

Pu 94

Un scénario pour Dark Earth

PREMISSSES	4
INTRODUCTION	4
SI LE PJ REMET LA CARTE AUX GARDIENS DU FEU ?	5
LA CARTE	5
LE CHEMIN À SUIVRE	5
ENTRE OKHAEN ET LA ROUTE	6
REMONTER LA CÔTE VERS NOUAKCHOTT	6
PAR LA TERRE	6
JOUR 1	6
JOURS 2 ET 3	6
BOURBIER : LE TREMBLEMENT DE TERRE	7
JOURS 4, 5, 6, 7 ET 8	7
BOURBIER : LES SABLES MOUVANTS	7
JOURS 9 ET 10	7
BOURBIER : LE NID DE SANGSUES	8
LA ROUTE	8
PAR LA COTE	8
LA MARAUDE	8
DÉSIRÉ, LE CHEF	9
LES MARAUDEURS	9
LES RUINES DE NOUAKCHOTT	10
KONKALITE MOYEN	10
ATOME	11
LES OPTIONS	11
LA COMBINAISON	12
ETRE CONTAMINÉ	12
LES ANIMAUX CONTAMINÉS	12

RETOUR VERS OKHAEN **13**

POURCHASSÉS	13
LES TUEURS DU KONKAL	13
PARLER À LA BONNE PERSONNE	13
ET APRÈS	13
OUI MAIS...	14
LES DEUX KAMIKAZES	14
SI LA BOMBE EXPLOSE	15
CONCLUSION	15

Premières

Juste avant le cataclysme, la guerre et le terrorisme étaient de tristes réalités en Afrique de l'ouest. Au fond, comme depuis un siècle... Un nouveau gouvernement avait pris place en Mauritanie. Un gouvernement pro-européen prêt à accepter des industries que les européens étaient désireux de délocaliser. En effet, une usine de traitement de produits chimiques est bien mieux en Afrique que chez les riches Européens... Toujours est-il que ce gouvernement était loin de faire l'unanimité. Parmi les populations mauritaniennes, un groupuscule extrémiste avait bien l'intention de faire sauter l'usine le jour de son inauguration en présence d'hommes d'état et d'industriels européens. Et pour bien marquer les esprits, ils avaient fabriqué une bombe « sale » contenant des déchets radioactifs. Alors que la Lune Noire approchait, le projet parvenait à son terme. Les terroristes étaient en route vers une cache située dans le désert où ils devaient entrer en possession du plutonium nécessaire à leur plan. Ils n'arrivèrent jamais à cet endroit, c'était le jour de Noël 2054...

Toute cette histoire est inconnue des Sombre-terriens. Un groupe de marcheurs a néanmoins détéré le véhicule qui transportait les terroristes, et parmi les restes humains, ont retrouvé la carte qui devait les mener au plutonium. La carte de l'Avant valait déjà chère telle quelle. Les Marcheurs l'ont donc vendue à un groupe croisé par hasard, groupe qui se rendait à Okhaen. Ce qu'ils ignoraient, c'est que ce groupe était une cellule du Konkallite en charge d'amener le chaos dans le Stallite. Détenteurs de la carte, ils remontèrent la route tracée sur celle-ci et découvrirent, dans des ruines de l'Avant, la bombe des terroristes, qui avec quelques menues réparations serait en état de marche.

Les Konkallites sont alors repartis vers Okhaen afin d'y trouver un antéquaire suffisamment doué pour remettre la bombe en état de marche. De retour au Stallite, ils y enlèvent Biema Nouskro, un antéquaire de renom du quatrième cercle, et l'emmènent auprès de la bombe afin d'en découvrir les secrets. Plusieurs semaines passent, et Nouskro comprend peu à peu le fonctionnement de l'engin. Il comprend aussi qu'il s'agit d'une sorte « d'arme-soleil » qui nécessite un carburant introuvable auprès de la bombe. L'antéquaire est alors effrayé par ce qu'il découvre. Si les Konkallites installent le carburant dans la bombe, ils pourraient raser un Stallite entier ! Ne pouvant laisser faire ça, Nouskro s'enfuit, dérobant la carte au passage. Il arrive tant bien que mal à Okhaen, aux trois-quarts morts, et poursuivi par les Konkallites. A peine dans le Stallite, se sentant menacé et mourant, il glisse la carte sous la première porte qu'il trouve (et qui s'avère être la porte d'un PJ) et se cache. Hélas, il est repéré, et rapidement abattu (et même cloué à la porte du PJ à l'aide de quatre ou cinq poignards). Tout ce bruit réveille évidemment le PJ, qui a à peine le temps de ramasser la carte que sa porte est défoncée par les assassins du Konkallite...

Introduction

Choisissez un PJ au hasard, le mieux serait un personnage qui vit à Okhaen dans le 4^{ème} ou le 5^{ème} cercle. Au beau milieu de la nuit, il est réveillé par du bruit à l'entrée. La porte semble avoir été secouée, ou bien on frappe avec insistance. L'esprit brumeux, le PJ va sans doute aller voir. Devant sa porte, le PJ trouve un vieux morceau de papier fripé. A peine a-t-il ramassé le bout de papier que sa porte est arrachée de ses gonds. Devant ses yeux écarquillés se dessine la silhouette d'un grand gaillard à la mine patibulaire (mais presque), et derrière lui, un autre homme, de taille raisonnable cette fois. Une seule parole : « Donne-nous cette carte et on te laisse tranquille ! ». Même si le PJ accepte, les deux Konkallites attaquent, ne voulant laisser aucun témoin. Il fait noir, nous sommes dans un bâtiment sans doute encombré de meubles et bas de plafonds. Les deux hommes s'attaquent au PJ de manière brutale. Laissez-lui tout de même l'occasion de se défendre, avec un chandelier, un couteau qui traîne ou autre chose. Si le PJ a rendu la carte, cette dernière s'échappe de la poche du Konkallite pendant la bagarre. Ce n'est qu'une fois que le PJ commence à être mal en point que les gardiens du feu arrivent. Le bruit de leurs pas fait fuir les Konkallites, qui ne seront pas retrouvés, même si une battue est organisée.

Le PJ se retrouve donc avec une carte de l'Avant qui vaut sans doute une fortune. Mais déjà, il est harcelé de questions par un capitaine des gardiens du feu. Qui étaient ces hommes, que voulaient-ils, pourquoi le cadavre d'un antéquaire disparu depuis plus de deux mois se trouve-t-il devant la porte du PJ, etc. S'il est réticent à répondre, le PJ est emmené au poste et interrogé là-bas. Sinon, tout se déroule chez lui.

Les joueurs étant d'un naturel curieux, il y a peu de chance que le PJ donne la carte aux gardiens du feu. Si c'est le cas, il vous faudra vous reporter à l'encadré un peu plus bas pour continuer le scénario. Sinon, le PJ finit la nuit chez lui, sous le regard curieux des voisins, avec en poche une carte de l'Avant...

Si le PJ remet la carte aux gardiens du feu ?

La carte remonte alors la hiérarchie, et vu son caractère mystérieux, remonte jusqu'en haut. Lumumba observe longuement la carte et comprend qu'elle doit mener à quelque chose d'important. Il faut donc impérativement y aller voir de plus près. Il en réfère à Omar, qui comprend l'importance que cela pourrait avoir dans sa carrière politique. Il faut envoyer des marcheurs. Oui, mais il serait préférable que les détracteurs d'Omar ne voient pas qu'il a envoyé des marcheurs en mission dans l'Obscur. Pour être discret, il lui faut des marcheurs peu connus, et aisément manipulables. La carte a été retrouvée chez un marcheur ? Et bien c'est là l'occasion. Omar charge les gardiens du feu d'amener discrètement le PJ au poste « pour régler quelques détails anodins ». Une fois arrivé, il est emprisonné dans les geôles. La nuit, un homme masqué vient lui parler et le fait chanter. S'il veut garder la tête sur les épaules, il faudra qu'il suive la route tracée sur la carte et qu'il revienne rapporter ce qu'il y a vu. S'il refuse ? Et bien il sera accusé de meurtre et pendu, ou bien décapité, ou que sais-je encore... Difficile de refuser. Le PJ a bien sûr le droit de faire appel à des amis pour mener son expédition. Non, il ne sera pas payé, et non, pas subventionné pour le matériel non plus. Allez, en route !

Il est maintenant vraisemblable que, soit de sa propre initiative, soit poussé par Omar, le PJ rassemble le groupe et discute de la marche à suivre.

La carte

Il s'agit d'une ancienne carte routière. Il y a très peu de routes, mais l'une d'entre elles est surlignée (au feutre fluorescent, étrange encre lumineuse). Elle part d'une agglomération sur la côte et conduit vers un lieu non précisé dans les terres. A l'encre, un Konkalite a indiqué une flèche « vers Okhaen », ce qui permet de se retrouver facilement. Il s'agit en fait de la route, construite vers 2030, qui reliait Nouakchott à Tombouctou. Une route à deux bandes de bitume, aujourd'hui interrompue fréquemment, mais encore fort facile à suivre pour des marcheurs expérimentés.

Le chemin à suivre

Pour rejoindre la route de la carte, il faut partir d'Okhaen et marcher vers le nord. Une autre option est de se rendre au Portail et de longer la côte. Plus facile à suivre, mais plus dangereux. Mais dans ce second cas, on aboutit directement aux ruines situées sur la côte (l'ancienne Nouakchott).

Entre Okhaen et la route

Il faut compter une dizaine de jours de marche (à 40 kilomètres par jour, ce qui est un très bon rythme). Si la plaine au nord d'Okhaen est aisée à traverser, elle est suivie par 2 jours de chaos, 5 jours d'un désert balayé par les vents et puis 3 jours d'un marécage humide et puant. Ensuite, on atteint la route.

Remonter la côte vers Nouakchott

Il s'agit, à intervalles, de suivre une plage ou de marcher le long de falaises. Si le milieu en lui-même est moins hostile, les créatures qui vivent ici, et notamment une tribu d'adaptés, sont redoutables. Et puis le vent est parfois violent.

Par la terre

Voici ce qui attend un groupe de marcheur qui choisirait la première option pour trouver la route de la carte. Une vraie partie de plaisir...

Jour 1

En quittant Okhaen, les marcheurs se retrouvent dans une plaine aride dépourvue de toute végétation. Battue en permanence par un vent d'ouest soufflant en rafales de plus de 50 km/h, elle est monotone et sans intérêt.

<p>Facteur d'hostilité : -5 Froid : 0 (<i>La température oscille autour de 15 degrés</i>) Vent/Poussière : -2 (<i>Vent violent qui soulève une poussière grise et des cendres</i>) Obscurité : -1 (<i>L'Obscur habituel</i>) Faim : -1 (<i>Rien à chasser si à cueillir</i>) Soif : -1 (<i>Aucune trace d'eau</i>)</p>

Jours 2 et 3

La suite est moins gaie : un chaos rocheux instable fait de roches tranchantes et abritant de nombreuses shankcréatures. Le vent est accéléré par son passage entre les roches. Il produit un sifflement désagréable et peut provoquer des éboulements...

<p>Facteur d'hostilité : -5 Froid : 0 (<i>La température oscille autour des 15 degrés</i>) Vent/Poussière : -2 (<i>Un vent constant et sifflant</i>) Obscurité : -1 (<i>L'Obscur normal</i>) Faim : -1 (<i>Aucunes ressources</i>) Soif : -1 (<i>Pas d'eau</i>)</p>
--

Bourbier : le tremblement de terre

C'est le troisième jour de marche. Un personnage attentif (Sens + Percevoir SR 3) ressentira de légère vibration dans le sol. Il aura aussi remarqué que la roche semble plus friable depuis quelques kilomètres. En quelques instants, la terre se met à trembler. Cela est léger, mais déjà les pointes des rochers les plus hauts s'effritent et tombent au hasard (Agilité + Esquiver SR 2 ou 1d6 points de dommages). Ensuite, les tremblements se font plus fort. Des rochers surgissent, des crevasses se creusent. (Agilité + Esquiver SR 3 pour éviter un rocher surgissant, 1d6+2 dommages ; Agilité + Sauter SR 2 pour franchir une crevasse, ou chuter pour 2d6 dommages, s'encorder permet d'éviter les chutes et de limiter les dommages à 1d6). Le séisme ne dure que quelques minutes, mais il suffit à blesser plusieurs personnes, et peut-être à briser divers objets.

Demandez à chaque PJ un jet de Résistance + Endurer SR 3. Un échec signifie de nombreuses petites blessures causées par les roches coupantes. 1d6 dommages, sans armure.

Jours 4, 5, 6, 7 et 8

Le chaos s'apaise, laissant la place à une étendue de sable noir. Ici, étrangement, la température monte un peu, mais les pas se font difficiles, et la marche est fatigante. Le vent s'accélère encore pour dépasser les 80 kilomètres à l'heure, et le sable s'attaque à la peau, très abrasif.

Facteur d'hostilité : -6
 Froid : 0 (*Température au delà de 20 degrés*)
 Vent/Poussière : -3 (*Vents violents, sable abrasif*)
 Obscurité : -1 (*Obscur normal*)
 Faim : -1 (*Rien à manger ici*)
 Soif : -1 (*C'est un désert, non ?*)

Bourbier : les sables mouvants

Cherchez pas, allez voir dans le livre de base de Dark Earth, page 221

Pour corser les choses, le désert est environnement qui foisonne de scorpions de toutes tailles...

Jours 9 et 10

Le désert change peu à peu. L'humidité se fait plus sensible. Le vent retombe presque totalement. Le sol devient plus solide, mais est rapidement gorgé d'eau. On s'enfonce jusqu'aux genoux dans une boue noire tout à fait dégueulasse. Les sangsues se collent aux jambes, un objet tombé dans l'eau est inutilisable, bref, un enfer.

Facteur d'hostilité : -2
 Froid : 0 (*Température aux environs de 15 degrés*)
 Vent/Poussinière : 0 (*Vent presque nul*)
 Obscurité : -2 (*Le Noir-Nuage est ici fort épais*)
 Faim : 0 (*Nombreuses racines et rongeurs comestibles*)
 Soif : 0 (*Il y a beaucoup d'eau, mais il faut la distiller*)

Ce n'est pas l'hostilité qui va donner des problèmes aux PJ. Mais les insectes, nombreux, propagent des maladies, et marcher dans la vase est extrêmement fatigant. Chaque jour, chaque PJ doit tenter un jet de Trempe + Surmonter SR3. En cas d'échec, il subit 1d6 points de dommages (intempéries). Et puis choisissez l'un ou l'autre PJ pour être infecté par une maladie de votre choix.

Bourbier : le nid de sangsues

D'horribles sangsues noires, de la taille du pouce, se collent aux jambes des marcheurs, et aux autres parties de son corps qui seraient immergées. Les enlever sans blesser le malheureux nécessite un jet de Erudition + Médecine SR3. En cas d'échec, une plaie apparaît, pour 1 point de dommage à chaque bestiole mal enlevée. Laisser les sangsues collées provoque un affaiblissement général. Le personnage perd 1d6 points de vie par jour, sans jet de résistance ni armure.

Un personnage immergé est attaqué de toutes parts par des sangsues. Les laisser provoque 2d6 dommages par jour.

La route

Le marécage continue encore longtemps vers le nord. Mais les PJ tombent, après deux jours de marche, sur une bande de béton large d'une vingtaine de mètres, qui s'étend vers l'est et l'ouest sur plusieurs kilomètres. Parfois engloutie dans le marais, la route reste cependant facile à suivre. De ci de là on trouve une carcasse de voiture carbonisée, pillée ou effondrée. A partir de ce point, il n'y a qu'à suivre la route vers l'ouest pour tomber sur les ruines de Nouakchott et la cache de la bombe.

Une telle route étant un endroit fort fréquenté, les shankréatures l'ont bien compris, et il n'est pas impossible que les PJ croisent la route d'une monstruosité ou l'autre.

Par la cote

Au fil des jours, les PJ arpentent des plages ou marchent au bord de falaises abruptes. Le vent violent (souvent proche des 100 km/h) rend la progression difficile. Et les falaises et les plages sont hantées par de nombreux animaux, et par beaucoup de shankréatures, parfois volantes. En outre, une maraude vit dans un réseau de grottes et attaque les marcheurs qui passent dans le coin.

<p>Facteur d'hostilité : -5 Froid : -1 (<i>Température aux environs de 10 degrés, mais le vent donne une impression de froid très désagréable</i>) Vent/Poussinière : -3 (<i>Vent très violent</i>) Obscurité : -1 (<i>Le Noir-Nuage normal</i>) Faim : 0 (<i>Nombreux crustacés et plantes comestibles</i>) Soif : 0 (<i>Il y a beaucoup d'eau, mais il faut la distiller</i>)</p>
--

Il est possible de tomber d'une falaise à cause du vent. Un PJ imprudent ou obligé de s'approcher du bord doit réussir un test de Hargne + Supporter SR 2 ou chuter. Dans ce cas, libre au MJ d'être mesquin ou de juste donner un avertissement sous la forme d'une blessure légère. Tomber à la mer est catastrophique, n'en doutons pas.

La Maraude

Ce groupe de 7 adaptés a choisi de vivre dans un réseau de grottes accueillant. De l'eau y est filtrée, et du rueg y pousse en quantités. Ils se rendent parfois à Okhaen, mais c'est très rare.

Désiré, le chef

Ce grand noir très musclé et balafré comme pas deux est le chef incontesté du groupe. Plus fort et plus violent que les autres, il a été contaminé légèrement par la Darkessence et en est devenu encore plus agressif. Maniant le fauchard et l'aïeron avec dextérité, c'est un redoutable combattant.

AGILITÉ 3, Camoufler 1, Esquiver 2, Sauter 1
 FORCE 4, Forcer 2, Porter 1
 HARGNE 3, Agresser 3, Supporter 2
 MOUVEMENT 2, Nager 1
 SENS 2, Percevoir 1
 TREMPE 3, Motiver 2, Surmonter 1
 PRESTANCE 2, Impressionner 2
 RÉSISTANCE 3, Endurer 2, Régénérer 2

ARTS MARTIAUX 4, Fauchard 4, Aïeron 3, Manople 2
 COMUNICATION 2
 ÉRUDITION 1
 SURVIE 3

Vie : 14
 Energie : 9

Contamination 1, points ténébreux 5

Armes : Fauchard (2M, Dommages +3, Défense +2, CS : Embrocher, Faucher)
 Aïeron (1M, Dommages +0, Défense +1, CS : Enchaînement)
 Manople (1M, Dommages +0, CS : Embrocher, Bloquer)

Les maraudeurs

Complètement soumis à Désiré, ces six hommes sont un peu fous, et complètement brutaux. Si Désiré est vaincu, ils fuient sans demander leur reste.

AGILITÉ 2, Camoufler 1
 FORCE 2, Forcer 1
 HARGNE 3, Agresser 1, Supporter 1
 MOUVEMENT 2, Nager 1, Sprinter 1
 SENS 2, Percevoir 1
 TREMPE 1, Résister 1
 PRESTANCE 1
 RÉSISTANCE 2, Endurer 1

ARTS MARTIAUX 2, Poignard 2
 SURVIE 2

Vie : 10
 Energie : 6

Armes : Poignard (1M, dommages -1, CS : Changer de main, Attaque rapide)

Mais après dix jours de marche, les PJ atteignent les ruines de Nouakchott...

Les ruines de Nouakchott

Il ne reste vraiment pas grand chose de l'ancienne capitale mauritanienne. Le raz de marée qui suivit le cataclysme a balayé la ville dont les bâtiments étaient loin d'être des modèles de solidité. La ville était en outre entourée de bidonvilles qui ont été rayés de la carte à la première vague. Les ruines de Nouakchott sont donc un amas de gravats. De nombreux squelettes sont visibles, puisque beaucoup de gens ont regardé passer la Lune Noire et les météorites qui allaient s'écraser non loin. Il y a très peu d'objets de l'Avant à découvrir en surface, tout ce qui était mobile (comme les voitures) a été emporté par la mer et gît maintenant au fond des eaux. Il reste bien un camion enfoncé dans un reste de façade, mais il est aux trois quarts rouillé et sans réel intérêt.

Voilà donc nos PJ au milieu de ruines qui s'étendent sur des kilomètres, sans savoir exactement ce qu'ils cherchent. Ils vont sans doute se mettre à chercher des traces de quelque chose d'intéressant. Ce faisant, ils vont attirer l'attention des Konkalites restés sur place. Une fois repérés, les PJ vont être pris en embuscade ; S'ils en réchappent, ils seront pourchassés, et finalement fait prisonniers. Les Konkalites sont nombreux et bien armés, ils ne devraient pas avoir trop de mal à capturer des marcheurs fatigués et blessés.

Konkalite moyen

AGILITÉ 2, Camoufler 1, Esquiver 2
 FORCE 2, Forcer 1
 HARGNE 2, Agresser 2, Surprendre 1
 MOUVEMENT 2, Nager 1
 SENS 3, Chercher 1, Percevoir 1
 TREMPE 3, Résister 1, Surmonter 1
 PRESTANCE 2, Impressionner 1
 RÉSISTANCE 2, Endurer 2

ARTS MARTIAUX 2, Ecorcheur 2, Katar 1
 SURVIE 3

Vie : 12
 Energie : 8

Armes : Ecorcheur (1M, dommages -4 – x2, CS : Déchirer)
 Katar (1M, dommages +0, Défense +1, CS : Bloquer)

Une fois faits prisonniers, les PJ sont délestés de leurs armes et attachés solidement. Ils sont ensuite amenés dans les caves servant de repère au groupe. Ils attendront dans une pièce aveugle pendant plusieurs heures avant d'être interrogés sur la raison de leur présence ici, et qui les envoie, etc. Les Konkalites sont brutaux. Lorsqu'ils en auront assez, l'interrogateur sera près à les achever, quand un autre homme entrera dans la pièce, essoufflé. Il s'écrie « Chef ! L'expédition envoyée chercher le carburant est revenue ! ». Le chef se tourne alors vers les PJ et leur dit : « je m'occuperai de vous plus tard ».

Les PJ entendent alors beaucoup de bruit, des cris, etc. Le tout dure quelques minutes. Ensuite, ils peuvent entendre deux voix dans la pièce d'à côté. Le ton est inquiet :

- Robson est mort, Nat.
- Je sais, je m'en doutais. Personne ne survit à de telles blessures.
- Est-ce que tu l'as vu ? Ces marques pourpres sur son visage et son corps, quelle horreur !
- Je crois qu'il s'agit d'un effet secondaire du carburant.
- Peut-être. Et il n'en n'a pas ramené.
- Il a pensé à sauver sa vie. Ses compagnons étaient tous morts, nous aurions fuis aussi.
- Il nous faut pourtant ce carburant. Avec une telle puissance, nous pourrions soumettre les stallites, ou les détruire.

- Je sais tout ce que tu me dis, Daran, je sais tout ça. Mais il semble impossible d'approcher de ce carburant. Tu as entendu Robson. Il y a des monstres horriblement mutés. Et puis tout le bunker n'est qu'une mortzone. Qui voudrait y aller ? Et puis même, une fois le carburant entre nos mains, comment le manipuler sans mourir ?
- Je connais certaines personnes qui accepteraient de mourir avec la bombe en allant la placer à Okhaen. Le tout, c'est de descendre dans le bunker et de ramener le carburant.
- Attend, j'ai une petite idée...

Les PJ entendent alors des pas se diriger vers la porte de leur « cellule ». La porte s'ouvre, et leur tortionnaire les regarde d'un air mauvais. « Les voilà, nos sauveurs ! » s'écrie-t-il à l'attention de son compagnon...

Les PJ sont alors déplacés et ramenés à la surface. Là, on leur remet leur équipement de survie, mais pas leurs armes. Ils sont attachés ensemble, et les premier et dernier de la chaîne sont attachés à un garde. Les 15 Konkalites restants se mettent en route vers l'Est, suivant la route tracée sur la carte (récupérée au passage sur les PJ). L'expédition dure près de dix jours. La route s'arrête parfois, mais on la retrouve plus tard. Le dixième jour, le guide quitte la route et bifurque à droite. Il atteint un bâtiment tout en acier ne dépassant pas deux mètres. La porte est ouverte et donne sur un escalier. Tout le monde s'arrête là.

Notez que pendant tout ce voyage, les PJ sont nourris correctement, et leurs blessures sont soignées. Ils auront besoin de toute leurs force pour la mission que le Konkal va leur donner.

Atome



Après un repas, le chef des Konkalites s'approche des PJ. Il leur donne leurs armes et tout leur équipement. « Messieurs, l'heure est venue de gagner votre liberté. Quelque part dans ce trou se trouve un fût de métal. Il est un peu rouillé. Sur son flanc, vous trouverez le dessin suivant – il dessine dans la terre le logo si reconnaissable des matériaux nucléaires – Ce fût contient des barres de métal grises. Ramenez-moi au moins deux de ces barres, et je vous rend la liberté. Echouez, et je vous tue. Simple, non ? Il n'a pas d'autres précisions sur ce qui se trouve à l'intérieur. Il envoie les PJ à la mort, mais il s'en fout comme de son premier manopile.

Les PJ sont un peu coincés. Ils sont bien obligés de s'avancer un peu dans le bunker avant de s'arrêter pour décider d'un plan.

Les options

Bon, il est l'heure pour les PJ de faire le point. Ils sont dans un bunker renfermant des déchets nucléaires. D'après ce qu'ils savent, c'est un endroit dangereux infesté de monstres. S'ils font demi-tour, ils se feront étripper par les hommes qui les ont amené ici. S'ils continuent sans broncher, il ne faut pas être grand clerc pour comprendre qu'ils foncent droit vers la contamination et sur les monstres, et qu'en suite, de toute façon, les Konkalites leur feront la peau. Bref, ils sont mal...

- Option 1 : suivre les ordres des Konkalites à la lettre. S'ils choisissent cette voie, les PJ vont affronter quelques créatures, trouver le fût, se ruiner la santé, remonter à la surface et se faire lâcher dans l'obscur sans matériel et sans armes. Paf, fin de l'aventure, au revoir.
- Option 2 : Faire demi-tour et affronter les Konkalites. Ils sont quinze, ce qui fait de cette bagarre un affrontement déséquilibré. Mauvaise idée...
- Option 3 : Fouiller le bunker à la recherche d'une solution. Ca oblige les PJ à se frotter à quelques monstres, mais ensuite, ils découvriront une combinaison en bon état qui leur permettrait d'approcher du fût sans être contaminé.
- Option 4 : Fouiller le bunker pour trouver une autre sortie. Cette porte de secours existe, de l'autre côté du bunker. Pas évidente à trouver, elle permet néanmoins aux PJ de s'en sortir.

Pour survivre, c'est l'option 4 qui est de mise. Mais si les PJ veulent empêcher l'attentat, ils feraient bien d'utiliser la combinaison pour cacher le plutonium et puis de se carapater par la porte de secours.

La combinaison

Cette combinaison de plastique blanc est totalement étanche aux radiations. Chez un antéquaire, elle vaut son pesant de luxs. Elle est en outre munie d'un badge blanc qui noircit au fur et à mesure que le taux de radiations ambiant augmente. Technologie moderne, le badge est réutilisable puisqu'il redevient blanc une fois hors de la zone contaminée. Il faut au moins trois minutes pour enfiler ou retirer la combinaison.

Il va vous falloir un peu improviser selon les choix des joueurs. Nous n'allons pas fournir de plan du bunker, baladez-les de pièce en pièce, sur plusieurs étages, et faites leur rencontrer une shankréature de temps en temps, ou un animal muté par les radiations, plus moche, plus hargneux et plus agressif.

Ils devraient pouvoir trouver facilement une pièce dont la porte, fermée, permet néanmoins d'observer l'intérieur, qui contient le fameux fut. Entrer dans la pièce, c'est être contaminé. En cherchant plus, ils pourront trouver la combinaison, et en cherchant encore plus loin, ils trouveront la sortie de secours. A vous de les suivre dans leurs idées.

Etre contaminé

Les radiations sont mortelles à court terme. Dans un premier temps, rien. Après quelques heures, migraines et maux de ventre font leur apparition. La toux grasse suit une ou deux heures plus tard. Après deux jours vient une douleur généralisée, tandis que les organes internes sont détruits par un cancer fulgurant. Le troisième jour, la vue se trouble, des taches pourpres apparaissent sur la peau, qui se craquelle et sèche. A partir de cet instant, c'est une blessure de 1d6 le premier jour, 2d6 le jour suivant, et puis 3d6 à chaque jour qui suit, sans armure ni résistance, et sans grand espoir de guérison. Bref, la mort assurée.

Les animaux contaminés

Les créatures contaminées légèrement depuis leur naissance ont développé des mutations horribles. En voici les symptômes :

- Des excroissances de toutes tailles et formes poussent sur le corps.
- Une seconde rangée de dents a poussé.
- Certains animaux peuvent être bicéphales.
- D'autres peuvent avoir une tête démesurée.
- Absence, ou présence exagérée de pilosité.
- Un cinquième membre atrophié ou inutile.
- Un organe censé être interne a poussé à l'extérieur (le foie, par exemple).
- Le score de Hargne et d'Agresser sont augmentés de 1.
- Laissez-vous aller à vos pires délires.

Une fois les PJ sortis du bunker (en vie, et pas face aux Konkalites...), il y a deux possibilités. Soit ils ont caché ou détruit ou emmené le plutonium, soit ils l'ont laissé là. S'ils l'ont emporté, bien joué, ils viennent de mettre à mal les plans du Konkal. Ils sont néanmoins sur la liste noire de la secte. Le scénario s'arrête ici. Dans le cas contraire, les Konkalites vont finalement envoyer quelqu'un d'autre, qui utilisera le plutonium et se rendra à Okhaen pour faire exploser la bombe.

Dans ce cas, les PJ sont les seuls à pouvoir prévenir les autorités du Stallite de ce qui va arriver. Une course contre la montre s'engage alors.

Retour vers Okhaen

Du bunker, il faut une quinzaine de jours pour rentrer à Okhaen. Le chemin n'est pas sûr (voir plus haut). Les Konkalites, eux, doivent rentrer à Nouakchott, préparer la bombe, et puis seulement aller vers Okhaen. Il leur faudra 22 jours. Les PJ ont donc tout le temps. Sauf que puisque leurs corps n'ont pas été retrouvés dans le bunker, les Konkalites sont inquiets et vont envoyer trois tueurs à leurs trousse.

Pourchassés

Trois Konkalites, fanatiques et doués sont sur les traces des PJ. Ils leurs donnent la chasse, attaquent de temps en temps puis se replient. Ce sont des assassins dévoués et efficaces, ils doivent faire flipper les PJ. Ils attaquent lorsque les PJ sont en difficulté dans un borbier.

Les tueurs du Konkal

AGILITÉ 3, Camoufler 2, Esquiver 2, Sauter 1
 FORCE 2, Forcer 1, Lancer 1
 HARGNE 3, Agresser 3, Surprendre 2
 MOUVEMENT 3, Grimper 1, Sprinter 1
 SENS 2, Chercher 1, Percevoir 1, S'orienter 2
 TREMPE 3, Surmonter 1
 PRESTANCE 2, Impressionner 2
 RÉSISTANCE 3, Endurer 1

ARTS MARTIAUX 4, Ecorcheur 4, Lançat 2
 SURVIE 3

Vie : 14
 Energie : 9

Armes : Ecorcheur (1M, dommages -4 puis x2, CS : Déchirer)
 Lançat (dommages +2, portées 5/10/15)

Parler à la bonne personne

Une fois à Okhaen, il reste à parler aux bonnes personnes. Les gardiens du feu sont la meilleure option. Il faut cependant être assez convaincant pour que l'information arrive en haut lieu. Parler à l'Alliance Runka est une autre bonne idée. Ceux-ci discuteront avec les autorités et décideront ensemble. La Réaction Gaïa, trop peu écoutée, ne parviendra pas à empêcher la catastrophe.

Et après

Les PJ seront réquisitionnés et placés sous la protection des gardiens du feu. Ils devront rester en permanence sur la muraille et aider à l'inspection de toute personne entrant dans le Stallite. S'ils reconnaissent quelqu'un, les gardiens procéderont à l'arrestation.

Oul mais...

Les Konkalites ont chargé deux hommes que les PJ n'ont jamais vus de faire pêter la bombe. Ils l'ont chargée sur un char à voile et arrivent une vingtaine de jours après les PJ, soit suffisamment pour que la vigilance soit déjà retombée. Un bon espoir de détecter la bombe est de porter le badge. En effet, à proximité du plutonium, ce dernier vire rapidement au noir. Si la bombe entre dans le stallite et est interceptée, elle conduira néanmoins à quelques morts parmi les gardiens du feu présents. Les PJ qui s'approchent trop seront aussi contaminés. Comme le plutonium est en moindre quantité que dans le bunker, transformez les durées présentées dans l'encadré « être contaminé » en mois au lieu de jours.

Les deux kamikazes

AGILITÉ 3, Camoufler 1, Esquiver 3, Sauter 1

FORCE 3, Forcer 1, Porter 1

HARGNE 4, Agresser 2, Supporter 1

MOUVEMENT 2, Sprinter 1

SENS 2, Chercher 1, Percevoir 2, S'orienter 1

TREMPE 4, Résister 2, Surmonter 1

PRESTANCE 2, Influencer 1

RÉSISTANCE 3, Endurer 2, Régénérer 2

ARTS MARTIAUX 4, Lançat 3, Poignard 4, Article 2

SURVIE 4

Vie : 15

Energie : 12

Armes : Lançat (dommages +2, portées 5/10/15)

Poignard (1M, dommages -1, CS : Changer de main, Attaque rapide)

Article (1M, dommages -1, CS : Enchaînement)

S'ils sont repérés, les deux kamikazes se battent jusqu'à la mort et font tout pour faire exploser leur engin. Il faut les éliminer rapidement, ou c'est la catastrophe. Ce dernier combat doit être le point culminant du scénario, les Konkalites tentant le tout pour le tout pour mettre leur engin en marche...

Si la bombe explose

Boum ! Les Konkallites ont trouvé le moyen de faire exploser leur bombe. Les effets diffèrent selon l'endroit où l'engin explose :

- Si elle explose dans un des trois premiers cercles du Stallite, l'effet est maximal. Les radiations se diffusent rapidement dans tout Okhaen. Les huit mille habitants meurent en quelques jours, le Stallite est désert et inoccupable pour des dizaines d'années. La nouvelle se répandra grâce au Konkall qui aura ainsi le moyen de faire chanter les autorités d'autres stallites.
- Si elle explose dans le 4^{ème}, 5^{ème}, 6^{ème} ou 7^{ème} cercle, c'est une hécatombe. On compte 2000 morts dans la semaine, et deux mille autres de cancers fulgurants dans les deux mois à venir. Le reste de la population survivra, mais une famine causée par la contamination des rizières causera de graves troubles sociaux dans les six mois.
- Si l'explosion a lieu dans le 8^{ème} ou le 9^{ème} cercle, l'effet est moindre. 500 personnes, principalement des gardiens du feu et leurs familles meurent dans le mois qui suit l'explosion. Les vents repoussent les radiations vers le sud.
- Enfin, si la bombe explose à l'extérieur de la muraille, seuls des terreaux mourront dans les semaines qui suivent, les vents repoussant les poussières radioactives vers le sud.

Conclusion

Si les PJ empêchent l'explosion, les autorités (Omar en personne) les remercient chaudement. Ils reçoivent chacun 300 luxs pour services rendus. La compagnie de la Nuit-Horizon les approchera pour les embaucher. Et le Konkall ne sera pas, mais alors pas du tout content...