

## Le stallite de DRÖN

Scénario Darkearth  
Pluie de feu

accueil à la hauteur de l'événement est bien sûr prévu dans le quartier de l'Aérogare. Jamakil, Pietrov Pronewsky et bien d'autres seront au rendez-vous. Les marcheurs, également de la partie, se rendront vite compte de l'enthousiasme que cette arrivée va générer. Les Gardiens du Feu risquent d'être débordés par la kyrielle de badauds. Les fouineurs y verront une bonne occasion de faire les poches et des contestataires n'y manqueront certainement pas de semer le trouble. Des œufs risquent de voler... Les personnages auront donc de quoi s'occuper.

## PLUIE DE FEU

Le concert bat son plein. La foule, cette fois bien encadrée par les Gardiens du Feu, écoute, médusée, le récital brillant de la cantatrice phénicienne. Des feux d'artifices ont même été préparés pour clore la soirée. Mais, chose étrange, les premières détonations retentissent alors qu'Albine n'est qu'au deuxième couplet de sa dernière interprétation. Erreur de programmation ? Sabotage ? Alors que d'autres explosions se font entendre, le ciel s'emplit de particules lumineuses. Les célestes, pensant à un effet pyrotechnique, applaudissent généreusement. Mais l'émerveillement est de courte durée, car un véritable déluge de feu s'abat soudainement sur le stallite. Des bâtiments s'embrasent, les gens hurlent, courent dans tous les sens, se piétinent... La panique est générale. La soirée se termine dans un véritable enfer et les personnages se trouvent au cœur de cette cohue. Placez-les entre des notables terrorisés, des Sapeurs débordés, des fouineurs opportunistes sortant des échoppes ou " soulageant " les blessés, de simples passants tentant de fuir, des marcheurs dépassés aidant comme ils le peuvent et des Ferrailleurs galvanisés par toute cette agitation... Bien que cette chute de "météorites" ne dure que quelques passes, plusieurs dizaines de victimes seront à déplorer,

Pour avoir tous les éléments de cette aventure, téléchargez la partie consacrée au temple de Jao-Pao sur le site web du stallite de Drön.

## SYNOPSIS

Dans cette aventure, les personnages vont rencontrer un de leur ancêtre de l'Avant. Cryogénisé et mis en orbite dans une capsule russe, il reviendra sur Terre quelques centaines d'années plus tard.

## UNE SOIREE EN ENFER

ALBINE - (Cf. DE2 - p249)

Depuis plusieurs semaines la rumeur enflait. Mais quand les bâtisseurs élevèrent une scène et décorèrent la Grand Place de mille lampions dorés et de tentures Nâhiennes, le doute n'était plus permis. Drön allait accueillir, en ces premiers jours du Souffle, la plus fameuse des cantatrices de Sombre-Terre : Albine la superbe !

C'est un dirigeable de la compagnie phénicienne de la Nuit-Horizon qui amènera la belle jusque Drön. Un

# Le stallite de DRÖN



moins par la colère des éléments que par le chaos qu'elle a engendré. Par ailleurs, une fois les cieux plus calmes, les personnages peuvent voir un phénomène étrange. Par-delà les murailles du stallite, ils aperçoivent un point lumineux rouge traverser le Noir-Nuage et entamer une lente descente vers les collines des Langues Effilées.

## L'HOMME DE L'AVANT

Les personnages vont le découvrir, les météorites sont en fait des pièces de métal calcinées et fondues, les restes d'une base spatiale !

Après une défaillance technique qui engendra un incendie, la station orbitale enclencha la phase "Retour sur terre". Mais l'incendie perturba les données enregistrées et la station quitta sa trajectoire pour finir par s'écraser sur la région de Drön. Seul un de ses occupants cryogénisés put être sauvé. Son module de survie, que les personnages ont vu au-delà des fortifications de la cité, fut expulsé et atterrit sans trop d'encombres grâce à ses trois larges parachutes.

Igor Kritchiewski, est un homme d'un cinquantaine d'années en apparence, puisqu'en réalité il est né en 1970 et a été cryogénisé et envoyé dans une base satellite russe 50 ans plus tard. Millionnaire moscovite, il a financé une bonne partie du projet. Il est aujourd'hui le plus vieil être humain encore en vie ! A son arrivée sur Sombre-Terre, Igor porte sa combinaison de survie rouge. Il est grand, très mince, son visage émacié s'est couvert d'une barbe grise et de cheveux laineux. Heureusement pour lui, la capsule qui l'a ramené sur terre était équipée d'un kit de survie. Igor s'en sort, jusque-là, grâce à un masque à oxygène, une petite boîte à outils, du matériel de secours, ainsi qu'une sacoche de provisions et une arme à feu.

## LA CAPSULE SPATIALE

La capsule, de forme sphérique et couleur argent, a un diamètre de quatre mètres. Elle n'a qu'une seule porte,

éjectée après l'atterrissage. Plusieurs tuyères émanent de sa carlingue, également hérissée de nombreux fils électriques.

Le module n'a pas subi de gros dommages, notamment grâce au marécage dans lequel il s'enfonça. Actuellement enseveli à mi-hauteur, le sas de la capsule s'est détaché, laissant entrevoir l'intérieur. L'espace viable est très étroit, et principalement occupé par un siège blanc renforcé de cuir noir et relié à de nombreux câbles et tuyaux. Plusieurs écrans sont encore actifs et de nombreux chiffres et graphiques clignotent dans une confusion de signaux sonores.

C'est ainsi qu'Igor a été confronté au nouveau monde qu'est Sombre Terre. Même si ses ordinateurs de bord indiquaient le sud de la France, les paramètres d'atmosphère, de topologie ne correspondaient en rien à ce qu'il avait pu connaître. Après plusieurs heures pour se remettre d'aplomb, il rassembla ses affaires et décida de partir à la recherche de la "ville" la plus proche. Il rencontra bien des hommes, mais pas ceux qu'il espérait.

## VOYAGE VERS L'ANCETRE

ESTERMILLIO LE RADIEUX  
(Cf. PDF des Quartiers)

Les personnages ne sont pas les seuls à avoir aperçu l'étrange phénomène lumineux. Il y a en fait de nombreux témoins, dont Estermillio, le génial inventeur des barques volantes. Le radieux a lui aussi décidé de partir enquêter sur cette lumière tombée du ciel.

Mais pour Estermillio, la sécurité, une fois dans l'Obscur, c'est son dirigeable. Pourquoi se risquer tel un vulgaire marcheur sur ses terres incertaines ?

## DEPART POUR L'OBSCUR

Intrigué par cette lumière rouge qui a illuminé la nuit dans sa descente vers les Langues Effilées, Jamakil Pieds-d'Argent demande aux personnages de se rendre sur les lieux de cette étrange manifestation céleste. Le voyage devrait prendre deux jours de marche et ne comporte pas réellement de danger important excepté la topographie, selon les rapports de la dernière expédition qui s'est rendue dans la région deux semaines plus tôt.



Après une première journée de marche vers l'est, les marcheurs parviennent sur des terres brisées où s'élèvent de hautes roches noires vitrifiées : les Langues Effilées. Vous pouvez vous inspirer du milieu "Chaos", p224 de DE2.

Exemple : rencontre avec un groupe de Chacrats affamés, lors de la poursuite ou du combat, des langues de roches vitrifiées cèdent au passage des marcheurs. Jet d'Agilité + Esquiver pour éviter les blocs qui chutent (SR 3 à 5 et dommages 5).

Une fois ces obstacles passés et une journée de marche supplémentaire, un paysage surprenant attend les personnages. Un enchevêtrement de

# Le stallite de DRÖN



racines et de troncs pétrifiés entoure un marécage où est tombé la capsule spatiale. Le marais fait plusieurs kilomètres de long, mais la capsule n'est qu'à quelques mètres du bord.

## Indices :

De nombreuses traces ont été laissées sur les bords du marais. Les marcheurs pourront facilement identifier des hommes mais un jet réussi de Survie + Pister SR 4 permettra de différencier les empreintes et de les dater. On peut en effet discerner un type de chaussure crantée de bonne qualité (Igor) et des traces plus récentes de chausse moins élaborées, une dizaine d'hommes du clan Jao-Pao (voir plus loin).

Une petite mallette ouverte, des bouteilles de gaz sous pression et différents petits objets de secours sont également éparpillés non loin de la capsule.

## LE MARAIS

Il y avait là, Avant, un parc animalier réputé pour son importante colonie de macaques de Java. Lors du cataclysme, les primates, enfermés dans leurs cages, réchappèrent aux chutes de météorites. Au fil des siècles, ils ne furent que peu contaminés. Leurs yeux mutèrent en deux globes sombres, leur pelage devint très sombre et leur silhouette famélique. Timide et froussard s'il est seul, cet animal n'en devient pas moins redoutable en groupe, qui peut comprendre une trentaine d'individus. Très possessif, ils ont pris l'étrange habitude de récupérer toutes sortes d'objets brillants. Aussi, plutôt que de blesser un marcheur, les Makakx peuvent le détrousser de ses biens, surtout s'ils sont faits de métal. Ils s'enfuient alors dans leurs tanières pour y cacher leur trésor.

Si les singes furent peu contaminés, la Darkessence eut un effet inattendu sur d'autres créatures des bassins du Parc. Des pieuvres mutèrent rapidement, se fusionnant en un amas de chairs flasques, de becs acérés et de tentacules grouillants. La chute du module attira cette abomination, qui se logea sous la sphère métallique.

## LE FILS DE LA LUMIERE

Ce chapitre propose une rencontre entre le radieux Estermillio et les personnages. Il arrivera par la voie des airs, sur son dirigeable personnel. Cette merveille d'environ six mètres de long est équipée de plusieurs longues-vue, d'appareils de guidage et d'une machinerie à vapeur finement ornée.

Estermillio est grand, le visage impassible et imberbe. Mais dans l'Obscur, il porte son masque fétiche : une gueule de volupe d'acier intégrant de grosses lunettes et une lampe frontale. Vêtu de sa tunique de cuir aux multiples poches et de son manteau rehaussé de fourrures, le radieux impressionne. Tout comme son pistolet à rug à double canons.

Il est accompagné d'Herber, un nain ingénieux aux allures de marcheur.

Les deux compères vont essayer de récupérer le plus de matériel possible sur la capsule et ensuite de retrouver Igor. Le radieux pourra indiquer aux personnages la direction prise par les hommes présents aux abords du marais. Après leur avoir fixé rendez-vous la nuit prochaine, il repartira à la recherche d'autres indices, mais n'emportera pas les marcheurs à bord de son dirigeable.

## RENCONTRE

(Cf. PDF Le temple de Jao-Pao)

Si les personnages suivent les indications d'Estermillio, ils finiront par tomber sur des hommes du temple de Jao-Pao (10 à 15 chasseurs) qui viennent de capturer Igor. Les personnages aperçoivent la troupe alors qu'elle retourne au village pour soumettre leur captif aux rapazz.

## RECUPERER IGOR

Une fois parvenus au village de Jao-Pao, les personnages devraient élaborer un plan d'action. Useront-ils de diplomatie ou tenteront-ils un ultime assaut, renforcé par des bombardements organisés avec Estermillio ?

## Le stallite de DRÖN



En effet, le radieux, qui a également suivi la troupe des adaptés du temple après avoir quitté les personnages, sait où va être attaché Igor. Mais il faudra faire vite, les rapazz semblent plutôt affamés !

## AU FINAL

Les personnages devraient réussir à sauver Igor et à le ramener jusqu'à Drön. L'Homme de l'Avant sera sur toutes les lèvres, même s'il est un peu fou et que personne ne semble comprendre sa langue... Sûr que son savoir pourra résoudre nombre d'énigmes et aider bien des ingénieurs. Mais aussi naturellement attirer jalousies et convoitises de tous bords...

## CARACTÉRISTIQUES DES PNJS ET AUTRES CRÉATURES

## IGOR K.

AGILITE 2  
FORCE 2 / Forcer 2, Porter 2  
HARGNE 2 / Supporter 1  
MOUVEMENT 1 / Grimper 1  
PRESTANCE 1  
RESISTANCE 2 / Endurer 1  
SENS 3 / Percevoir 1  
TREMPE 3 / Surmonter 2

ARTS MARTIAUX 1 / Pistolet 2  
COMMUNICATION 2 / Empathie 2  
ERUDITION 3 / Avant 5, Lettres 5  
SURVIE 2 / Premiers Soins 1  
TECHNIQUES 3 / Electricité 2, Antech 4, Corps 1

Vie : 11  
Energie : 2 (état physique diminué)

Combinaison isolante : protection 1, +1 contre intempéries.  
Pistolet, trousse de survie, bouteilles d'oxygène.

CHASSEUR JAO-PAN  
AGILITE 3 / Esquiver 1, Sauter 3  
FORCE 3 / Lancer 2  
HARGNE 2 / Agresser 2, Supporter 1  
MOUVEMENT 2 / Grimper 4  
PRESTANCE 2 / Influencer 2  
RESISTANCE 3 / Endurer 1, Régénérer 1  
SENS 4 / Chercher 2, Percevoir 3  
TREMPE 3 / Résister 2

ARTS MARTIAUX 3 / Arc 5, Hache 3  
COMMUNICATION 3  
ERUDITION 3 / Région : Langues  
Effilées 4, Avant 1, Shankréatures 1  
SURVIE 3 / Montagnes 3, Marécages 2, Mortezones 2, Pistage 4, Premiers soins 2, Animaux : Rapazz 6, Végétaux : Rueg 3  
TECHNIQUES 2 / Pierre 4, Pilotage : Aile de Rapazz 4

Vie : 13 / Energie : 5  
Contamination possible (niv 1 à 2)

## ARMES

Petit bouclier  
Arc d'os et de fibres de rueg  
Dague, hache ou épée courte

Certains des chasseurs portent un rapazz sur l'épaule et peuvent le faire attaquer (Cf. DE2 p 203).

.....

MAKAKX  
AGILITE 3 / Esquiver 3, Sauter 4  
FORCE 2 / Lancer 2  
HARGNE 2 / Agresser 2  
MOUVEMENT 3 / Grimper 3, Sprinter 2  
RESISTANCE 2  
SENS 3 / Chercher 2, Percevoir 3  
TREMPE 1 (4\*) / Résister 1 (3\*)  
\*lorsqu'ils sont en groupe

Morsure +1 / Griffes +0  
Contamination niveau 1  
Vie : 11 / Energie : 4

LE TENTACULAIRE  
AGILITE 3 / Camoufler 2, Esquiver 1  
FORCE 7 / Forcer 3, Lancer 2, Porter 6  
HARGNE 7 / Agresser 5, Supporter 3  
MOUVEMENT 1 / Nager 5  
PRESTANCE 1 / Impressionner 3  
RESISTANCE 6 / Endurer 3, Régénérer 4  
SENS 3 / Chercher 2, Percevoir 2  
TREMPE 3

## Armes :

Tentacules +6 (bonus de Force compris)  
Morsure \* +6 (idem)

Broyer \* +5 (idem)

(\* ) Le Tentaculaire ne peut mordre ou broyer sa victime que s'il parvient à la capturer dans ses tentacules. En termes techniques : si l'attaque du Tentaculaire inflige des dommages à sa victime (après jet de Résistance), elle l'a attrapée et pourra, à la passe suivante, le mordre ou le broyer.

Pour se libérer des tentacules : réussir un jet de Force + Forcer contre un SR de 7.

## Sombre contamination :

En cas de morsure avec dégâts, la victime sera contaminée sur un résultat de 1 ou 2 au niveau 3 avec 1 point ténébreux.

## Protection :

Chair molle et épaisse (Pr.2)

Vie : 24

Cœur Sombre : 4

Entropie Shankr : 8

## Pouvoirs Shankr :

Drain au contact (années)

Remodelage (Singularité Chaos)

Repousser lumière (Singularité

Ténèbres)

Textes : Benoit Regnaut et Jérôme Huguenin  
Illustrations : Jérôme Huguenin

janvier 2004