

# DARK EARTH

Livret  
d'introduction



# CRÉDITS

## CRÉATION ORIGINALE

Guillaume Le Pennec

## DIRECTION ÉDITORIALE

Fabrice Colin

## INGÉNIEURS DE MONDE

Stéphane Adamiak, Fabrice Colin, Mathieu Gaborit, Régis Jaulin, Frédéric Weil

## RÉDACTION

Stéphane Adamiak, Fabrice Colin, Mathieu Gaborit, Régis Jaulin,  
Guillaume Le Pennec, Frédéric Weil

## REGLES DE JEU DE ROLE

Stéphane Adamiak, Frédéric Weil

## DIRECTION ARTISTIQUE, BOITAGE

Cyrille Daujean

## MAQUETTE

Sir Hill Johnback, Fabrice Lamidey

## ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Jean-Dominique Lavoix-Carli

## CARTOGRAPHIE DE PHÉNICE

Sophie et Jean-Marie Noël

## CARTOGRAPHIE DE SOMBRE-TERRE

Julien Delval

## REMERCIEMENTS

Un grand merci à Guillaume Le Pennec pour avoir permis de voir ce projet commun se réaliser, pour avoir ouvert son monde à presque tous les appétits de création, pour avoir trouvé les idées qui ont fait tant rêver et pour avoir su donner de son temps afin d'améliorer l'ensemble.

Pour le moral et le courage du stallite parisien, merci à : Franck Achard, Philippe Chartier, Jean-Paul Krassinsky, Patrick Mallet, Stéphane Marsan, Nathalie Weil

Pour les encouragements et l'enthousiasme du stallite bordelais, merci à : Nicolas Gaume, William Malabry, Frédéric Menne, Marc Pestka

À Animare pour nous avoir donné le personnage de la couverture

Remerciements (très reconnaissants) aux débogueurs professionnels : Sylvie Dupin, Georges Chartier, Emmanuelle Roux, Sébastien Célerin, Jean-Baptiste Lullien, Jean-Marie Carre-Salmont, Grégory Jonik, David Calvo et ses joueurs ainsi que le club des conquérants de la Lumière.

## **DARK EARTH**

© Kalisto entertainment 1997

Dark Earth le jeu de rôle  
est une co-édition Kalisto/MultiSim

# PRÉFACE

Le monde de Dark Earth est le fruit de trois années de travail au sein de Kalisto puis de Multisim. Ce rêve est issu de la passion et de la conviction d'une large équipe à laquelle j'aimerais rendre ici un hommage sincère.

Créer à la fois un jeu informatique, un jeu de rôle et une série de livres de qualité n'est pas chose facile. J'espère que nous aurons pu prouver que cela est néanmoins chose possible, ici en France. Je rêve que Dark Earth démontre que le jeu de rôle et le jeu informatique peuvent ensemble contribuer à l'élaboration de créations contemporaines riches. Sa force d'âme provient de notre imaginaire et de notre héritage culturel Européen.

Kalisto et Multisim se sont donc associées pour faire vivre Dark Earth au-delà de son CD-Rom d'origine. Nous partageons le souhait de prouver que, face aux productions du cinéma ou de la littérature américaines et japonaises, on peut être inventif, tout en étant divertissant et grand public. Que cela puisse, modestement, briser le dogme figé de la « culture à la française » ! Montrer enfin que les nouveaux médias critiqués pour leur aspect « commercial » peuvent être de fantastiques vecteurs de la créativité d'une jeune équipe, dont je suis fier d'avoir vu la naissance.

En vous souhaitant beaucoup de plaisir dans vos voyages en Sombre-Terre !

Nicolas Gaume  
PDG de Kalisto, producteur de Dark Earth.

## COMMENT UTILISER LE MATÉRIEL DE DARK EARTH ?

Le jeu de rôle Dark Earth se présente sous la forme de 4 livrets et de 2 cartes.  
Le premier livret, celui que vous tenez entre les mains, doit être lu en premier par tous les joueurs et ceci quelque soit leur fonction dans le jeu.

### **SI VOUS AVEZ CHOISI D'ÊTRE MENEUR DE JEU**

Nous vous conseillons de lire en premier le livret « Les périls de Sombre-Terre », puis le livret « les conquérant de la Lumière » et enfin le livret « Phénice, le stallite immortel ». Vous pouvez consulter quand vous le souhaitez les cartes afin de visualiser votre lecture.

### **SI VOUS AVEZ CHOISI D'ÊTRE JOUEUR**

Nous vous conseillons de lire en premier le livret « les conquérant de la Lumière ». Il a été écrit spécialement pour les joueurs. Puis, en accord avec le Meneur de jeu, créez un personnage grâce à ce livre. À ce moment, consultez le livret « Phénice, le stallite immortel », lisez-en le premier chapitre et ne lisez que les pages auxquelles la création de votre personnage vous renvoie. Vous aurez ainsi une connaissance parcelaire de Phénice, très différente de celle des autres joueurs. Vous pourrez, par la suite, échanger les points de vue de vos personnages et le Meneur pourra vous réserver de bonnes surprises.

Enfin, ne lisez surtout pas le livret « Les périls de Sombre-Terre ». Il est réservé au Meneur. Si vous le faite, cela vous gâchera une grande partie du jeu. Les cartes ne vous seront accessibles que si le Meneur le souhaite.

# Le passage à l'âge adulte

## Une introduction à l'univers de Dark Earth

Durant toute la phase nocturne du cycle quotidien, dans les ténèbres profondes de votre dortoir, vous n'avez cessé de penser avec anxiété à la journée de demain. Tandis que vous tourniez et vous retourniez sur la rude couche de feuilles de rueg, votre seule consolation était de penser que tous vos camarades étaient aussi anxieux que vous.

Demain, c'est le grand jour. La cérémonie du soleil. Vous allez devenir un adulte de Phénice, le plus grand des stallites, ces villes lumineuses dans laquelle l'humanité s'est réfugiée après la cataclysme qui engloutit l'ancien monde dans les ténèbres, lui imposant son nouveau nom : Sombre-Terre. Enfin, Le plus âgé des prêtres du Soleil-Dieu dans ce monde de nuit, le Grand Prôneur racontera l'Avant, ce temps mythique où la terre était un paradis baigné de lumière.

Pour la première fois de votre vie (et sûrement la dernière), vous arrivez dans une immense salle de pierre, de métal et de verre, une de ces pièces magnifiques qui composent les Sanctuaires de la Marche des Lumières, lieu sacré de Phénice. Les torches de pierres enduites de rueg pâteux rougeoient et les braseros projettent leurs ombres carmines sur les grosses plaques de bronze et d'étain des murs. Les estrades, froides malgré les lourdes étoffes de lins et de crin, accueillent aujourd'hui plus de 500 jeunes habitants, tous bientôt membres des six castes du stallite. Vous pouvez reconnaître certains compagnons de vos turbulents jeux d'enfant. Là Durkhan, devenu un fier gardien du feu et portant la pourpoint rouge de sa caste ainsi que son falchion flambant neuf. Près de vous, Lorendine, habile Bâtisseuse comme ses parents, joue avec ses étranges Iorgnos dont elle affirme qu'ils lui permettent de voir à plus de 500 pas. Tout au fond de la salle, se pavane le gros Bogdan, encore plus imbu de lui-même maintenant qu'il porte habillé du bliable vert des Nourrisseurs. Anyon, au premier rang comme d'habitude, la tête rasée depuis la fin de son noviciat de prôneur semble plongé dans une prière silencieuse. Quant à Gam, tout juste arrivé de la première marche, celle des fouineurs, il s'agite, mal à l'aise, dans ce temple de lumière. De temps à autre, vous pouvez voir poindre le museau du rat apprivoisé qu'il dissimule dans ses vêtements. Enfin, Grand Hyrth, votre meilleur ami est à vos côtés. Il observe tout vos compagnons avec un sourire ironique. Bientôt devenu marcheur, il partira vers l'Obscur terrifiant à la recherche d'autres stallites. Déjà les rides strient son jeune front, comme autant de marques laissées par ses visites des abords du stallite.

Les toussotements, les rires forcés ainsi que les petits jeux de mains s'interrompent brutalement quand les grandes trompes en

corne de yack retentissent. Tout le monde retient sa respiration. Le silence sacré s'installe ne laissant place qu'aux couleurs vertes et dorées des lumières des appliques lumineuses.

Le vieux prôneur, la grande robe couverte de miroirs et de coqueux d'or marche lentement sur l'estrade centrale. Chacun de ses pas projette des myriades d'escarboucles dorées. Derrière lui, deux Meilleurs, gardiens mystiques de la lumière et champions du stallite tiennent hiératiquement les longuerches surmontées des vasques à lucilles. C'est la première fois que vous voyez ces insectes. Leur vol gracieux et rapide engendre des centaines de points lumineux et de courbes dorées. L'émerveillement pointe sur les visages des spectateurs. À l'inverse, le regard perdu du vieillard montre l'intensité de sa concentration. Le voilà derrière la tribune de bois. Il redresse son corps voûté, prend sa respiration. Vous allez entendre la grande légende de l'Avant.

— Ô, fils de la Lumière nés pendant les temps obscurs, écoutez les terribles légendes de l'Avant. Le monde n'a pas toujours été sombre et dangereux. Il existait un temps bienheureux, un temps appelé l'Avant, où l'homme avait domestiqué la nature, où Sombre-Terre s'appelait Terre. La race humaine était nombreuse ; comme les rats de nos égouts, les fourmis de nos greniers. L'homme vivait dans de grandes tours de métal de verre, perpétuellement éclairées par les rayons du Grand Solaar et par les lumières qu'il savait reproduire à l'infini. La nuit n'existait pas. Tout était jour, clarté et chaleur.

Un murmure d'incrédulité parcourt l'assemblée, mêlée à un état d'excitation contenue. Les plus jeunes d'entre vous se serrent dans leur vêtements chauds. Instinctivement, vous vous approchez de la lanterne rouillée posée sur votre table. D'un geste calme et rassurant, le grand prôneur lève les bras ; les longues manches de sa bure projettent de multiples rayons sur l'assistance. Vous pouvez remarquer ses immenses ongles ondulants et pointus, signe de sa sagesse et de son état de sainteté lumineuse.

— Au temps de l'Avant, l'homme se déplaçait dans des carrosses poussés par les puissants rayons de Solaar. Il pouvait même parler à tous par le biais de machines magiques. Mais en son cœur, mes enfants, il oublia le plus important. Il oublia qu'il était le fils de la lumière, l'enfant de Solaar. Ce faisant, il ouvrit son âme aux ténèbres. Et la punition fut terrible. Écoutez bien et soyez à jamais marqués par les mots qui suivent. Ils doivent entrer dans votre esprit comme le cristal qui sera greffé dans votre corps à la fin de la cérémonie.

Lentement, les tablas et les tambours se mettent à murmurer puis à parler et provoquent en vous une vibration presque hypnotique, soutenant et rythmant les paroles du prôneur. Les bras dressés, les yeux levés vers le sommet de la pièce, il entonne le chant du Grand Cataclysme, le chant des larmes noires, le chant des Neuf Milliards. Avant que les images viennent frapper votre esprit avec toute la violence du Grand Cataclysme, vous avez le temps d'apercevoir les bras dénudés du prôneur. Ils sont couverts de cristaux, tous plantés dans la chair maigre et flétrie par la vieillesse.

— Elle fut d'abord seule, petite pierre noire perdue dans le ciel, avant-garde météorique, héraut des enfers noirs, passa près de la terre en sifflant et soufflant. Puis le reste de l'armée des Ténèbres s'avança en un seul front, plongeant dans l'air blessé comme le loup sur sa proie. Ce fut la panique, la fin des temps. Les habitants de l'Avant parlèrent des 4 météorites de l'Apocalypse. Moi, je le sais, je le vois dans mes cauchemars ; ce fut une pluie de pierres stellaires qui s'abattit. Des ondes de choc titanesques détruisirent les demeures du paradis. Les montagnes se soulevèrent en d'immenses pics rocheux et tranchants. Les mers se dressèrent en d'énormes raz de marée inondant tout sur leur passage. Le ciel s'ouvrit et vomit le feu noir cataclysmique. On raconte que ce feu noir dévora pendant plus de 7 mois un continent entier, qu'une mer disparut complètement en une minute, qu'une région s'ouvrit en deux, libérant les créatures infernales qui rôdent aujourd'hui encore dans les ténèbres. Rapidement, la lumière fut mangée par l'immense nuage de poussière qui s'amoncela dans les cieux. La planète devint Sombre-Terre. Le froid cruel et le vent cinglant s'emparèrent des terres et du ciel. Les plantes moururent en une année, les animaux en deux années. Les poissons en trois ans. Seuls, les serpents, les rats et les voutpes se multiplièrent. Mais, jeunes humains, pensez aux neuf milliards d'être humains, balayés par le Grand Cataclysme tels une limaille de fer soufflée par le vent. On dit que les pleurs de l'humanité auraient pu remplir le chaudron des enfers. Des montagnes de corps s'élevèrent, des ossuaires infinis couvrirent la planète, telles des plantes maudites. C'en était fini de la vie, de la joie et du bonheur. Une fine poussière blanche, ivoire des os de l'humanité se répandit ; deuil éternel, linceul de notre planète.

Pourtant, Solaar, dans sa grande miséricorde, eut pitié de l'homme. Il décida d'épargner ceux dont le cœur n'était pas empli de ténèbres et les guida dans la longue vallée de larmes qu'était devenu le monde. Le froid, la faim et la soif, les vapeurs et les poussières mortelles, les monstres issus des ténèbres, les fauves nécrophages, les fantômes et les goules semèrent des embûches terrible sur les pas chaotiques des survivants. Seuls quelques uns d'entre eux survécurent, les plus forts, les plus adroits et les plus attachés à la vie. L'espoir chevillé au corps, ils s'armèrent de la Vérité, du Courage, de l'Ordre, de la Sagesse, de la Purification, de la Foi, de l'Énergie, de la Fertilité, de la Guérison, de la Force, du Feu et surtout de la Lumière.

Ce fut le temps des héros, des premiers marcheurs et de l'espoir. Solaar, que son nom soit sanctifié, ne pouvait pas nous laisser dans

les griffes de la nuit éternelle. Il combattit les Ténèbres avec ardeur et perça en plusieurs endroits l'affreuse croûte noire qui isolait les survivants de ses rayons de puissance et de vie. En ces endroits bénis, source de lumière, Les survivants purent s'établir et les premiers stallites s'élevèrent. C'est ainsi que l'humanité depuis survit dans le monde de Sombre-Terre. Sous la protection de Solaar, protégés par ses rayons, nous dressons en nos cœur les armes de l'espoir et les boucliers de la foi pour de nouveau repartir à la conquête de notre monde. Certains hommes, les marcheurs continuent de parcourir les ruines du monde et le grand obscur à la recherche d'autres survivants, d'autres stallites. Saluons leur courage.

Il vous appartient maintenant à vous, jeunes célestes de Phénice, de vivre courageusement parmi les membres de notre communauté, de nourrir en votre sein la flamme éternelle de l'espoir et du courage. De protéger les biens les plus précieux de notre humanité clairesmée, la lumière et la vie.

Aujourd'hui, de manière solennelle, vous prenez votre place dans le stallite, dans le monde, dans l'espoir de trouver la lumière pour tous et en chacun d'entre nous. Je vous bénis et je vous engage à prendre le cristal situé dans la lanterne qui vous fait face. Il vous sera planté dans le corps, marquant ainsi votre passage à l'âge adulte et votre appartenance à Phénice, le stallite immortel. Maintenant regardez-moi.

Alors, le vieux prôneur exhibe à la vue de tous ses bras constellés de cristaux. Un étrange personnage que vous reconnaissez comme un armateur, s'approche de lui, tenant un nouveau cristal ainsi que des très fins instruments.

— Oui, je vais porter un nouveau cristal, symbole de votre passage, comme je l'ai fait pour vos pères et vos grands-pères et ainsi que je le ferai jusqu'à ma mort, jusqu'à ce que mon âme s'en aille rejoindre les lumières de Solaar en compagnie des oiseaux sacrés de Phénice. Mes bras portent la trace de chaque génération qui doit trouver l'espoir et la lumière. Un armateur viendra vous greffer votre cristal. Vous devrez ignorer la douleur et la peur, ainsi le courage de Phénix, notre demi-dieu sera en vous à jamais.

Voilà votre personnage à l'âge clé de 13 ans. C'est un moment important pour lui, il vient de rentrer dans la caste qui lui définira son métier, ses droits et ses devoirs dans Phénice. Les autorités lui octroient son cristal de citoyen. Vous pouvez maintenant lire le premier chapitre du livre « les aventuriers de Sombre-Terre » et créer votre personnage en terme de règles.

Vous allez donc incarner un jeune habitant de Phénice, le plus grand des stallites de Sombre-Terre, environ quatre ans après cette cérémonie. Il vous appartient maintenant de choisir sa caste, ses premières histoires, ses amis et ses ennemis, son caractère, ses buts et ses envies.

Bonne création de personnage.

# DARK EARTH

Retrouvez l'univers de Dark Earth dans le jeu vidéo d'aventure temps réel développé par Kalisto Entertainment.

Loin de Phénice se trouve un autre stallite, Sparta. C'est dans cette cité que vit Arkhan, gardien du feu et fils du prôneur Rylsadar. Lors d'une mission de routine, Arkhan va sauver la vie de Lory, la grande prôneuse du stallite. Mais il se trouve contaminé par une substance sombre et mystérieuse qui le transforme progressivement en une créature monstrueuse. Arkhan, pourchassé par ses pairs, va découvrir qu'une terrible menace pèse sur la cité. Il s'engage dans une course contre la montre afin de sauver non seulement sa propre vie mais également celle de tous les habitants de Sparta.

Vous aurez à déjouer pièges et complots dans un jeu où le destin d'Arkhan dépend de vos décisions. L'ambiance graphique, somptueuse, est l'illustration fidèle de l'univers de Dark Earth. Durant les deux ans et demi de développement du jeu vidéo, nous avons accordé une attention toute particulière au design de l'univers, afin d'immerger les joueurs dans un monde cohérent, d'une grande richesse graphique et scénaristique. L'histoire, riche et captivante, vous emmènera à travers le stallite de Sparta découvrir les grands mystères du monde de Dark Earth : que s'est-il réellement passé lors de la grande catastrophe ? que sont ces créatures qui hantent l'obscur ? d'où viennent ces halos de lumière qui illuminent et donnent vie aux stallites ?

Dark Earth est un jeu d'aventure à l'interface délibérément orientée « action ». Les contrôles sont simples et s'effectuent directement sur le clavier (ou le Joypad). Grâce à cette simplicité d'uti-

lisation vous pourrez vous concentrer sur l'aventure elle-même. Les interactions avec l'univers, nombreuses et variées, vous permettront de collecter objets et informations précieuses. Votre imagination et vos actions seront vos meilleures armes afin de déjouer tous les pièges qui se dressent sur le chemin d'Arkhan. Vous pourrez ainsi découvrir les secrets enfouis dans la mémoire de l'humanité depuis la nuit des temps.

Arkhan a trois modes de comportement : mode ombre, mode lumière et mode combat. En mode ombre Arkhan se comporte de manière plus instinctive et plus brutale. En mode lumière il est plus posé et réfléchi. Enfin, durant les séquences de combat, Arkhan utilise les nombreuses armes trouvées tout au long de l'aventure. De la bonne utilisation de ces différents modes dépendra le succès de la mission d'Arkhan.

Dark Earth est un monde vivant qui évolue également en dehors des choix d'Arkhan. Concrètement, les personnages ne vous attendent pas figés mais vivent par eux-mêmes. Vous serez confrontés à de nombreuses situations où vos choix et vos réactions au monde détermineront l'évolution de l'aventure.

Réussirez-vous à trouver un antidote qui vous sauvera du mal obscur qui vous dévore ? Déjouerez-vous les pièges tendus par les intrigants avides de pouvoirs ? Sauverez-vous le stallite de Sparta de la menace qui pèse sur lui ?

Tant de questions dont les réponses vous appartiennent...

Plate-forme :	Windows 95™
Support :	2 CD-ROM
Machine minimum :	Pentium 75, 8Mo de mémoire vive, lecteur de CD ROM quadruple vitesse, carte son compatible Windows 95™
Machine recommandée :	Pentium 120, 16 Mo de mémoire vive, lecteur de CD ROM quadruple vitesse, Creative Labs Soundblaster AWE 32™
Date de Sortie :	été 1997
Catégorie :	jeu d'aventure temps réel
Développeur :	Kalisto Entertainment

### Quelques caractéristiques du jeu :

- une cité entière à explorer avec plus de 250 vues contenant de nombreuses animations 2D et 3D.
- une centaine de personnages et créatures en 3D temps réel, disposant de 5 000 animations et de modèles de comportement propre.
- une interface simple et ergonomique
- Graphismes en SVGA
- Éclairage des personnages en temps réel, ombres détaillées en temps réel et gouraud shading.
- 25 minutes de séquences cinématiques plein écran réalisées sous Softimage avec l'aide de Motion Capture.
- 55 musiques différentes.
- Plus de 800 effets sonores
- 4 heures de dialogues.

Le CD-ROM qui se trouve dans la boîte du jeu de rôle contient la bande annonce compressée du jeu ainsi que de nombreuses photos d'écran et dessins du monde de Dark Earth. La bande annonce nécessite au minimum un Pentium 75 avec 8 Mo de mémoire vive et un lecteur de CD-ROM quadruple vitesse ainsi que Windows 95. Vous pouvez lancer le fichier « DarkEarth.bat » à partir de l'explorateur de Windows95.

Si vous disposez d'une connexion internet, nous vous invitons à venir consulter le site Dark Earth sur <http://www.darkearth.com>. Vous y trouverez de nombreuses informations sur l'univers, sur le jeu vidéo, sur le livre à venir, sur le jeu de rôle et ses extensions, ainsi que de nombreuses activités autour de l'univers.

« L'obscurité existe dans la lumière,  
Ne voyez pas que le côté lumineux,  
La lumière existe dans l'obscurité,  
Ne voyez pas que l'obscur. »

Proverbe Zen



# LES SUPPLÉMENTS

## DARK EARTH

Le jeu de rôle Dark Earth bénéficie d'un suivi conséquent et régulier. Les suppléments proposés permettront aux joueurs d'appréhender peu à peu la richesse et la diversité du monde de Sombre-Terre sous des angles aussi variés que passionnants. La plupart seront accompagnés de scénarios. Parallèlement à ces derniers, une campagne de longue haleine plongera les joueurs dans une série d'aventures palpitantes — et déterminantes pour l'évolution du monde tel qu'ils croient le connaître. Sont d'ors et déjà prévus :

### L'ÉCRAN DU MENEUR DE JEU.

Composé de quatre volets regroupant toutes les informations utiles, il sera accompagné d'un livret de 48 pages présentant des informations détaillées sur les abords de Phénice, et contiendra trois scénarios prêts-à-jouer. Sortie prévue : mai 97.

### LES MARCHEURS.

Ce gros livret de 144 pages contiendra une multitude d'informations utiles à tous ceux qui souhaiteront s'aventurer à l'extérieur de Phénice et braver les périls de Sombre-Terre. Il comprendra de nombreuses règles additionnelles, des équipements d'exploration, des nouveaux véhicules, des informations sur les milieux, la faune et la flore, et des systèmes permettant de gérer les longs déplacements en accéléré. Sortie prévue : septembre 97.

### LA ROKE.

Ce supplément géographique est le premier d'une série décrivant chacun des cinq continents de Sombre-Terre. Il contient la description de tous les stallites, des

informations sur les habitants, les voies de communication et les secrets du continent — ainsi que plusieurs scénarios. Sortie prévue : décembre 97

### LES SURVIVANTS.

Tous les habitants de Sombre-Terre n'ont pas cherché refuge au sein de la lumière bienveillante des stallites. Certains ont préféré s'accoutumer coûte que coût aux rigueurs de l'Obscur — au risque d'en subir les conséquences désastreuses.

### LES MYSTERES DE L'AVANT.

Qui sait quelles merveilles technologiques recèlent encore les caves oubliées et les ruines dévastées des cités de Sombre-Terre ? Ce guide bien rempli apporte à cette question des réponses étonnantes... A ne pas mettre entre toutes les mains !

### ASIA

Le deuxième des suppléments consacrés aux continents s'attache à la description du plus vaste d'entre eux : Asia, terre aux multiples facettes dévastée par le Grand Cataclysme, risque de connaître un réveil beaucoup plus difficile que prévu. Contient également plusieurs scénarios...

### LE GUIDE DU PHÉNICIEN.

On ne quitte pas Phénice : on s'en éloigne seulement. Ce guide présente toutes les informations utiles aux joueurs décidant s'établir à Phénice et profiter entre deux aventures des agréments du stallite immortel (coutumes, logement, vie sociale, intrigues, etc.). Il est accompagné de plusieurs scénarios.



# INDEX GÉNÉRAL

## DE DARK EARTH

### A

Abords (les) Livre III p.13, 17  
 Aborigènes Livre II p.27  
 Achernard Livre II p.53  
 Actions Livre I p.58  
 Adaptés Livre II p.27  
 Affre Livre II p.65  
 Affres (quartiers) Livre III p.4, 13, 31  
 Agilité Livre I p.4, 59  
 Aglika sylthar Livre III p.92  
 Agresser Livre I p.59  
 Aileron Livre I p.74, 89  
 Airis Livre I p.93  
 Aldebaran Livre II p.52  
 Alfred royal Livre III p.28  
 Alibert Livre III p.67  
 Alijah Krank Livre III p.99  
 Alphard Livre II p.53  
 Altaïr Livre II p.52  
 Alvin Livre II p.29  
 Amanyte Livre I p.93  
 Amazon Livre II p.25  
 Ambo Kaganda Livre III p.24  
 Amphithéâtre des veillées  
 solariennes Livre III p.26  
 Anacite Livre II p.25  
 Andréas Gün Livre III p.75  
 Angus Deltrin Livre III p.42  
 Anika Kever Livre III p.96  
 Animaux Livre I p.64  
 Antares Livre II p.53  
 Antech (l') Livre I p.62  
 Antéquaïre (l') Livre I p.13  
 Antéquaïres (les) Livre III p.68  
 Aptitude Livre I p.4, 60  
 Aqueduc Livre III p.72  
 Araignées Livre II p.42  
 Arakor Livre II p.60  
 Arbalète de poing Livre I p.91  
 Arbalète Livre I p.91  
 Arc Livre I p.91

Arche (l') Livre III p.102, livre II p.28  
 Archessence Runka Livre II p.6, 10, 50  
 Archessence Shankr Livre II p.6, 10, 16,  
 21, 41, 54, 55  
 Archessence sombre Livre II p.28, 30  
 Armée phénicienne Livre III p.81  
 Armements Livre II p.46  
 Armes de tir Livre I p.77  
 Armes Livre I p.73, 79, 88  
 Armures Livre I p.94  
 Arquebuse Livre I p.91  
 Artère Livre III p.39  
 Article Livre I p.74, 89  
 Arts martiaux Livre I p.5, 60  
 Ascension sociale Livre III p.9  
 Asia Livre II p.21  
 Asphyxie Livre I p.82  
 Assistance Livre I p.85  
 Assommoirs (Quartier) Livre III p.4, 13, 30  
 Atre (l') Livre III p.4, 14, 75  
 Attaque Livre I p.72  
 Aube noire (l') Livre III p.22  
 Audience sacrée Livre III p.91  
 Avant (l') Livre I p.61  
 Aveugles (les) Livre III p.101

### B

Balafre Livre II p.16  
 Balance Livre I p.76, 89  
 Balcons (les) Livre III p.97  
 Bannissement Livre III p.9  
 Baratin Livre I p.60  
 Baron Cascatelle Livre III p.72  
 Barrière de feu Livre III p.4, 85  
 Basilique de  
 l'incandescence Livre III p.69  
 Basselame Livre I p.74, 89  
 Bataille finale Livre II p.63  
 Batisseurs Livre I p.9  
 Bazar Livre III p.24  
 Bedaine Livre I p.83  
 Beffroi des funambules Livre III p.56

Béhémoth Livre II p.44  
 Beltegeuse Livre II p.53  
 Berceau des dragons Livre II p.22  
 Bibliothèque Livre III p.87  
 Bidon Livre I p.88  
 Blafards (les) Livre III p.39  
 Blessure Livre I p.72, 81, 82  
 Bocage de la prévenance Livre III p.48  
 Bocage des disparus Livre III p.49  
 Bocage des flores Livre III p.52  
 Bocage des  
 fournisseurs armuriers Livre III p.50  
 Bocage des hasardeux Livre III p.51  
 Bocage des humbles Livre III p.53  
 Bocage des  
 maîtres dresseurs Livre III p.52  
 Bocage des ocres Livre III p.48  
 Bois Livre I p.61  
 Boomerang Livre I p.77, 91  
 Borodin le conteur Livre III p.69  
 Bouclier Livre I p.79, 94  
 Boulefer Livre I p.74, 89  
 Brasier (le) Livre III p.63  
 Brigade  
 des dragons de feu Livre III p.82  
 Briquet Livre I p.88  
 Brisant Livre I p.96  
 Broken angels Livre II p.25  
 Brouilles Livre II p.40  
 Brumes (Quartier) Livre III p.4, 14, 72  
 Bufos Livre II p.44

### C

Cabaret des intouchables Livre III p.30  
 Cages des bannis Livre III p.83  
 Camoufler Livre I p.59  
 Camp des lamentations Livre III p.22  
 Canardier Livre I p.91  
 Cancrelats Livre III p.44  
 Canon à vapeur Livre I p.92  
 Capacité Livre I p.4, 58  
 Caravane de lumière Livre II p.18

Caravelle	Livre I p.96	Compagnie quatorze	Livre III p.78	Défenseur (le)	Livre I p.26
Carmus	Livre III p.52	Compétences	Livre I p.60	Demetrit Sangor	Livre III p.41
Carnassière	Livre I p.87	Compétition	Livre I p.57	Dépassement	Livre I p.102
Carninferral	Livre II p.59	Comptoirs des		Dépotoir de Babel	Livre III p.33
Castes	Livre I p.7, 9, 16	caravanes de lumière	Livre III p.25	Dépotoir	
Cathédrale	Livre III p.89	Conclaves	Livre II p.65	de la gueule rouge	Livre III p.33
Caves des contrefeux	Livre III p.75	Confrérie		Derviches	Livre III p.90
Ceinture de nux	Livre III p.4, 13, 41	des passeurs	Livre II p.16, livre III p.28	Description de Phénice	Livre III p.4
Cercle de feu	Livre III p.15, 93	Congres	Livre II p.41	Diaspora japonaise	Livre II p.21
Chacrals	Livre II p.44	Conseil		Dictules	Livre II p.42
Chaîneau	Livre I p.77, 91	des sept révéérés	Livre III p.8, 91	Disque	Livre I p.77, 91
Chaires des révéérés	Livre III p.15	Construction	Livre I p.99	Distillateurs	Livre I p.86
Champignons	Livre I p.92, 93	Consulat		Dogme konkalite	Livre II p.33
Chants stellaires	Livre II p.50	du stallite de nah	Livre III p.26	Dogme, Phénice	Livre III p.5
Chapelle (Quartier)	Livre III p.14, 57	Contacts	Livre I p.63	Domaine (Quartier)	Livre III p.14, 55
Chapitre des meilleurs	Livre III p.99	Contenants	Livre I p.87	Dome	Livre III p.78
Charnier	Livre II p.24	Conteur (le)	Livre I p.31	Domage	Livre I p.82
Chars à voile	Livre I p.95	Continent noir	Livre II p.21	Double-tour	Livre III p.69
Chasse des blasonnés	Livre III p.17	Contrefeux	Livre III p.10	Douleur	Livre I p.81
Chasseresse	Livre II p.29	Contrôle des besoins	Livre I p.68	Douve	Livre I p.84
Chasseur (le)	Livre I p.40	Contrôler	Livre I p.59	Douze ponts lumineux	Livre III p.93
Chasseurs de lumière	Livre II p.31	Convoi des damnés	Livre II p.29	Drain	Livre II p.55
Chat blanc	Livre III p.52	Convoyeur (le)	Livre I p.34	Drakor	Livre II p.33
Chateau d'eau	Livre III p.72	Coquefer	Livre I p.74, 89	Droits et devoirs	Livre III p.8
Chaudières à vapeur	Livre III p.52	Cordelière	Livre I p.87	Drovodan	Livre III p.55
Chaudron des enfers	Livre II p.14,	Corps	Livre I p.61	Duels	Livre I p.57
Livre III p. 21		Coulée de l'amicale	Livre III p.14, 51		
Chaussée des nantis	Livre III p.55	Coulée de la fourche	Livre III p.14, 47	<b>E</b>	
Chemin des justes	Livre III p.4, 82	Coulée nourricière	Livre III p.4, 14	Échafaudages	Livre III p.4, 13, 39
Cheminée des brumes	Livre III p.73	Coulée spirituelle	Livre III p.4, 95	Écharpes pourpres	Livre III p.13, 36, 37
Chevalier cul blanc	Livre III p.67	Couloir des cuirassés	Livre III p.80	Échassier	Livre III p.63
Chevrets	Livre II p.43	Coupole fendue	Livre III p.66	Ecorché	Livre II p.56
Chitine fuselée	Livre I p.94	Courbois	Livre I p.92	Écorcheur	Livre I p.74, 89
Choc	Livre I p.81	Couronne argentée	Livre II p.24	Éducation	Livre III p.9
Chouettes	Livre III p.51	Cours des masthers	Livre III p.97	Egor Kyn	Livre III p.36
Chutes	Livre I p.82	Cours jumelles	Livre III p.58	Éldena	Livre II p.24
Cintres célestes	Livre III p.25	Coutumes	Livre I p.61	Électricité	Livre I p.62
Cirque d'Orchaos	Livre III p.12, 35	Crachots	Livre II p.41	Éloquence	Livre I p.60
Citadelle de Cashmere	Livre II p.23	Création de personnage	Livre I p.7	Elton Charn	Livre III p.41
Cité interdite	Livre III p.4, 15, 92	Créatures de l'ombre	Livre II p.6	Élus	Livre II p.65
Cités des ponts	Livre II p.23	Créatures des ténèbres	Livre II p.54	Empathie	Livre I p.61
Clans de la cuve	Livre II p.31	Cristal	Livre III p.10	Enchaînés (les)	Livre III p.103
Clergé, Phénice	Livre III p.6	Crustaks	Livre II p.44	Encombrement et fatigue	Livre I p.86
Cloître de velours	Livre III p.93	Crypte	Livre III p.89	Endurer	Livre I p.59
Closeries	Livre III p.73	Cuir	Livre I p.94	Énergie	Livre I p.4, 85
Coches	Livre III p.8	Culte, Phénice	Livre III p.5, 6	Enfant rat	Livre III p.45
Cœur de lumière	Livre II p.50			Enfants de Nux	Livre III p.42
Collines obscurantes	Livre II p.16	<b>D</b>		Enterrés	Livre II p.31
Colonne	Livre II p.29	Dame Fregonde		Entrailleur	Livre I p.74, 89
Combats	Livre I p.69, 70, 71, 76, 80	d'Arstacevoc	Livre III p.50	Entrepôts	Livre III p.64
Commandore	Livre III p.79	Dart	Livre I p.77, 91	Envoyés	Livre II p.28
Communication	Livre I p.5, 60	Dayan de Saint Vorle	Livre III p.82	Ernst Spin	Livre III p.102
Compagnie des traceurs	Livre II p.29	Déambulatoire	Livre III p.96	Érudit (l')	Livre I p.46

Érudition Livre I p.5, 61  
 Escarcelle Livre I p.87  
 Esponton Livre I p.76, 89  
 Esprit de meute Livre III p.77  
 Esquimaux Livre II p.27  
 Esquive Livre I p.71, p.59  
 Esteban Drüer Livre III p.23  
 Ethera Livre III p.66  
 Étoile Livre I p.77, 91  
 Éveil de Phénice Livre III p.11  
 Expérience Livre I p.102  
 Explorateur (l') Livre I p.33  
 Explorateurs Livre II p.31

## F

Fahar Livre III p.64  
 Faille Livre II p.18, livre III p.18  
 Faiseur (le) Livre I p.12  
 Faiseurs (Quartier) Livre III p.14, 69  
 Falchion Livre I p.90  
 Famille du  
 Dextre de Sinople Livre III p.79  
 Faraha Livre III p.4, 11, 95  
 Father Gyaum Livre III p.20  
 Fauchard Livre I p.76, 89  
 Fauqueur Livre I p.77, 91  
 Felipe Paris Livre III p.96  
 Feraille Livre III p.4, 14, 33  
 Ferraille (le) Livre I p.20  
 Ferrailleurs (quartier) Livre III p.24  
 Fête des monstres Livre III p.85  
 Feu Livre I p.83  
 Fils de la lumière Livre II p.48  
 Fils de Solaar Livre III p.5  
 Fils du Soleil Livre II p.5  
 Filtres Livre I p.86  
 Flambeau Huber  
 Crête de Sang Livre III p.21  
 Flambeau Vern Feed Livre III, p.78  
 Flambergue Livre I p.90  
 Flottes Livre II p.41  
 Fod Narul Livre III p.18  
 Foire des bien-portants Livre III p.51  
 Folène Livre II p.35  
 Fomalhaut Livre II p.52  
 Fontaine de l'innocence Livre III p.61  
 Fonte Livre I p.87  
 Force Livre I p.4, 59  
 Forcer Livre I p.59  
 Forêt pétrifiée Livre II p.19  
 Forge Livre III p.65  
 Fortépée Livre I p.90  
 Foudroyante Livre I p.84

Fouineurs Livre I p.16,  
 Livre II p.22, livre III p.8  
 Fourmière Livre III p.14, 37  
 Foyer des isolés Livre III p.84  
 Foyer vertical Livre III p.84  
 Foyers Livre III p.14, 84  
 Fracas Livre I p.96  
 Fraï de Tremans Livre III p.81  
 Fraternité des purs Livre III p.77  
 Frather Douglas Livre III p.97  
 Frather Taulan Livre III p.100  
 Frather Udo Livre III p.100  
 Frige Livre II p.13, livre III p.10  
 Frondeurs Livre III p.66  
 Fuite Livre I p.71  
 Fusel Livre I p.93

## G

Galerie du souvenir Livre III p.15, 96  
 Galilée Chancel Livre III p.90  
 Gardiens du feu Livre I p.23,  
 Livre III p.4, 10  
 Gardiens mystiques Livre II p.7, 50  
 Gedahine Livre III p.27  
 Gen'ran le borgne Livre III p.42  
 Geoks Livre II p.44  
 Ghat entonnante Livre II p.58  
 Ghetto oriental Livre III p.59  
 Gigones Livre II p.41  
 Gisement des supplices Livre III p.17  
 Gourde Livre I p.87  
 Grand dojo Livre III p.59  
 Grand marché d'orient Livre III p.60  
 Grand solaar Livre II p.33  
 Grande marche Livre III p.4, 14, 55  
 Grande muraille Livre III p.14, 85  
 Grande révélation Livre II p.63  
 Gras Livre III p.11  
 Grenade phénicienne Livre I p.79, 92  
 Grenadion abominable Livre I p.79  
 Grenadion étouffant Livre I p.79  
 Grenadion Livre I p.92  
 Grimper Livre I p.59  
 Guérison Livre I p.84  
 Guérison naturelle Livre I p.84  
 Gueule Cassée Livre II p.57  
 Guides Livre II p.31  
 Guilde des porteurs Livre III p.39

## H

Hache Livre I p.90  
 Hachette Livre I p.77,91  
 Halte des lointains Livre III p.13, 24

Halte des ombres Livre III p.13, 21  
 Halte nord Livre III p.13, 27  
 Haltes Livre III p. 13, 21  
 Hammam sanglant Livre III p.73  
 Hargne Livre I p.4, 58  
 Havresac Livre I p.87  
 Hector Meulderhyme Livre III p.31  
 Helon Livre III p.20  
 Héraldique Livre III p.80  
 Histoire, stallite Livre III p.6  
 Hotelleries des lointains Livre III p.25  
 Huiles Livre I p.62  
 Huilier (le) Livre I p.24, Livre II p.35  
 Hyènes Livre II p.42  
 Hyperion Aegir Trön Livre III p.99

## I

Iles promontoires Livre II p.15  
 Illuminé (l') Livre I p.48  
 Impressionner Livre I p.58  
 Incandescent Livre I p.88  
 Incarnation de solaar Livre III p.91  
 Influencer Livre I p.58  
 Ingénieur (l') Livre I p.11  
 Initiation Livre II p.68  
 Initiative Livre I p.70  
 Initiés Livre II p.5, 6, 22  
 Insectes Livre I p.88, 93  
 Institut cartographique Livre III p.27  
 Intendance Livre I p.61  
 Inventeur (l') Livre I p.10  
 Inventions Livre I p.99  
 Inventorium Livre III p.14, 66

## J

Jagdarena Livre III p.29  
 Jar Marianus Livre III p.27  
 Jaynero Livre II p.25  
 Jolius Pacord Livre III p.53  
 Josphyme Livre III p.51  
 Joueur Livre III p.42  
 Jour de bannis Livre III p.11  
 Jours feriés Livre III p.11  
 Jubé Livre III p.102  
 Juge Marovik Livre III p.83  
 Justice Livre III p.9

## K

Kaïl Derlan Livre III p.40  
 Kaïl Sand Livre III p.37  
 Katar Livre I p.76, 89  
 Kiff Livre III p. 8, 12

Konkal	Livre II p.31, 32	Maktar	Livre III p.84	Motiver	Livre I p.59
Konrad	Livre II p.34	Maladies	Livre I p.83	Mousquet à ruego	Livre I p.91
Kroch	Livre II p.61	Malena Sambre	Livre III p.77	Munitions	Livre I p.93
Kyrim	Livre II p.62	Manchots	Livre II p.43	Muqueuses	Livre II p.41
<b>L</b>		Mandicorte le gris	Livre III p.48	Mur des immolés	Livre III p.36
La Crevasse	Livre III p.57	Manopie	Livre I p.74, 88	Mythe du grand prôneur	Livre III p.91
La Flamme	Livre III p.67	Manufacture grenadière	Livre III p.81	Mythe, Phénice	Livre III p.5
La Fosse	Livre III p.31	Marais	Livre II p.40	<b>N</b>	
La Plume	Livre III p.56	Maraude des naufrageurs	Livre II p.33	Näh	Livre II p.18
Lampanion	Livre I p.88	Maraude des roulants	Livre II p.34	Nid des aigles	Livre II p.16
Lampe à huile	Livre I p.88	Maraudeurs	Livre II p.33	Noir-nuage	Livre II p.12, 19, 28, 36, 49
Lancat	Livre I p.90	Marchandage	Livre I p.60	Noirauds	Livre III p.64
Lancer	Livre I p.59	Marche des lumières	Livre III p.4, 15, 26, 87	Nople et Istân	Livre II p.17
Landeur	Livre I p.96	Marché des beaux jours	Livre III p.49	Nourisseurs	Livre III p.8, Livre I p.37
Larghène	Livre III p.84	Marcheurs	Livre I p.30, Livre II p.31, 33, 34, 35	Nouvelle Calcutta	Livre II p.22, 23
Lave	Livre I p.92	Markab	Livre II p.52	Nouvelle coulée	Livre III p.4, 14, 44
Laves (quartier)	Livre III p.14, 61	Masques	Livre III p.42	Nouvelles des missions	Livre III p.91
Lazaret :	Livre III p.23	Masther Maël	Livre III p.98	Noyade	Livre I p.83
Le bourreau	Livre III p.83	Mausolée	Livre III p.32	Nuées	Livre II p.42
Le lyceum	Livre III p.88	Méduses	Livre II p.44	Nuln Etchenaran	Livre III p.43
Le professeur Synapse	Livre III p.58	Meilleur (le)	Livre I p.25	Nyctalope	Livre II p.55
Légendes	Livre I p.61	Meilleurs (les)	Livre III p.98	<b>O</b>	
Légionnaire	Livre II p.30	Melchior Astragume	Livre III p.47	Obscur	Livre II p.38, 39, 69
Lettres	Livre I p.61	Mémoires de l'azur	Livre III p.28	Observer	Livre I p.59
Léopard	Livre II p.42	Mémoires	Livre III p.9	Office et son miracle	Livre III p.89
Libre arbitre	Livre I p.8	Messenger (le)	Livre I p.32	Old-iron	Livre III p.33
Libre Tours	Livre III p.13	Métal	Livre I p.61, 94	Opiate	Livre III p.12
Livres de Phénice	Livre III p.87	Métamorphose	Livre II p.55	Opportunités	Livre I p.8
Loisirs	Livre III p.11	Meutes	Livre II p.31	Opposition active	Livre I p.57
Loune Jalesande	Livre III p.48	Milieux	Livre I p.64, 65	Opposition passive	Livre I p.57
Luciphores	Livre II p.14	Mimétisme	Livre II p.55	Orion	Livre II p.52
Lumière	Livre I p.62, 88	Mines	Livre III p.17, 65	Orqual	Livre II p.43
Lumière mystique	Livre II p.49	Ministre (le)	Livre I p.45	Ortaeff	Livre III p.73
Lux	Livre III p.8	Mise à l'écart	Livre III p.27	Othéro	Livre III p.66
Luxance	Livre I p.88	Missionara	Livre II p.63	Ouan Haye	Livre III p.44
Lyre	Livre II p.53	Missionnaire (le)	Livre I p.47	Outre	Livre I p.88
<b>M</b>		Missionnaires		<b>P</b>	
Mademoiselle	Livre III p.67	du grand solaar	Livre III p.28	Palache	Livre I p.90
Maison des transports	Livre III p.27	Mitraille	Livre I p.92	Palais arachnéen	Livre III p.66
Maison des voeux	Livre III p.93	Modificateurs	Livre I p.70	Palais de justice	Livre III, p.82
Maison Druwed	Livre II p.6, 50, 62, 67	Monastère bleus	Livre II p.13	Palais du plan	Livre III p.55
Maison Kyrim	Livre II p.66	Monastère de l'épreuve	Livre III p.18	Palais suspendu	Livre III p.95
Maison perdue	Livre II p.65	Monsieur		Panthéon	Livre III p.91
Maison Phryenti	Livre II p.67, 62, 68	Henry de Galiano	Livre III, p. 80	Paradis perdu	Livre III p.41
Maison Sarkesh	Livre II p.35, 62, 66	Monsieur Icare	Livre III p.32	Pardons	Livre III p.95
Maison Sartharil	Livre II p.62, 67	Montagnes noires	Livre II p.15, 16	Parvis des confréries	Livre III p.55
Maison Thorgrad	Livre II p.62, 65, 66	Montée au ciel	Livre III p.11	Parvis	Livre III p.89
Maisons	Livre II p.5, 6, 49, 62, 64, 68	Montenlaires (les)	Livre III p.32	Passage des armateurs	Livre III p.70
Maître Froguel	Livre III p.50	Moral	Livre I p.85	Passe d'arme	Livre I p.70
Maître Viärken	Livre III p.88	Mordante	Livre I p.84		
Maîtres cerbères	Livre III p.79	Mortezones	Livre II p.12, 15, 16, 40		

Passeur de mort	Livre III p.65	Profil de base	Livre I p.7	Roke	Livre II p.13, 27, 35
Pather Gregor	Livre III p.22	Profundis	Livre II p.44	Rôle	Livre I p.7
Pather superior Don Calvo	Livre III p.20	Projectiles	Livre I p.79	Rondes	Livre III p.76
Pather superiore Median	Livre III p.89	Prôleur (le)	Livre I p.18	Rotonde des mémoires	Livre III p.24, 56
Pays des neuf vents	Livre II p.23	Prôneurs	Livre I p.44, Livre II p.22	Routiers	Livre II p.29
Pente	Livre III p.13, 32	Protection	Livre I p.79	Rudor Skanzig	Livre III p.76
Percevent	Livre I p.95	Puits de l'esclave	Livre II p.26	Rue des maîtres navigateurs	Livre III p.25
Petit conseil	Livre III p.49	Puits de la rédemption	Livre III p.4, 14, 76	Rue des zigzag	Livre III p.30
Petrucci	Livre III p.32	Puits de récupération	Livre III p.44	Rueg	Livre I p.88, 91, 94, Livre II p.37, 38
Peuples des rives	Livre II p.26	Puits	Livre III p.64	Rufon le chauve	Livre III p.44
Peur	Livre II p.55	Purgatoire	Livre III p.77	Ruinard	Livre II p.30
Phalanges basaltiques	Livre III p.93	<b>Q</b>		Ruines	Livre II p.40
Phoques	Livre II p.43	Quartier central		Rumeurs	Livre III p.12
Pierre	Livre I p.61	de la milice	Livre III p.75	Runkas	Livre II p.4, 5, 18, 48, 22, 25, 48, 49, 50, 51, 62, 63, 69
Piloris	Livre III p.9, 82	Quartier des libre tours	Livre III p.29	<b>S</b>	
Piochard	Livre I p.76, 89	Quartiers	Livre I p.62	S'orienter	Livre I p.59
Pistol à rueg	Livre I p.92	<b>R</b>		Sac à dos	Livre I p.87
Pistol à vapeur	Livre I p.92	Râ	Livre II p.5, 49, 50	Sagesse	Livre I p.102
Pitié	Livre II p.55	Radiations	Livre I p.83	Saï	Livre III p.70
Place aux reliques	Livre III p.35	Rapazz	Livre II p.43	Saint Mosdan	Livre III p.22
Place des mercis	Livre III p.52	Rations	Livre I p.87	Salle des copistes	Livre III p.87
Place du marché	Livre III p.70	Rats	Livre II p.42	Salle des cristaux	Livre III p.15, 100
Plan	Livre III p.8	Ravi larzul	Livre III p.92	Salle des lucilles	Livre III p.92
Plateaux	Livre II p.19	Rayons cosmiques	Livre II p.51	Salle des mille pas	Livre III p.82
Poignard courbé	Livre I p.74, 89	Razorbacks	Livre II p.39	Salle grinçante	Livre III p.80
Poignard	Livre I p.74, 89	Redoute de Saint Vorle	Livre III p.15, 81	Salmen Erziz	Livre III p.25
Poison	Livre II p.55	Redoute des blasonnées	Livre III p.15, 79	Sanctuaires (les)	Livre III p.15, 100
Poisons	Livre I p.83	Redoute des guetteurs	Livre III p.15, 78	Santé	Livre I p.81, Livre III p.10
Polémique	Livre III p.95	Redoute des huiliers	Livre III p.15, 80	Sarthar	Livre II p.5
Ponts	Livre III p.49	Redoute des huiliers	Livre III p.15, 80	Satellite Magna	Livre II p.17
Porte bienvenue	Livre III p.21	Régénération	Livre II p.49, 55	Sauria Mentel	Livre III p.23
Portefaix	Livre I p.87	Régénérer	Livre I p.59	Scies mécanique	Livre III p.33
Porter	Livre I p.59	Régions	Livre I p.61	Scorpions	Livre II p.42
Portes fumantes	Livre III p.42	Relations	Livre I p.5, 6, 62	Scory le jeune	Livre III p.35
Porteurs d'eau	Livre III p.63	Religion	Livre I p.61	Sculpteur renégats	Livre III p.32
Possessions	Livre I p.6, 86	Religion, Phénice	Livre III p.5	Secrets	Livre II p.47
Potentiel de combat	Livre I p.70	Remparts		Sécurité	Livre III p.11
Poudre	Livre I p.91	de la grande marche	Livre III p.4	Séduire	Livre I p.58
Poudrières	Livre III p.69	Remparts	Livre III p.14, 85	Seigneur Shankr	Livre II p.21
Pourvoyeur (le)	Livre I p.19	Rencontre	Livre II p.30	Seku	Livre I p.84
Practe livide	Livre I p.93	Représentation	Livre I p.60	Selopome	Livre I p.93
Premier âge sombre	Livre II p.5	Requins	Livre II p.44	Séminaire	Livre III p.87
Première coulée	Livre III p.49	Réseaux	Livre III p.9	Sens	Livre I p.4, 59
Première marche	Livre III p.13, 29	Résistance	Livre I p.4, 59	Sept révéérés	Livre III p.91
Préserveurs (les)	Livre I p.38	Résister	Livre I p.59	Seri Begawan	Livre II p.22
Prestance	Livre I p.4, 58	Ressources	Livre I p.6	Serres de glace	Livre II p.17
Principe de base	Livre I p.54	Ressule	Livre I p.93	Shandar Trad	Livre III p.39
Principe de l'énergie	Livre I p.55	Revélation	Livre II p.69	Shankr	Livre II p.4, 5, 48, 49, 54, 55, 69
Principe des modificateurs	Livre I p.55	Riposte	Livre I p.72		
Principe des seuils	Livre I p.55	Rob Krasny	Livre III p.37		
Principe du bon sens	Livre I p.54	Robotique	Livre II p.46		
Principe du dépassement	Livre I p.55	Rodeur (le)	Livre I p.17		
Principe extraordinaire	Livre I p.55				

Shankréatures Livre II p.28, 35, 54,  
55, 62, 63  
Sidhe Livre II p.64  
Sieur Gyl Otoryn Livre III p.97  
Silenzio Livre III p.88  
Simiagol Livre III p.31  
Singes blancs Livre II p.43  
Sirenes Livre III p.43  
Sirius Livre II p.52  
Situations de stress Livre I p.56  
Situations normales Livre I p.56  
Société Machiavel Livre III p.80  
Soigneur (le) Livre I p.41  
Soins Livre I p.84  
Sol Livre II p.53  
Solaar Livre III p.5  
Solaria Livre II p.18  
Soleil vert Livre II p.35  
Sombre fils Livre II p.28  
Sorore Yorgia Livre III p.20  
Souffle Livre III p.10, livre II p.13  
Sparta Livre II p.19  
Stade des approchés Livre II p.68  
Stade des avatars Livre II p.70  
Stade des élus Livre II p.70  
Stade des initiés Livre II p.70  
Stade des révélés Livre II p.69  
Stades d'initiation Livre II p.68  
Stallite de Drön Livre II p.16  
Stallite de Katar Livre II p.17  
Stallite de la faille Livre II p.18  
Stallite de la lumière céleste Livre II p.19  
Stallite de Näh Livre II p.18  
Stallite des gardiens Livre II p.19  
Stallite des Mycos Livre II p.17  
Stallite du Sunrex Livre II p.16  
Stallite fleur Livre II p.19  
Stallite Livre II p.36, 37, 69  
Statues-logis (les) Livre III p.15, 102  
Statuts Livre I p.63  
Stellaire Runkas Livre II p.51, 62  
Sulissone Livre III p.49  
Superstitions Livre III p.12  
Supporter Livre I p.58  
Surmonter Livre I p.59  
Surprendre Livre I p.58  
Surveiller Livre I p.59  
Survie Livre I p.5, 6, 63, 64, 67  
Survivant Livre II p.27  
Syndicats Livre III p.36  
Syndrome de Syrte Livre III p.18  
Syndrome du cocon Livre III p.102  
Synode Livre II p.65

## T

Table d'asphyxie Livre I p.83  
Table de la noyade Livre I p.83  
Table des armes Livre I p.74  
Table des armures Livre I p.79  
Table des boucliers Livre I p.79  
Table des feux Livre I p.83  
Takins Livre II p.43  
Talents Livre I p.58  
Taquet Livre III p.63  
Technique Livre I p.5, 61  
Temple d'Amaterasu Livre III p.59  
Temple de l'infinie félicité Livre III p.60  
Temps de Nux (le) Livre III p.11, 102  
Temps des choix Livre II p.63  
Termitière Livre II p.19, 42  
Terre creuse Livre III p.39  
Terres australes Livre II p.26  
Terres bénites Livre II p.18  
Terres de Solaar Livre II p.17  
Toile de lumière Livre II p.64  
Toit du monde Livre II p.22  
Tombeau Runka Livre II p.7, 23, 22, 26  
Tombeaux à rêve Livre II p.50  
Torchère Livre I p.88, Livre III p.44  
Torchine Livre I p.88  
Toulak Livre III p.25  
Tour aveugle Livre III p.4, 15, 75  
Tour de l'observatoire Livre III p.18  
Tour matriarcale Livre III p.29  
Tour sentinelle Livre III p.30  
Traîneau Livre I p.95  
Tranchoir Livre I p.90  
Transports Livre III p.11  
Travaux forcés Livre III p.9  
Trempe Livre I p.5, 59  
Triade des masques Livre III p.11  
Tribunal Livre III p.82  
Tribus de Machouk Livre II p.35  
Tribus du soleil vert Livre II p.35  
Trident Livre I p.76, 89  
Troc Livre III p.8  
Trois oeil Livre III p.24  
Troisième force Livre II p.65  
Troislames Livre I p.74, 89  
Trouées Livre III p.14, 64  
Tsuyomi Livre III p.60  
Tube Livre I p.87

## U

Udiks Livre II p.42  
Uncias Livre II p.43

Urgence Livre I p.85  
Urs Livre II p.38, 43  
Us et coutumes Livre III p.70

## V

Vallée de l'eden perdu Livre II p.19  
Vapeur Livre I p.62, 92  
Varans Livre II p.44  
Vases Livre II p.41  
Vautours Livre II p.43  
Véçu Livre I p.4, 7, 14, 21,  
28, 35, 42, 49, 102  
Végétaux Livre I p.64  
Véhicules Livre I p.95, 96  
Veilleur Saul 22 Livre III p.77  
Veneur (le) Livre I p.39  
Venin de momba quadrillé Livre I p.83  
Vents Livre I p.62  
Verre Livre I p.61  
Vertiges Livre III p.40  
Vêtements Livre I p.87, 94  
Vie Livre I p.4, 81  
Vigilant (le) Livre I p.27  
Vigilants Livre III p.18  
Villas silence Livre III p.73  
Visage (le) Livre III p.103  
Visée Livre I p.76  
Vlad Condor Livre III p.91  
Voie du diamant (la) Livre III p.102  
Voie Livre III p.99  
Volerie aux rapaces Livre III p.50  
Volière sacrée (la) Livre III p.100  
Voulpes Livre II p.38, 43  
Vruk le gardien Livre III p.83

## Y

Yacks Livre II p.38  
Yanalakan Livre III p.78  
Ydonie Livre III p.81  
Yelmites Livre II p.27  
Yohiniva Livre III p.56  
Yol Livre III p.90  
Youri Livre III p.64  
Yucatans Livre II p.25  
Yul et Yann Livre III p.70

## Z

Zark Runther Livre III p.61  
Zoungaro Livre III p.35



**NOM**

Sexe ..... Âge ..... Caste ..... Rôle ..... Statut .....

Description .....

### CAPACITÉS

<b>AGILITÉ</b>	<input type="text"/>	<b>PRESTANCE</b>	<input type="text"/>	<b>TREMPE</b>	<input type="text"/>
• Camoufler	.....	• Impressionner	.....	• Motiver	.....
• Esquiver	.....	• Influencer	.....	• Résister	.....
• Grimper	.....	• Séduire	.....	• Surmonter	.....
<b>FORCE</b>	<input type="text"/>	<b>RÉSISTANCE</b>	<input type="text"/>		
• Forcer	.....	• Contrôler	.....		
• Lancer	.....	• Endurer	.....		
• Porter	.....	• Régénérer	.....		
<b>HARGNE</b>	<input type="text"/>	<b>SENS</b>	<input type="text"/>		
• Agresser	.....	• Observer	.....		
• Supporter	.....	• S'orienter	.....		
• Surprendre	.....	• Surveiller	.....		

**ÉTAT DE SANTÉ**

Points de Vie

Blessures

Intempéries

Malus d'état  Énergie

### APTITUDES

<b>ARTS MARTIAUX</b>	.....	• .....	.....
• .....	.....	• .....	.....
• .....	.....	• .....	.....
• .....	.....	<i>Personnalités</i>	.....
• .....	.....	• .....	.....
<b>COMMUNICATION</b>	.....	• .....	.....
Baratin	.....	• .....	.....
Éloquence	.....	• .....	.....
Empathie	.....	• .....	.....
Marchandage	.....	<b>SURVIE</b>	.....
Représentation	.....	<i>Animaux</i>	.....
		• .....	.....
<b>ÉRUDITION</b>	.....	• .....	.....
Avant	.....	• .....	.....
Coutumes bâtisseurs	.....	• .....	.....
Coutumes fouineurs	.....	<i>Milieux</i>	.....
Coutumes gardiens du feu	.....	• .....	.....
Coutumes marcheurs	.....	• .....	.....
Coutumes nourrisseurs	.....	• .....	.....
Coutumes prôneurs	.....	• .....	.....
Intendance	.....	• .....	.....
Légendes	.....	<b>TECHNIQUES</b>	.....
Lettres	.....	<i>Matériaux</i>	.....
Régions	.....	• .....	.....
Religion	.....	• .....	.....
		• .....	.....
<b>RELATIONS</b>	.....	• .....	.....
Quartiers	.....	<i>Énergies</i>	.....
• .....	.....	• .....	.....

**ARMES & PROTECTIONS**

**Armes de contact maîtrisées**

• ..... Domm : ..... Def : .....

*Coups spéciaux* .....

• ..... Domm : ..... Def : .....

*Coups spéciaux* .....

• ..... Domm : ..... Def : .....

*Coups spéciaux* .....

**Armes de lancer maîtrisées**

• ..... Portée : ..... / ..... / .....

Domm : ..... *Coups spéciaux* .....

• ..... Portée : ..... / ..... / .....

Domm : ..... *Coups spéciaux* .....

**Armes de tir maîtrisées**

• ..... Portée : ..... / ..... / .....

Domm : ..... Rec : .....

• ..... Portée : ..... / ..... / .....

Domm : ..... Rec : .....

**Armure**

Pièce / Comp : ..... Prot : .....

Enc : ..... Malus : .....

Pièce / Comp : ..... Prot : .....

Enc : ..... Malus : .....

**Bouclier**

• ..... Prot : .....

Enc : ..... Malus : .....

• .....

• .....

• .....

Antech .....

