



Les pasteurs du crépuscule

Le monde en quelques mots

La Terre dans deux milliards d'années. L'action des forces de gravité et plusieurs terribles impacts d'astéroïdes ont fortement ralenti la vitesse de rotation de la planète, qui est devenue presque synchrone : le jour dure mille cinq cents ans.

La Terre présentant à l'échelle d'une vie humaine toujours la même face au Soleil, les notions de jour, après-midi, crépuscule et nuit ne sont plus temporelles mais géographiques. Dans la zone crépusculaire, le Soleil est une boule de feu rouge sur l'horizon, toujours à la même place. Si l'on s'éloigne vers l'est, le Soleil descend sous l'horizon, les ténèbres s'épaississent, le froid est de plus en plus glacial : on s'enfonce dans le pays de la Nuit. Si l'on s'avance vers l'ouest, le Soleil monte dans le ciel, la température augmente : on découvre le pays de l'Après-midi. Au bout de la Nuit est la barrière de minuit, où l'air même tombe en flocons et où tout gèle et éclate. À l'extrémité du jour est la barrière du midi, où le Soleil au zénith dessèche et brûle tout et où rien ne peut vivre. Entre ces deux fins du monde, mortelles et infranchissables, la vie subsiste comme elle peut.

L'Homme a survécu à tout cela, même si les civilisations que nous connaissons ont disparu sans laisser aucune trace. Au fil des isolements géographiques et des rapprochements, le genre humain a divergé génétiquement, s'est recombinaisonné, a divergé à nouveau... jusqu'à ce que plusieurs espèces d'hominins se partagent l'espace habitable. Les PJ ne savent évidemment rien de toutes ces explications scientifiques. Ils acceptent leur monde tel qu'il est et s'efforcent d'y survivre, ce qui suffit largement à les occuper.

Dans la région où se déroule le scénario, trois groupes de Parlants cohabitent. Ils partagent une même technologie de l'âge de pierre et parlent des langages radicalement différents, même si les peuples voisins ont développé des systèmes de signes, mimiques et rituels permettant une communication assez poussée.

À l'est sont les Pâles, massifs et trapus ; brutaux et cruels ; aux iris réduits à un imperceptible liseré doré et aux pupilles énormes qui ne se referment jamais ; aux crocs puissants ; à la fourrure dense et claire, souvent blanche ; qui vivent en petits groupes de chasseurs et de charognards au début de la nuit.

Au milieu, dans la bande crépusculaire, sont les Pasteurs, dont les PJ font partie, avec leur toison châtain rase et fine ; leurs yeux bleus ou verts aux pupilles changeantes au milieu d'une face rose et glabre ; leur pas vigoureux et infatigable. Ils suivent et protègent les troupeaux de Cornus – genre de cervidé tenant de l'élan et du renne qui leur sert de nourriture mais aussi de monture.

À l'ouest, dans l'après-midi, vivent les Gratteurs, à la curieuse peau brune ou dorée, nue à l'exception d'une touffe de poils noirs incroyablement longs sur la tête ; dont les yeux marron ou noirs à la pupille minuscule ne luisent pas dans l'obscurité ; longs et graciles avec une haute silhouette voûtée à force de travailler le sol pour y faire croître et multiplier leurs plantes.

Mais imperceptiblement, de génération en génération, le Soleil se dérobe vers l'ouest et les limites du crépuscule et de la nuit glissent à sa suite. Les trois groupes de Parlants suivent les limites floues de leur domaine en une lente migration : les Pasteurs succèdent aux Gratteurs et précèdent les Pâles. C'est de ce voyage que parle le scénario.

Il se divise en trois parties. La première couvre le sacrifice et va jusqu'au départ de la borne noircie. La deuxième couvre le voyage jusqu'à l'ancienne borne blanche et l'hécatombe. La troisième couvre le voyage vers l'ouest et la fin de l'aventure. Dans l'idéal, les deux premières plus guidées, doivent durer 45 minutes chacune, exposition comprise, et la dernière 1h 30.





Les 3 bornes et les 4 âges

La société des Pasteurs du Crépuscule est rigide-ment hiérarchisée en quatre groupes : les Anciens, qui décident et dirigent ; les Pasteurs, qui ne parlent qu'à leur tour, dont on écoute l'avis mais qui ne décident de rien et doivent respect et obéissance aux Anciens ; les Morts, à qui nul ne peut parler et que nul ne peut voir ni entendre ; et les Enfants, dont la parole est futile, sans poids ni intérêt, qui observent et apprennent, mais jouissent en contrepartie d'une grande liberté, y compris celle de parler aux Morts.

Leur territoire est délimité par trois bornes : la Blanche, tout à l'ouest, marque la limite entre l'après-midi et le crépuscule ; la Rouge, au milieu, est le centre de la bande crépusculaire ; la Noire, à l'est, marque la frontière entre le crépuscule et la nuit. Mais comme on l'a vu, le soleil fuit lentement vers l'ouest : au fil du temps, la Noire s'enfoncé dans la nuit, la Rouge s'en approche de plus en plus, la Blanche est désormais au milieu de la bande crépusculaire. À chaque génération¹ a donc lieu la cérémonie de l'Ajustement :

- ⊗ Les Pâles revendiquent formellement les territoires de l'est, qu'ils occupent déjà de fait, la borne Rouge devient la nouvelle Noire et les crépusculaires Anciens deviennent des Morts² ;
- ⊗ la borne Blanche devient la nouvelle Rouge et le groupe des Pasteurs devient celui des Anciens ;
- ⊗ un groupe d'Enfants part vers l'ouest, dans les terres que les Gratteurs ont déjà en grande partie abandonnées car elles sont devenues trop sombres, et érige une nouvelle borne Blanche. Cela fait, les Enfants deviennent des Pasteurs ;
- ⊗ les naissances jusqu'au prochain Ajustement reconstitueront un nouveau groupe d'Enfants.

Au commencement du scénario, les PJ sont les plus éminents parmi les Enfants, choisis pour ériger bientôt une nouvelle borne Blanche, puis devenir les plus éminents des Pasteurs, et destinés à être, s'ils survivent jusqu'à la cérémonie suivante, les plus influents parmi les Anciens. **L'avenir de la tribu repose sur leurs épaules.**

Pour l'instant, ils sont rassemblés à la limite de la Nuit, avec le reste des Crépusculaires, devant la borne Rouge.

¹ Soit au bout de trente de nos années environ.

² Ils peuvent suivre le clan pendant des années avant leur mort physique véritable.

1. Le sacrifice

Les formes livides des Pâles s'avancent dans l'obscurité, leur yeux brillant dans la lueur des feux allumés autour de la borne. Ils parlent doucement entre eux, de leur curieuse voix flûtée. Les PJ ne peuvent s'empêcher de frissonner à leur approche : pour marquer le passage à l'âge adulte et devenir un Chasseur, un Pâle doit en effet, seul, capturer un Crépusculaire et commencer à le dévorer vivant, avant de le partager avec son clan.

Les Pâles

M3 P4 S2 PV20

arme de mêlée, arme lancée, esquive, survie
équipement : lance de chasse (dom 0)

Toutefois nul risque d'un tel affrontement maintenant : les deux groupes sont liés par l'immuable rituel qu'ils doivent accomplir. Tous sont assis face à la borne, les Pâles à l'est, les Crépusculaires à l'ouest. Erga, le premier parmi les Anciens, s'avance dignement vers la borne Rouge, sur laquelle il doit être sacrifié. Un Pâle à la carrure imposante et au visage barré d'une vilaine cicatrice s'avance face à lui, une lame de silex à la main.

La suite est connue de tous : le champion Pâle doit égorger Erga sur la borne, avant d'être tué à son tour dans un combat contre les six premiers parmi les Pasteurs, dont il essaiera d'emporter le plus grand nombre avec lui dans la mort pour prouver sa valeur et celle de son clan. Puis les corps des victimes seront brûlés sur un même bûcher, dont les cendres seront frottées sur la borne pour la noircir.

Mais Erga hésite, ses mains tremblent, son pas est incertain, il se retourne vers les siens, semblant chercher un soutien. Et d'un coup, il s'enfuit dans la forêt mourante. C'est la consternation.

Les dignité des Anciens leur interdit de se lancer à la poursuite du fuyard. Les Pasteurs, liés par leur devoir d'obéissance, ne pourront rien imposer à Erga. C'est donc aux PJ, premiers parmi les Enfants, qui tiennent aujourd'hui la place qu'Erga tenait il y a bien longtemps, de régler le problème et de le faire revenir.

1/ Il faut pour cela le rattraper (P 6+, sa piste est facile à suivre) puis dissiper son affolement, lui montrer la honte de sa conduite et le rappeler à ses devoirs (S 8+, 7+ avec un bon roleplay).





2/ Alternativement, les PJ peuvent laisser Erga s'enfuir. Le second parmi les Anciens sera alors sacrifié à sa place. Si les PJ ont rattrapé Erga et lui ont parlé avant de le laisser partir, celui-ci leur révèle qu'une matriarche Gratteuse lui a fait comprendre que la Terre les avait rejetés, que les Gratteurs n'étaient plus les bienvenus, et que bientôt, les Crépusculaires seraient rejetés eux aussi. Puis il leur confie un disque de pierre gris-jaune polie, percée en son milieu d'un trou rond où est passée une ficelle de poils roux. Cette **pierre du soleil** lui a été donné par un Gratteur lorsqu'il a érigé, avec cinq autres, la borne sur laquelle il devait être sacrifié aujourd'hui. Elle aidera les PJ lors des rencontres avec les Gratteurs. Puis Erga s'enfonce tristement dans la Nuit.

Les PJ retournent à la borne, les rabatteurs Pâles qui s'étaient dispersés entre les arbres reviennent et chacun reprend sa place. Le champion des Pâles accomplit son office sans parvenir à dissimuler son agacement, puis se bat formidablement, tuant quatre Pasteurs avant de succomber. Une fois la borne noircie, les deux peuples échangent des cadeaux : les Pâles apportent les peaux de fauves et de l'ivoire de Rôdeur des Ombres³, montrant qu'ils protègent les troupeaux de leurs voisins contre les bêtes de la Nuit ; les Crépusculaires offrent du lait, ainsi que des fruits secs et du grain venant de l'Après-midi. Puis l'on se sépare.

2. Mauvais présages

Mais même si nul n'en parle, l'incident causé par Erga inquiète. Que l'Ancien ait été envahi par un Esprit de Frayeur ou que la Nuit ait murmuré à son oreille, sa dérobade devant la borne est indiscutablement un mauvais présage.

Les Pasteurs du crépuscule se mettent en chemin, dans la direction du soleil, pour rejoindre la borne suivante. Le voyage durera 19 cycles⁴. À travers les

3 Lointain descendant nocturne du sanglier, principalement carnivore et haut de deux mètres au garrot, doté d'un pelage noir très dense et de crocs acérés longs comme deux mains.

4 Cycle de veille et de sommeil, se déroulant sur environ 30 de nos heures. Quand deux groupes se séparent, leurs cycles ont tendance à se désynchroniser, ce qui fait du décompte du temps une affaire très subjective. Un chasseur solitaire peut ainsi voir ses périodes de veille et de sommeil s'allonger (ou se raccourcir) après avoir quitté son clan et penser être parti 12 cycles (ou 18) quand le clan resté en place en a vécu 15. Les deux bornes sont distantes de 600 km environ.

forêts aux troncs penchés, où toutes les branches et toutes les feuilles noires des arbres poussent vers l'ouest, s'étirant désespérément vers les lieux de l'Après-midi. À travers les landes et les marais que le vent d'est, apportant le froid de la Nuit, couvre peu à peu de givre.

Les Morts suivent le groupe, profitant des haltes pour piquer les Cornus à la gorge avec de fines aiguilles d'os, prélevant un peu de sang qu'ils mélangent avec le lait qu'ils tirent aux femelles pour s'en faire un repas. Ce sont eux d'abord, puis les Pasteurs, qui remarquent que certaines bêtes, de plus en plus nombreuses, se mettent à éternuer, puis bavent une salive épaisse et collante, et cessent de se nourrir pour finalement s'allonger et renoncer à suivre le troupeau. C'est après 15 cycles la moitié du cheptel qui est ainsi perdue.

Si les PJ interrogent les Morts ou les Pasteurs, ils apprennent que c'est de mémoire de Crépusculaire la première fois qu'une telle chose se produit.

Mais tant que la deuxième partie de l'Ajustement n'a pas été accomplie, les Crépusculaires n'ont pas d'Anciens et ne peuvent donc prendre aucune décision nouvelle. Ils doivent suivre le chemin du retour sans s'arrêter ni changer d'itinéraire : les Pasteurs soignent les bêtes comme ils peuvent, sans ralentir le rythme.

1/ Les PJ peuvent profiter de leur relative liberté d'Enfants pour chercher les herbes, champignons et écorces médicinales utiles pour sauver la vie de leurs montures (M 7+ Connaissance de la nature ou Soins), mais ils ne pourront faire davantage. Ils risquent en cas d'échec de perdre leur monture et devront alors en apprivoiser une nouvelle (S 7+ Empathie).

2/ Ils peuvent aussi décider de s'isoler du groupe avec leurs montures en invoquant le risque d'une souillure par la maladie, inappropriée pour eux qui doivent ériger une nouvelle borne. Il ne reste nul Ancien pour les contredire. Dans ce cas, les PJ devront chasser pour se nourrir et seront seuls face aux fauves (M 7+ Survie)

Dans les deux cas, le MJ équilibrera descriptions, discussions avec le groupe, jets de survie et ellipses pour conserver le rythme.

Si les PJ se trouvent isolés ou restent à l'arrière du groupe, une rencontre avec des bêtes sauvages peut se produire.





Les Ricaneurs

M2 P2 S2 PV8 comp : esquive
+1 à l'attaque tant qu'ils sont en surnombre, ils fuient quand ce n'est plus le cas.
Canidés ressemblant à des renards aux pattes noires et allongées, au poil blond ocellé de brun, aux larges oreilles pointues. Chassent en meute. Communiquent par des ricanements aigus.⁵ Ne craignent pas vraiment le feu. Ils se contenteront normalement des bêtes malades restées en arrière mais le MJ peut organiser 1/ un **combat** si les joueurs ne se contentent pas des interactions sociales et de la description du voyage, ou s'ils se sont isolés. En prévoir 2 par PJ.
2/ Un personnage possédant empathie avec les animaux peut tenter (S 7+) d'**apprivoiser** un ou plusieurs ricaneurs, qui resteront avec lui tant qu'il les nourrira.

Avec cette épidémie, la famine se profile et son ombre finit par obscurcir les esprits. Certains murmurent que les Esprits de la Terre punissent ainsi le groupe pour la lâcheté d'Erga ; d'autres que les deux événements sont des manifestations de l'acharnement des Esprits de la Nuit. Les Crépusculaires finissent quoi qu'il en soit par arriver au lieu de la borne Blanche.

L'hécatombe

Les Pasteurs commencent par tuer un grand nombre de Cornus et mettre leur viande à fumer. En effet, quand la borne aura été rougie, ils deviendront des Anciens et passeront 30 à 40 cycles à discuter de l'avenir de leur peuple pour préparer leurs futures décisions. Mais le clan ne comptera alors plus aucun Pâsteur pour s'occuper des bêtes, les protéger, les soigner, les abattre. Les troupeaux seront laissés à eux même et se disperseront. Jusqu'à ce que la nouvelle borne Blanche soit posée. Il faut donc stocker de la nourriture en suffisance pour cette longue période de débats.

Pendant cet abattage, de petits groupes de Pasteurs qui étaient restés dans l'ouest de la bande crépusculaire rejoignent la tribu. Ils sont porteurs de troublantes nouvelles : plusieurs **accrochages avec des Gratteurs venant du sud-ouest**, qui tentaient de voler les bêtes. **Les PJ devraient**

⁵ En somme, un animal tenant à la fois du loup à crinière d'Amérique du Sud et de la hyène.

s'intéresser à ces histoires, qui concernent leur futur voyage. Nul n'a jamais entendu parler de tels comportements : jusqu'ici, les Gratteurs abandonnaient les terres qui ne recevaient plus assez de lumière, écroulant les abris coniques de pierre sèche sous lesquels ils dorment et perçant les murets dont ils entourent leurs petits champs. Les Pasteurs avançant vers les limites de l'Après-midi n'avaient jusque là investi que des espaces vides, dont les anciens occupants étaient au plus des formes vagues disparaissant à l'horizon.

Le MJ prendra soin de communiquer aux joueurs l'impression que cette incroyable et funeste innovation est un nouveau présage effrayant.

Malgré tout, les Crépusculaires se rassemblent autour de la borne. Les trois premiers parmi les Pasteurs apportent une jatte de sang frais mélangé d'ocre et de leurs mains nues en enduisent la borne jusqu'à ce que la couleur blanche ait entièrement disparu sous le rouge. Ceci fait, un quatrième leur verse de l'eau sur les mains pour les nettoyer et le premier parmi les Enfants (l'un des PJ) apporte à chacun, tête baissée par respect, un lambeau de viande fumée. Les Pasteurs sont devenus les Anciens. Les Enfants chassent alors les Cornus hors du camp et tous partagent un repas silencieux.

La cérémonie terminée, les Anciens tiennent un rapide conciliabule avant de convoquer les PJ. Il est décidé que les Enfants assez vieux⁶ seront envoyés par petits groupes, au sud-ouest et au nord-ouest, pour repérer d'autres de ces groupes de Gratteurs hostiles et chercher de la nourriture dans les villages abandonnés. Les PJ partiront eux droit vers le soleil, à dos de Cornu, pour ériger la borne là où ils ne pourront continuer sans être aveuglés par la lumière. À eux de choisir la pierre qui conviendra et de la dresser. Le doyen des Anciens leur remet un gros sac de cuir bourré d'une poudre blanche et caustique. Ils devront la garder sèche jusqu'au bout du voyage et ne la mêler d'eau que pour donner sa couleur à la nouvelle borne Blanche.

Le MJ peut laisser les PJ rassembler tout l'équipement qu'ils désirent : l'importance de leur mission fait que le clan leur fournit tout ce qu'ils demandent, dans les limites de ce que permet leur technologie paléolithique.

⁶ Les Enfants les plus jeunes sont nés juste avant la cérémonie et les plus vieux ont 30 de nos années.





3. Le voyage vers l'Ouest

Les PJ préparent armes, outils et provisions. Les Anciens se rassemblent et entonnent le chant qui calmera les Esprits et écartera les périls du voyage. Puis l'un d'eux délaye dans une jatte d'eau une poudre pâle qui siffle et crépite au contact du liquide⁷. Il étale la bouillie blanche encore tiède sur le front et la poitrine des PJ. Ainsi prémunis contre tout mal, ils enfourchent leurs montures et partent en direction du soleil. Selon la tradition, leur périple devrait durer de 18 à 24 cycles.

À mesure de la progression, l'astre se fait plus haut sur l'horizon. Juste un point tout en bas du ciel pourpre d'abord, puis un mince arc rouge-orange extraordinairement brillant dans un ciel rouge lui aussi, qui enfle et s'élève graduellement, alors que le ciel s'éclaircit et que les nuages sombres se teintent de mauve. La végétation, toujours désespérément tendue vers la lumière, prend des teintes plus claires, du noir au vert sombre, puis foncé, jusqu'à prendre une nuance vert tendre qui rappelle celle des yeux de certains Pasteurs.

⊖ Pendant les 5 premiers cycles, la végétation encore sombre est parsemée de ruines⁸ : un tas de pierres rond indiquant un ancien abri effondré, des restes de murets écroulés. Personne. Tout au plus les PJ seront-ils dérangés par un Puant.

Le Puant

M2 P4 S1 PV20 comp : combat en mêlée ses pattes font 1d6+4 de dégâts au lieu de 4
Gros mustélidé de la taille d'un ours, à la face rayée de noir et de blanc et au corps gris agouti – comme nos blaireaux. Pendant une pause, il essaye de tuer un Cornu qui s'est un peu éloigné.
1/ Acculé ou mis en difficulté (moins de 6 PV), il se retourne et asperge ses opposants d'un liquide à l'odeur ignoble contenu dans une glande placée sous sa courte queue, puis s'enfuit. Les malheureux ainsi baptisés doivent réussir P 8+ ou passer un long temps à tousser, cracher et vomir.
2/ Il est plus prudent d'intimider la bête par des cris et gesticulations (S 8+ Empathie, +1 si les PJ ont des Ricaneurs avec eux).

⁷ Comme la poudre qu'emportent les PJ, il s'agit de chaux vive que les Crépusculaires obtiennent en plaçant des morceaux de calcaire dans un feu vif.

⁸ Rencontrées deux ou trois fois par cycle : l'habitat n'a jamais été très dense.

⊖ Au 6^e cycle, les PJ font une macabre découverte. Près d'un des tas de pierres dont ils ont désormais l'habitude, ils découvrent les restes d'un feu qui ne doit pas dater de plus de 10 cycles. À côté se trouvent des os de Parlants – sans doute des Gratteurs – portant des traces de cuisson et de découpe avec des lames de silex (M 7+). Les fémurs ont été brisés pour retirer la moelle. Rien de bien choquant : les Crépusculaires mangent aussi leurs morts, pour conserver leur souvenir en eux et absorber leurs vertus. Puis le scandale et l'horreur de la situation se font jour dans leurs esprits (M 8+) : nul rituel ici, les os ont été jetés pêle-mêle après avoir été rongés, comme s'il s'agissait de déchets de petit gibier, dont on se débarrasse après avoir assouvi sa faim.

⊖ À partir du 7^e cycle, les PJ quittent la zone où les Crépusculaires avaient déjà pris l'habitude de mener leurs bêtes et entrent dans des terres nouvelles. Les arbres sont plus jeunes et l'on distingue déjà bien la couleur verte du feuillage. On découvre çà et là un muret de pierre formant un U dont l'ouverture est tournée vers le soleil. Sa face intérieure porte encore les traces blanches d'un badigeon de chaux. Les cabanes de pierre sèche effondrées semblent plus récentes. Tout est envahi de ronces.

Si les PJ ne se sont pas isolés pendant le voyage de la borne noire à la borne rouge, ils découvrent à ce moment que leurs montures sont malades elles aussi. Elles refuseront de les porter plus loin et se laisseront mourir sur place. Il faut donc continuer le chemin à pied.

⊖ Au 8^e cycle, nouvelle scène inquiétante. Un groupe de Gratteurs avait établi un campement près d'un ancien refuge de pierre détruit. Ils ont construit un abri de branchages et ont dégagé le mur en U effondré. La terre y a été retournée, comme par un animal cherchant des racines. Les Gratteurs – deux hommes, trois femmes dont une âgée et deux enfants – sont étendus sous l'abri, morts depuis moins de 5 cycles. Leurs corps sont terriblement maigres et l'on voit sous la peau la forme des os, les orbites et les joues sont creuses mais les ventres des enfants sont gonflés. Les PJ reconnaissent l'aspect des vieillards que la maladie empêche trop longtemps de manger : les Gratteurs sont morts de faim. Pourquoi sont-ils retournés en arrière au lieu de partir vers l'Après-midi ?





Un peu plus tard, les PJ entendent (M 7+) des bruits dans les fourrés. Soudain, une sagaie siffle à leurs oreilles, puis une autre. **Une attaque !** S'abritant des projectiles, les Crépusculaires finissent par apercevoir les assaillants : des Gratteurs à peine moins émaciés que ceux dont ils ont tantôt trouvé les cadavres.

Les Gratteurs affamés

M3 P2 S3 PV6

comp : arme de mêlée, arme lancée, esquive
Ils sont un de moins que les PJ et tentent une attaque surprise. La famine a sapé leurs forces mais le désespoir décuple leur détermination.

1/ Cependant, s'ils voient que tout est perdu, ils abandonnent le **combat**, tombent à genoux et se laissent tuer.

2/ Les PJ peuvent interrompre l'attaque en exhibant la **Pierre du soleil**, qui semble avoir une signification pour les Gratteurs, puis en leur donnant de la nourriture.

Si les PJ capturent l'un des affamés pour l'interroger, ou arrivent à les amadouer, ils ne pourront pas en tirer grand-chose, leurs paroles ressemblent plus à des jacassements de pie qu'à un vrai langage et ils ne comprennent rien à ce qu'on leur demande. Même la langue des signes ne donne aucun résultat. Toutefois, ils désignent à plusieurs reprises l'ouest avec des expressions de peur et d'agitation (S6+). Il se passe donc quelque chose en direction du soleil. Il n'y a plus qu'à continuer.

Si les PJ n'ont plus de montures, ils tombent sur une rivière qui court en direction du soleil. Sur la berge, ils remarquent (M 9+ Artisanat) un tronc d'arbre qui a été creusé par le feu et avec des outils, et aminci à chaque extrémité. À l'intérieur sont rangées deux courtes perches et un sac de cuir contenant des restes de nourriture pourrissants. Même s'il n'ont jamais vu une telle pirogue, le jet réussi permet aux PJ de comprendre qu'elle peut flotter sur l'eau et les transporter vers leur destination. Il faut pour cela réparer un trou au fond de la coque (M 8+ Artisanat). Si les PJ suivent ainsi la rivière, les rencontres des jours suivants auront lieu sur la berge. À la fin du 11^e cycle, la rivière s'engouffre en grondant dans une faille entre les rochers. Les PJ doivent donc descendre à terre et poursuivre le chemin à pieds. Ils arrivent sur la lande au début du 12^e cycle (voir plus loin).

☉ Au 9^e cycle, les PJ alertés par le vacarme d'oiseaux charognards trouvent les corps de cinq autres Gratteurs, cette fois tués à coups de lance ou de sagaie. Malgré la grande maigreur des corps, des quartiers de viande ont été découpés dans les fesses et les cuisses. Le groupe redouble donc de vigilance.

☉ Le 10^e cycle se passe sans encombre. L'air semble se faire plus humide et plus frais. Le ciel plus clair. Gênés par la lumière, les Ricaneurs n'iront pas plus loin.

☉ Au début du 11^e cycle, les PJ tombent nez à nez avec un groupe de trois Gratteurs armés de lances rudimentaires, juste des branches pointues noircies au feu, sans même une pointe de pierre. L'un d'eux semble blessé au flanc, tous sont faméliques. Après un instant de stupeur, ils prennent la fuite. Il est aisé de les rattraper (P 6+) et la vue de la **Pierre du soleil** les intriguera et les calmera. Mais là aussi, la communication est presque impossible.

Si les PJ insistent et offrent de la nourriture aux Gratteurs, ils peuvent peut-être les convaincre par gestes (S 9+ Sonder les esprits) de les guider.

Plus tard, ils entendront dans le ciel des cris aigus et verront des oiseaux blancs, avec des plumes noires au bout des ailes, tourner avant de repartir vers le soleil. C'est la première fois qu'ils voient de telles bêtes et les Anciens qui ont préparé leur voyage n'en ont pas fait mention⁹.

Des morts et des fous dans des terres qui devraient être vides, des oiseaux inconnus, cet Ajustement est décidément placé sous de bien étranges et effrayants auspices...

☉ Au 12^e cycle, les oiseaux blancs inconnus et leurs criaillements se font plus nombreux. Les PJ entendent devant eux un bruissement lointain, sourd et intermittent comme une respiration, qu'ils ne parviennent pas à identifier. La végétation est rase, sèche et épineuse. Le soleil est maintenant comme un disque dont seul un quart disparaît sous l'horizon. La lumière est plus intense, mais pas encore gênante. L'air frais porte une odeur nouvelle, inconnue.

⁹ Ce sont des mouettes, véritables fossiles vivants qui n'ont pas évolué depuis notre époque.





En se rapprochant de la source de la respiration les PJ tombent sur une créature énorme, grosse comme trois ou quatre cornus ; plus haute d'un homme ; au plumage gris et blanc. Elle se déplace à quatre pattes, sur ses serres et ses ailes repliées à l'angle desquelles pointent deux doigts griffus. Sa tête blanche est armée d'un long bec jaune vif, long comme la moitié du cou, sous lequel la peau flasque et nue pend en une sorte de sac.

L'Oiseau-sac

M1 P5 S1 PV16

Un coup de bec réussi fait 1d6+4 points de dégâts à la cible.

Ce descendant géant du pélican, se tenant comme un étrange azhdarchidé, ne fait que défendre les trois gros œufs de son nid (un vague creux de poussière grattée, bordé de bruyères arrachées) et se sentira rassuré dès que les PJ s'en seront éloignés d'au moins cinquante pas. Il retourne alors couvrir.

Qu'ils tuent l'oiseau ou fuient devant lui, les PJ remarquent les corps pourrissants de deux Gratteurs, le crâne fracassé par le bec du monstre. Sans doute ont-ils insisté pour s'approcher du nid.

Entre le nid et le soleil se dessinent les silhouettes de dix cabanes coniques de pierre sèche. Les Gratteurs ne les ont pas abattues dans leur poursuite du soleil. Il est pourtant clair que ces terres sont désormais dans le crépuscule. Les PJ s'approchent donc avec prudence, en faisant un large détour pour ne pas déranger davantage l'Oiseau-sac.

Si les PJ sont guidés par des Gratteurs, ceux-ci leur font signe de contourner largement le nid, évitant ainsi d'alerter l'Oiseau-sac et montrent les constructions, avec des signes de grande agitation et de peur ou de désespoir (S 6+).

Si au contraire les PJ tuent l'Oiseau-sac ou le mettent en fuite et décident d'examiner le nid, ils s'aperçoivent qu'en grattant le sol pour installer ses œufs, la créature a mis au jour un trou contenant d'étranges débris : de très vieux os de Cornu, visiblement cuits et découpés, des tronçons de bois de Cornu (résidus de découpe d'outils et de pointes), des outils de pierre brisés, des centaines de coquilles de tout petits escargots noirs, des coquillages (les PJ ne savent pas de quoi il s'agit) dont certains, plus nacrés ont été

brisés lors d'une tentative de perçage (M 8+ Artisanat) avant d'être mis au rebut. Un peu de réflexion (M 8+ Connaissance des traditions) permet de comprendre qu'un groupe de Pasteurs était ici il y a très longtemps. Impossible ! L'exploration du dernier village des Gratteurs (voir plus loin) prouvera pourtant que ces déchets ne sont pas les leurs : nul trace de coquillages ou de fruits de mer dans les habitations : les Gratteurs ne mangent que des oiseaux et des produits de la terre. Le MJ aura compris que ces restes sont ceux d'un groupe de Crépusculaires arrivé au même endroit la veille au soir, il y a mille cinq cents ans. Cela prouve, puisque les PJ sont là, qu'il existe, quelque part, un passage vers l'ouest, qui permet à la vie de se poursuivre malgré l'avancée de la Nuit.

La fin de la terre

Le paysage derrière les cônes de pierres semble s'interrompre, il n'y a plus que le ciel. Le grondement intermittent, qui ressemble décidément à la respiration d'une bête immense, est plus fort.

Les PJ s'approchent furtivement, pour ne pas se faire repérer par ce nouveau monstre, sans doute encore plus terrible que l'incroyable oiseau, qu'ils ne peuvent pas encore voir. **Si les guides Gratteurs sont là**, ils s'arrêtent à quelques pas du village, refusent d'aller plus loin et finissent par repartir vers la Nuit.

Les cabanes coniques sont vides. Ni vivant ni mort, aucune nourriture. Divers ustensiles, connus et inconnus des PJ, sont restés en plan. Il n'y a aucune trace de lutte ni de combat (M 7+) : le village a simplement été déserté, il y a moins de 10 cycles, et les Gratteurs n'ont pas emporté leurs outils.

En progressant encore vers l'ouest, les PJ arrivent bientôt au bord d'un immense gouffre, qui s'étend au nord et au sud aussi loin que porte le regard. Des deux côtés, cette falaise semble revenir vers l'est, assez rapidement du côté nord, plus progressivement au sud. Les PJ sont donc à la pointe d'un immense plateau.

En contrebas, le corps sans limite du monstre gris bleu est parcouru de lents frissons qui suivent le rythme de sa respiration (S 7+ est nécessaire pour ne pas s'affoler, S 8+ si le comportement des





Gratteurs a pu inquiéter les PJ). En regardant en bas, les PJ les plus pragmatiques (M 8+) peuvent toutefois finir par comprendre que la chose est une immense étendue d'eau dont la surface se ride et ondule au gré du vent. Le souffle qu'ils entendent depuis des heures n'est que le bruit des vagues se fracassant sur les roches au pied de la falaise.

En contrebas, on distingue des formes de Parlants gisant entre les rochers, complètement désarticulées, les membres brisés par la chute. Quelques uns flottent à la limite des vagues. Les petits oiseaux blancs arrachent des lambeaux de chair aux corps, se chamaillant avec force cris aigus.

Les Gratteurs, qui précèdent les Crépusculaires que suivent les Pâles, sont arrivés au bout de leur migration. À la fin de la terre.

Courons vers l'horizon, il est tard, courons vite,
Pour attraper au moins un oblique rayon !
Mais je poursuis en vain le Dieu qui se retire ;
L'irrésistible Nuit établit son empire,
Noire, humide, funeste et pleine de frissons ;

Charles BAUDELAIRE, Le coucher du soleil romantique.

Synopsis

Dans un très lointain futur où les humains sont retournés à l'état sauvage et vivent dans un crépuscule sans fin, un groupe d'enfants et de jeunes adultes accomplit la cérémonie de l'Ajustement : un rituel ancestral guidant toute une tribu dans son éternelle migration vers l'Ouest pour échapper au monde de la Nuit. Leur long périple ponctué de rites primitifs sera troublé par d'inquiétants événements laissant présager que quelque chose de grave se profile à l'horizon.

Note de l'auteur

Ce scénario a été écrit pour le colloque Bob le Rôliste du 4 mars 2023, animé par l'association nantaise Taverne Production. Le système de règles est disponible sur le site www.taverneproduction.com, dans la rubrique Bob JdR. Merci à Irmo pour le retour critique et le brainstorming, qui ont permis de faire émerger des ajouts bienvenus et d'introduire quelques touches d'espoir (minimes...) dans cette histoire bien sombre.

Udhessi, le 13 mars 2023.





Personnages pré - tirés

Vingt-moins-Deux

M2 P4 S3 PV32 âge : 26 ans
comp : combat de mêlée, intimidation, survie
Le premier parmi les Enfants depuis la mort de son ami Vingt-moins-Trois. Grand et fort, plus à l'aise dans la nature que dans les discussions avec les Anciens, qui l'ennuient. Conscient de son rôle, il s'appuie sur les conseils de Sindala quand les choses deviennent trop subtiles pour lui.

Demi-pâle

M3 P4 S2 PV32 âge : 12 ans
comp : connaissance de la nature, agilité, survie
Sa fourrure d'un blond très pâle, presque blanc et ses yeux dorés font dire que son corps a été investi à la naissance par l'esprit d'un Pâle et non celui d'un Crépusculaire. Traîne toujours avec les éclaireurs qui devancent les troupeaux de Cornus lors des déplacements en terre inconnue.

Vingt-moins-Une

M4 P2 S3 PV16 âge : 17 ans
comp : artisanat, esquive, éloquence
Seconde parmi les Enfants, appliquée et patiente, elle boit avec des yeux écarquillés les paroles des Anciens, observe les artisans du clan et retient tous leurs gestes. Très habile, elle a déjà un immense savoir-faire en taille de silex, vannerie, sculpture sur os et autres procédés de fabrication.

Sindala

M4 P3 S2 PV24 âge : 15 ans
comp : traditions, combat à distance, séduction
Il a la même mère (morte depuis plus de dix ans) que Vingt-moins-Deux. Plutôt frêle et extrêmement timide, il se passionne pour les légendes, les traditions, les histoires et pourrait en remonter à beaucoup des plus vieux sur le sujet. Très attaché à son frère aîné, qu'il conseille de son mieux.

Uttir

M2 P3 S4 PV24 âge : 22 ans
comp : éloquence, sonder les esprits, agilité
Calme et avenante, elle est celle vers qui l'on se tourne pour partager ses soucis. Elle connaît bien tous les Enfants et sait toujours trouver les mots justes pour apaiser les conflits. Elle a déjà eu quatre enfants, dont trois sont morts. Sa sœur s'occupe du quatrième pendant le voyage vers l'ouest.

Ricaneur

M3 P2 S4 PV16 âge : 9 ans
comp : discrétion, soins et médecine, empathie
Encore un gamin, il est fasciné par les animaux, sait lire leur langage corporel, interpréter leurs cris et adopter les gestes et attitudes qui les rassurent. Tire son nom d'avoir passé enfant plus de 20 cycles avec un groupe de Ricaneurs, qu'il avait apprivoisés en leur offrant de la viande volée à la tribu.

âge : les Crépusculaires ne comptent pas le temps en années, mais sur la base floue de l'avancée de la limite de la Nuit (comptée en cycles de marche depuis la borne Blanche). Les PJ ne connaissent donc pas leur âge précis, qui n'est là que pour donner une idée de leur expérience et de leur développement physique, mais simplement leur ordre de naissance.

Compétences

Mental :

- ⊖ Connaissance des traditions
- ⊖ Connaissance de la nature
- ⊖ Soins et médecine
- ⊖ Artisanat
- ⊖ Survie dans la nature

Physique :

- ⊖ Agilité (courir, grimper, nager...)
- ⊖ Esquive
- ⊖ Combat de mêlée
- ⊖ Combat à distance
- ⊖ Discrétion

Social :

- ⊖ Intimidation
- ⊖ Séduction
- ⊖ Baratin / Éloquence
- ⊖ Sonder les esprits (psychologie)
- ⊖ Empathie avec les animaux

Quelques folkloriques que soient les croyances des PJ, on n'utilisera pas ici les règles de Magie de Bob.

