

LA CITÉ VIOLETTE



"Outside in the cold distance a wild cat did growl.
Two riders were approaching and the wind began to howl."
—All Along The Watchtower, Jimi Hendrix (d'après Bob Dylan)

C'est la fin de la Route Droite. Les dominations de l'humanité disparaissent dans la brume violette qui enveloppe les levers de soleil de cette région occidentale. Pas de routes, mais des caravanes bravent la prairie ultraviolette jusqu'au coucher de soleil éternel de la Cité Noire. Les Princes de Porcelaine et les Satrapes du Spectre Lumineux supervisent de grands troupeaux de bêtes de somme biomécaniques qui apportent des fruits étranges, les lotus de lumière noire, les ivoires indigo, les soies arc-en-ciel et les porcelaines sanguines prisées par les méritocrates des Terres Arc-en-Ciel. De nombreux voyageurs sont emmenés par les vomes, mais personne n'aime parler de ceux qui ont été perdus aux ultras.

La Cité Violette, est un lieu de commerce, de luxe, de magie et de pauvreté. Les hommes de main des Seigneurs Chats y maintiennent un semblant d'ordre, masquant à peine les ricanements moqueurs des félins face aux règles des comptables et des inquisiteurs Métropolitains.



CLIMAT ET MÉSAVENTURES

Le soleil se lève à travers une brume violette, lentement, réticent à abandonner les fantômes chatoyants de l'aube au profit du jour poussiéreux. Une odeur de sel glisse depuis la Mer Ronde, à l'est. L'humidité promet des tempêtes qui viennent rarement.

d20 Mémoires autour de la Cité Violette

- 1 A attrapé le blues de l'écoulement, un trouble digestif dépressif. Rend d'assez mauvaise compagnie.
- 2 A attrapé des ténias de la vrille. Endurance réduite.
- 3 A attrapé une ampoule infectée sur le chemin boueux. Aie.
- 4 Attaque de pickpocket, a perdu un objet précieux.
- 5 Est tombé amoureux d'un feu follet des marais et a perdu une journée à contempler des fleurs.
- 6 De jolies chaussures ruinées dans une tourbière trompeuse.
- 7 Réveil douloureux mais bien nourri, avec 5€ en poche et une lettre de remerciement d'un Seigneur des Chats pour services rendus. Quatre jours ont été effacés de votre mémoire. Rien de grave sans doute ?
- 8-19 Le voyage a été morne et abrutissant, le paysage dominé par les plantations de Chawa et les petites exploitations paysannes des Bleuterriens. Cela aurait pu être pire. Mais comment ?
- 20+ A fait l'acquisition de cinq pierres de Chawa (1 000 €) après avoir régalié un Seigneur des Chats de quelques belles histoires !

OPTIONS DE VOYAGE

- » **Repos, camp d'exil** : 5 €/semaine pour séjourner dans le camp Bleuterriens qui se transforme en bidonville.
- » **A l'intérieur des Hauts Murs, Bidonvilles de la Cité Violette** (ville sûre, quelques heures) : administré par les nobles chats de la Citadelle Violette pour le bien des voyageurs bons à rien qui visitent leur palais du savoir, de l'apprentissage et de la sainteté.
- » **Ouest, la Basse Route et la Haute** (sentier, 1 semaine) : les deux routes sont des plaisanteries truffées d'ornières menant à la Citadelle de Porcelaine, le trou neutre à l'orée d'un territoire vome tentaculaire.
- » **Ouest, Steppe des Nomades Citron Vert** (steppe, 2 semaines) : des troupeaux de moutons à oreilles de chat et un clan de Nomades de Citron Vert transplantés rendent cette zone des Prairies Ultraviolettes relativement civile. Il n'y a pas de sentiers et le voyage est lent.
- » **Nord-est, La Route Droite** (route, 2 semaines) : retour vers les Terres Arc-en-Ciel via les Terres Bleues dévastées. Un lieu de retraite pour les héros, au-delà des limites de l'UVG.

RENCONTRES DANS LES TERRES VIOLETTES (D6)

1. Un **avatar du Dieu Mort aux multiples tentacules** (N7, mugissement) invoqué par des cultistes imprudents. Il se décompose rapidement en une masse jaunâtre et collante.
2. Des **Bleuterriens dégénérés** (N2, traque), courbés et bestiaux, aux yeux ternes et à la faim dévorante pour des entrailles.
3. Des **paysans Bleuterriens armés** (N1, fiers) proclamant fièrement qu'ils sont des Violetterriens.
4. **Troupe de singes** se gavant de baies de café mûres.
5. Portée pourpre et bleu sarcelle portant un **seigneur chat** (N1, sourire grimaçant) et sa petite suite.
6. **Détachement d'inspection de la Route Droite** (N3, ordre public) détaché de Metropolis pour maintenir les routes ouvertes.



DANS LES COULOIRS DES CHATS GRACIEUX

«Soyez tranquilles», murmure la dame aux yeux morts dans l'esprit des voyageurs. Des Chats Cornus sortent des allées brumeuses et examinent leurs bagages. La citadelle se profile, sinistre et odieuse, au-delà de la brume. Un chat noir hoche la tête, la dame s'écarte. Les cantons font signe et le groupe s'engage dans les rues parsemées d'étals.

CHATS, CHATS, CHATS

Les chats sont haut placés dans la Cité Violette. Certains d'entre eux (ou tous ?) sont en fait des Seigneurs Chats, une espèce différente dotée de petites mains humaines et de terrifiantes capacités télépathiques (?), qu'ils utilisent pour contrôler leurs esclaves humains. Les humains de la Cité Violette s'en défendent, affirmant qu'ils sont les véritables maîtres et que les chats ne sont que des animaux de compagnie.

- » **Chats Cornus** (N1, félin) surveillent silencieusement les bidonvilles autour de la Citadelle Violette et tous les habitants les traitent avec beaucoup de gentillesse et de respect.
- » **Chats Noirs** (N2, queue venimeuse) à la langue argentée et à la queue de serpent. Les maîtresses des quartiers.
- » **Méchants Chats** (N3, mi-mythique) sont à moitié en verre, passent dans les coins et maudissent en ronronnant. C'est ce qu'on dit.

RENCONTRE DANS LA RUE (D6)

1. **Mencia, le commerçant de choc** au sang vert, paie (1d10 € x 100) pour des récits et des photos des «Merveilles de l'Ouest» (le double pour des récits bien écrits et illustrés).
2. **Woger de R.F.D.**, un libre marchand moustachu, envoie une caravane indépendante de vins de vampire et de briques de pierre vivante au Dernier Serai pour commercer directement avec les Satrapes du Spectre Lumineux. Il engage des gardes pour la caravane (100 €/garde à l'arrivée au Serai).
3. **Natega l'Aimable** vend des onguents originaux, des chaussures de mauvaise qualité et du matériel carrément dangereux à des prix raisonnables, mais son chat roux miaule un *Charme Personne* sur les voyageurs. Ses fournitures vous laisseront-elles tomber au moment où vous en aurez le plus besoin ? À ce prix-là, quelle importance ?
4. **Une garment effrayée** court dans la rue en criant : «Un chat a essayé de se tortiller dans ma bouche !» Elle s'intégrera à la société et deviendra bientôt un animal de compagnie de chat. Elle s'appelle Uda, pour l'instant.
5. **Un homme brûlé par le soleil** et aux cheveux roses sort d'une auberge en titubant, cruellement poignardé, il projette des bulles cramoisies et gémit «Une perle de béhémoth pour cette chère Cubina». Il tient dans ses mains une carte curieusement précise de la Coquille du Béhémoth, loin à l'ouest. S'il est guéri, il s'appelle Vorgo et fera un homme de main sournois, lâche, mais loyalement incompetent. Qui l'a poignardé ? Il faisait nuit, il était ivre. Il y a là une potentielle quête secondaire.
6. Sur Charming Square, les carrosses s'entassent dans une foule miaulante tandis que les chiens de voyageurs confisqués sont jetés dans la fosse des **combats** contre des rats d'égout dressés. Les bookmakers prennent des paris et les cotes semblent bonnes, voire trop bonnes. Sauver un chien chanceux coûte 1d6 € x 50. Applaudir les chiens attire les regards des seigneurs chats et de leur peuple.

QUI POURRAIT FAIRE DU MAL À VORG ?

Cette quête secondaire est l'une des façons dont l'enquête sur les agresseurs de Vorgo pourrait se dérouler. Considérez-la comme une piste pour vos propres enquêtes sur les UVG. Vorgo est guéri et il renifle avec mièvrerie : «C'est une beauté, c'est vrai, et son père est un chef, dit-elle. Une perle est le cadeau de mariage qu'il demande, dit-elle, une perle ciselée à partir d'un parasite de la Coquille du Béhémoth. Me voilà donc, avec mon ciseau et ma gueule de bois, prêt à m'enrôler avec les Princes jusqu'au Serai, puis jusqu'au Béhémoth... Je me débrouillerai».

1. Dans la blessure de Vorgo, un éclat d'argent. Est-ce qu'il sent la bête sauvage ? Il y a bien une odeur de fourrure mouillée.
2. Les garnements et les vendeuses de journaux diraient qu'il est venu dans le quartier avec une cage à chien, mais où est le chien ?
3. Les Satrapes poignarderaient-ils quelqu'un juste pour l'empêcher d'atteindre leur territoire ?
4. Le peuple des chats ne semble pas se préoccuper de la carte de Vorgo de la Coquille du Béhémoth, ils pensent que c'est une blague.
5. Si l'on insiste, les gens demanderont : «Pourquoi aller là-bas ? Il n'y a que la mort et la cécité qui attendent dans cette prairie».
6. Si on les pousse un peu plus loin, ils parleront de voyageurs mutilés dans la rue des Oiseaux et Morgues. Les félins deviendront plus hostiles, demandant pourquoi tous ces efforts pour un non-félin.
7. C'est alors que les **détectives violets** (N2, éduqués, médecins) accompagnés de beaux **chats blancs** (N3, aristocrates, vicieux) commencent à poser des questions approfondies à propos des inconnus qui s'aventurent dans leur juridiction.
8. Après tout, les corps n'étaient que des voyageurs, pas des citoyens. Mais des étrangers qui dérangent le peuple des chats ?
9. Oui, le médecin légiste a peut-être remarqué les poignards étranges et parallèles utilisés pour mutiler les corps.
10. S'agissait-il de dents ou de griffes ? Ah, seulement si quelqu'un avait des dents comme des poignards ! Ici, la piste s'arrête (pour l'instant), rien n'indique que les fantômes de vomes et d'ultra possession puissent être fondés sur des faits.



Vorgo le Carlin-Garou (N1, lycanthrope, essoufflé) est sournois, couard et bêtement loyal. Si la vérité éclate, il se transforme aussi en carlin. Sous sa forme de carlin, son combat et sa respiration demeurent terribles, mais il acquiert un sens aigu de l'odorat, des yeux globuleux et une régénération lycanthropique. Sous l'une ou l'autre forme, Vorgo est allergique à l'argent, aux oranges et aux sports d'endurance. Est-il possédé par un **scarabée-éclairateur vomme** (N5, cerveau qui bourdonne, radio-télépathie) ?



ROUTIERS OU SBIRE S POTENTIELS (D12)

La sorcière roula des yeux. Encore un malotru inutile. Au moins, ils en auraient bientôt fini. Si leur «héros» ne poignarde pas accidentellement un autre garde potentiel en «testant» leur courage.

Les hommes de main peuvent devenir de nouveaux champions lorsque les précédents héros mordent la poussière. Laissez les joueurs lancer les scores de capacité des hommes de main selon les besoins, ils reçoivent un salaire hebdomadaire.

1. **Migo le Sombre** (N1, félin) et son animal de compagnie **Jor leu-Gro** (L1, endurant, lent). Curieux, intéressé par les nouveaux paysages, un peu lâche, maître de l'*Illusion Mineure*. 100 €.
2. **Léa Peluche** (N3, félin), méchante chatte si elle est en difficulté. A besoin d'un animal de compagnie. Amicale mais très paresseuse, encline à déformer la vérité. Malédiction ronronnante : *Aisselles qui démangent terriblement* (test difficile). 60 €.
3. **Sim Cadmium** (N1, pisteur, ranger), un Tête-de-Chien de peu d'importance à la voix rauque et mystérieuse, avec une capuche et un sombre passé. 70 €.
4. **Merenk-Zero Running** (N1, flexible), drone polycorps fugitif qui redécouvre son identité, cicatrices de la puce de neuroparticipation encore visibles sous ses cheveux blancs cendrés. Apprend vite. 40 €.
5. **Obritish Krat** (N1, chuchote-aux-golems), un Nain qui ronronne comme un diesel, à la barbe brûlée et aux yeux hantés, qui parle de goules-câbles dans une mine de sel loin à l'est. Doué avec les machines. 50 €.
6. **Malikraut Koza** (N1, voleur, chevrier), un petit Orangeterrien avec un penchant pour la poésie, la fanfaronnade, le faste et un peu de bonne vieille ultra-violence. Doué en attaque furtive. 35 €.
7. **Glim** (N2, bourreau), étranger mutique vêtu d'une robe d'un raffinement étrange. Rumeurs d'un passé de barbare meurtrier et d'une formation d'inquisiteur. Esprit de fer. 25 €.
8. **Od Broyden** (N1, marchand, luxuriant), descendant d'une petite maison de vigneron à la recherche de nouveaux marchés et se faisant un nom. Il sait marchander comme personne. 99 €.
9. **Vigo Brastec** (N1, thanatologue), chasseur de travailleurs post-mortem malhonnêtes et actuellement recherché pour certaines affaires non divulguées à l'est. Doué pour le combat avec les morts. 20 €.
10. **Laud ah-Num** (N2, fashionista), dilettante de la Cité d'Emeraude à la recherche du plus beau lotus. Peut être riche ou très pauvre, s'habille toujours de manière élégante (son sens de la mode décuple sa valeur nette apparente). 60 €.
11. **Zika** (N1, berserker), un «jeune» aux yeux sauvages. Non possédé par un fantôme ultra. Totalement vicelard en combat sans armes. 5 €.
12. **Lolar' de-Bruno** (N2, ours soldat), ancien éleveur de navets à moitié sauvage de la frontière des Terres Vertes qui arbore un manteau en peau d'ours et une flûte. Probablement pas un ours-garou. 10 €.

SALON DE LA DERNIÈRE CHAISE

(1 jour, 30 xp)

À une journée de voyage à l'ouest de la Cité Violette, les plantations de café cèdent la place à de hautes terres broussailleuses. La ville les revendique, mais ce sont les chamans à louer des clans semi-nomades Aqua et Cerulean qui sont payés pour les défendre contre les vomes. La mesa de la Dernière Chaise se trouve au carrefour de la Route Basse et de la Haute. Ses flancs, profondément marqués par les visages de rois écaillés d'un âge néo-ophidien, séparent la voie sud des viaducs brisés menant à la Citadelle de Porcelaine des sentiers tranquilles se dirigeant vers le nord, dans les vastes prairies Nomades Citron Vert.

Au sommet des murs bleus d'un fort ou d'une tour datant de Fort Longtemps se dresse le **Salon de la Dernière Chaise**, tenu par **Marsa Vinoble** (N3, pointue et superficielle), héritière d'une longue lignée d'exilés séditieux des Terres Jaunes. La Dernière Chaise est le dernier endroit où l'on peut s'approvisionner en *bière jaune* (200€/fût), en felix whizz et en Chawa, et le premier endroit où l'on entend de nouvelles rumeurs des Terres Arc-en-Ciel. Les éleveurs locaux paient des prix décents, les touristes paient le double. Les pâtres détestent cette héroïne-commerçante sans complaisance qui vend des drogues de la Cité Violette à leurs enfants. Elle prétend que c'est simplement la loi du libre marché.

C'est un secret, à peine gardé, qu'une **mère-du-nid vomme** (L6, féconde) est gardée dans la cave, reliée à un golem de fermentation pour produire la bière jaune.

Standard : 70 € et une addiction au felix whizz ou un visiteur métallique bourdonnant dans l'oreille et promettant la rédemption, 80 xp.



DÉBAUCHE CIVILISÉE EN NUANCES DE POURPRE



DÉBAUCHE

La débauche aide à faire disparaître le trésor. Il y a deux étapes. Tout d'abord, un PJ arrive dans un village suffisamment grand pour pouvoir dépenser 1d6* x 100 € pour une semaine de fête et gagner ce montant d'xp (c'est un dé explosif). Ensuite, le joueur fait un jet sur la table de débauche correspondante pour voir ce qui s'est passé. S'il ne peut pas couvrir sa dette, il lance le dé avec une pénalité. C'est simple, non ? Utilisez les dés de héros et le Charisme pour obtenir un résultat de 20+.

- D20 Tester le Charisme pour se débaucher dans la Cité Violette - S'amuser, s'amuser, s'amuser
- 1 Expulsé de la ville comme un chien sale. Pas d'xp gagnés et une «réputation». Une infection de poux canins ou de lycanthropie, aussi.
- 2 Les fruits bizarres étaient plus bizarres que d'habitude. Lancez le d6 : un(e) (1) oreille, (2) nez, (3) zizi, (4) perle, (5) tentacule, (6) chat supplémentaire.
- 3 Accro à l'herbe à chat (50 €/semaine). S'en priver rend une personne désagréable et peu attirante. La guérison prend 1d6 semaines (€100/semaine).
- 4 Ce lotus à lumière noire bon marché ? Vous phosphorez désormais à la lumière ultraviolette. Les créatures UV ont un avantage contre vous.
- 5 Vous avez ingéré un esprit de chat magique et êtes devenu un animal de compagnie pour félin. Votre héros est fasciné par votre nouveau personnage : un chat à cornes nommé Etoile Filante (N1, félin). Ce chat ambitieux de seize ans cherche à obtenir le Bâton-de-Rat de l'Immortalité. Pouvoirs : Ronronnement de Puissance. Sorts : Maintenir le portail. Faiblesses : les chiens, les pelotes de laine, le tonnerre.
- 6 Duel de regard avec un Mordoeil. A perdu un œil.
- 7 A trouvé les fosses de combat anthropiques. Réduit à ½ vie. Réussir l'épreuve de Force pour gagner 1d4 x 100 €.
- 8 Rencontre Herrie Tree (N3, apprenti médecin), goujat local, nécroambule et pourvoyeur de beaux cadavres-ouvriers pour l'entreprise de construction CAT. Usurier pour futur cadavre. Envie d'un job de voleur de cadavres ?
- 9-10 La fête s'est déroulée comme il se doit. Vous vous réveillez avec une gueule de bois.
- 11-12 Votre numéro de danse sur table fait parler de lui dans les quartiers.
- 13 Réveillé avec un sac de chats étranglés et vidés de leur sang, cent pièces d'argent de mauvais augure (100 €) et un sentiment d'inquiétude. Quelques heures plus tard (lancer un d6), un(e) (1) auberge, (2) maison de chat, (3) cabane d'opéra, (4) magasin général, (5) café politique, ou (6) manoir s'effondre dans un murmure de décomposition nécrotique.
- 14-19 Vous avez la réputation d'être une bonne personne dans les quartiers populaires.
- 20-24 Vous avez acquis un chariot entier de bananes (8 sacs à 50 €/sac). Et un singe étonnamment intelligent nommé Ananas (N1, comptable).
- 25+ Vous vous réveillez avec un mal de tête foudroyant. En touchant votre front, vous découvrez un nouveau troisième œil, invisible. Votre aura est amplifiée en permanence. Peut-être avez-vous vous-même trouvé une certaine sagesse.



Les héros sont allés dans les Prairies et en sont revenus. Il est temps de faire la fête comme des gens civilisés, d'apprendre de nouveaux trucs et de vider quelques portefeuilles.

«Voi, pâle-couleur, pren an-tour!», crie le rabatteur dans un patois de Pourpre pâteux. D'autres se joignent à eux, des capes tachetées flottent, des panneaux en papier annoncent «la dernière partie avant la notte». Les lèvrés claquent. Les rustres de la plèbe se pressent pour vendre du bon temps, de l'oubli, ou tout simplement de la saucisse de rat surprise à la mode des steppes.

«Attention, siffle la Sorcière, cet endroit se nourrit de rêves brisés et de cupidité irréfléchie.»

Poncho acquiesce. La foule s'agite. Le Héros a disparu. Poncho et la Sorcière échangent un regard. Ça va mal se terminer.

«Lefruis ! Lefruis ! Pâle-cou, ven et scoupe un nouv raison et mangia !» chante la danseuse devant le bar à fruits. Est-ce là que le Héros est allé ?

DROGUES DANS UNE BRUME VIOLETTE

Le héros a trébuché dans le jardin d'un sanctuaire et a vomi copieusement sur l'autel des grenouilles. Des animalcules lumineux se mirent à chanter et à danser. Il les regarda fixement. Esprits satisfaits ou hallucinations, il ne le savait pas.

Les drogues sont une expérience. Les PJ gagnent 1d6 x 10 xp lorsqu'ils en essaient une nouvelle. Il est pénible de mesurer et décompter la durée des effets. La plupart des effets durent quelques heures. Les personnages font un test après chaque rencontre pour voir si les effets se sont dissipés.

DROGUES DE LA CITÉ VIOLETTE (D8)

1. Le **Lotus de Lumière Noire** brille dans l'obscurité et les chats l'adorent. Mangé, il guérit les affections mentales pendant une semaine. Fumé, il apporte un sommeil profond et restaure 1d6 points de vie. Enduit sur la peau, il dégage des phéromones qui modifient l'esprit, augmentant l'attrait pendant une journée. 50 €/dose.
2. Le **Chawa** est un narcotique fabriqué à partir d'excréments de chats noirs. Un pot de ce produit parfumé induit le sommeil et restaure les attributs mentaux perdus. 20 €/dose.
3. L'**herbe-à-chats** ou **une bouffée d'Hops** est un champignon en poudre. Il apporte de l'euphorie et 2 actions bonus. 50 €/dose. *Addictif* (test facile). En manque : grognon et antipathique.
4. **De la Crételle des Prés** ou **Braquemard du Magicien** est une racine à mâcher utilisée pour stimuler la concentration. Elle est populaire auprès des étudiants en magie qui préparent des tests de capacité cognitive. 75 €/dose.
5. **Felix Whizz** est une boisson énergisante très populaire. Une tasse accorde de la Vie temporaire, mais rend le buveur un peu ennuyé. 10 €/dose. *Faiblement addictif* (test insignifiant). En manque : le buveur se sent énérvé, grognon et déconcentré.
6. La **Brume Pourpre** est la prise de prédilection des hommes virils. «L'essensa de mors» aromatisée engourdit la douleur et les émotions. Un long spliff aide à supporter la douleur, le chagrin, la peur et la souffrance, mais rend lent et de faible volonté. 20 €/dose. *Faiblement addictif* (test insignifiant). En manque : bouche cotonneuse, brouillard cérébral.
7. Les **Plumes de Geai** sont des aiguilles de cristal d'un fabuleux oiseau UV. Insérées, elles font de vous l'attraction de la soirée, mais rendent maladroit. 250 €/dose.
8. Les **Favoris** ou **Titilleurs** élargissent la conscience, augmentent la perception, provoquent un faible effet de lévitation et réduisent la coordination. 100 €/dose. *Addictif* (test facile). En manque : tremblements.

MAIS LES DROGUES, C'EST MAL, M'VOYEZ

Lorsqu'un héros prend une drogue addictive, il fait un test. **S'il échoue, il devient dépendant.** Le joueur ajoute à la fiche de son héros, à l'aide d'un stylo, l'accoutumance et un suivi de l'approvisionnement en drogue. Lorsque le héros n'en a plus, il doit faire un test très difficile chaque semaine. S'il échoue, il souffre jusqu'à ce qu'il obtienne à nouveau une dose.

Guérir d'une dépendance prend beaucoup de temps. Jouez le combat ou utilisez *Soigner Maladie*. Il n'y a pas d'autres règles que ça. C'est difficile, débrouillez-vous avec ça. Bien qu'il soit guéri, le héros a bu à la mamelle de la transcendance et une nouvelle prise de *Lait de Mamz'elle Maiku* (ou de ce à quoi il était accro) relance l'addiction.

Les effets à long terme sur la santé ont tendance à être durs et mortels, mais les monstres le sont aussi. On peut généralement ignorer le long terme dans un jeu de rôle. Les héros meurent.



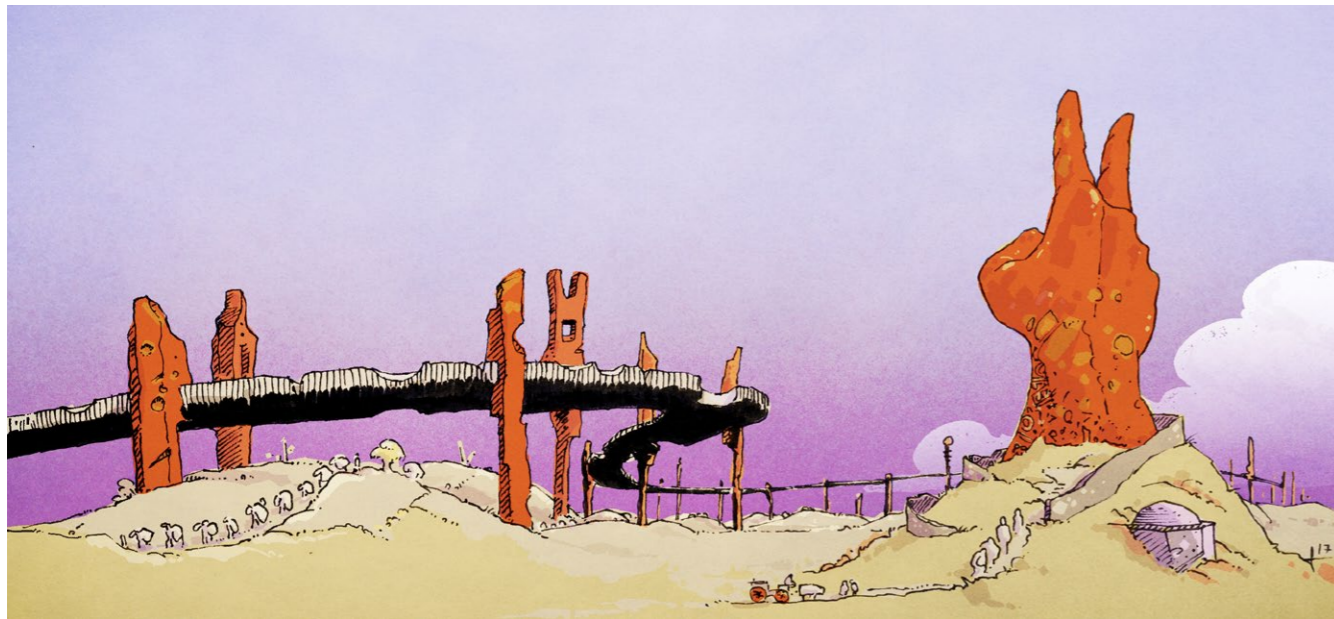
LE DERNIER GASTRO-GNOME

La Sorcière et Poncho s'assirent sur le banc-gargouille en grignotant leurs sandwiches. L'ornementation lithique soupira et racla les miettes. Ça allait encore être une de ces journées.

Comme les drogues, les repas raffinés (ou bizarres) sont une expérience pour les PJ. C'est moins dangereux, mais cela prend plus de temps. Au bout d'une semaine, ils deviennent des habitués et gagnent des xp. Le prix s'ajoute au coût de la vie.

Établissements de restauration du Quartier (d6)

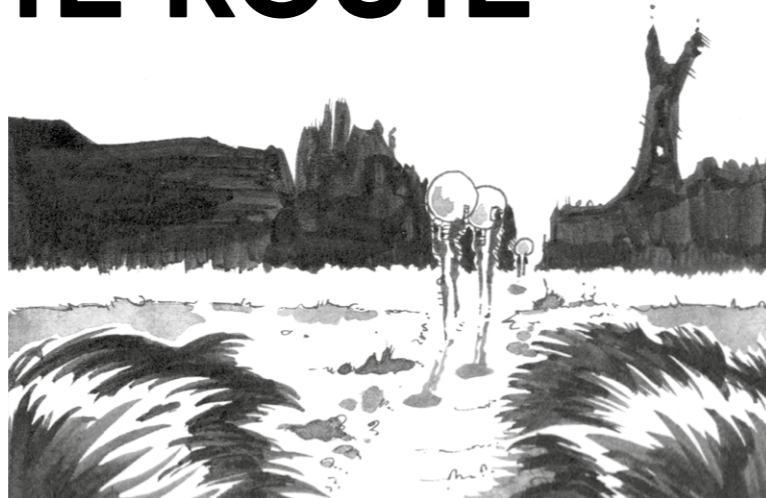
1. **Pér Slaji** : l'expérience culinaire la plus sinistre du quartier. Les tests d'Endurance (difficulté Insignifiante) sont de rigueur, l'avantage étant de trouver des combats, des coupeurs de bourses et des pickpockets. Régulier : 1 €, empoisonné par Pér, 50 xp.
2. **Shéh Shah** : pipe à eau de première qualité et Chawa, centre d'une franchise féline qui s'étend du DTR (District des Terres Rouges), la province hyper-capitaliste indépendante des Terres Rouges dirigée par des syndicats du crime ouvriers) à la Citadelle de Porcelaine. Les chats cool y trouvent de la bonne drogue, les chiens crétins ne sont pas les bienvenus. Régulier : €10, obtenir un contrat avec les voleurs de cadavres de la Brume Pourpre, 50 xp.
3. **Le Pesquemanceur** : Seka l'Invocateur est le découpeur de requins le plus affûté au sud d'Azure. Vous ne trouverez pas meilleure source de parchemins et d'amulettes de pêche du marché noir. Régulier : 20 €, apprend *Attirer Poisson*, *Ver précoce*, *Piège avec un filet* ou *Lance de tranchage de Seka*, 100 xp.
4. **Lultim Gastro-gnome** : le summum de la cuisine piquante, traiteur pour les chats et leurs animaux de compagnie, les émissaires étrangers, les Princes et les Satrapes des Royaumes Caravaniens. Y entrer est difficile, mais prestigieux (avantage pour interagir avec les nobles et les snobs locaux). Régulier : 200 €, oint par le gastro-gnome, 100 xp.
5. **Al Flogon** : le repaire des abnégateurs du Panthéon Arc-en-ciel. Seuls les visiteurs sans Charisme y entrent sans risquer de blasphème (test d'Aura facile). Les blasphémateurs subissent une malédiction punitive pendant une semaine et un jour, crachant des absurdités lorsqu'ils parlent. Une pénitence stupide et coûteuse (50 €) supprime la sanction divine. Les visiteurs avisés peuvent s'informer sur la biomechanicum. Régulier : €5, biomechanicum, 200 xp.
6. **Nul Sanctimons** : un bar à eau bénite et à Felix Whizz, où les raffinés se rencontrent, prennent du Chawa et commentent les nouveaux habits des Impératrices. «*Sé très il-decadent, néy?*» dit l'eunuque au décolleté. Ça ne l'est pas. La nourriture nourrit l'âme mais pas le corps. Les habitués ne récupèrent que la moitié de Vie, mais peuvent mémoriser un sort bonus. Régulier : 100 €, nouvelle habitude à la mode mais sans effet, 100 xp.



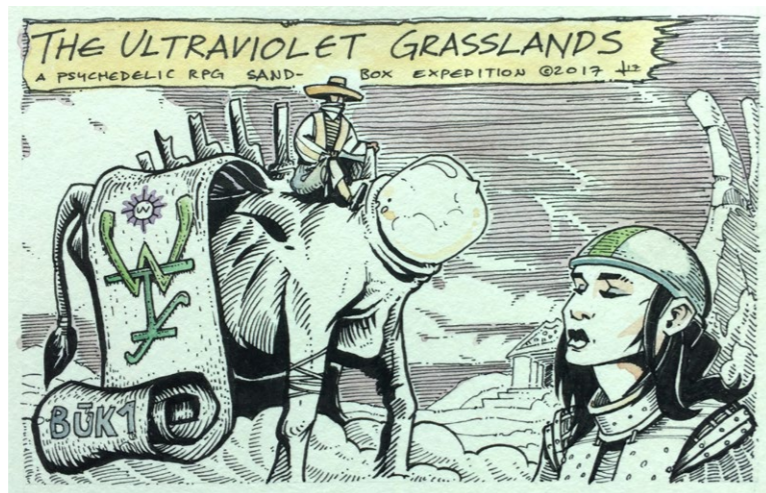
LA BASSE ET LA HAUTE ROUTE



Mererk-Zero de retour de son premier voyage, sous la brume peu lumineuse.



Nos porteurs déposent des cristaux de vidy intacts devant le Pylône 723 et le Old Gawn's Belcher.



"I'm on a plain, I can't complain."
—On A Plain, Nirvana

Le viaduc troué de la Haute Route court à travers les herbes blafardes sur des pylônes fissurés de corail des Terres Arides mourant. Sous le testament à moitié praticable des folies de Bien Avant, la Basse Route serpente, comme des fils maculés de terre, d'argile, d'huile et de sang mélangés qui forment une surface dure par l'effet des martèlements des pieds, sabots, roues et semelles des pèlerins, des nomades, des caravanes et des vechs.

MÉTÉO ET MÉSADVENTURES

Vers 9h30, le soleil s'élève au-dessus de la brume violette qui irrite les yeux. De fortes rafales d'air au goût fade apportent (lancer un d6) : (1-3) des volutes de cendres, (4-5) une pluie acide, (6) des cieux brûlés. Ceux qui errent parmi les ruines de grandes civilisations oubliées peuvent être frappés de mélancolie.

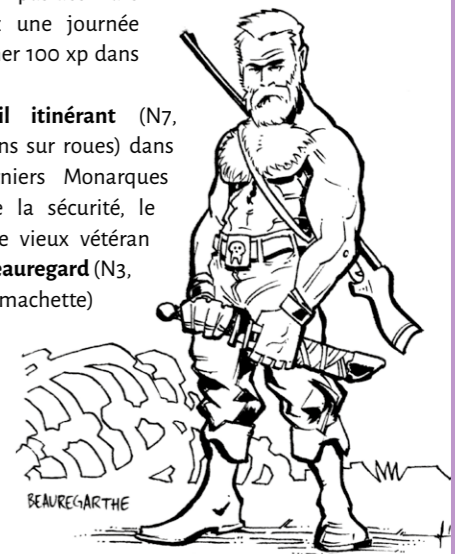
- d20 Mésaventures entre les deux routes
- 1 La pluie acide empoisonne 1 sac de provisions (-1 provision).
- 2 Mordu par une araignée scorpion qui tente de s'installer dans une botte malodorante (Poison: test d'Endurance modéré, [-] aux tests physiques pendant une semaine).
- 03-avr Une bête stupide se blesse dans un trou de chien de prairie (-1 jour).
- 05-juin Un personnage malchanceux se foule la cheville sur des débris métalliques (-1 jour).
- 7 Un destrier (choisi au hasard) est perdu. Si les voyageurs le recherchent, ils perdent un jour et le trouvent transformé en une merveille biomécanique semi-vome. Il se nourrit désormais des radiations ambiantes et de la lumière du soleil, ce qui double sa valeur. Cependant, son visage cybernétique suscite un certain malaise.
- 08-sept La cendre aggrave les furoncles de la selle dues à la chevauchée (-1 jour ou -1d4 Vie).
- 10-nov Attrape une toux grinçante. Bruyant mais inoffensif. Un médicament breveté (5 €) devrait la guérir.
- déc-20 Une coiffe nomade à motifs protège de la cendre, les ponchos en laine cirée protègent de la pluie acide, mais rien ne protège de la réalité déprimante de cette errance dans les vastes ruines des temps anciens.
- 21+ Un chiot sauvage de la steppe, avec une drôle de tâche sur le museau, s'attache au héros. Si on en prend soin, il devient un féroce compagnon.

OPTIONS DE VOYAGE

- » **Repos, Camps des Ruines**: séjour dans une halte caravanière improvisée à l'intérieur d'un bâtiment datant de Fort Longtemps et à l'utilité peu claire. Défendable mais peu sûr.
- » **Ouest, Citadelle de Porcelaine** (oasis sûre, 1 semaine): cette méga-sculpture énigmatique est incrustée des maisons coralliennes des Princes de Porcelaine, situées dans les terres arides. Un cercle de golems y monte la garde. Deux grands sérails témoignent de la paix précaire entre les Satrapes du Spectre Lumineux et les Princes.
- » **Sud-ouest, Cratère du Tesson de Poterie** (steppe, 2 semaines): le maquis est blafard, la terre arable recouverte d'exosquelettes de porcelaine datant d'une époque plus lointaine. Les clans de la Mandarine verte, du Citron jaune et du Citron vert pâturent et commercent ainsi au printemps et à l'automne.
- » **Est, Cité Violette** (route, 1 semaine): retour aux Terres Arc-en-ciel. La ville des seigneurs chats et de leurs drogues.
- » **Nord, Steppe des Nomades du Zeste** (steppe, 1 semaine): terres rudes, interdites aux voyageurs, parsemées d'étranges vestiges des âges les mieux oubliés.

RENCONTRES SUR LES DEUX ROUTES (D8)

1. **Essaim de chiens de prairie possédés par des vomes** (N4, horde logique), ils bavent alors que l'effroyable fantôme mécanique corrompt leur matière neuronale. Ils sont vecteurs d'infection par le vome, mais cet essaim peut être déjoué en grim pant sur un rocher assez haut et en attendant que l'infection liquéfie leur cerveau (quelques jours).
2. **Chiens des steppes sauvages** (N2, tachetés) charognards blancs et gris à la recherche de proies faciles.
3. **Lièvres de pâturage aux fines jambes**, aux yeux effrayés et aux protubérances chitineuses pivotantes. Ils ont un goût légèrement désagréable.
4. **Chasseurs Nomades du Zeste** (N2, rusés) retournant vers le nord avec des sacs de gibier remplis d'oiseaux luisants (50 € par sac).
5. **Une caravane d'Arcterriens** (N3, vénaux) avec des centaines de bêtes, des escortes et des cargaisons de fruits bizarres (100 € par sac) et de soies arc-en-ciel (500 € par sac).
6. **Grand marcheur de porcelaine** (N5, scintillant) et sa trinité de **Princes agités** (N3, conservateur), escortés par des **esclaves eunuques** (N1, porteurs) et de nombreuses bêtes.
7. **Des chariots-horloges des Satrapes** (N6, sonnante, cliquetant) forment une colonne aux couleurs gaies et aux parfaits créneaux de verre étincelants. Le responsable Satrape dit qu'ils vendent des expériences, non pas des marchandises. Dépensez une journée et 200 € pour gagner 100 xp dans l'horloge de cristal.
8. Un affable **sérial itinérant** (N7, village de bûcherons sur roues) dans le style des Derniers Monarques Cadavériques offre la sécurité, le ravitaillement et le vieux vétér an des Terres Vertes **Beaugard** (N3, combattant à la machette) et son fusil à chat (60 €/semaine).



DÉCOUVERTES EN HAUT ET EN BAS



PYLÔNE DE CRISTAL DES SOUVENIRS OFFERTS
(2 jours, 150 xp)

Un pylône de cristal aux volutes voluptueuses gît sur le côté dans un cratère fortement érodé, ses flancs couverts d'une émeute de ronces parfumées altérant l'esprit. Les nomades disent qu'il transforme des souvenirs en vie. C'est vrai (le toucher avec le front, fait définitivement perdre 1 point de Pensée, gagner 1 Vie). **Ultra possesseur** (N6, fantôme affamé) la nuit, **méchas mille-pattes** (N2, face laser) le jour.

COURONNE DE TERRE CUITE
(2 jours, 100 xp)

Le bord d'une colline étrangement uniforme s'élève, blanc et pâle, comme une grande couronne de porcelaine profonde. Des vestiges de carrières datant d'avant l'époque des Princes de Porcelaine gisent abandonnés en proie à des lévriers vomish (N3, aux branchements lents) tandis que des **prospecteurs de porcelaine** sanguins (N1, malchance) murmurent au sujet de trous de vers à l'extrémité de la colline (à un jour de distance). Les *trous de vers* mènent aux profondeurs. Il y a d4 à sonder:

1. Un grand trou mène à l'exosquelette couvert de poussière d'un grand ver ultraviolet, mort depuis des décennies. Des **rats-araignées** (N1, marche au plafond) et des **chauves-scorpions** (N1, venin) ont proliféré. Une journée d'excavation permet de déterrer 2d6 grandes dents de ver en cristal (1 sac et 100 € chacune). Elles permettent de fabriquer des épées et des lances. Épiques.
2. Un trou de terre aride rempli d'éponges mène à des champs de spores, des **parasites de la peau** (N1, défigurant), et plusieurs **squelettes pas-du-tout elfiques** (N2, os métalliques, 1 sac et 200 € chacun).
3. Un trou lisse et poli mène à un enchevêtrement glissant de passages et de chambres occupés par une famille de **vers de vase verts** (N3, hyper-acide). Les vers sont (d6): (1) tous partis, (2) tous morts et pourris, (3) en train de se transformer en une sorte de **chose vome** (N6, changeant de forme), (4) endormis (5) en train de s'accoupler, (6) prêts à tendre une embuscade aux envahisseurs et à digérer lentement leurs os délicieux.
4. Un faux trou de ver mène à une cache archaïque oubliée. Elle contient des munitions et des meubles en ivoire indigo (2d4 sacs, 1500 € au total).

LA MAIN ROUILLÉE DE LA VICTOIRE
(1 jour, 80 xp)

Une main victorieuse émerge du sol dur, couverte de graffitis. Près de la route, c'est un lieu de pique-nique populaire pour les jeunes filles aristos qui cherchent un endroit gothique et mélancolique pour se faire représenter. Léger danger de **méca-singes** (N2, voleurs, doigts effilés-rasoir).



AFFLEUREMENT D'AGATE MOTEUR
(2 jours, 2d8 x 10 xp)

Une magnifique crête striée est le résultat d'un processus géologique incroyablement esthétique. Des fragments de squelettes métalliques rares (200 €/sac, 1d6 jours pour chaque extraction de sac) sont incrustés çà et là dans l'affleurement, accréditant d'anciennes théories sur la Citadelle où des créatures mélanges de chair animée et d'endosquelette métallique étaient la norme évolutive. Des **archéologues aux articulations inversées** (N3, des humanoïdes pas du tout des vomes-insectes) rôdent autour de l'affleurement.

PORTE SCELLÉE
(3 jours, 250 xp)

Une porte cintrée dans le style Oignon-et-Crâne du Dernier Règne de l'Acajou émerge lentement de son tombeau en aérolithe. Les sages affirment qu'elle a été ensevelie par l'intervention épique d'un *Air Devient Pierre de Zrakomlat* au cours de l'année des Sept Guerres. Les ossements pétrifiés de bêtes étranges (300 €/sac, 1d4 jours pour extraire un sac) émergent continuellement de la pierre légère et friable dans la région. Elle est largement recouverte de graffitis. Risque d'**artistes dilettantes** (N2, ennuyeux) et d'occasionnels **méta-squelettes** (N4, recombina-toire, adaptable).



LA STEPPE DES NOMADES DU ZESTE



"I should have listened, baby,
to my second mind."
—Lemon Song, Led Zeppelin

Les terres des Nomades **du Zeste** sont rudes et sèches, menaçantes pour les voyageurs. De curieux vestiges de la période brumeuse que les prêtres opiomanes de la Cité Safran appellent les âges «à Mieux Oubliés» parsèment la plaine. Au printemps, les Nomades **du Zeste** paissent à l'ouest en direction du Colosse d'Herbe, avant de retourner à l'est vers la Bordure du Cercle pour l'hiver.

MÉTÉO ET MÉSAVENTURES

Chaque matin, la brume violette masque le soleil jusqu'à 8h30 environ. Une bruine sourde s'infiltré dans les yeux et des cendres de cinabre brûlent la langue.

Le plus grand danger ici, ce sont les inquiétantes histoires du peuple-loups dans l'extrême nord, au-delà de la Mer d'Arbres. Ça, et les clans bien sûr.

dzo MéSAVENTURE dans la Steppedu Zeste

- 1 Le Héros, tombé de sa monture, s'est foulé l'épaule. C'est un jour de perdu. La douleur perdure au moins une semaine.
- 2 Le héros contracte une vilaine infection de la vessie qui l'affaiblit jusqu'à ce qu'il reçoive des médicaments. Un seul mot : violet.
- 3-4 Perte d'une bête à cause d'une meute de chiens sauvages tachetés (-1 bête).
- 5-6 Infesté de poux de cendres. Très agaçants et à moitié invisibles, ils vous rendent irritable et impulsif.
- 7 Des débris d'obsidienne coupent les pieds et les sabots (-1d6 Vie), mais attendez, dans le fossile brisé d'un ancien marcheur, piégé parmi les éclats tranchants (difficiles à éviter), se trouve un éclat de bloc de Force monté dans une matrice vitreuse - une lame de Force (1d10, ignore les magies du Dernier Jour, 500 €).
- 8-9 L'armure métallique a rouillé (bonus de -1).
- 10-11 La poussière irritante empêche de discerner, vous avez les yeux rougis. Guéris par le repos et le lavage. Peut être évité avec des lunettes.
- 12-19 Les héros comprennent à présent pourquoi tous les nomades fument constamment des pipes remplies de leurs herbes à l'odeur sucrée : les cendres de cinabre qui se répandent partout ont un goût de plombage dentaire broyé. Pas très agréable.
- 20+ Rencontre surprise avec des nomades installés au milieu de nulle part, pratiquant une obscure célébration rituelle en buvant de fortes liqueurs médicinales appelées "vodye bocye" (-1 jour, guérison d'un mal, mais énorme gueule de bois pendant un jour). Si les PJ restent, ils peuvent acheter des bouteilles supplémentaires de vodye bocye en racontant des histoires héroïques élaborées et invraisemblables (test facile). S'ils échouent à un test, les nomades se mettent à maugréer et à dire que c'en est assez et qu'ils n'en vendront pas d'autres. Une bouteille permet de restaurer entièrement un attribut ou de guérir une maladie (mais elle est aussi fortement alcoolisée).

OPTIONS DE VOYAGE

- » **Repos, Taillis Solitaire** : rester à l'abri des arbres solitaires s'accrochant à la vie dans un creux peu profond entouré d'une vaste steppe. Il y a de l'eau, mais peu de sécurité.
- » **Ouest, Citadelle de Porcelaine** (oasis sûre, 1 semaine) : l'énigmatique méga-sculpture est incrustée des maison en corail des Terres Arides des Princes de Porcelaine. Un anneau de Golems de Défense Colonnaires relativement bien entretenus protège ce havre de commerce.
- » **Sud, la Haute et la Basse Route** (route, 1 semaine) : des pylônes effrités de corail des Terres Arides surplombent la route moderne défoncée.
- » **Est, la Cité Violette** (steppe, 2 semaines) : retour aux Terres Arc-en-Ciel. La ville des seigneurs chats, des drogues, des animaux de compagnie et de la magie décadente.

RENCONTRES DANS LA STEPPE (D8)

1. Des **claqueurs vomes** (N4, enchevêtrant) s'agitent dans l'obscurité, vous pistent en gémissant, lançant rochers et boullons. Le jour, ils s'enfoncent dans la cendre et vous suivent à grande distance, leurs yeux télescopiques en verre et leurs membres remaniés leur permettant d'avancer à pas lents et réguliers. La nuit, si les lumières s'éteignent, ils se jettent à l'intérieur du cercle du feu de camp et tentent d'entraîner une ou deux victimes dans l'obscurité. La moitié de leurs victimes sont abandonnées aussi soudainement qu'elles ont été enlevées, indemnes à l'exception d'égratignures, d'ecchymoses et d'une peur de l'obscurité.
2. **Mégapède à l'esprit brûlé** (N8, extraterrestre) faisant vibrer le sol au cours de son étrange voyage, des incrustations de corindon scintillant sur ses nœuds neuronaux segmentés intriguent.
3. **Oiseaux vomes** (No, traque) avec des yeux enregistreurs en verre et des entrailles de métal, autrement impossibles à distinguer des espèces normales.
4. Une volée de **pigeons dodus** offre une chasse facile.
5. Un troupeau de **chevaux à cornes** (N2, rapide, d'une valeur de 150 euros, capacité de 2), seméfiants des créatures à deux pattes, belliqueux s'ils sont provoqués.
6. De **grands Tatous** (N1, petit, résistant, semi-intelligent) creusant un nouveau terrier communautaire et cultivant des champignons.
7. Des **éclaireurs du Zeste** (N2, lanciers), méfiants mais fiers.
8. Le **village itinérant de la matriarche du Zeste** (N8, colonie), ses bergers, biens, troupeaux et chariots se déplacent vers de meilleurs pâturages. Cela pourrait être une opportunité pour commercer!

DÉCOUVERTES CHEZ LES NOMADES

LE GRAND BAOBAB BIOMÉCANIQUE

(1 jour, 120 xp)

Rendu célèbre par les contes du Clan de la Mandarine Verte, l'arbre biomécanique est un spectacle incroyable qui domine la plaine. Il sécrète des huiles naturelles (200 €/sac, récolte 1 par 1d6 jours) qui lubrifient les machines et soignent les articulations douloureuses. On dit qu'une **dryade artificielle** (N4, plastique appréciable) réside dans le cerveau lent du grand arbre, rêvant de l'écosphère éveillée.



SOURCE DE L'EAU JAUNE

(2 jours, 170 xp)

- » Le Clan **du Zeste** tient cette source sacrée en grande estime, cachée dans une étroite ravine taguée de représentations skeuomorphes, rituels de la vie quotidienne datant de Bien Avant. Les eaux jaunes jaillissent de la fissure sacrée et s'accumulent dans un bassin presque sans fond. L'eau est considérée comme un puissant reconstituant (elle calme les nerfs et une bouteille redonne 1d4 Vie), surtout lorsqu'elle est mélangée à du lotus noir (absurdité).
- » *Les profondeurs de la Source* : À plus de 300 mètres, les profondeurs inférieures sont remplies de **vicieux poissons biomécaniques de fil et d'os** (N1, carniphile) et d'**abyssosaures** (N5, sauriens cavernicoles écholocalisâtes).
- » *Au fond* : Des offrandes (11 000 euros au total) de bronze, d'or et de cristal, allant des épées aux canons. Chaque offrande occupe 1d6-1 sacs et vaut 1d10 x 100 €.
- » *Sous les offrandes* : un **fétiche de machine sacré** (N5, endormi) d'une proto-déité à moitié oubliée, au nom aujourd'hui oublié.
- » *Sortie souterraine* : vers le Jardin de la Pieuvre des Cavernes (1d6+2 jours dans le noir).



CÔTES EN VERT-DE-GRIS

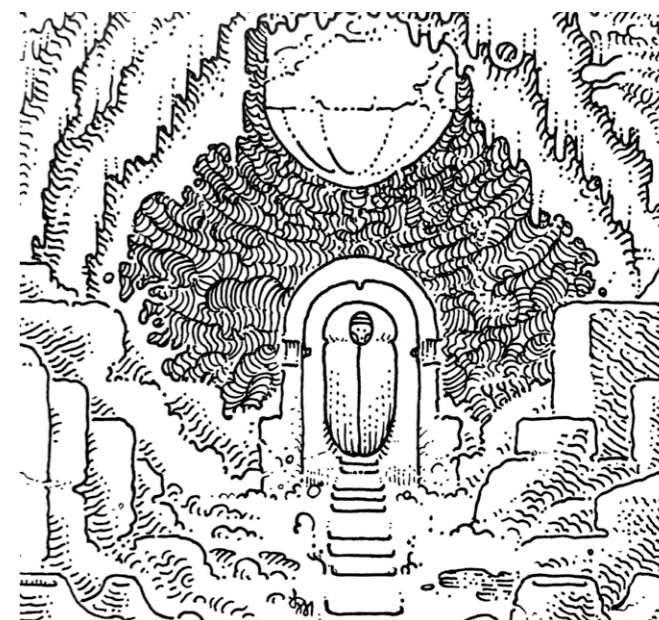
(3 jours, 200 xp)

Les énormes côtes d'une bête gargantuesque sesquipédaliennne s'élèvent, coupées et polies par de sinistres lames, transformées en une accroche grossière recouverte de siècles de prières peintes et de felix whizz, brillant jour et nuit d'un vert bleuté. Les **membres du clan Citron** (N2, dur à cuire) font des offrandes de viande et de boisson les nuits impaires. Un occasionnel sacrifice humain apporte une grande fortune (trois bénédictions) ou une restauration. Des **vomes** (N2, modèles de base) ont été signalés au lever du jour et au crépuscule.

CRYPTIQUE DE LA REINE CRAQUELURE

(4 jours, 250 xp)

- » Une entaille déchetée dans un canyon érodé révèle d'étranges offrandes (vomes) à plusieurs anciens moignons de céramiques, les vestiges d'un système de ventilation éteint depuis longtemps.
- » *Sous terre* : un labyrinthe de couloirs et de passerelles à peine accessibles où la cendre et la poussière tombent bizarrement. Les fosses et les cascades sont les seuls dangers. Des golems de sécurité morts grincent et s'effondrent.
- » *Au centre* se trouve le Cryptique, une crypte à trois couches de verre et de ge-yao protégeant une **reine biomécanique** (N5, ancienne). Elle développe un champ d'entropie soudaine, une malédiction de liquéfaction immédiate des tissus et un charme de séduction. La reine est confuse mais pas hostile. Ses implants biomécaniques peuvent être pillés (4 000 €).





LA CITÉ MONTAGNE
(3 jours de plus, 500 xp)

LE JARDIN DE LA PIEUVRE DES CAVERNES
(5 jours, 300 xp)

Au-delà du premier rang érodé des collines de la Crête Bleue, s'élèvent les montagnes de la Crête Bleue, courbées, bossues et fatiguées. Leurs sommets ont été réduits en éclats par les armes psychiques d'une ancienne guerre, leurs flancs sont couverts d'éboulis et de broussailles.

Parmi elles, l'une garde encore sa fière allure, ses flancs de pierre vivants et blindés d'épines et de fourrés de corail des Terres Arides. C'est la dernière cité-montagne, et la demeure de **Printemps Mort** (N8, doux cavalier des mortels), un chef parmi les ultras qui a passé un accord avec les Habitants des Steppes pour vivre parmi eux pacifiquement.

Printemps Mort se souvient d'une époque où un autre monde était jeune et où celui-ci ne faisait que scintiller dans les yeux d'un lâche seigneur de guerre.

» Les visiteurs ont deux options : soit ils sont pacifiques et mangent les sucreries de viande synthétiques et boivent les alcools synthétiques de la Cité-Montagne, montrant ainsi leurs intentions pacifiques, sinon ils sont possédés.

» Ceux qui prennent part au festin ingèrent des œufs de parasites qui augmentent leur Attribut Pensée de 1, les rendent plus faciles à posséder et effacent tout souvenir conscient de l'emplacement de la ville. Les parasites servent également de lien de surveillance permanent avec les ultras de la Cité-Montagne.

» S'ils sont possédés, ils subissent un effacement de mémoire plus brutal et leur Attribut Pensée est réduit de 1 de façon permanente. Ils se retrouvent quelques jours plus tard dans la steppe, fatigués et épuisés.



» Au plus profond du karst calcaire photo-luminescent, des débris empilés datant de Bien Avant s'agglutinent en dépôts à moitié fossilisés. Une caverne sphérique de 300 mètres de diamètre, conséquence de la détonation accidentelle d'un ancien rituel de combat, abrite la **Pieuvre des Cavernes** (N16, dodue, gentille). Elle est énorme et multicolore, avec des tentacules en fouet neural et souffre d'une sévère photophobie. Sa maison est jonchée de rituels biomantiques. Elle est convaincue que le monde est fini et que seules ses expériences défailtantes peuvent faire revivre le monde mort d'en haut.

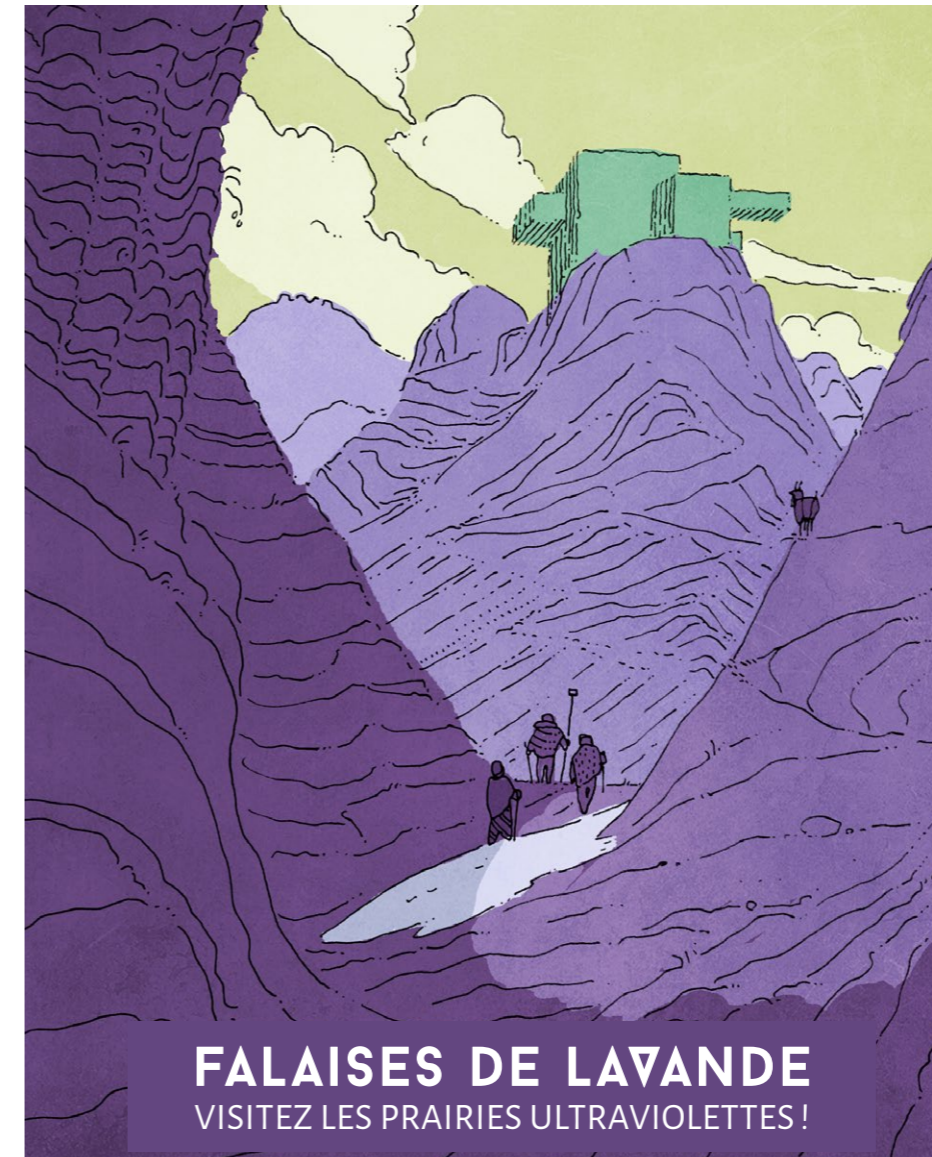
» **Biomancien Extraordinaire** : la Pieuvre des Cavernes a remplacé son corps humain par une forme à multiples tentacules adaptée à la survie dans le bouillon sombre et riche en nutriments de l'Eau Jaune. Avec du temps et des matières premières, la Pieuvre des Cavernes peut recombinaison un nouveau corps plus performant (augmentation de deux caractéristiques, application d'une mutation étrange).

» **Le Jardin** : riche en serpents aveugles et gras, qui se nourrissent de limaces, de champignons aquatiques et de crustacés filtrant les nutriments. Sous les rochers et les tapis d'algues se cachent les **enfants bio-modifiés** de la Pieuvre des Cavernes (N2, baragouinant, à plusieurs mains) : des horreurs corporelles à moitié folles créées à partir des sacrifices humains occasionnels.

» Fouiller dans les débris et les réserves biomantiques révèle des équipements et des fournitures biomantiques anciennes et obscures datant de Bien Avant (5 000 €, 8 sacs).

» Un ruisseau souterrain mène à la Source (2d6 jours) par en haut et au Cryptique (1d6 jours) par en bas.

CITÉ DE NOMADES



âgées pour servir les fantômes d'une époque révolue. Il ne peut bien sûr pas y avoir de grande usine automatique de vomes motiles qui maximise l'entropie à sa façon de machine défectueuse.

LES VILLAGES DE FALAISES DU FANTÔME ET DU CLAN
(6 jours, 300 xp)

Les falaises commencent discrètement : des crêtes, des fractures dans la plaine. Puis elles se replient et se replient encore, s'élevant au-dessus d'arroyos de plus en plus profonds, les coussins roses et bleus de la roche s'élevant jusqu'au plateau rainuré des Champs Ravagés.

Dans les creux des falaises, protégés par des treillis filigranes de pierre vivante, s'étendent les Villages des Falaises de la Citrus Ecclesia, la vaste église des anciens des Habitants des Steppes, liés dans le cercle de la vie et de la mort. Les anciens sont sages et travailleurs, mais étrangement calmes et silencieux. C'est le don de leurs amis ultras, améliorés et rendus utiles au clan, fantômes au crépuscule de leurs années ; aliénés de leur propre corps pendant qu'ils travaillent. Chaque village est supervisé par un **Esprit Collectif** (N5, serviable, vicieux) ayant des privilèges d'administrateur système sur les corps des anciens par l'accord du fantôme et du clan.

Tous les sept jours, les corps des anciens leur sont rendus, et les villages retentissent de célébrations extatiques, alors qu'une semaine de vie est ainsi concentrée en un seul jour. Les anciens fêtent cette journée avec de l'alcool de synthèse (50 € le sac), qui n'a pas grand goût mais qui enivre sans dysfonctionnement moteur, ni gueule de bois.

Imaginez qu'un vieux prospecteur brun comme une noix s'approche de vous, sa jambe-machine claquant, la voix éraillée par la poussière.

«Ce ne sont que des rumeurs, car aucun Nomade des Steppes n'admettrait jamais à un citadin qu'ils ont eux aussi eu des villes, autrefois. Et que si vous allez vers le nord, là où la Crête Bleue s'estombe au profit du rose irradié de la steppe profonde, ils ont encore des villes.»

«Vous savez, ces histoires que l'on raconte sur les habitants des Steppes qui exposent leurs vieux et leurs faibles ? Ce n'est pas vrai. Là-haut, au-delà des Falaises de Lavande, où d'étranges esprits rampent dans les crevasses des rochers brûlés par l'esprit, ils les cachent dans une ville-immuable datant des Temps Anciens.»

«Leurs vieux servent de récipients de chair, portant les esprits décadents d'ultras. Ils les appellent les guerriers de la mémoire, combattant un faux démon qu'ils appellent l'**Ent Nouveau** (N13, autofab vome défectueux).»

Qu'en penseriez-vous ? Que c'est de la pure foutaise. Et vous auriez raison. Il n'existe certainement pas d'arcologie Brutaliste datant des Temps Anciens où les habitants des steppes cachent leurs personnes

