





# LES TERRES SAUVAGES

# LES BALKHANS

## LA POUDRIÈRE

Les Balkhans, région sauvage imprévisible, émouvante de beauté et de dignité. Le voyageur qui s'aventure sur ses terres découvre tous les extrêmes. Des orages se déchaînent sur ses plaines avec une férocité à faire tressaillir la cime des forêts qui s'étendent à perte de vue. Les écluses des cieus ne s'ouvrent jamais que pour des averses torrentielles qui inondent ses vallées et se rejoignent, créant des contre-courants. Les arbres noueux luttent tant bien que mal contre les forces de la nature, cramponnés à la terre. Dans les Balkhans, les hivers sont rigoureux et impitoyables. Sur les flancs des montagnes, la neige monte jusqu'à plusieurs mètres de haut, au point d'engloutir ses forêts de conifères. En été, les plaines verdoyantes roussissent au soleil et se muent en champs de couleur chaume. Les Balkhans ne connaissent point de repos. La région hurle et grogne mais ne cède pas, car chaque bataille la fortifie et la rend de plus en plus indomptable, tel son peuple insoumis, les fiers guerriers d'une noble nation.

Ses habitants attachent la plus grande importance à l'hospitalité, mais un seul mot de travers peut faire voler en éclats plusieurs années de paix. Les vieux amis d'antan deviendront ennemis et se feront face au milieu de tables renversées, et de coupes et d'assiettes éparpillées sur le sol.

Ils ne connaissent pas la demi-mesure : leur amour et leurs éclats de rire sont aussi intenses que leur haine et leur ardeur au combat. Ils aiment les démonstrations de force et la compétition, ce qui explique sans doute que nombre d'entre eux se rangent sous la bannière d'un chef de guerre dans les Voïvodies. À Beograd et Sofia ainsi qu'en Dalmatia, ils n'échafaudent leur avenir commun que pour le réduire à néant ensuite. Tour à tour, ils festoient, s'affrontent, puis se réconcilient.

Cependant, toute menace commune les unira en un seul front. Ensemble, ils guerroyeront d'un seul bloc contre les ennemis des Voïvodies, contre les Afrikains, les Spitaliers et les Psychonautes. En dépit de cela, une fois l'ennemi vaincu, ils retournent leur veste et oublient vite leurs vieilles alliances. Il n'existe pas de personne plus loyale et plus redoutable qu'un Balkhanais.

Au sein d'une même famille, un seul mot peut avoir l'effet d'une bombe, et il n'est pas rare d'assister à une querelle qui tourne à l'affrontement brutal entre le père et le fils. Le lendemain matin, tout est oublié et les voilà qui s'étreignent et rient ensemble. Moi contre mon frère, mon frère et moi contre mon oncle, mais tous unis contre le reste du monde !

## USUD

Ce lac circulaire, noir comme la nuit, demeure inaccessible. Sur sa surface bombée comme une lentille optique, le soleil illumine la crête des vagues avant qu'elles ne se dispersent en simples ondulations.

C'est le Cratère d'Usud qui scella le sort des Balkhans.

Des champs de spores-mères dessinent leurs motifs concentriques sur ses terres. La plupart, recouverts par des forêts, ne sont visibles que depuis la cime des arbres. Les spores s'accrochent aux troncs et aux branches comme du mildiou.

Les nuages qui traversent le ciel à toute allure lâchent des averses brèves mais intenses. Les premières gouttes n'ont pas touché le sol, que le soleil perce déjà la couche nuageuse. Le temps semble toujours passer plus vite à cet endroit.

Les Carpathiens distinguent Usud du royaume des Homo Sapiens. Ses montagnes bourdonnent et vibrent : leur pierre polie, scindée en nervures de l'épaisseur d'un doigt, résonne sous le vent qui l'effleure à la manière d'un gigantesque archet. Mais celui-ci n'émet que la ligne de basse : à celle-ci s'ajoute une mélodie qu'entonnent les Dushani.

Ils écoutent le vent et suivent sa trace au travers des terres, jusqu'au fond des grottes et au plus bas des cours d'eau bouillonnants.

La nature représente leur corps de résonance, mais elle présente parfois des défauts d'harmonie. Pour survivre, les Dushani doivent accorder les sons qu'elle émet. Dans les grottes, ils endiguent les cours d'eau pour moduler leurs tonalités et parvenir à l'harmonie parfaite. Dans les vallées, ils plantent des arbres pour couper le vent ou dévier ses vibrations afin qu'elles pénètrent le sol. Dans les ruisseaux et les rivières, ils placent des pierres afin d'amener leur bouillonnement à entrer en harmonie avec le frémissement de la cime des arbres. Les Dushani peuvent alors élever leur voix pour faire contrepoint au souffle de Gaia. Toutes ces sonorités pénètrent les cœurs et instillent douleur ou apaisement. Et à ce moment précis, leur chakra terrestre se mêle à la création tellurique. Ils intercèdent et transforment, puisent et transmettent.

## EN GUERRE

Les Fléaux afrikains s'abattirent sur les villages au beau milieu de la nuit. Ils enlevèrent les femmes et les enfants pour leur infliger une vie de servitude à Tripol ou pour les faire travailler dans des gisements de pétrole. Ils marchèrent sur les colonies les unes après les autres. Leurs autobastions suivirent et consolidèrent leur domination, puis leurs Consuls prirent le contrôle des villes portuaires. En l'espace de quelques mois, les Afrikains conquièrent la Türkiye puis établirent leur quartier général dans les ruines d'Istanbul. Désormais, ils se préparaient à traverser le Bosphore.

Toutefois, les Balkhans aux montagnes impitoyables et aux sombres forêts aiment leurs enfants et les dissimulèrent aux yeux des Fléaux. Derrière chaque arbre, chaque cime, se tenait potentiellement un guerrier, l'arme à la main.

Aucun village ne se rendit. Les clans, ennemis depuis plusieurs siècles, échangèrent des poignées de main. Puis ils levèrent leurs coupes, jurant de mourir plutôt que de se trahir, et ils prêtèrent tous serment d'anéantir leur ennemi commun. Leurs enfants se tapirent dans les ruines aux abords des lignes de front afin de signaler tout mouvement des Fléaux auprès de leur village. D'autres se faulfilèrent dans les campements ennemis afin d'empoisonner leurs puits avec de la Brûlure dissonante. Leurs femmes séduisirent les Consuls, qui moururent avec pour dernière sensation le souffle chaud de leur assassin. Les Voïvodes s'impliquèrent dans des batailles sans y prendre part personnellement. À chaque avancée des Fléaux, les troupes balkhanaises se repliaient afin de reformer leurs rangs ailleurs pour lancer une nouvelle attaque à partir d'une autre position, et ainsi percer le flanc du lion.

À chacune de leurs défaites, leur détermination croisait. Lorsqu'ils mordaient la poussière, ils crachaient au visage de l'ennemi. Certains chefs locaux concluaient des alliances avec les Afrikains pour les trahir quelques jours plus tard. Les esclaves balkhanais vendus à Tripol ne faisaient pas exception : ils demeuraient indomptables. Lorsque les champs pétrolifères furent attaqués puis incendiés, les prix chutèrent. Plus personne ne désirait posséder de Balkhanais, considérés comme des animaux.

La progression des Fléaux s'arrêta net.

## LA DOMINATION DES CLANS

Les Afrikains se replièrent sur Istanbul. De leur côté, les Balkhanais s'étreignirent, burent et fêtèrent leur victoire. Puis les esprits s'échauffèrent, et ils se mirent à se provoquer et à se disputer. Ensuite, leur attention se tourna vers les Jehammétans de Bucaresti et de Dalmatia, ainsi que vers les Spitaliers qui pérégrinaient sur leurs terres sans y être invités et qui harcelaient les Dushani. Ils s'abattirent sur les Apocalyptiques, qui n'avaient pourtant rien fait. Et les Hellvétiques ? Cette bande de lâches se terrait derrière les murs de leur forteresse dans les Alpes lorsque les Balkhans étaient mis à feu et à sang.

Les clans balkhanais, unis auparavant dans leur guerre contre les Afrikains puis sur le point de s'égorger mutuellement, avaient trouvé un nouvel ennemi commun.

Aujourd'hui, tous les cultes présents dans les Balkhans sont réduits à mendier leur existence et à justifier tous leurs faits et gestes auprès des Voïvodes. Et ceux qui se révoltent sont vendus comme esclaves aux Afrikains.

## LES PARASITES DES TUNNELS

De nombreux tunnels s'étendent sous les Balkhans, et leurs entrées sont dissimulées sous des éboulis ou par des arbres qui ont poussé par dessus. À l'intérieur, c'est l'obscurité. Certains d'entre eux datent d'il y a fort longtemps, comme le montrent leurs murs de briques. Des racines entrelacées descendent du plafond, et certaines sections de



ces tunnels sont entièrement submergées. Il y règne un puanteur d'ammoniac et les déjections de rat tapissent le sol. D'autres tunnels sont en béton, barrés par des portes de fer étanches. Il n'existe aucun plan de ces tunnels.

Quelques années avant l'Eshaton, le Recombination Group élargit ce dédale avec des abris souterrains ainsi que des tunnels d'approvisionnement, et fit creuser des puits d'aération dans les Carpathes. Le projet « Tannhäuser ». Protégées par des mercenaires, plusieurs milliers de personnes se réfugièrent sous les montagnes, et les portes d'acier se refermèrent derrière elles. Puis le déluge d'étoiles s'abattit et le monde se consuma. Il fallut plusieurs siècles pour que ces portes s'ouvrent à nouveau, et ce qui en sortit n'était plus que l'ombre de ce qui y était entré.

Les gardiens d'autrefois étaient de pâles créatures accoutumées à une vie d'obscurité, les Blafards, pour qui la lumière du soleil est entièrement étrangère. Dans les profondeurs des tunnels, ils se raccrochent à leurs vieux rituels incompris, vénèrent des illusions d'optique et attendent l'éveil des Dormeurs, leurs dieux.

Le temps est enfin venu pour eux de se révéler, car leurs réservoirs d'algues sont vides et la faim les ronge. Les Blafards doivent désormais trouver un moyen de se sustenter, mais certainement pas grâce à leur propre labeur. Leurs éclats de rire rauques résonnent à travers les tunnels, conférant à l'obscurité une véritable substance. Après tout, ils sont les élus des dieux, choisis pour remonter

à la surface avec eux ! Les Blafards se servent donc dans le monde extérieur pour combler tous leurs besoins. Au cœur de la nuit, ils maraudent dans les pâturages, dérobent l'eau des puits et s'en prennent aux villages. Cependant, les Balkhanais se défendent toujours féroce­ment lors de ces Lunes des Moissons.

## LAIBACH

Un peu partout, les racines crèvent le bitume, des arbres poussent sur les toits plats, dans les planchers et dans les caniveaux, jusqu'à ce que les structures cèdent sous leur poids une fois les arbres arrivés à maturité. Les bâtiments d'antan s'érodent et les forêts reprennent les terres qui furent autrefois les leurs.

Mais pas à Laibach. Dans cette ville, le temps n'a pas de prise sur les monolithes résidentiels grisâtres. Des dalles de béton recouvrent entièrement le sol. Aux endroits où elles se sont inclinées ou effondrées, des lacs d'eau sale se sont formés. Des essaims de mouches vrombissent à leur surface et servent de nourriture à une espèce de crapauds gris pâle, à peine visibles dans ce paysage de béton.

Lorsque souffle le vent d'est, il porte avec lui les chants Dushani qui cinglent Laibach comme un fouet. L'acoustique des lieux réveille des turbulences qui charrient la poussière et les vieilles feuilles mortes à travers les rues. Cependant,



quand tout est calme, les bâtisses entonnent aussi leur chant de solitude, qui reste emprisonné pendant des décennies dans le réseau de rues. Au cœur de ce phénomène, les motifs de milliers de chakras dushani recouvrent les dalles de béton et les murs des bâtiments, comme gravés sur leur surface. Quiconque prête l'oreille sans faire de bruit entend ces voix dont le ton et le volume ondoient. Selon les Balkhanais, les bâtiments racontent l'histoire de la ville dans une langue inconnue de tous. D'autres prétendent que ces voix sont en réalité les ombres des victimes du Mokoch Dushani Eidolon, dont les hurlements leur arrachèrent l'âme du corps. Jusqu'à aujourd'hui, ces âmes vacillent et vibrent, emprisonnées dans les ondes de l'Eidolon.

Située dans les Alpes carniques, où la Purgare et les Balkhans se rejoignent, cette ville se trouve sur une vieille route de contrebandiers que quelques visiteurs empruntent parfois. Quiconque ose explorer les bâtiments peut y trouver des caches de Brûlure ou d'armes, des enclos à esclaves, mais aucun lieu où passer la nuit. Personne ne reste à Laibach plus longtemps que nécessaire, car outre les phénomènes acoustiques, un autre danger y demeure, bien plus tangible. Une créature recouverte de bandelettes erre dans les rues, et son regard perçant peut réduire en cendre toute personne qui la croise. Derrière certaines fenêtres au centre de la ville, des lueurs rouges clignotent, et ceux qui s'en approchent attirent irrémédiablement la créature.

## PEST

Une colonne se dresse tel un arbre pétrifié. Son sommet disparaît parmi les cimes d'une forêt de chênes. De jour, la lueur du soleil prend une teinte verte et ondule sur le sol. Les glands craquent sous les pas des voyageurs avec un bruit aigu. Chaque pas est douloureux, chaque son s'élève brusquement pour se briser en une pluie d'éclats acoustiques qui se répercutent entre les arbres. Derrière un chêne on découvre une autre colonne, puis une troisième, et ainsi de suite jusqu'à former un demi-cercle. Entre elles se dressent des colosses moussus, rongés par le vert-de-gris. Leurs mains poreuses reposent sur leur épée, des oiseaux ont établi leur nid sur leur couronne, et les entrailles de leur carcasse brisée abritent des fourmilières entières. Ce sont les Juges.

Autrefois, les Juges étaient les gardiens de cette ville. Pendant des siècles, leur regard resta braqué silencieusement vers l'intérieur du demi-cercle où se tenait autrefois la colonne-mère qui s'élevait vers les cieux et touchait les nuages, jusqu'à effleurer le ciel. Lorsqu'elle s'effondra,

l'ange qui se tenait au sommet tomba lui aussi. Une de ses ailes de bronze se dresse encore sur son torse brisé, presque parallèle au sol, comme une table ou un autel invitant au recueillement. Des crânes d'animaux noirs et couverts de mousse, tous privés de mâchoire inférieure, sont entassés dessus ainsi qu'en dessous.

Lorsque les chants sous-harmoniques s'élèvent et que le feuillage vibre sous leurs entrelacs d'ondes, les oiseaux se taisent. Ils reconnaissent les signes. L'air ondule et pénètre le sol, l'herbe ploie, les arbres morts se plaquent au sol sous une telle pression que des filets d'eau s'en échappent pour former des flaques tout autour. Immobiles, elles reflètent la lumière du soleil comme du mercure.

Non loin de là, un fleuve traverse une mer de ruines. Des vagues et des tourbillons immobiles se forment à sa surface, solides et tranchants comme des éclats de verre pour certains. Un rat tente de le traverser, laissant derrière lui des traces de pas ensanglantées. Il perd un doigt, puis un autre. Pris de panique, il heurte une vague qui lui écorche la peau. Finalement, il s'effondre et les moignons ensanglantés de ses pattes tracent des lignes écarlates sur l'eau vitrifiée. Sa chair se liquéfie, hachée par les ondulations mortelles, et se dissipe en gouttelettes dansantes. Sous la surface, des krakens nagent sereinement. Ils crèvent parfois la surface, imperturbables, sans subir le moindre mal.

Les chants enveloppent toute cette mer de ruines. Les bâtiments vibrent au point que leurs contours se brouillent. Ceux qui osent les effleurer s'écorchent les doigts. Les animaux se réfugient sous terre. Les ondes couvrent jusqu'au bruissement des feuilles et du vent. D'un bout à l'autre de Pest, les Dushani tissent leur toile qui englutit les champs de spores ainsi que leurs nids. Ils multiplient les fréquences pour les mêler et les diffuser. Dans toute la Borca, les Abernants vibrent au rythme des chants de Pest.

Les vagues mettent plusieurs heures à se briser. Des essaims de mouches reparassent autour des cimes des arbres. Les rats et les gendos se mettent à nouveau en chasse. Les krakens émergent du fleuve et grimpent sur les murs des gigantesques champs de spores-mères. Du bout des tentacules, ils cherchent à tâtonner les Dushani, puis s'enroulent autour de leurs bras et de leurs jambes pour se hisser jusqu'à leurs épaules. Là, ils peuvent profiter pleinement des douces vibrations, changer de couleur puis resserrer leur étreinte.

Les Balkhanais évitent ces ruines et aucune Voïvodie n'a de prétention territoriale sur cet endroit maudit. Seuls les Apocalyptiques, attirés par la Brûlure, osent mettre le pied dans les champs de spores. Toute personne qui survit à ce lieu plus de quelques jours se souviendra de cette leçon



capitale : il faut s'abstenir de bousculer la moindre pierre, et conserver le silence en toute situation. Toute la ville de Pest sert de gigantesque amplificateur d'ondes aux Dushani, y compris les bâtiments, les collines et les plans d'eau. La moindre perturbation sonore, fût-ce le simple craquement d'une branche, s'amplifie et se mue en gigantesques dissonances portées par les ondes et provoque le réveil des Aberrants qui chercheront à éliminer la source de cette perturbation à tout prix.

## LE BRISE-LAME

Chernobog est revenu à la vie. Sur ses ordres, ses propres clans se rendent désormais sur les ruines. Ils renversent les stèles en pierre afin de créer un couloir menant à l'intérieur de la ville. Toutefois, à chaque incursion, des centaines de ses fidèles s'évaporent en une brume rouge sang. Entre-temps, les Dushani de toute la région accourent vers cet endroit afin de consolider les vagues par leur chant.

Le Corrodé s'impatiente ; il veut gagner du terrain. Des lueurs explosent dans le ciel nocturne, des détonations déchirent les chuchotements des forêts. Bientôt il rencontrera son destin. Prochaine étape : Beograd.

## LA VOÏVODIE DE BEOGRAD

Au cours des siècles, les inébranlables tours jumelles de Beograd, bénies et maudites à la fois, furent à de nombreuses reprises assiégées, fortifiées, reconquises et incendiées. Dès leur construction, elles servirent de forteresse aux Voïvodes qui s'y établirent pour gouverner. Au fil des dynasties successives, les bannières changèrent, mais les tours jumelles perdurèrent. Aux pieds de la ville s'étendent des habitations, des marchés, des bordels, des auberges, des arsenaux, le tout protégé par un mur d'enceinte. À l'ombre de ces tours, symboles de pouvoir et de pérennité, des seigneurs de guerre livrèrent bataille et des armées se propagèrent dans les territoires environnants.

Cette année, les Voïvodes de la dynastie des Djuric y siègent depuis exactement un siècle. Des festivités en l'honneur du fondateur de la lignée des Djuric rassemblent les habitants dans les rues et dans les auberges. C'est l'occasion de boire, de rire et d'oublier. Et il y a beaucoup à oublier, car Beograd a beaucoup d'ennemis.

Suite à une vague de typhus l'été dernier, le Voïvode accusa les Spitaliers d'avoir fabriqué des poisons alors qu'ils avaient combattu en vain cette épidémie pendant plusieurs semaines. Les médecins furent mis aux arrêts puis vendus comme esclaves. La cupidité et l'insolence des Apocalyptiques irritèrent aussi le Voïvode. Lors d'une de ses chevauchées matinales dans les quartiers de la ville, des immigrants vidèrent leurs pots de chambre dans la rue juste à ses pieds. Les éclats de rire qui s'ensuivirent le mirent hors de lui : ces immigrants auraient dû retenir la leçon donnée aux Spitaliers. Djuric les fit sortir de force de leurs bordels et de leurs gargotes. On leur plongea le nez dans leur propre urine avant de les déporter dans un ghetto. De jour, ils sont désormais autorisés à circuler, mais il leur est interdit de porter des armes. La nuit, les portes se ferment pour les empêcher de sortir. Après tout, autant séparer le bon grain de l'ivraie. Rira bien qui rira le dernier, n'est-ce pas ?

Les Usudi des montagnes posent eux aussi leur lot de problèmes. Ils envahissent les routes commerciales et piègent les voyageurs pour les dévorer. Jusqu'ici, rien de bien inhabituel : les montagnes sont infestées de racailles que les hommes de main du Voïvode débusquent régulièrement pour les conduire dans les plaines et les exécuter. Leurs têtes orneront les murs de la ville pendant une saison. Mais les Usudi sont différents ; ils réveillent une crainte primaire, même chez les assassins de Djuric. Ces créatures cauchemardesques, mortellement dangereuses, ne connaissent pas la peur. Décérébrées, elles ne possèdent pas une once d'humanité. Leur présence pollue l'air et les âmes, et la moindre égratignure se change en furoncle putride dès qu'ils sont dans les parages. Les habitants de Beograd considèrent qu'ils portent malheur.

Ces temps-ci, pas besoin de prophète pour connaître l'avenir. Les agitateurs dalmatiens parcourent toute la Voïvodie en compagnie de soldats d'élite. Les espions rapportent que le Karakhan de Sofia a élargi l'enceinte de sa forteresse et enrôlé de nouveaux soldats. Pendant ce temps, les clans du Corrodé s'approchent depuis le nord-ouest. Beograd est encerclée, et l'affrontement est inévitable.

Des sosies de Djuric parcourent la ville à cheval comme si de rien n'était afin de rassurer la population. Ces dix derniers jours pourtant, deux sosies ont été éliminés par les assassins des Voïvodules. De graves événements se préparent, mais quoi qu'il arrive, les tours jumelles tiendront.

## LES CONFÉDÉRATIONS

Djuric connaît son peuple. Il l'aime pour sa sauvagerie et ses excès, pour ses exploits remarquables et sa passion. C'est aussi pour ces raisons qu'il ne peut lui accorder toute sa confiance. Il confie donc les pourparlers et les importants convois hors de la zone d'influence de Beograd à des confédérations, principalement constituées

de Pollenais. Ceux-ci ne prêtent serment d'allégeance qu'à lui seul. Djuric apprécie la fiabilité de ces hommes du Nord, à la fois sauvages et stoïques, auxquels il octroie des chartes marquées de son sceau. À Beograd, la nourriture leur est offerte et ils bénéficient des meilleurs logements. Dans les rues de la ville, ils n'ont de comptes à

rendre à personne. Ces temps-ci, des dizaines d'entre eux parcourent les forêts des Balkans et s'aventurent dans la plaine de Pollen. Ils promettent monts et merveilles aux clans libres à condition que ces derniers rejoignent l'armée de Beograd.



LORSQUE COMMENCERA L'AN MILLE QUI VIENT APRÈS L'AN MILLE,  
 CELUI QUI PARLERA DE SERMENT ET DE LOI  
 NE SERA PAS ENTENDU.  
 CELUI QUI PRÊCHERA  
 LA FOI DU CHRIST  
 PERDRA SA VOIX DANS LE DÉSERT.  
 MAIS PARTOUT SE RÉPANDRONT LES EAUX PUISSANTES  
 DES RELIGIONS INFIDÈLES.  
 DE FAUX MESSIES  
 RASSEMBLERONT LES HOMMES,  
 AVEUGLÉS  
 ET L'INFIDÈLE ARMÉ SERA COMME JAMAIS IL NE FUT.  
 IL PARLERA DE JUSTICE ET DE DROIT  
 ET SA FOI SERA BRÛLANTE ET TRANCHANTE.  
 IL SE **VENGERA** DE LA CROISADE.

[JEHAN DE VÉZELAY]

## LA VOÏVODIE DE SOFIA

Les chaînes de montagnes aux pics enneigés, où les arbres poussent à des hauteurs vertigineuses, alimentent le plateau de Sofia en eau de source. Des ruisseaux bouillonnants s'y fraient un chemin en arrachant les minéraux des roches pour aller se jeter dans l'Iskar. Cette rivière sinieuse aux larges courbes sillonne la plaine et lui apporte la fertilité. Les forêts cèdent la place à des broussailles denses, ainsi qu'à de larges étendues recouvertes d'herbes tenaces et à des plateaux rocailleux. Les hivers y sont longs et froids, les étés chauds et ensoleillés. En automne, les récoltes y sont abondantes ; les champs de spores ne crachent leur Sepsie que dans les régions orientales les plus distantes, et le vent la transporte jusque sur les montagnes.

Le plateau de Sofia est un véritable jardin d'Éden.

Le Voïvode de Sofia a fait le serment de protéger ce paradis. Cinq cols de montagne donnent sur des terres étrangères : les cols d'Iskar, de Wladaja, de Dragoman, de Petrochan et de Botewgrad. Des forteresses y furent érigées, enfoncées à flanc de montagne, protégées par des murs de roc. D'énormes blocs de granite attendent d'être lâchés dans le vide à partir de terrasses reculées. Le Voïvode surnomme ces forteresses les « douanes », mais personne n'est dupe. Chacun sait pertinemment qu'elles ne servent pas qu'à empêcher les contrebandiers de passer.

La ville de Sofia se dresse sur la pente septentrionale du massif montagneux du Witoscha. Des rues tirées au cordeau longent des palais ornés de colonnades, des bâtiments recouverts de métal et des immeubles poussiéreux. Certaines rues donnent sur de gigantesques places, tandis que d'autres se perdent dans la prolifération végétale.

Le palais du Voïvode est constitué d'un hall octogonal encerclé de voûtes d'acier assez larges pour contenir plusieurs dizaines d'autobastions.

Cependant, le Voïvode n'y siège que très rarement. Il préfère se trouver à l'extérieur, où il peut discuter avec les collecteurs d'impôts, surveiller l'entraînement de ses gardes, pour complimenter ou dénigrer. Les émissaires et les espions se précipitent généralement vers lui après avoir confié leurs armes à ses gardes. Ils doivent lui emboîter le pas pour s'entretenir avec lui. Il se contente d'écouter puis de donner ses ordres : chacun sait qu'avec lui, aucune délibération n'est possible.

Chaque missive qu'il dicte à ses messagers permet de développer la ville et sa capacité militaire. Jour après jour, les routes s'enfoncent de plus en plus dans le plateau, reliant Sofia aux diverses colonies agraires ainsi qu'aux tours de garde. Au sommet du pic Botew s'élève une tour de transmission. Il s'agit certainement de la seule erreur que le Voïvode de Sofia ait jamais commise.

## LE KARAKHAN

Il apparaît sans crier gare, étranger sans nom, car nul ne lui en a encore donné. Plus tard, les gens se souviendront de ses paroles : « Sofia m'a appelé. » Il erre dans les parcs forestiers de la ville, escalade le Witoscha pour y guetter le lever du soleil. Il dirige la reconstruction de la Cathédrale des Patriarches et se rend régulièrement dans les ruines de bâtiments oubliés. Les douaniers, les gardes de la ville et les gardes Boyards se sont ralliés depuis longtemps à sa

cause lorsqu'il a remplacé le Voïvode Wiktor. Il se donne le titre de Karakhan, le souverain noir. Avec un groupe de fidèles compagnons, il a entrepris de régler le problème des Blafards par la fumigation de leurs abris souterrains. Il a aussi équipé ses officiers de fusils mitrailleurs et d'armures, mais se réserve l'utilisation des disques solaires.

À ses côtés se tient toujours une femme à la peau noire, vêtue de la tunique des Voïvodules. Nul ne connaît les motifs croisés qu'elle arbore : ils ne désignent aucun clan. D'une voix calme et profonde, elle ne s'adresse qu'à son Karakhan dans un dialecte afrikain que personne ne comprend dans les parages. Elle ne sourit jamais et la lumière ambiante lui donne tour à tour les traits d'une jeune femme ou d'une vieille. D'où vient-elle ? S'agit-il d'une émissaire de la Banque du Commerce de Tripol, de son garde du corps ou bien de sa maîtresse ? Devant ses officiers, le Karakhan parle toujours d'elle en ces termes : « mon cœur, mon âme ». Et il ajoute : « trop lourds pour que je les conserve en moi ».

Aujourd'hui, la ville est à l'image du Karakhan : disciplinée, mais capable de mettre à l'épreuve et de surprendre. Le Karakhan en a quant à lui rapidement adopté la devise : « Grandis mais ne vieillis point. »

## BUCURESTI

D'un bout à l'autre de Bucuresti, la ville arbore les cicatrices d'une centaine de désastres. Aujourd'hui, un lourd feuillage frémit au-dessus des ruines de l'enceinte érigée autrefois autour de la forteresse pour se protéger des fanatiques du Sud lointain. Pendant plusieurs semaines, des quartiers entiers brûlèrent au point de vitrifier le roc le plus résistant.

Jadis, la Dambovita sortit de son lit et transforma la zone communale en lacs qui mirent des années à s'assécher. Le sol détrempé ne pouvait plus soutenir les tours datant d'une époque révolue. Elles s'enfoncèrent donc les unes après les autres, basculant petit à petit pour enfin s'écrouler. Deux d'entre elles se percutèrent comme des ivrognes sortis de l'auberge et qui rentrent chez eux bras dessus bras dessous. Ensuite vinrent les clans walachiens, les voïvodules, les escarmouches et les batailles. Chaque bâtiment de Bucuresti servit de bastion des dizaines de fois, débarrassé de la végétation envahissante, assiégé, conquis puis abandonné de nouveau. Au milieu des arbres morts et de la végétation sauvage, des mâts et des squelettes jonchent des secteurs entiers de la vieille ville, tandis que les lances et les flèches pourrissent déjà sous le taillis.

Ensuite vinrent les Jehammétans. Ils pratiquèrent le prosélytisme auprès des clans ou les écrasèrent entre leurs troupes de guerriers. Ils priaient et prêchaient dans les sites historiques de la ville, comme l'église Stavropoleos et l'église des Patriarches, ou encore dans les immenses ruines de la Maison de la République, tandis que leurs chèvres broutaient les mauvaises herbes dans les voies urbaines envahies de végétation.

Bucuresti reprit enfin vie.

Toutefois, tant de splendeur éveilla les convoitises. Dans les basses terres adriatiques, les Jehammétans et les Anabaptistes s'enlisèrent dans un conflit sans issue. Puis les Issaki, vaincus et saignés à vif, implorèrent leur aide afin que Bucuresti se montre digne de la magnanimité des Jehammétans, mais ils disparurent lorsque les Afrikains traversèrent le Bosphore et marchèrent sur la ville avec leurs autobastions.





## ILS SEMÈRENT LE VENT...

Région Territoriale n° 4, à courte distance de Laibach. Des cargaisons entières de salpêtre en tonneaux consignés dans les registres des douanes de Mobilis ont été inspectées et autorisées à circuler. Destination : les Balkhans. Des Occulteurs et des Chroniqueurs accompagnaient le convoi, ainsi que des Ferrailleurs d'origine inconnue. Tous les documents étaient parfaitement en règle, et le droit de passage fut acquitté rubis sur l'ongle.

Lorsque le commandant Bianchi tomba sur les registres de douanes lors d'une inspection de routine, la piste était déjà froide depuis un certain temps. Ses douaniers ne se rappelaient rien ou feignaient l'innocence. En outre, les transmissions radio à Justitienne n'apportèrent aucune information sur l'origine de la cargaison. Bianchi en conclut qu'il avait certainement mieux à faire.

## ... ET RÉCOLTÈRENT LA TEMPÊTE

Zuberi, un Néolibyen, passa plusieurs mois dans ce hameau nauséabond de la carcasse d'Istanbul, à étudier des cartes géographiques et à envoyer ses éclaireurs Fléaux en reconnaissance pour examiner la solidité du sol et calculer des itinéraires possibles. Trois autobastions, que la Banque du Commerce mit à sa disposition, ainsi qu'une centaine de Fléaux suivirent. Puis il invita les amis de sa famille et les cheikhs à assister à cette partie de chasse particulière depuis les terrasses de ses forteresses mobiles. Très vite, chaque minute investie serait récompensée par des dinars sonnants et trébuchants.

Cet été, il prendrait Bucaresti par la force, gagnerait le sud des Balkhans, puis enverrait ses Ferrailleurs dans les abris souterrains des Blafards pour s'emparer des dernières richesses de cette terre de racines. Il porterait alors le masque d'argent moulé sur ses traits lors du défilé à Tripol pour célébrer son triomphe. Peu de temps après, il serait déclaré cheikh à la Banque du Commerce.

Son armée se mit en marche. Jour après jour, les autobastions dévoraient les kilomètres. Les cartographes de Zuberi notèrent précautionneusement chaque centimètre ainsi conquis. Zuberi exultait, tout se déroulait comme prévu. Dans trois semaines, il atteindrait les portes de Bucaresti.

Les Afrikains traversèrent la Voïvodie d'Ionnus. Soudoyée avec des montagnes de dinars, cette ennemie de Bucaresti devait logiquement se tenir à l'écart sans intervenir. Cependant, Zuberi ressentit une certaine irritation lorsque le Voïvode Neven lui demanda de faire halte pour le recevoir. Ce fou comptait-il demander plus ? Et devant son armée, encore ?

Au contraire, Neven fit l'éloge de la largesse et de la puissance de Zuberi. L'or ne l'intéressait pas, car il en possédait déjà en abondance. Seules l'intéressaient la gloire et sa vengeance sur Bucaresti. Il mit donc sa cavalerie à la disposition de Zuberi afin de participer au premier assaut.

*Que ces sauvages s'entretuent !* pensa Zuberi, perplexe mais ravi. C'était autant de précieux sang afrikain d'épargné ! Et cette perfidie faciliterait grandement la conquête de la Voïvodie d'Ionnus par la suite.

Les jours passèrent à toute vitesse. Les éclaireurs de Neven prenaient les devants, avertissant de temps à autre le convoi de la présence d'un éboulement, d'un plateau impraticable ou d'une rivière en crue. Des contretemps mineurs que les cartographes de Zuberi avaient bien évidemment anticipés et qu'ils parvinrent à résoudre en déviant légèrement de la route prévue.

Dans trois jours, ils atteindraient les tours de Bucaresti. Neven demanda que ses cavaliers et lui-même puissent bénéficier d'un moment de répit afin de rendre hommage à leurs ancêtres, auprès desquels ils festoieraient sous peu. Zuberi, enchanté par cette idée, considéra qu'une touche de folklore et de débauche motiverait ses invités, plutôt las, pour l'assaut final.

Le Voïvode se rendit sur un champ en jachère disposant d'une excellente visibilité dans toutes les directions. Aucun ennemi ne pourrait ainsi les prendre par surprise. Les autobastions formèrent une forteresse triangulaire à ciel ouvert, et plusieurs feux furent allumés au centre. La fête ne mit pas longtemps à battre son plein. Des chèvres rôtissaient et du pain cuisait dans des fours en terre. Seuls les Fléaux s'abstinrent d'y prendre part, montant la garde du haut des plates-formes. La nuit tomba sur l'armée de Zuberi, et des guirlandes s'allumèrent en vacillant. Zuberi s'était vraiment surpassé.

Mais Neven aussi. Il venait de s'isoler. La chaleur du feu caressait son visage. Les chants et les applaudissements rythmés qui lui parvenaient étaient étouffés par la coque

MEURENT LES BIENS, MEURENT LES PARENTS,  
ET TOI, TU MOURRAS DE MÊME ;  
MAIS LA RÉPUTATION NE MEURT JAMAIS,  
CELLE QUE BONNE  
L'ON S'EST ACQUISE.

[LES EDDAS]



blindée de l'autobastion qu'il occupait. Tous les réservoirs se trouvaient à l'arrière de cette forteresse improvisée, protégés par plusieurs centimètres d'acier. Neven se tenait immobile face à l'une des chaufferies. « Ils ont pensé à tout », dit-il à voix haute tandis qu'il saisissait le sac à ses pieds pour le jeter au feu. Le tissu s'enflamma dans un crépitement soudain, révélant son contenu : une quinzaine d'objets semblables à des œufs ou des pierres. Le Voïvode fronça les sourcils, ferma les yeux. Jamais il ne permettrait à ces démons d'ébène de s'emparer de son pays.

Les grenades explosèrent en un éclair, et une gigantesque langue de feu vaporisa la salle des moteurs pour lécher ensuite les parois blindées en rugissant. L'autobastion tressaillit et sa coque explosa. Une pluie de métal en fusion s'abattit sur la couche de salpêtre que les hommes de Neven avaient enterrée sous les champs quelques jours plus tôt. La chaleur des flammes gagna rapidement le sous-sol et les tonneaux de salpêtre enfouis en profondeur, l'héritage redoutable que Neven léguait aux Balkhans.

Aucun habitant de Bucaresti n'entendit l'explosion, mais au sud-ouest de la ville, une lueur pareille à un lever de soleil illumina soudain le ciel nocturne.

Lorsque la nouvelle parvint aux oreilles des cheikhs à Tripol, tous s'accordèrent à dire que personne n'aurait pu survivre à une telle boule de feu. La vie de Zuberi avait pris fin en même temps que son rêve. Combien de bons soldats afrikains faudrait-il encore envoyer à la mort dans ces montagnes peuplées de fous furieux ? Ce fut à cet instant que la Banque du Commerce décida de mettre fin à la conquête des Balkhans.

Ailleurs, dans le Serveur central de Justitienne, un éclat de rire rauque retentit. Le Fragment Impulse observa avec attention la destruction de l'armée de Zuberi par le biais des flux vidéo saccadés de ses drones. Une chose était sûre : jamais il ne laisserait quiconque toucher à la terre de ses ancêtres aussi longtemps qu'il vivrait.

## DISSOLUTION

Bucaresti est encerclée par des loups. Le Voïvode Djuric entrevoit une ouverture, mais il décide de ne pas agir, préférant laisser l'ensemble des Jehammétans se démener contre les lions afrikains. À ce jour, il n'a toujours pas connaissance de la destruction de l'armée afrikaine. Cependant, son inaction joue contre lui, car lorsque ses espions lui rapportent

les derniers mouvements de l'armée du Karakhan, celle-ci a déjà pris d'assaut l'église de Stavropoleos.

Affaibli par les batailles contre les Afrikains et les Anabaptistes, l'Iconide de Bucaresti demanda l'aide d'Ariès, qui resta sourd à ses appels. Deux jours plus tard, il dépose les armes aux pieds du Karakhan et lui remet les clés de la ville. Le même jour, Arioch, dernier Isaaki de la ville, le déclare traître et le jette du haut de l'église des Patriarches.

Aujourd'hui, Arioch demeure introuvable, mais Bucaresti reste invaincue.

Désespérés et à bout de force, les Abrami ont perdu presque tous leurs fils à la guerre, et il ne leur reste que leurs filles. Mais quel avenir pour elles si elles ne bénéficient d'aucune protection ? Le Karakhan a fait un geste en faveur des Abrami : il déclarera les femmes jehammétannes intouchables si les Abrami lui prêtent serment d'allégeance éternelle.

## LA VOÏVODIE DE DALMATIA

Sur un étal se trouve une main momifiée à l'index et au majeur entrecroisés, maintenus par des fils de fer. Juste à côté, un amas de bandelettes parsemées de fils d'or et d'argent enveloppent soi-disant le crâne d'un Anabaptiste. Sans se lever, le marchand ajoute : « Un gland a été placé dans sa bouche. » Son étal ne présente que des pièces uniques : la garde d'une lame brisée, laquée et couverte de boue ; une corne de bélier, émoussée et d'un bleu terne ; les palourdes d'une Mnémone hybrispagnole, percées et reliées par un simple fil ; une massue dont le manche comporte une centaine d'encoches. Sous son étal, des caisses contiennent de nombreux autres objets anciens. « Il y en a beaucoup d'autres en dessous, dit le marchand avec un rictus. Allez-y, farfouillez, jetez-y un œil. »

Lorsque la Voïvodie de Dalmatia fut fondée, ces raretés se vendaient comme des armes à la veille d'une guerre. Les Iconides de la ville étaient tombés, leurs salles au trésor avaient été entièrement pillées, et tout le monde désirait posséder l'une de ces... icônes. Ces saints hommes étaient censés avoir passé des pactes avec Dieu, et ces objets en constituaient les traces. Ils représentaient le plus grand trésor de ce culte. Quoi qu'il en soit, on s'en désintéressa bien vite. Des ateliers de faussaires avaient très vite inondé le marché avec leurs propres versions. Et si jamais les Jehammétans devaient un jour reprendre les rênes de la ville, ils seraient dans l'incapacité totale de discerner les vraies reliques des fausses dans tout ce méli-mélo.

## BRISÉS

Pendant des siècles, les Jehammétans résidèrent dans les villes côtières de Dalmatia sans jamais s'intégrer. Leurs thermes leur étaient réservés, et les Ismaélis armés de sabres empêchaient tout autre habitant de la ville d'y pénétrer. Des rues et des quartiers entiers étaient coupés du tumulte quotidien de la vie balkhanaise.

Un très ancien pacte avait été conclu entre la dynastie voïvode zlatan et les Iconides de Dalmatia : il distribuait les quartiers entre les Balkhanais de naissance d'une part



# À CHAQUE GÉNÉRATION, NOUS TROUVONS UN PEU PLUS DE MONDE QUI SE SOUVIENT.

[RAY BRADBURY]

et les Jehammétans d'autre part. Selon la légende ce pacte remonterait à l'époque des frères Zlatan. Suite à leur victoire sur les clans dalmatiens, l'un d'entre eux décida de profiter des plaisirs de la vie tandis que l'autre choisissait de devenir un Isaaki. Ce dernier fut initié aux rites religieux de la secte avant de prendre un jour ses fonctions en tant qu'icônide. Trois générations continuèrent à respecter le pacte. Les Jehammétans et les Dalmatiens se regardaient en chien de faïence et se raillaient respectivement. Les Dalmatiens trouvaient tout ce cirque religieux ridicule, tandis que les Jehammétans considéraient les Balkhanais comme des enfants qui n'avaient pas encore trouvé Dieu, et qui ne s'étaient pas trouvés eux-mêmes... mais il était déjà trop tard.

Le Voïvode était devenu vieux et faible, obséquieux à l'égard des Icônides. Mais un jour, Buzdovan le Boyard prit son courage à deux mains, empoigna un morgenstern à long manche exposé sur l'un des murs de la salle du trône et pulvérisa le crâne du vieux Zlatan. Les autres Boyards ne levèrent pas le petit doigt. Buzdovan se fraya un chemin entre eux et sortit de la salle, la tête de son arme raclant le sol et laissant dans son sillage des lignes écarlates. Une fois à l'extérieur, il leva le morgenstern vers le ciel et hurla : « Liberté ! »

Buzdovan contraignit les Boyards à le reconnaître comme Voïvode, et il envoya ses hommes exterminer tous ceux qui n'étaient pas d'accord. Il déclara les Jehammétans hors la loi : quiconque en abattait un pouvait s'emparer légalement de ses biens. Pas un jour ne passait sans qu'un assassin ne règle son compte à un Boyard. Buzdovan retirait les titres de noblesse et les privilèges aussi facilement qu'il les accordait. Les Jehammétans furent vendus comme esclaves, les Apocalyptiques traqués puis abattus comme des animaux. Il s'attira les bonnes grâces des Anabaptistes pour ensuite les jeter dans une fosse remplie de gendos affamés. Tous les midis, les cloches retentissaient en l'honneur de l'heure de la liberté. Sur la place du marché on installa une coupe en or : quiconque ose la toucher se condamne aussitôt à mort.

Jour après jour, Buzdovan invente de nouveaux rituels et de nouvelles traditions pour prouver à son peuple divisé que ce dernier possède une force et une culture. Toutefois, les Dalmatiens ont déjà goûté au doux nectar de la liberté : certains d'entre eux voient dans le Voïvode un espoir et rêvent de devenir Boyards. D'autres s'unifient pour contrôler le marché noir et le commerce d'esclaves. Buzdovan a

de bonnes raisons d'être paranoïaque. En effet, il prétend connaître l'heure de sa mort. Dans les profondeurs des catacombes, sous la salle du trône, il conserve une icône dans une chapelle d'acier. Les légendes prétendent que si un Isaaki la portait au combat, l'icône lui conférerait force et courage pour renverser le Voïvode de Dalmatia. Buzdovan aurait pu la détruire, bien entendu, mais le destin n'aurait sans doute pas manqué de trouver un autre instrument pour le faire trépasser, n'est-ce pas ?

## LA TÜRKIYE

Les semences de Psychovores flottent sur les vagues du Nil. Le courant les emporte vers la Méditerranée où elles s'échouent sur la côte de l'ancienne Turquie. Sur le sable humide, elles se fissurent puis s'ouvrent pour libérer des racines filandreuses qui tâtonnent le sol avant de s'enfouir profondément. Très vite, des feuilles octogonales se dressent vers le soleil, et tout commence réellement lorsque le premier fruit se met à pousser.

Les Psychovores dévorent les plaines herbeuses, les marécages et les forêts aux larges feuillages. Ils effraient les ours bruns et les cerfs. Une fois une ville envahie par la jungle bleu-vert, tous ses habitants la désertent... ou presque.

En effet, selon les légendes, les enfants des Turks se terrent parmi ces étranges plantes extrêmement dangereuses. Ils survivent dans des enclaves hermétiquement scellées. Lorsqu'ils effectuent des sorties, ils portent des tuniques protectrices fabriquées dans un plastique bulbeux et scintillant. Les plantes semblent incapables de supporter cette matière et rentrent leurs épines. Les Néolibyens seraient prêts à payer une fortune pour mettre la main sur le poison de contact qu'ils utilisent. Mais les Turks les évitent, eux et tous les autres étrangers. Il y a une course de soleil de cela, l'Afrikain Tomi a jeté l'ancre dans le gigantesque port de la ville de Kalkan, envahie par la végétation. Des Néolibyens et des Spitaliers se trouvaient à bord du navire-citerne. Ces derniers, vêtus de combinaisons d'Hygiénistes, entrèrent dans le domaine des Psychovores, prélèverent des échantillons, puis enfouirent des cartouches reliées à des câbles dans la région. Les expériences ne tarderont pas à débiter.





## LES SEIGNEURS DU DÉSIR

# APOCALYPTIQUES

### MAUVAISES CARTES

— Putain, regarde-la bouger son cul.

Les yeux de Dushkov suivaient tous les mouvements de la danseuse. Sa robe semblait n'être constituée que de boucles et de ceintures. Il se renfonça dans son fauteuil.

— Pour dix sacs, t'as la totale. Prix d'ami.

L'Apocalyptique aux cheveux en bataille tapota l'épaule de Dushkov et disparut en direction du bar à travers la brume du bordel. Dushkov esquissa un sourire.

La danseuse l'avait remarqué. Elle lui adressa un clin d'œil qu'il lui rendit. Son sourire s'épanouit. Lentement, nonchalamment, elle s'approcha et le laissa relâcher son corps. Le souffle de l'homme s'accéléra. Il ajusta sa lourde jupe en cuir et lissa sa chemise en tissu grossier. Il n'était pas très propre. Après des semaines passées dehors, la poussière s'était insinuée dans tous ses pores ; son passage aux bains publics la veille n'avait servi à rien. Soudain, la fille se retrouva tout près de lui.

— Toi...

Elle se pencha et joua avec les boucles de sa chemise. Il hale-tait, de la sueur perlait sur son front. C'était bien trop rapide. Elle lui adressa un bref regard timide puis s'installa à califourchon sur ses genoux. Il sentait son parfum, sa transpiration ; l'odeur de ses cheveux l'attirait, aussi sûrement que de l'ichor phéromancien.

— Pourquoi as-tu dit « zigzag » devant la porte ? chuchota-t-elle à son oreille.

— Parce que...

Une sensation bizarre se mêla à son excitation.

— Du calme, chéri, murmura-t-elle en faisant courir ses longs doigts manucurés dans ses cheveux gras.

— C'est le mot de passe. Pour les amis de la bande. C'est la vieille Deisha qui me l'a donné.

— Ce n'est pas ce que je voulais dire.

Elle appuya son bassin contre son entrejambe. Sa voix semblait plus rauque, mais ce devait être dû à son excitation. Dushkov la trouvait simplement divine.

— Qu'est-ce que tu voulais dire ?

— Hmm...

Elle se serra contre lui, effleura son oreille de ses lèvres. Son souffle chaud caressa ses tempes. Elle lui mordilla le lobe... et planta ses crocs.

Sauvagement.

Elle rejeta la tête en arrière sans ouvrir la bouche. Dushkov hurla, tenta de la repousser, mais les cuisses de la danseuse l'enserraient comme un étau. Il porta les mains à son oreille, sentit le sang couler et se débattit tant qu'il put. Elle se pencha davantage, l'enlaça – elle était si forte ! Soudain, elle le relâcha, se leva d'un bond et cracha un bout de chair sanguinolent en direction du visage de l'homme. Avec une grimace de dégoût, il s'agita violemment pour se débarrasser de la chair poisseuse et tomba à la renverse. Roulant sur le côté, il se releva. Son oreille lui faisait atrocement mal ; du sang coulait sur son col et éclaboussait sa chemise. Il jeta un coup d'œil paniqué autour de lui, implorant de l'aide, mais ne vit que des visages inconnus. Ils avaient tous le regard vide, fixé sur lui depuis l'obscurité de la taverne. Les doigts tremblants, il agrippa son lobe.

— Pourquoi ? gémit-il.

— Réponds à mes questions, Dushkov.

Sa bouche s'étirait comme une plaie béante. Un filet de sang courait depuis le coin de ses lèvres sur son menton et descendait jusqu'à ses seins.

— J'ai eu le mot de passe comme récompense, bon sang ! De la part de la vieille Deisha ! ajouta-t-il d'une voix qui se fissurait.

La danseuse jeta un coup d'œil circulaire et adressa un signe de tête aux spectateurs avec un sourire amer.

— Il n'est pas au courant, lâcha-t-elle d'un ton méprisant.

Les autres Apocalyptiques s'approchèrent. L'un d'eux riait.

— Ce mot de passe... (Elle prit une profonde inspiration et se rapprocha.) ...n'en est pas un du tout. (Elle avait l'air amusée, maintenant.) Si seulement tu n'avais rien dit, Siska à l'entrée t'aurait mené une porte plus loin. En ce moment même, ils s'amuse comme des petits fous.

Avec un rictus, elle désigna de son pouce le mur derrière elle.

— Zigzag est une marque d'infamie. Il est réservé aux traîtres. (Elle jeta un coup d'œil engageant aux autres.) Maintenant, chéri, on va te montrer ce que « zigzag » signifie réellement.

## MYSTICISME ET VIOLENCE

Les Apocalyptiques boivent la coupe de la vie jusqu'à la lie. Leurs désirs font naître un monde de luxure et de plaisirs qui ne demande qu'à être exploré et exploité. Hier et demain paraissent infiniment loin, des récits de terres étrangères contés par de vieux radoteurs puants. Ce qui fait vibrer l'âme d'un Apocalyptique, c'est la caresse d'une femme parfumée ou la force d'un homme, les cris de passion et de douleur, la puissance implacable. Face au savoir livresque, ils ont tendance à se ratatiner (surtout l'une des parties les plus importantes de leur anatomie).

Mais les racines du culte ont été oubliées. À quoi leur auraient-elles servi de toute façon ? Auraient-ils dû en tirer des leçons ?

Les Chroniqueurs sont connus pour mépriser le plaisir et la sexualité de la même manière que des Spitaliers face à des Psychovores, ce qui leur laisse beaucoup de temps pour fouiner dans les affaires des autres. Au fil des siècles, le Serveur a scanné des centaines de milliers d'extraits du Flux faisant référence aux Apocalyptiques, auxquels se

sont ajoutées les observations des Diffuseurs et des Médiateurs. Le plus intéressant est qu'ils ont découvert une structure inhérente à ces données. Des informations rassemblées autour de points blancs, reliés pour former un puzzle gigantesque qu'il fallait élargir plusieurs fois avant de le transférer dans un espace de données à  $n$  dimensions. Clic ! Chaque jour, de nouvelles données affluent et s'agglutinent aux structures ou renforcent des liens existants. Les contours des points blancs sont plus contrastés que jamais ; ils narguent les Chroniqueurs et les stimulent jusqu'à ce que, oui, jusqu'à ce que... oui !

Au début, il y avait Gerome Getrell.

C'était un télévangéliste milliardaire et visionnaire. Brillant orateur, il prônait tout à la fois le pouvoir des archétypes et du tarot, l'amour libre et le sadisme, le nationalisme et l'anarchie, la démocratie et la dictature, la vie à cent à l'heure, la subversion. Ses fils d'actualités embrasaient les autoroutes de l'information, illuminaient le tréfonds des âmes du peuple d'antan. Un seul suffisait à générer des milliers d'interprétations, la plupart desquelles reposaient sur les paradoxes de Getrell. Tout le monde avait l'impression d'être sur une piste, de comprendre. À qui déchiffrait ses paroles et distinguait la vérité entre les contradictions, la sagesse de Getrell promettait la liberté dans un monde réglementé à outrance.

« La passion domine la raison » était l'interprétation la plus simple.

Quand les partisans de cette théorie sortirent de l'ombre, ils choquèrent le monde. Ils formèrent des gangs qui, au début, n'étaient connus que pour leurs fêtes débridées, leurs orgies, leur consommation de drogue, leurs rixes et leur tendance à envahir les bâtiments publics. Une nuisance, que l'on pouvait cependant réprimer à grands coups de matraques.

Mais les gangs devinrent de plus en plus nombreux, en même temps qu'ils gagnèrent en audace et se radicalisèrent. À l'aide d'une flotte de drones volés, ils se frayèrent un chemin sanglant à travers les rangs des cartels établis de longue date pour finir par prendre le contrôle du marché de la drogue. Ils découvrirent des usines de prototypes mobiles, fabriquèrent des armes à feu et des lames de métal pour leur propre compte. S'ils évitaient les forces de sécurité, ils ne se cachaient pas. Ils étaient libres comme l'air, et quand un membre de la nuée était abattu, les autres s'en fichaient. Là où ils apparaissaient, ils taguaient des corbeaux sur le mur, le symbole des Apocalyptiques de Getrell.

## FAUX PROPHÈTE

Sujet du fil : Manipulation

De : Ammout@hiddenhost

À : \*

Gerome Getrell ne s'est pas adressé à vous, à votre femme, à vos enfants ou à vos voisins. Il parle aux masses. Il fait des expérimentations sur eux. Le ton, le choix des mots, les idées.

Est-ce que cela influe sur le comportement de ceux qui l'écoutent ? Est-ce que les cours de la Bourse se modifient après l'une de ses interventions ? Il a tout prévu ; il compte sur la magie des grands nombres. Il se fiche des gens dans la rue. De toute façon, ils seront bientôt balayés comme des cendres à travers les canyons urbains.

Ses fils d'actualités n'ont qu'un seul objectif : se servir des statistiques pour vérifier ses théories sur la manipulation et l'implantation d'idées. La mémétique. Il a quelque chose derrière la tête. Et vous l'aidez. Bloquez ses fils. Boycottez Re-combination Group.



Getrell n'a jamais pris position à leur sujet. Il ne se référait jamais aux événements actuels. Il était au-dessus de la mêlée.

L'arbre du chaos qu'il avait planté continuait de produire ses fruits, certains empoisonnés, d'autres sains. Car il comportait en effet quelques ramifications pacifiques : des croyants qui avaient été déçus par les religions traditionnelles et trouvaient une force intérieure dans le tarot mystique de Getrell.

Getrell disparut quelques mois avant l'Eshaton. Ses fils d'actualités étaient toujours martelés dans le crâne de ses disciples, mais il n'y avait aucune mise à jour. Il ne leur disait plus ce que leur réservait l'avenir. Les journalistes partis à sa recherche se perdirent dans les broussailles de ses sociétés. Il devait pourtant bien y être.

À partir de là, les Chroniqueurs perdirent sa trace.

Ses adeptes prirent la relève et dominèrent le Flux jusqu'au moment où il s'écroula. À ce moment-là, les Apocalyptiques étaient une soupape pour beaucoup de gens. Vivre la vie intensément, sentir chaque nuance de joie et de douleur...

## LES ANNÉES D'APRÈS

La bête appelée Eshaton ravagea l'humanité. Personne n'y était préparé, pas même les Apocalyptiques. Mais leur fatalisme aguerri leur permit de discerner des opportunités au milieu des ténèbres. Rapidement, ils conquièrent

les marchés noirs, placèrent des intermédiaires parmi les soldats de l'OEUE qui veillaient à la reconstruction. Grâce à eux, les Apocalyptiques se procurèrent de la nourriture, des armes et des systèmes de filtration qu'ils cachèrent dans les ruines. Ceux qui se mettaient en travers de leur chemin étaient corrompus, victimes de chantage ou abattus. Drogues, sexe, armes : ils contrôlaient tout.

Armés de bâtons, de pierres et d'armes automatiques, ils sillonnèrent l'Europe plongée dans l'ère de la Bête. Quand la vague de violence les frappa, ils furent surpris, mais récupérèrent rapidement. Des siècles plus tard, le ressac s'apaisa en renvoyant l'humanité à un nouvel âge de pierre. D'autres groupes avaient commencé à organiser le chaos et gagnaient de l'influence. En Borca, le Premier Juge les affronta et provoqua un véritable bain de sang ; dans les Balkans, les Voivodes rallièrent la course au pouvoir. Les Hellvétiques bouclèrent leurs passages, et les anciennes routes de contrebande.

Les Apocalyptiques devaient serrer les rangs.

Assiégés de toutes parts, ils se rappelèrent le tarot de Getrell, cette série de cartes qui pouvait régler les différends ou augurer la mort. De plus en plus souvent, ces symboles archétypaux en vinrent à décider du sort des Apocalyptiques, ce qui engendra la présence de cartomanciens et de mystiques au sein du culte. Grâce au tarot, les Apocalyptiques prospérèrent. Même ceux qui se moquaient des forces mystiques des accordeurs ou des martyrs furent forcés d'admettre que le culte était devenu imprévisible.

## VIVRE À TOUT PRIX

Getrell sema ses idées dans un terreau fertile. Plus de cinq siècles après l'Eshaton, sa devise « Vivez comme si demain n'existait pas » est encore mise en pratique quotidiennement par les Apocalyptiques.

Pour eux, chaque émotion est aussi précieuse qu'une rivière de diamants. Amour, haine, violence, fièvre, emprise de la Brûlure, vent dans les cheveux, tout est convoité et célébré avec ardeur. Ce besoin de repousser les limites du corps, de l'épuiser totalement rend les Apocalyptiques téméraires et intrépides.

Pourront-ils survivre à l'hiver s'ils préfèrent le commerce de la Brûlure ? Comment réagiront les Glaives de Jehamet à l'enlèvement d'une Hagari ? Action et conséquences, toujours le même principe, et toujours la même réponse : on s'en fiche ! Les Apocalyptiques vivent dans le présent ; ils ne songent au futur qu'à travers leur tarot, et ce dernier ne leur dit pas s'ils seront morts à la veille du lendemain.

## NUÉE D'OISEAUX

Les Apocalyptiques sont des nomades. Ils apparaissent en masse, fondent sur leur proie, puis s'envolent vers d'autres horizons. Ils nomment leurs nuées en fonction de leur provenance ou de leur mode de vie. Qu'ils s'appellent les Cavaliers de la poussière, la Nuée du vent de l'Est, les Ailes fendues ou les Charognards, ils portent tous leur nom avec autant de fierté que s'il s'agissait de leur nom de naissance.

Chaque membre de la nuée se voit attribuer le nom de l'oiseau qui correspond le mieux à sa nature. Un combattant au couteau rusé devient un Épervier, une prostituée et une voleuse est une Pie, un aubergiste un Pic-vert. Les plus timorés subissent leur dose quotidienne d'humiliation sous le nom de Pinsons. Les cartomanciens qui guident la nuée à travers les dangers parcourent les chemins de la vie en tant que Corneilles.

## LE JEU DE LA CORNEILLE

Tandis que les Éperviers se délectent de la violence, que les Pies satisfont leurs désirs et ceux de leurs clients et que les Pic-verts construisent le nid du culte, les Corneilles s'élèvent au-dessus du tohu-bohu de la vie quotidienne pour pénétrer dans un royaume de connaissances et de manipulation. D'un œil avisé, ils examinent la série de

cartes sur la table, jaugent le caractère de leur nuée ainsi que les événements qui se sont écoulés au cours des derniers jours ou des derniers mois, pour enfin conseiller tous ceux qui les écoutent avec crainte et respect. En général, ils répondent à une question bien précise : « Quel serait le meilleur moment pour transporter la Brûlure de l'autre côté des Alpes ? Par quel défilé passer ? Qui sera le champion de la nuée ? Que faire des informations sur le Juge pédophile ? » La parole du voyant pèse lourd.

C'est à la fois un stratège, un manipulateur et un père punisseur. Il mène sa nuée à travers la nuit de l'avenir et empêche ses membres de se perdre dans le noir.

## PLUS ÉPAIS QUE LE SANG

Les liens du sang mènent toujours à la grandiloquente dynastique. Ce ne sont pas les plus forts qui règnent, mais les plus vieux. Le sang frais coagule à la périphérie, attendant d'être reconnu. Les Apocalyptiques sont différents. Ils achètent ou vendent des enfants, les font combattre des chiens pour gagner leur pitance. Tout le monde a une chance de prouver sa valeur et de monter dans la hiérarchie. Rixes et bagarres au couteau rythment la vie quotidienne, et il n'y a qu'une seule règle : se battre à la loyale, c'est rabaisser son adversaire.

Si le chef d'une nuée montre une faiblesse, il s'expose à une attaque. En général, il s'ensuit un duel dans la poussière devant les tentes où les coups de pied et de poing s'enchaînent à une vitesse fulgurante sous les cris et les encouragements de la foule. C'est un spectacle épique qui ne laissera qu'un seul vainqueur. Le perdant devra quitter la nuée pour lécher ses plaies dans les désolations. Ses jours sont comptés.

La hiérarchie est en constante évolution. D'habitude, un nez ou une côte cassée suffit à faire chuter le prétendant d'un échelon. Planter un couteau dans la gorge n'est pas bien vu ; c'est plutôt la preuve que l'attaquant a perdu tout contrôle et tout respect. Sortez-le !

Pour les Apocalyptiques, les combats physiques sont une façon de renforcer la nuée et de mettre un terme à des débats stériles. Têtes brûlées comme blancs-becs, ils se battent depuis leur plus jeune âge ; à présent, ils ont appris à aimer la loi de la jungle. Pour un Apocalyptique, la loyauté envers la nuée repose sur le respect, la dépendance, la violence et la soumission. La trahir reviendrait à briser ses ailes.

## TAROT



Le tarot des Apocalyptiques est un jeu en constante mutation au sens où il s'adapte continuellement à de nouvelles situations, matérielles ou spirituelles. Les cartes des troupes anéanties de l'OEUE et des gouvernements, disparues il y a des

siècles, ont été remplacées par les treize cultes, l'Amorce, le Flux, les Psychonautes et leurs plaies. Après l'attaque des Clans, les Nécrovores ont été intégrés au tarot en tant que mauvais présage et les Exaltiens en tant qu'usurpateurs. Certaines Corneilles utilisent l'authentique tarot de

Getrell. Dans ce dernier, l'Accordeur est la carte la plus forte, suivie de l'Aventurier et du Mentor. Les autres planent à travers l'Éther, et puisent de nouveaux symboles à partir de ces expériences, qu'elles ajoutent à leur paquet. Chaque tarot est aussi unique que son propriétaire.

LE MIROIR MONTRE DES SEINS FLASQUES  
DES ENTAILLES FENDENT S A B O U C H E .

SI ELLE N'AVAIT PAS UN PEU DE BON SENS  
ELLE AURAIT L'ESPOIR

QUE LES CHOSES S'ARRANGENT

MAIS ELLE LIT DE LA MOQUERIE DANS LA CURIOSITÉ  
ET RESTE FIDÈLE À SES CRAINTES.

ELLE FLÉTRIT,  
**ET AUCUN DIEU**

NE LA RECRÉERA EN SEPT JOURS.

[JANUS]

## NID

Même un oiseau migrateur a besoin d'un nid pour récupérer après de longs voyages et élever ses petits. C'est le travail des Pic-verts. Ils ouvrent des bordels, des lieux de réunion pour les trafiquants et des tanières secrètes où les bourgeons de Brûlure s'amassent bientôt. Ils corrompent les Juges, et courtisent les Ferrailleurs et les Clanistes.

La plupart des nids sont construits sur des zones interdites, au milieu de colonies ou dans des galeries souterraines oubliées, mais toujours en plein cœur de la ville. Les Apocalyptiques se servent de ces bases pour mener des raids, ainsi que pour se reposer et se distraire. C'est aussi là que la Corneille de la nuée lit le futur dans les cartes et rassemble ses Éperviers. Un nid peut représenter un fléau pour son environnement, mais également offrir des... opportunités. Les paris, la vente d'alcool et les bains aux prestations multiples encouragent l'hygiène physique et mentale. Quand les Juges font des descentes dans ce genre de nids, ils s'exposent à un soulèvement des Ferrailleurs.

## LE CULTE DE LA BEAUTÉ

Les Apocalyptiques célèbrent la jeunesse et la vitalité. Quand les os deviennent douloureux, que la peau se ride et que les yeux larmoient dans la bise, il est temps de se retirer.

Une feuille fanée n'a pas sa place au milieu d'un champ de fleurs colorées. Mais les vieillards ne l'entendent pas ainsi. Ils s'accrochent à la vie, font grincer leurs dents pourries et se couvrent de poudres et de parfums pour cacher la puanteur du déclin. Malgré cela, tous les regards de leurs cadets semblent crier : PARTEZ ! PARTEZ, À LA FIN ! Pourtant, les aînés ne voient pas que les autres les évitent lors des feux de camp ; ils rient quand les jeunes font tomber leurs béquilles d'un coup de pied, prennent un air jovial.

Un Apocalyptique n'a pas besoin de ses parents, mais de ses frères pour tourbillonner dans le monde et vivre à fond ses addictions. Les vieux ne font que traîner chez eux ; ils freinent les Apocalyptiques dans leurs entreprises. Oh, et tous ces radotages ! Les jeunes perdent patience ; ils détestent ces visages laids. Une dernière fois, ils leur répètent qu'ils ne sont plus les bienvenus. Si les vieux ne partent pas de leur plein gré, ils sont poussés hors du nid. La chute est longue et fatale.

Ceux qui choisissent de rester et parviennent à leurs fins sont particulièrement rusés et dangereux. Ils ont su tirer parti des années. Maîtres de la vie et de la mort, ils manient les lames avec dextérité et excellent dans l'art de la manipulation. Ne pas les respecter s'avérerait dangereux. En général, ils œuvrent en coulisse et contrôlent de grands groupes. Ils se méfient de tout et de tous... surtout de leurs frères. Ils préféreraient être accompagnés d'Hellvétiques que d'Éperviers.



## CHAROGNARDS

À peine le Protectorat proclamé, ils s'abat-tirent sur la région : les Charognards. D'aucuns prétendent qu'ils sont là depuis toujours. Personne n'ose en douter. Les Charognards tiennent l'économie de la ville entre leurs serres. Ils possèdent les bordels les plus populaires, leurs champions figurent parmi les meilleurs combattants d'arènes. Leurs Cigognes achètent les enfants en bas âge des Ferrailleurs ou des fermiers les plus pauvres, leur apprennent le vol à la tire et les manœuvres de diversion. Contrebande, esclavagisme

et assassinats sont les trois domaines de prédilection des Charognards. Ils ont toujours été menés par une Corneille, ou mieux : Mère Corbeau. Dès l'ère de la Bête, son nom était sur toutes les lèvres. De ses griffes acérées, elle tranchait la gorge de ses ennemis, ivre de colère. À la chute d'Exalt, elle était là, prenant part aux guerres de la ville et à la marche de Cultrin. Des générations d'amants furent prises dans ses filets et moururent en lui faisant l'amour. À l'est, elle donna naissance à des tribus entières ; son sang coule dans

les veines des Corbeaux des Balkhans, de la Pollen et de la Borca. Elle tua dans leur sommeil tous ses enfants qu'elle considérait comme des bons à rien ; elle les cuisina et les mangea afin qu'ils retournent dans sa matrice : de la nourriture pour la génération suivante qui grandissait déjà dans son ventre. Mais c'était il y a des siècles. La Mère Corbeau qui niche parmi sa nuée tel un démon hagard est forcément quelqu'un d'autre... Pourtant, les légendes prétendent le contraire.

## TRAFICS VÉREUX

Traite des femmes dans les Balkhans, trafic de Brûlure en Borca au nez des Spitaliers, combats illégaux en Purgare, prostitution et paris dans les plus grandes colonies, chantage, cambriolages, vols à la tire... les Apocalyptiques sont partout. La tâche est rude pour les Anabaptistes qui sacrifient le présent pour l'avenir.

La présence des Apocalyptiques est ainsi diversement appréciée. Pour les Ferrailleurs, les temples de luxure et les auberges sont leurs seuls abris durant leur séjour dans la civilisation. Pour un prix décent, les migrants adoucissent les affres de la vie par l'alcool, la Brûlure et l'amour à vendre.

En général, les Jehammétans sont un peu plus stricts. Les migrants séduisent les gens ; ils enfoncent une épine dans le flanc du clan et provoquent une gangrène. Bien des familles ont été chassées, leurs icônes brisées, parce que leur vénérable Abrami ou Saraeli avait succombé aux charmes d'une Pie.

Les Anabaptistes tolèrent la passion et l'excès tant qu'ils émanent d'une âme pure, mais les Apocalyptiques portent la pourriture dans leurs poumons et des bourgeons de Brûlure dans leurs poches. Où qu'ils aillent, des flocons blancs

apparaissent, s'immiscent dans la pierre et la terre et appellent l'engeance du Démiurge. Cette situation est intolérable.

La Nuée du vent de l'Est a d'ailleurs subi leurs foudres. À l'époque, elle était fortement impliquée dans le trafic de Brûlure : aucun bourgeon n'atteignait le marché sans être passé par les mains de ses membres. Au bout d'un moment, les Spitaliers remontèrent leur piste.

Menés par le Dr Heilkamp et le Bureau de l'Hygiène, ils compilèrent des dossiers sur tous les membres de la nuée. Heilkamp savait depuis toujours où se trouvaient les Corbeaux et ce qui était stocké dans leurs entrepôts. Puis la grande purge eut lieu. Par le biais d'une action conjointe avec les Juges, les Anabaptistes et les Spitaliers, tous les membres de la nuée furent rassemblés et tués.

Les autres nuées comprirent le message. Enfin, pendant un temps.

Des sacs de bourgeons continuent d'être introduits dans les cités du Protectorat, où ils sont vendus à des clients triés sur le volet à des prix exorbitants. La seule différence, c'est que désormais, tout se fait dans le secret.



## L'ÉPAVE

Le vieux port de Justitienne. La coque du colosse est embourbée dans le limon pétrifié. Les Charognards ont pris possession du vaisseau il y a des décennies pour le transformer en un casino et bordel appelé « L'Épave ». Les Cavaliers de la Pousière le leur ont pris, une humiliation que Mère Corbeau n'a toujours pas oublié. Les ponts sur lesquels circulent les clients, les parieurs ou les simples curieux s'étendent sur plus de six mètres entre le mur du quai et le pont supérieur. Au crépuscule, une kyrielle d'ampoules s'allument et

la superstructure se met à clignoter de toutes les couleurs. Les Apocalyptiques ouvrent les barrières et les gens entrent dans le ventre du navire. Les enceintes crachent leur musique ; les vibrations des basses se mêlent aux notes de violons et de synthétiseurs, une chanson d'amour et de passion, de possession et de liberté, venue d'une époque où le peuple d'antan était encore à son zénith. Les Pies se faufilent, les narguilés fument, la foule danse, sue et martèle le sol sous ses pas. On mâche des graines afrikaines. Aux tables,

les parieurs jouent au kalaha ou aux cartes. D'autres misent des montagnes de lettres de change sur la Roue de la Fortune. Les plus courageux affrontent des Éperviers : vingt lettres de change en espèces à celui qui tiendra plus de trois rounds. La foule crie, parie contre l'homme et remporte la mise. Dans l'Épave, la vie est bruyante et délurée. Pour beaucoup, c'est un endroit où oublier les affres du quotidien. Les Juges ferment les yeux. Une population qui se défoule a moins tendance à se révolter.

LORSQUE COMMENCERA L'AN MILLE QUI VIENT APRÈS L'AN MILLE

LE PÈRE PRENDRA SON PLAISIR AVEC SA FILLE

L'HOMME AVEC L'HOMME LA FEMME AVEC LA FEMME

LE VIEUX AVEC L'ENFANT IMPUBÈRE

ET CELA SERA AUX YEUX DE TOUS.

MAIS LE SANG DEVIENDRA IMPUR  
LE MAL SE RÉPANDRA DE LIT EN LIT

LE CORPS ACCUEILLERA TOUTES LES

**PUTRÉFACTIONS** DE LA TERRE

LES VISAGES SERONT RONGÉS,  
LES MEMBRES DÉCHARNÉS

L'AMOUR SERA HAUTE MENACE POUR CEUX  
QUI NE SE CONNAISSENT QUE PAR LA CHAIR

[JEHAN DE VÉZELAY]

## L'INVASION DES MOUETTES

Les Mouettes et les Albatros sont les équivalents des Éperriers sur la mer Méditerranée. Depuis des décennies, les Néolibyens combattent les pirates qui foncent à travers les flots à bord de torpilleurs agiles, abordent des cargos afrikains, s'emparent de tout ce qui est précieux et disparaissent en moins de trente minutes. Certains pirates ne s'intéressent pas à la cargaison : ils bloquent le navire à l'aide de câbles ou fixent des explosifs à la coque. Une bonne leçon pour avoir attaqué un nid de pirates. D'autres jettent à l'équipage des vêtements infectés de la variole ou de la peste, puis leur vendent le remède. Ou du moins quelque chose qui y ressemble.

Parmi ces pirates, il n'est pas rare de trouver des dissidents : des Afrikains qui ont voulu s'éloigner du paternalisme des Néolibyens et des Fléaux. Au sein des nuées, ils ont les mêmes droits que tout le monde, et font payer toutes leurs humiliations à grands coups de poing et de poignards. On dit qu'ils se jettent sur leurs ennemis comme des hyènes affamées, qu'ils les déchiquettent sans merci. Bien sûr, les Apocalyptiques afrikains savent ce qui arriverait s'ils étaient découverts par des Fléaux : les traîtres seraient écorchés vifs ou cloués aux flancs du navire.

Une motivation comme une autre.

Après un abordage, les oiseaux de mer retournent vers les côtes méditerranéennes de l'Europe. Ils pénètrent dans des estuaires, franchissent des barrages de chaînes immergées et naviguent jusqu'à leurs planques où ils déchargent leur cargaison et fêtent leur succès. On raconte que certains Albatros auraient réussi l'impossible : dans les ventres de navires cannibalisés, ils ont construit de petits ports et des cales sèches sur la côte de Bedain... au nez et à la barbe des Néolibyens !

En parlant de légende, la Corpse, l'île d'acier, en est une autre. Proche du Châtiment de la Faucheuse, elle demeure cachée derrière des fumées ocre pendant des semaines. Il faut attendre que le vent tourne pour voir son mur d'acier briller au soleil. Pendant des siècles, les pirates ont capturé des vaisseaux pour les vendre à la Corpse. Aujourd'hui, un mur de coques lacérées, en partie soudées les unes aux autres, forme autour de l'île une barrière qu'aucune escadre de Fléaux ne peut franchir. Si vous êtes à la recherche d'un vaisseau d'une qualité exceptionnelle, vous devriez embarquer. Mais le bateau bloquant l'entrée du mur rouillé ne se déplace pas pour n'importe quel Albatros.

Ceux qui veulent entrer doivent s'être forgé un nom... et être suffisamment armés pour pénétrer dans le lieu le plus dépravé du monde connu.



## LE SANG DU LION

À Tripoli, il existe un marché pour les paris, la prostitution et les services autres que les offres de la Banque du Commerce. Là aussi, les Apocalyptiques s'en sont emparés, mais contrairement à leurs équivalents européens, ils font partie intégrante de la société.

Ils sont menés par les vénérables Busards, qui se distinguent par la ruse et la sagacité plutôt que le maniement des armes et la brutalité. Il n'y a qu'au bas de la hiérarchie que les conflits se résolvent par des combats. Dès qu'un

Apocalyptique africain a gagné le respect de sa nuée, plus personne ne lève la main sur lui.

Dans leurs établissements, ils sont encore nombreux à se livrer aux désirs charnels, à jouer au kahala et à dilapider leurs dinars. Cependant, ce ne sont pas des trous à rats. Leurs bordels ressemblent à des palaces et dans les casinos, chaque invité est entouré d'enfants qui lui servent à boire et le délectent de leurs petits spectacles et de leurs rires joyeux.

## TONNERRE À TRAVERS LES PLAINES

Les Apocalyptiques sont des peuples nomades. Ils évitent les patrouilles spitalières, recherchent les cols alpins non surveillés. Ils passent leur temps par monts et par vaux, rôdent, trompent, saisissent toutes les occasions. Certaines nuées portent le principe de mobilité à son paroxysme : avec l'aide des Ferrailleurs, elles réparent les koms ou les motos volés et s'en servent pour sillonner les désolations. L'essence est chère,

et le rugissement des moteurs fait sortir de leur tanière toutes les vermines de la zone. Postés aux frontières, les Hellvétiques peuvent bien déployer des herses, les Spitaliers charger de la poudre incendiaire dans leurs fusils à fongicides, les Juges former une colonne d'escadron... seuls comptent la vitesse, la pénétration et l'élément de surprise.

Quand une nuée se dote de véhicules, tout change. Elle devient plus

agressive. La ruse demeure un élément crucial, mais la nuée cède bien trop rapidement à la violence. Les véhicules rapides poussent leurs pilotes à chercher des solutions rapides. En outre, la motorisation est considérée comme un facteur de puissance, et plus l'influence est grande, plus les ennemis sont forts et nombreux. Les Hellvétiques ne toléreraient pas un gang de motards apocalyptiques sur leur territoire.



## RANGS DES APOCALYPTIQUES

### 1 – PINSON

Quel est l'intérêt d'un pinson ? Il ne fait que picorer, voler et déféquer. De temps à autre, il couine... comme lorsqu'un Juge le piétine. C'est pourquoi les pinsons sont au plus bas de la hiérarchie apocalyptique. Ils n'ont rien accompli et se font bousculer par leurs frères et sœurs. Seule une épreuve de courage pour prouver leur valeur au sein de la nuée peut les affranchir de cette vie pitoyable.

### 2 – ÉPERVIER

Ils planent au-dessus des champs de bataille en poussant des cris effroyables, prêts à fondre sur leurs ennemis et à leur picorer les yeux. Ils sont lestes et rusés. Armés de couteaux et de gants munis de serres, ils tuent les ennemis de la nuée.

### 2 – PIE

Une prostituée qui vole ses michetons, un revendeur de Brûlure rusé, un bandit de grand chemin... Ceux qui ont adopté les qualités de cet oiseau voleur peuvent aussi en adopter le nom. Mais si une Pie vole sa propre nuée, elle risque de se retrouver avec les ailes brisées.

### 2 – VAUTOUR

Les Vautours sont les Apocalyptiques qui affrontent les ruines avec les Ferrailleurs pour s'approprier les meilleurs morceaux, mais ce sont aussi des imposteurs qui s'attaquent aux victimes d'intrigues et aux charognards. Qui-conque montre de la faiblesse devant un Vautour devient sa prochaine victime.

### 2 – COUCOU

Un coucou est un séducteur et un escroc qui braconne sur les terres des autres cultes. Il peut vivre en tant que Juge ou Spitalier avant de se lasser de ce rôle et d'en adopter un nouveau aussi facilement qu'un serpent change de peau. Il est toujours sur la corde raide ; seuls ses milliers de masques l'empêchent de tomber.

### 2 – CHOUETTE

Elle n'attaque que la nuit, et sa précision lui confère une certaine miséricorde : les victimes ne souffrent pas, ne peuvent même pas crier. Puis elle s'envole, emportant sa victime dans ses serres, et disparaît dans son nid. Les Chouettes sont des assassins et des pillards. Ils tendent des embuscades, et évitent les conflits ouverts.

### 2 – PIC-VERT

Ce sont les premiers à pénétrer en terre inconnue. Ils explorent, observent, et lancent leurs filets. Ils corrompent, bâtissent et sécurisent. Aucun nid n'existe sans Pic-vert.

### 2 – CIGOGNE

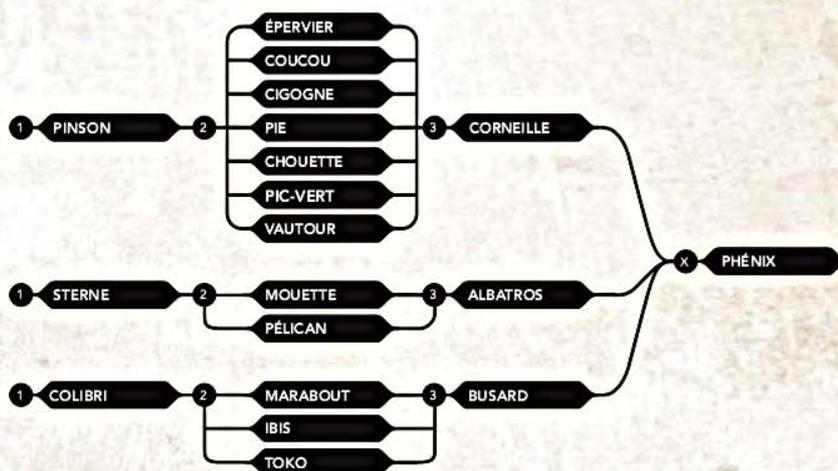
Les Cigognes volent les enfants pour les intégrer à leur propre clan ou les envoyer travailler. Ce sont des manipulateurs rusés qui perçoivent chaque émotion et savent comment les utiliser dans leur propre intérêt.

### 3 – CORNEILLE

Les Corneilles sont les chefs et les cartomanciens des Apocalyptiques. Il faut bien que quelqu'un s'intéresse à l'avenir. Ils déterminent le destin du clan, pour le meilleur ou pour le pire.



## HIÉRARCHIE ET RANGS – APOCALYPTIQUES



### 1 – STERNE

Ce sont les Pinsons de la Méditerranée : leurs piailllements sont agaçants, et ils sont tout aussi inutiles. Sur le bateau, ils font le ménage et subissent le harcèlement des Mouettes.

### 2 – MOUETTE

Ce sont les fléaux de la mer. Sans relâche, ils fondent sur les épaves humaines et les déchiquettent. Les mouettes sont des hommes fuyants que la moindre brise emportera loin du danger.

### 2 – PÉLICAN

Ils ont passé des années en mer et en connaissent chaque lame de fond, chaque courant. D'un simple coup d'œil aux nuages, ils peuvent prédire le temps qu'il fera dans les prochains jours. Ils connaissent le littoral par cœur ainsi que chacun de ses pièges. Ce sont les gouvernails du navire. Sans leur expérience, il serait impossible d'accoster, et chaque tempête risquerait d'être la dernière.

### 3 – ALBATROS

C'est le roi des mers, et c'est ainsi que se désignent les princes des ports, les capitaines des pirates et les seigneurs des rivières.

### 1 – COLIBRI

Tel un colibri, un jeune Apocalyptique afrikain doit commencer par aspirer du nectar avant de s'essayer à autre chose de plus risqué. Comme le Pinson ou la Sterne, le Colibri est soumis aux caprices de ses frères et sœurs. Il battra des ailes comme un forcené, essuiera les moqueries et les coups. Une fois, deux fois, dix fois. Quand il parviendra enfin à parer et à riposter, le Colibri renaîtra sous une autre forme. Ébouriffé, endurci, il gagnera le nom d'un autre oiseau.

### 2 – MARABOUT

Comme le Vautour européen, le Marabout est un profiteur. Il saisit les occasions qui ont échappé à ses victimes par manque de temps ou de sagacité. C'est un voleur et un pillard qui peut traquer ses proies pendant des jours sans perdre patience.

### 2 – IBIS

L'ibis est le gardien des secrets. Il rassemble des informations pour les présenter au Busard de la nuée. Tel un comptable, il conserve les livres de chaque établissement, note toutes les dépenses et toutes les calomnies, ainsi que le nom des individus qui les ont proférées. Il commande une armée d'espions et de messagers.

### 2 – TOKO

Le Toko est au Lion ce que le Pic-vert est au Corbeau. Il a le chic pour se trouver au bon endroit, établir un nid et le transformer en un palais étincelant, ajoutant ainsi à la gloire de son Busard.

### 3 – BUSARD

Sur leur perchoir, avec leurs serres dures comme du diamant, ils voient tout. Ils dirigent de vastes groupes d'Apocalyptiques Afrikains et sont respectés autant par les Fléaux que par les Néolibyens.

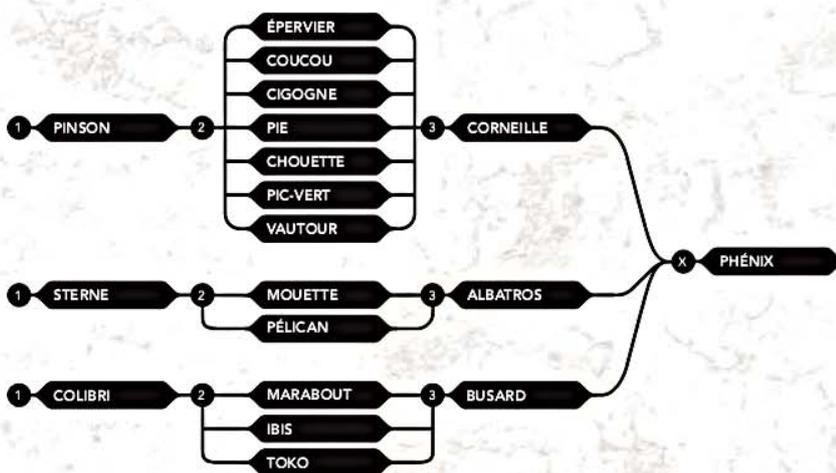
### X – PHÉNIX

Un Phénix est une Corneille, un Albatros ou un Busard déchu. Il avait le monde à ses pieds, mais le sort en a décidé autrement. Même si ses plumes sont ébouriffées, l'esprit du Phénix brille. Il renaît de ses cendres, déploie ses ailes et tournoie de nouveau dans le ciel. Son cri résonne à travers la Terre. Même si sa nuée a disparu, il est toujours vivant.



RANG 3 BUSARD





## 1 – PINSON

**CONDITION** : Résistance à la souffrance

**EFFET** : le Pinson est harcelé par sa Nuée, soi-disant pour son bien. Parce qu'il s'attend au pire à tout moment, il obtient +1D à l'Initiative quand il est entouré de sa Nuée. Ce bonus est perdu lorsqu'il change de rang.

**ÉQUIPEMENT** : -

## 2 – ÉPERVIER

**CONDITION** : PHY+Lutte 6 ; PHY+Résistance 6 ; PHY+Athlétisme 4 ; Autorité 2

**EFFET** : l'Épervier fait partie des guerriers de la Nuée. En cas d'attaque, il peut utiliser son Autorité sans risque d'humiliation.

**ÉQUIPEMENT** : bracelet poignard

## 2 – PIE

**CONDITION** : AGI+Dextérité 6 ; CHA+Séduction 6 ; PSY+Ruse 4 ; Renommée 2

**EFFET** : une pie entend de nombreuses confidences de la part de ses clients. Elle peut alors réagir de deux façons. Soit elle décide de faire chanter ses clients ; dans ce cas, sa valeur de Réseau est réduite à 1, mais ses Ressources augmentent de 2 : elle vit confortablement, mais dangereusement. Soit elle se tait et met ses clients en confiance : son Réseau et sa Renommée augmentent de 1. Ce bonus est perdu si elle change d'attitude.

**ÉQUIPEMENT** : stylet ; épingle à cheveux

## 2 – VAUTOUR

**CONDITION** : AGI+Furtivité 4 ; PSY+Ruse 6 ; INS+Survie 6 ; Réseau 2

**EFFET** : tout le monde déteste les Vautours. Officiellement, les Chroniqueurs leur interdisent l'accès à leurs Alcôves. Cependant, les Occulteurs sont toujours à l'affût de marchandises volées par les Vautours.

**ÉQUIPEMENT** : bracelet poignard

## 2 – COUCOU

**CONDITION** : PSY+Tromperie 6 ; CHA+Expression 6 ; INS+Empathie 4 ; Secrets 2

**EFFET** : tout le monde pense connaître le Coucou de la Nuée. Mais tout le monde a tort. Le Coucou devient ses personnages. S'il commet un crime ou s'attire des ennemis, tout est oublié lorsqu'il change de masque. Il obtient un bonus de +2D à toutes les manœuvres de tromperie.

**ÉQUIPEMENT** : Stylet

## 2 – CHOUETTE

**CONDITION** : PHY+Corps à corps 8 ; AGI+Furtivité 6 ; PSY+Réactivité 6

**EFFET** : la Chouette est un assassin et un cambrioleur de haut vol. S'il parvient à tendre une embuscade, il obtient un bonus de +4D au jet d'attaque. S'il parvient à commettre un assassinat pour le solde d'un autre Culte, son Réseau augmente de 1 jusqu'à un maximum de 4. S'il échoue, son Réseau est réduit de 1.

**ÉQUIPEMENT** : bracelet poignard

## 2 – PIC-VERT

**CONDITION** : CHA+Art 4 ; CHA+Commandement 6 ; PSY+Tromperie 8 ; Réseau 3 ; Ressources 3

**EFFET** : où qu'il aille, le Pic-vert construit un nid que la Nuée peut utiliser comme planque et base pour leurs futurs cambriolages (Secrets +1). Il est responsable des Ressources de la Nuée. S'il la trahit, il obtient Ressources 6 pour une transaction, mais devra remporter une confrontation contre la Corneille : sa PSY+Tromperie contre l'INS+Perception de la Corneille. En cas d'échec, la prochaine fois qu'un Épervier viendra lui rendre visite, ce ne sera pas de manière amicale.

D'autres Cultes lui commandent de l'EX pour cacher leur consommation de Brûlure aux Spitaliers, ce qui signifie qu'il tient toujours ses clients à la gorge (+1 Réseau).

**ÉQUIPEMENT** : fusil de chasse ; 8 cartouches ; porte-clés

## 2 – CIGOGNE

**CONDITION** : CHA+Séduction 8 ; PSY+Ruse 6 ; CHA+Art 4 ; Réseau 2

**EFFET** : le personnage ayant le rang de Cigogne vole des enfants. S'il les envoie travailler, il obtient +1 Ressources ;

s'il joue le rôle de mentor et les intègre à la Nuée, il obtient +1 Renommée. S'il change son comportement, l'ancien bonus est perdu.

Dans les grandes colonies, il n'est pas rare que des groupes d'enfants sèment le trouble. Souvent, le personnage Cigogne en connaît certains : il obtient un bonus temporaire de +2 Réseau dans la colonie en question.

**ÉQUIPEMENT** : filet ; bâton ; instrument de musique

### 3 – CORNEILLE

**CONDITION** : PSY+Foi 10 ou PSY+Volonté 10 ; INS+Survie 6 ; Autorité 5 ; Renommée 3 ; Alliés 3 ; Secrets 5  
**EFFET** : la Corneille se sert de son Tarot et de ses prophéties pour contrôler la Nuée : il peut user de son Autorité sans craindre de perdre un point en cas d'échec.

**ÉQUIPEMENT** : tarot apocalyptique ; tout pistolet amélioré de 2 points ; +1D munitions par mois.

### 1 – STERNE

**CONDITION** : aime l'eau... ou pas.

**EFFET** : comme le Pinson, il obtient +1D d'Initiative tant qu'il reste parmi les siens. Ce bonus est perdu quand il change de rang.

**ÉQUIPEMENT** : grappin

### 2 – MOUETTE

**CONDITION** : PHY+Corps à corps 6 ; AGI+Mobilité 6 ; AGI+Armes à projectiles 4

**EFFET** : lors d'une bataille navale ou de l'abordage d'un vaisseau ennemi, la Mouette ne subit aucun malus lié à une mer houleuse ou à la fumée. Ses talents de navigateur lui permettent de se déplacer sans encombre (+1 Réseau).

**ÉQUIPEMENT** : arbalète harpon

### 2 – PÉLICAN

**CONDITION** : AGI+Navigation 10 ; INS+Orientation 8 ; Autorité 3

**EFFET** : le Pélican pilote les bateaux des oiseaux aquatiques. Il connaît tous les courants, tous les hauts-fonds : sur la Méditerranée, il obtient +2D à INS+Orientation. Il connaît également toutes les histoires concernant les cités côtières, ce qui lui confère +2D à INT+Légendes quand elles sont concernées.

**ÉQUIPEMENT** : -

### 3 – ALBATROS

**CONDITION** : navire ; PSY+Domination 10 ou CHA+Commandement 10 ; Autorité 5 ; Ressources 3

**EFFET** : s'il dispose d'une Renommée supérieure ou égale à 4, l'Albatros et son équipage peuvent débarquer en Corpe. Les Afrikains traquent les Albatros : ils ne peuvent s'attendre à aucune pitié de leur part.

**ÉQUIPEMENT** : -

### 1 – COLIBRI

**CONDITION** : -

**EFFET** : comme le Pinson et la Sterne, le Colibri obtient +1D au jet d'Initiative quand il combat aux côtés d'Apocalyptiques de sa Nuée. Ce bonus est perdu quand il change de rang.

**ÉQUIPEMENT** : dague Koumya

### 2 – MARABOUT

**CONDITION** : PHY+Résistance 4 ; PHY+Corps à corps 6 ; AGI+Furtivité 6 ; Réseau 3

**EFFET** : chaque fois qu'un Néolibyen a besoin de quelqu'un pour effectuer un sale boulot, il embauche un Marabout. À Bedain, les Marabouts font payer les Ferrailleurs en échange de leur protection, ce qui leur confère +1 Ressources.

**ÉQUIPEMENT** : goupilles en acier

### 2 – IBIS

**CONDITION** : INT+Légendes 8 ; Alliés 3 ; Autorité 3 ; Réseau 3 ; Secrets 3

**EFFET** : l'Ibis est vénéré pour sa sagesse, et redouté pour ses connaissances. Il joue le rôle de médiateur entre les Nuées afrikaines et la Banque du Commerce. Il peut utiliser son Autorité sur tous les Afrikains.

**ÉQUIPEMENT** : bâton d'Ibis

### 2 – TOKO

**CONDITION** : CHA+Considération 8 ; Ressources 4 ; Réseau 3

**EFFET** : le Toko est l'équivalent afrikain du Pic-vert. Il possède au moins un nid, mais cela ne lui suffit pas. Sa boîte de nuit a l'allure d'un palais, ce qui ajoute à la Renommée du Busard et de la Nuée : s'il investit des points de Ressource dans le nid, il obtient +1 Renommée par point ainsi que le revenu mensuel égal aux points de Ressources dépensés × 100 dinars. Le reste est attribué à la Nuée.

**ÉQUIPEMENT** : -

### 3 – BUSARD

**CONDITION** : doit vaincre l'ancien Busard lors d'une confrontation (INT+Légendes) ; INT+Légendes 10 ; Alliés 4 ; Autorité 5

**EFFET** : contrairement à la Corneille européenne, le Busard contrôle sa Nuée par l'intermédiaire d'allégories, de sagas et de prophéties. S'il réussit un test d'INT+Légendes lors d'une confrontation contre un autre Apocalyptique, le perdant doit lui obéir sous peine d'être chassé de la Nuée. Si le Busard est soutenu par un Ibis loyal, l'Ibis lance également les dés, et offre ses déclencheurs et ses succès au Busard. Si les Fléaux accusent le busard d'un crime, il peut envoyer un membre de sa Nuée se battre en duel contre un Fléau. Quelle que soit l'issue de cette confrontation, la faute est expiée par le duel.

**ÉQUIPEMENT** : flissa

### X – PHÉNIX

**CONDITION** : banni par sa Nuée, ou sa Nuée a été détruite ; PHY+Résistance 10 ; INS+Survie 10 ; PSY+Ruse 8 ; PSY+Foi/Volonté 10

**EFFET** : il s'est relevé de ses cendres, plus rusé et plus dangereux que jamais. Sa nouvelle Nuée n'est plus constituée d'Apocalyptiques mais de Kifos, de parias hellvétiques, de Préservistes déchus et de Skalars. Les Ours des cavernes construisent son nid. Ses historiques tombent à 0, mais lorsqu'il les reconstitue, ils s'appliquent à n'importe quel Culte. Ses Ressources lui donnent accès à des défricheurs, à des fusils d'assaut, ainsi qu'à des tonnes de munitions et de Brûlure. Même la Mère Corbeau craint son obscur royaume.

**ÉQUIPEMENT** : -

# POTENTIELS

## TAPIS

Faites vos jeux ! Au combat, on joue ses os et son sang, et seul un Apocalyptique risquerait le tout pour le tout au péril de sa vie dans l'espoir de remporter la mise. L'Apocalyptique décide de ne pas utiliser tous ses dés pour une défense active, et renonce à un nombre de dés pouvant s'élever jusqu'à  $2 \times$  son niveau de Potentiel.

S'il parvient à se défendre, son prochain jet d'attaque lui procure un nombre de déclencheurs égal à celui des dés inutilisés. Ainsi, au niveau de Potentiel 3, il peut obtenir jusqu'à 6 déclencheurs.

## CARTE DE DESTINÉE

**CONDITION :** Foi ; Corneille, Albatros ou Busard

Les cartes sont un outil de manipulation. Mais celui qui les manipule depuis assez longtemps sent leur véritable pouvoir, la manière dont agissent leurs archétypes, et perçoit dans le passé les ombres qu'ils projettent depuis l'avenir. Ceux qui savent les interpréter traversent le temps, omniscients.

Le cartomancien lit ses propres cartes et détermine ainsi son avenir. Il interprète la carte de la destinée et répond à deux questions cruciales : où le cartomancien doit-il affronter son ennemi, et de qui s'agit-il ? Le « qui » peut rester vague, mais il désigne au moins le nom du Culte de son adversaire. Si la combinaison exacte du « où » et du « qui » se produit au cours des 10 jours suivants, le cartomancien ajoute le niveau de Potentiel en tant que bonus à tous ses jets de Charisme et de Psyché lors de la situation prédite.

## NID DE CORBEAU

**CONDITION :** Pulsions

La Nuée est plus qu'une famille pour l'Apocalyptique. C'est son origine, une partie vivante et vibrante de son être. Ceux qui détruisent la Nuée plongent une dague dans les entrailles de l'Apocalyptique. Tant qu'il agit pour le compte de sa Nuée ou qu'il la défend contre des attaquants, il peut investir 1 point d'Égo par test d'action pour obtenir +1D par niveau de Potentiel à n'importe quelle action.

## MIROIR

**CONDITION :** Concentration

Le cœur de l'Apocalyptique et celui de son ennemi battent à l'unisson ; il observe, réagit, et imite les séquences d'attaques de son adversaire comme s'ils s'étaient entraînés ensemble. Un Apocalyptique doté du Potentiel Miroir

imite le style de combat de son ennemi : il active le Potentiel en réussissant une défense active avec 1DC. Tant qu'il combat cet ennemi, sa défense active augmente de 1 par niveau de Potentiel. Si l'adversaire active un Potentiel, l'Apocalyptique peut l'imiter au même niveau et le retourner contre son ennemi.

## SOMBRE AUGURE

Les cartomanciens de la Nuée peuvent désormais scruter la forme de l'avenir dans le miroir du présent, sans toutefois en paver la voie. En fait, ce n'est pas si compliqué d'influencer le futur. La dépouille d'un corbeau ligoté invoque le malheur depuis les ténèbres, de même qu'une croix tracée avec du sang sur une porte ; des pierres noires dans la soupe laissent présager des douleurs abdominales. Nombreux sont ceux qui considèrent la sauvagerie des Apocalyptiques comme le signe d'un pacte passé avec des forces originelles qu'il vaut mieux éviter d'invoquer. Les migrants savent comment en tirer avantage : leurs malédictions suscitent de vives craintes.

Sombre augure est une attaque mentale. L'Apocalyptique effectue un jet de PSY+Domination qui lui confère +1D par niveau de Potentiel. Son adversaire réplique avec PSY+Foi ; s'il a choisi Volonté, il est immunisé contre l'attaque. Si l'Apocalyptique remporte cette confrontation, son adversaire subit un malus permanent égal au nombre de déclencheurs obtenus +1. Pour se débarrasser de cette malédiction, l'adversaire doit se purifier à travers la prière, les rituels ou un pèlerinage.

## 1000 FAÇONS

**CONDITION :** utilisable uniquement lors d'un Corps à corps

L'Apocalyptique a participé à de nombreuses batailles, étudié d'innombrables styles de combat, et s'en est éloigné. Le combat n'est pas une danse assujettie à certaines règles de rythme et de séduction. Seul le résultat compte et il y a mille façons d'atteindre ce but.

Les coups de l'Apocalyptique sont quasiment imprévisibles et donc difficiles à parer : pour chaque déclencheur, son adversaire subit -1D à sa défense active. L'Apocalyptique peut utiliser 1 déclencheur par niveau de Potentiel. Ainsi, au niveau 3, il aura un maximum de 3 déclencheurs infligeant -3D à la défense de son adversaire.

Les déclencheurs continuent également de compter comme des dégâts supplémentaires.



# MAIS CEUX QUI ÉCHAPPENT À L'ENFER

N'EN PARLENT JAMAIS

ET PLUS GRAND-CHOSE NE LES DÉRANGE ENSUITE.

[BUKOWSKI]

## POTENTIELS COMMUNS

### APPEL DE L'ÉTHER

Au-delà du monde de l'audible, l'éther frémit sous l'effet des chants des Chakras et des ondes cérébrales découplées flottant dans l'air. Les créatures infestées par les spores ouvrent la barrière, laissent leurs émotions pénétrer dans l'éther, captent les vibrations, caressent l'enivrement.

Ceux qui échappent au chaos et séparent les courants lisent dans l'éther comme un météorologue interprète les nuages. Ce n'est pas une science exacte, mais les probabilités sont là. Un personnage doté de ce Potentiel doit être victime d'une sporulation d'au moins 5 points pour sentir l'action des autres créatures infestées et des Psychonautes. Ceci lui confère des avantages au combat ou aux jets de perception : il obtient +1D par niveau de Potentiel pour chaque confrontation contre un adversaire infesté par les spores.

### ASCÉTISME

Le personnage survit en se nourrissant de lichen et de scarabées pendant des jours, mâche des bandes de cuir et lèche la rosée sur les pierres. Il ressent la faim et la soif sans en souffrir. Quand il trouve quelque chose à manger, il ne fait pas le difficile, et son estomac n'est pas très irritable.

Le personnage peut survivre pendant un long moment sans nourriture ni eau : il peut sauter un repas par niveau de Potentiel (au moins une fois par jour) sans subir de malus.

### ÇA POURRAIT ÊTRE PIRE

La douleur est censée protéger les gens au lieu de représenter un obstacle à leur survie. Un personnage doté du Potentiel Ça pourrait être pire se rend compte de l'ampleur de sa blessure et de la douleur sans toutefois y céder. Les malus de traumatisme sont réduits du niveau de Potentiel.

### CUIR D'ÉLÉPHANT

Les tempêtes de sable et le froid ont érodé et tanné la peau ; la chair s'est déchirée une centaine de fois et a formé une croûte de tissu cicatriciel extrêmement résistante. Ce n'est pas beau à voir, mais une lame peut à peine l'entamer. Ce cuir d'éléphant agit comme une protection naturelle contre les attaques et confère +1 armure par niveau de Potentiel. Le personnage subit également -1D par niveau de Potentiel à CHA+Séduction.

### DÉPLACER DES MONTAGNES

Quand les obstacles paraissent insurmontables et que le courage faiblit, le personnage commence par contrôler son état d'esprit puis la situation par la simple force de sa volonté. Dans une situation désespérée, il obtient +1 succès par niveau de Potentiel pour 1 action (utilisable une seule fois par tranche de 3 jours).



### ÉCLAIR DE GÉNIE

Les pensées tournent en rond dans la jungle enchevêtrée des réflexions. Seul un éclair de génie peut éclairer les ombres et montrer la voie à suivre. Avec le Potentiel Éclair de génie, le Personnage peut bénéficier de cette grâce salvatrice : une fois par jour, il obtient un bonus de +1D par niveau de Potentiel à un test d'INT.

### INFLEXIBLE

**CONDITION :** Volonté

Qu'est-ce que l'esprit si ce n'est un muscle qui se renforce par la détermination et la paix intérieure ? Le personnage peut contrer une attaque mentale par un effort de volonté une fois par confrontation et obtient alors +1D par niveau de Potentiel.

### MARATHON

Le corps est une machine qui va vers l'avant et suit inexorablement sur sa trajectoire. Le personnage a la vigueur d'un gendo chassant sa proie : il court sans jamais s'épuiser. Il obtient un bonus de +1D par niveau de Potentiel à tous les tests de PHY+Vigueur liés à la course.

### MATHÉMATICIEN

**CONDITION :** INT 4

Le monde est constitué de relations et d'images logiques. Le personnage voit partout des corrélations qui peuvent s'exprimer en chiffres. Il obtient un bonus de +1D par niveau de Potentiel pour tout ce qui peut être résolu par les mathématiques ou la logique.

### SENS DU DANGER

Le personnage considère tout comme une menace, une méfiance qui le pousse à agir avec nervosité et à réagir violemment même face à des gestes bienveillants. Il est considéré comme tendu et stressé, mais aussi comme un excellent garde, car ses réflexes fonctionnent aussi en cas de danger avéré. Avec +1D par niveau de Potentiel à INS+Perception, il est difficile de le surprendre. Ce bonus ne s'applique qu'en cas de menace réelle.

### SOUPLESSE

Le personnage peut se contorsionner d'une manière qui provoque des cris d'effroi et les applaudissements de la foule. Si un adversaire l'agrippe ou s'il se retrouve coincé ou enchaîné, il a une chance de se libérer : il obtient +1D par niveau de Potentiel au test d'action adéquat.



## BRACELET POIGNARD

Les bracelets poignards font généralement fureur chez les Apocalyptiques. Leurs mains restent libres, et ces bracelets à la lame repliable se distinguent difficilement des bijoux classiques. En règle générale, ces armes sont aussi de superbes œuvres d'art. Les meilleures lames, et les plus acérées, furent conçues par une Corneille des Charognards il y a 200 ans de cela.

La légende prétend que la Mère Corbeau dévora le cœur de cet artisan lorsque ses yeux se posèrent sur une autre femme.

**SPÉCIALITÉ** : un jet réussi d'INS+Perception (4) (voir la propriété « Camouflage ») permet de reconnaître un bracelet poignard à la lame repliable. Les bracelets poignards fabriqués par la légendaire Corneille sont bien plus difficile à repérer : INS+Perception (6), et ils infligent +1 dégât. Ils ne peuvent pas être achetés. Les Ressources ou les lettres de change ne sont d'aucune utilité. Un Apocalyptique doit mériter les siens.

◆ Lutte

## ARBALÈTE HARPON

L'arbalète apocalyptique projette des harpons crochus avec une puissance incroyable. Les projectiles pénètrent profondément dans le corps d'un ennemi et peuvent percer le blindage d'un véhicule. Une corde relie en toute sécurité l'arme au projectile. Si l'Apocalyptique fixe son arbalète à sa moto, il peut traîner sa victime sur le sol à toute vitesse derrière lui.

**SPÉCIALITÉ** : aucune

◆ Armes à projectiles

## MOTO

Les motos demeurent entièrement inadaptées aux désolations. Chaque pierre représente un danger potentiel, et c'est exactement ce que les Apocalyptiques adorent ! Peu d'entre eux savent réparer leur moto. Cette tâche est généralement confiée à un Ferrailleur, rémunéré ou en esclavage. Une moto symbolise le statut de son propriétaire, savoir en conduire une suscite l'envie de tous les autres migrants.

**SPÉCIALITÉ** : les motos d'une nuée disposent toutes d'un Emplacement supplémentaire prévu pour des modifications.

◆ Véhicules

## TAROT APOCALYPTIQUE

Les cartes déterminent la route que doivent prendre les migrants. Elles mélangent fortune, destinée, et la volonté de la Corneille. Outils de pouvoir et objet de contemplation, chaque tarot est guidé par le plus ancien de tous, le tarot de la Mère Corbeau. Les symboles archétypaux n'ont pas changé depuis plusieurs siècles et se superposent aux événements mondiaux, aux Clans, aux Cultes, ou à diverses personnes. Chaque paquet de cartes est superbement conçu sur le plan artistique.

**SPÉCIALITÉ** : entre les mains d'une Corneille, le tarot octroie +1D à CHA+Commandement.

◆ Talismans / Emblèmes

## TROUSSEAU DE CLÉS

Les Pics-verts ont bâti des centaines d'établissements, et ils possèdent une clé pour chacun d'entre eux. Il est même probable que parmi toutes ces clés, il en existe quelques-unes capables d'ouvrir d'autres serrures.

**SPÉCIALITÉ** : entre les mains d'un Pic-vert, un trousseau de clés octroie +1D en crochetage (AGI+Dextérité).

◆ Dans l'ombre

## DAGUE KOUMMYA

Cette dague courbe traditionnelle sert aux jeunes Apocalyptiques afrikains à afficher leur force... lorsqu'ils n'en possèdent aucune. Cela fait bien évidemment sourire les Apocalyptiques plus âgés comme les Marabouts et les Ibis, qui furent jeunes autrefois, et qui, eux aussi, avaient bien besoin d'un objet auquel se raccrocher.

Toutefois, entre des mains habiles, la dague koumya reste une arme dangereuse, et certains migrants afrikains s'en servent toute leur vie durant.

**SPÉCIALITÉ** : aucune

◆ Armes de corps à corps

## GOUPILLES EN ACIER

Cette arme est utilisée par les assassins qui l'enfoncent sournoisement dans la chair de leur victime. Celle-ci, prise de spasmes, palpe sa blessure et tente d'extraire les goupilles sans jamais y parvenir. Elle succombe à une mort lente et douloureuse.

**SPÉCIALITÉ** : sur un jet d'attaque réussi, les goupilles se retrouvent dans le corps de l'adversaire et infligent 1 point de dégât par round (qui ignore l'armure). Afin d'extraire les morceaux de métal et d'arrêter les dégâts continus, il faut réussir un test d'AGI+Dextérité (3). L'Apocalyptique se retrouve sans arme après avoir réussi son attaque.

◆ Armes de corps à corps

## BÂTON D'IBIS

Ce bâton permet aux Ibis afrikains d'afficher clairement leur rang, mais il est totalement inutile au combat. Ses gravures délicates et la tête d'ibis au bec recourbé sculptée sont fragiles et peuvent se briser aisément.

**SPÉCIALITÉ** : ce bâton offre à l'Ibis un sauf-conduit en territoire Fléau.

◆ Armes de corps à corps

## FLISSA

La Flissa est un sabre à large lame au dos droit. Prisée par les Busards afrikains, elle est signe de haut rang.

**SPÉCIALITÉ** : aucune

◆ Armes de corps à corps