



Nous avons laissé les joueurs dans un moment d'incertitude... Le rituel est-il achevé ? Le vieux vampire a-t'il eu le temps de mener son oeuvre au bout ? Dans ce nouveau volet de la campagne les personnages découvrirons que les prétendus remèdes peuvent être pire que le mal.

Antestrix

« Kennyal'the ! Moruyncrea Drea Og'Barteh ! Strix Breantre Tenebrae Faer St... »

C'est fini. Une flèche d'argent vient de se planter dans mon crâne. Ma vision se brouille. Mes sens me perdent. La douleur est insoutenable. Mes genoux vacillent. Je me sens tomber en avant. Je suis partagé entre sérénité et frustration intense. Échouer si près du but ! Quel triste destin pour moi, Estragornir Lunerouge, l'ainé des Sept Protecteurs de notre race. Nous étions à deux doigts de réussir, de libérer le Père de tous les Vampires, Le Très Craint Strix. Une pensée me rassérène, sans Strix le monde aura tôt fait d'être consumé par Argol, l'astre brillant que des imbéciles d'aventuriers ont relâché il y a quelques semaines. Mais tant de sang versé, tant de sacrifices, tant d'arrangements et de tromperies pour mourir en échouant. A l'avant-dernier cercle. Non, cela ne se peut ! Je vais montrer à tous ces humains comment meurt un vampire.

Le sang coule dans mes yeux. La douleur m'a fait lâcher le Poignard de Strix, mais je n'en ai plus besoin maintenant. Il me faut un stylet. La flèche. Elle dépasse de ma tempe. La pointe se désagrège déjà. L'attraper, vite. Tirer doucement. La douleur me vrille les yeux, les oreilles et la bouche. J'étouffe un hurlement. Je me sens défaillir. J'arrache le trait d'un coup sec. Une gerbe de sang éclate sur le sol, à l'endroit précis où je dois tracer le soixante-sixième cercle. La flaque rouge est une sphère parfaite. Le destin. Il me suffit de tracer le périmètre de cette flaque pour achever le rituel. Des adorateurs de la secte du dévoreur lumineux crient, des royaux se battent. Idiots ! Ils ignorent tout du point culminant de leur vie : le retour de Strix. L'apothéose de mon existence...

Le vieux vampire, se répandant en sang et en imprécations trace lentement et avec application le dernier des soixante-six cercles grâce à la flèche d'argent qu'il vient de s'arracher du crâne.

« Strix Breantre Tenebrae Faer Stera Thneksos ! Phuoma Faer Strix Fia ! »

Gardes royaux, nobles, officiels, aventuriers, sectateurs ou autres badauds, chacun retient son souffle. L'obscurité devient plus tangible, le noir est rendu plus perceptible, les ombres menacent davantage l'omniprésente lumière d'Argol. Baignant dans son sang impie, le vieux vampire sourit, étendu sur le dos, à l'endroit où il traçait il y a quelques minutes encore son dernier cercle. Il sourit de ses canines usées. Il a compris.

La nuit se condense en une immense masse noire dans laquelle on distingue des ailes titanesques. L'être de ténèbres s'élève en direction d'Argol et fait lentement refluer sa luminosité, au rythme de la mélodie entonnée instinctivement par tous les vampires présents dans l'assemblée. En quelques instants le soleil a complètement disparu sous les passes saccadées du père de tous les vampires.

Strix revient alors planer au dessus de l'assemblée, plus tenu et affaibli qu'au moment de son invocation. Toujours terrifiant cependant dans son lent ballet aérien, et la foule s'écarte vivement lorsqu'il se pose. Un grand rire sonore émane de sa forme sombre alors qu'il entrouvre ses ailes titanesques. D'une voix puissante, il tranche le silence : « Mes fils, voici le temps du renouveau ! Rentrons dans nos ténèbres. Maintenant, ils sauront pourquoi ils ont peur du noir. »

Tous les vampires présents prennent leur envol dans un grand cri strident, en suivant leur Maître Ressuscité, laissant derrière eux le principal artisan de cette tumultueuse invocation, Estragornir Lunerouge gisant au sol.

Strix, Père. Maintenant je comprends, maintenant j'ai pu voir. Tant de siècles de recherches pour rien. Si seulement tu nous avais dit tout de suite la vérité, peut-être aurions-nous pu te faire revenir bien plus tôt...

La foule reste interdite, hésitant à comprendre toutes les implications de ce qui vient de se produire, hésitant à accepter la sombre tromperie. Entre joie, stupeur, abattement ou simple étonnement les hommes restent étrangement silencieux. Tous regardent vers l'ouest, suivant du regard la masse menaçante et symbole de jours sombres.

Baignant dans son sang impie, le vieux vampire expire son dernier souffle de non-vie, souriant aux funestes années que vont vivre tout ce qui n'est pas Créature de la Nuit.

De la lumière aux ténèbres

Voilà les joueurs à l'apogée de leur désillusion. Avec la libération de Strix, ils ont remplacé un danger immédiat et tangible par un autre plus insidieux. Ils seront rétribués de même. Personne n'aura à cœur de les traiter en héros, mais les plus intelligents reconnaîtront au moins que « c'était là malheureusement la seule solution, et ils nous l'ont apportée ».

De son côté, affaibli par sa renaissance et son effort pour comprimer Argol, Strix part en convalescence dans son ancien temple. L'humanité a gagné quelques mois de répit, mais si rien n'est fait pour l'empêcher elle sera rapidement mise à nouveau sous le joug des vampires.

Devant cette menace tangible la noblesse reviendra de son exil et serrera les rangs pour tenter de se débarrasser du père vampire avant qu'il ne reprenne la pleine possession des ses moyens.

Dans cette partie, les joueurs commenceront à décoder les implications de la grande scène du rituel. Ils apprendront qu'Argol n'est pas mort et qu'un danger plus immédiat que Strix menace le Monde de la Nuit. Ils seront mis face à leurs responsabilités, et désignés volontaires pour une nouvelle « mission sauver-le-monde »

Le ver des ténèbres

Où le meneur apprendra la vérité cachée (encore ?) aux joueurs.

Strix a immédiatement saisi toute l'urgence de la situation : fatigué comme il l'était, combattre Argol l'aurait irrémédiablement mené à une mort certaine. Pourtant, il ne pouvait attendre d'être entièrement rétabli de son « éveil ». D'une part, Argol aurait détruit une trop grande part de son empire. Mais surtout, cela aurait été désastreux pour son image de Père ! Pour assurer son avenir, il ne pouvait se montrer sous les traits d'un vieux vampire fatigué et sur le retour. Il lui fallait d'emblée être craint des humains et inspirer l'admiration des siens. Distiller la peur chez l'ennemi afin qu'il lui laisse le temps de se remettre de sa longue non-existence, et inspirer crainte et respect chez ses ouailles (dont une trop grande partie pourraient voir d'un mauvais œil le retour d'un maître depuis longtemps oublié). Ces vampires-là se sont généralement bien adaptés à la vie quotidienne et ne veulent plus de grand chef au-dessus d'eux. Pour réveiller la fibre vampirique chez ces égarés, rien de tel qu'un grand show ! Ajoutons à cela que le vieux vampire est revenu à la vie grâce à un rituel de réincarnation, et qu'une partie de ses souvenirs et de sa personnalité, toujours flous a été remodelée en fonction de l'assemblée qui a assisté à son renouveau : les protecteurs. Et on imagine bien de quelle manière ils auront pu influencer sur l'esprit du nouveau re-né.



Incapable dans son état de mettre hors d'état de nuire la gigantesque boule de feu incandescente, Strix a différé le problème en faisant à nouveau appel à son frère Atrus, Thnesk des ténébres. Trop affaibli à l'heure actuelle pour intervenir en personne, Atrus a délégué un de ses séides le plus puissant pour aider son frère Thnesk : la ténèbre primordiale. Il s'agit d'une entité de ténèbre pure, suffisamment puissante pour tisser un cocon de ténébres autour d'Argol. Sachant que pour arriver à maturité, le soleil Argol utilise la lumière se trouvant autour de lui-même pour en générer davantage et grossir, il « suffisait » de masquer la lumière pour enrayer la progression inéluctable et, petit à petit, l'inverser jusqu'à ce que le soleil retrouve sa taille initiale : grand comme une petite boîte noire environ, boîte qu'il serait préférable de n'avoir pas jetée...

Après avoir relâché la Ténèbre Primordiale sur Argol, Strix est revenu, presque à bout de forces, pavoiser devant tous et emmener ses vampires avec lui pour une courte convalescence en attendant le retour de la nuit. Le vieux Thnesk a réussi sa mystification, il sait qu'il a maintenant tout le temps de se refaire une santé : ses fils sont autour de lui. Ses ennemis sont partis pour de longs palabres. Sans compter que bientôt, ils auront fort à faire : Strix n'ignore pas que « son » dévoreur de lumière n'est pas si anodin que cela, qu'il a une conscience propre et une faim sans limite. Aussi ne se contentera-t-il certainement pas d'Argol. Strix n'a pas de réel contrôle sur lui ; il peut juste l'invoquer et le révoquer, ce qui n'est déjà pas si mal. Le plan du Thnesk des vampires est simple : reprendre des forces, récupérer Argol amoindri pour le remettre dans sa boîte (quitte à en fabriquer une nouvelle au prix d'une débauche d'énergie et d'une longue période de labeur.), renvoyer la Ténèbre après qu'elle ait suffisamment semé la terreur, et enfin prendre le contrôle du monde de la nuit.

Mais ne brûlons pas les étapes. Le souci quasi immédiat des joueurs sera le danger représenté par le ver des ténébres. Ce dernier a une sainte horreur de la lumière (son antithèse) : dès qu'il la sent, il lui faut absolument l'étouffer ! Le lecteur conviendra que le monde de la nuit évolue dans un environnement nocturne et qu'ainsi, le peu de lumière qu'il dégage (villes, torches, bûchers sur la place publique, etc.) n'en paraît que plus fort. On comprendra que dès qu'il en aura fini avec Argol, le ver va se mettre en mouvement, attiré par les sources de lumière les plus importantes... Précisons enfin que le passage du ver provoque quant à lui une traînée d'obscurité totale (en plus de quelques effets que nous décrirons plus tard), impliquant l'impossibilité de la vie.

Agony Agonie !

Après le rituel, le monde de la nuit entre dans une nouvelle période de transition : les conseillers conjecturent sur la puissance de Strix et débattent de plans d'attaque. La populace, sauvée de la catastrophe, se lamente maintenant sur le retour d'un mal larvé. L'aristocratie, qui avait déserté le monde, revient maintenant pour reprendre les rênes du pouvoir : sur le monde de la nuit, le fléau vampirique a quelque chose d'ancestral et de sacré, tout homme bien né se sent forcément concerné. Ainsi, la vieille noblesse et l'administration pomponnée de la capitale reviennent prendre leur rang, et tous sont maintenant soudés dans l'adversité. Les frictions existent toujours, mais elles s'effacent devant la gravité de la situation.

C'est dans cette ambiance incertaine que les joueurs évolueront au cours de cette nouvelle partie de la campagne. Le meneur est encouragé à multiplier les signes relatifs au retour des exilés, particulièrement du côté de l'élite de la société. Les commerçants, eux, sont généralement moins prompts à revenir.

Recentrage

Le Roy, qui n'est évidemment pas très content de la libération de Strix, exige des explications, voire un bouc émissaire.

Dans le même temps, les compétences des joueurs auront été remarquées. En résumé, même si on leur impute le désastre actuel, on reconnaît que ce sont eux qui sont le plus à même d'y remettre bon ordre.

A cet instant de la campagne, les joueurs peuvent se trouver dans des situations diverses, et dans beaucoup de celles-ci, ils ont des problèmes. Dans l'alternative la plus simple, ils ont pensé pouvoir mendier une récompense pour service rendu... C'est vrai, après tout, ils ont effectué tout ce qu'on leur avait demandé : Argol est neutralisé... Bien entendu, le fait que ce soit peut-être eux qui l'aient initialement libéré de sa boîte et que Strix le soit maintenant aussi, devra être grandement minimisé pour espérer autre chose que des grands coups de pieds aux fesses... En manoeuvrant correctement, il est néanmoins possible de glaner récompense et reconnaissance, peut-être même de brigner un poste dans l'armée royale, mais certainement pas de remerciements officiels.

Et si...

... Les joueurs avaient fui leurs responsabilités...

Peut-être les joueurs ont-ils pris la poudre d'escampette à la fin du scénario précédent pour ne pas répondre aux accusations allant à leur rencontre (concernant la libération d'Argol, notamment). Peut-être ont-ils fui afin de ne pas essuyer les plâtres d'un potentiel échec du rituel, ou peut-être ont-ils eu la présence d'esprit de fuir devant le désastre engendré par la réussite du rituel ? Comment donc rejeter les joueurs dans l'aventure à ce stade déjà bien avancé de sauve-qui-peut ? Le lieutenant Edwin de Majeuneau se sera fait un plaisir de monter un corps expéditionnaire pour rattraper ces lâches de traîtres et leur faire passer le goût de raconter n'importe quoi aux agents du Roy. La fuite des joueurs aura attiré de très forts soupçons à leur égard : n'étaient-ils finalement pas au courant de cette farce de rituel ? N'ont-ils pas fréquenté assidûment des vampires ? On pourra imaginer une course-poursuite dans les plaines d'Aboresme, dans les forêts, ou pourquoi pas dans les bas-fonds d'Agony. L'occasion de croiser de vieilles connaissances ou de s'en faire de nouvelles. L'introduction de cette nouvelle partie s'achèvera invariablement sur la capture des joueurs. Ces derniers ne seront qu'un peu rossés (pour qu'ils comprennent bien que le pouvoir royal les a pris en grippe), et dûment ramenés auprès du Roy. Nous pourrions alors passer à la partie suivante, mais en supprimant tout le faste, les remerciements, et le bon ton des agents du Roy.

Au service de Tame

Toujours dans l'idée de ne pas impliquer l'intégrité du Roy, c'est au Duc de Tame qu'on a maintenant délégué la lourde tâche de gérer les joueurs. Et celui-ci, pour le moins efficace, n'attend pas longtemps pour convier les personnages à un entretien dans son salon personnel.

Le Duc de Tame est considéré par beaucoup comme le second du Roy à Agony. Poudré et perruqué, le nez aquilin, le regard vif et perçant, vêtu de jaunes et d'oranges cinglants qui font passer sa silhouette d'aigle pour un poussin un peu trop menaçant, il attend, dans son fauteuil rehaussé de coussins pourpres, ses deux mains posées sur sa canne à pommeau en ivoire sculpté.

Dans ce salon luxueux entièrement décoré de tentures de velours rouges éclairées par une quinzaine de bougies curieusement réparties dans la pièce, le Duc de Tame fait signe aux joueurs de s'asseoir. Une fois installés, il les remercie de tout le mal qu'ils se sont donnés pour l'annihilation d'Argol. En effet, même s'il sait que la libération du soleil était une bêtise perpétrée par les joueurs, il convient que c'était un véritable tour de force que de réussir à la réparer. Néanmoins, la solution a provoqué le retour d'un mal moins dévastateur, peut-être, car il ne brûlera pas tout le monde comme Argol menaçait de le faire, mais bien plus insidieux.



Le Roy n'a encore pris aucune décision, mais il est évident qu'il faudra rapidement se débarrasser de Strix. Une bonne partie de l'état major a été affectée à un vaste plan de recherches visant à localiser Strix, puis à l'anéantir. Etant donné que les joueurs ont collaboré de près à la préparation du rituel d'invocation, et ont croisé de vieux vampires, le Duc de Tame leur demande de se renseigner discrètement mais rapidement sur la possibilité d'un renvoi du Maître des Vampires là où il ne pourrait plus nuire à personne. Les personnages ont carte blanche pour enquêter discrètement. Ils doivent se présenter une fois par jour chez le duc de Tame (où ils sont logés) pour faire leur rapport soit au duc, soit à un de ses représentants. Leurs conseils et analyses sont écoutés, les décisions sont officiellement prises par un autre. Suivant la confiance qui leur est accordée, ils pourront évoluer sans escorte ou seront encadrés d'une troupe plus ou moins importante.

Les quelques semaines qui suivent sont laissées à l'attention du meneur. Elles sont destinées à permettre aux joueurs de prendre contact avec des personnages déjà rencontrés en Agony : Faériques, sectateurs, commerçants, soldats, érudits... Et de se faire de nouvelles connaissances. Les informations obtenues seront certainement minimales, mais ce n'est pas grave : les personnages se reposent tout en renforçant leur cercle de connaissances, les joueurs affinent leur compréhension de la situation. Enfin, pendant ce temps, le ver de ténèbres achève son cocon et entame son périple sur le monde de la nuit, révélant son existence au monde... Et en particulier aux espions royaux.

Et si...

... Les joueurs rencontraient un vampire...

Comme nous le verrons plus tard, tous les vampires n'ont pas suivi Strix. Certains ont préféré rester dans l'ombre de l'humanité. Plus encore qu'auparavant, ces renégats font tout pour passer inaperçus. La haine que leur vouent les humains est maintenant implacable, et leurs frères vampires les considèrent comme des traîtres à leur sang.

Au cours de leur enquête, les personnages pourraient démasquer un de ces pauvres hères et passer du temps à lui donner la chasse. Le vampire pourrait se rendre suspect par ses actes, en vivant en parfait reclus, en perpétrant des meurtres pour survivre ou bien au contraire en s'intéressant au sort du Monde de la Nuit (en étant une source de renseignements, ou en essayant de se renseigner aux mêmes sources que les joueurs...). Il pourrait aussi s'agir d'une de leurs vieilles connaissances rencontrées dans la partie précédente (Estragornir leur avait d'ailleurs donné des noms).

Rappelons aussi que le palais royal était à l'origine celui de Strix, et qu'il possède de nombreux passages secrets inconnus des humains et probablement accessibles uniquement aux vampires.

En tout état de cause, il n'est pas souhaitable que les joueurs en apprennent trop pour le moment. Il serait même préférable que leur traque ne se soit pas soldée par l'arrestation du vampire avant que Tame ne leur transmette une nouvelle mission.

Et si...

... Les joueurs marchaient sur les mauvaises plates bandes...

Antoine de Perdulaune vient de rentrer d'exil. Il reprend peu à peu ses affaires, prend ombrage de l'enquête des joueurs et tente de la reprendre à son compte. Non content de s'attribuer les succès des joueurs, il cherche à leur mettre des bâtons dans les roues.

Antoine de Perdulaune est un grand échalas aux yeux bruns et aux cheveux noirs touffus. Sans ses atours riches, on le croirait davantage sorti d'une cour des miracles quelconque que de la haute bourgeoisie d'Agony. Il n'est motivé que par l'appât du

gain et les titres de noblesse qui pourraient lui être conférés s'il aidait le Royaume sur cette affaire.

Quelques pistes et suggestions pour meubler cette partie :

- Du côté des Faériques et des occultistes, les joueurs pourraient apprendre que la balance Faérique penche dangereusement du côté de Thnekso (son influence grandit en effet de jour en jour au fur et à mesure que le ver se débarrasse d'Argol.).

- Du côté des érudits, il en sera peut-être l'un ou l'autre pour se souvenir des « risibles » écrits d'un certain Amboyse Laparay. Sa passion pour les mythes vampiriques pourrait bien s'avérer importante. Si les joueurs n'ont pas récupéré les documents dans la partie B, ils pourront être amenés à le faire maintenant. Une autre piste consisterait à chercher des reliquats de ses écrits dans les salles basses de la grande académie royale d'Agony, ou pourquoi pas au manoir familial des Laparay à Labarant, en Abosme. Au Meneur de décider ce qu'il souhaite distiller comme informations.

- Les joueurs pourraient d'ores et déjà rencontrer des survivants de la Secte du Dévoreur Lumineux. Ceux-ci ne s'affichent évidemment pas comme tels : ils ont pris le nom de Loge de la Lumière, une prétendue obédience occulte prônant une activité ancestrale de défense contre la Ténèbre. Si les joueurs se renseignent dans les sphères occultes habituelles, on n'a bien entendu jamais parler de cette nouvelle secte ancestrale. Il est néanmoins vrai que le nombre de sectes est aussi grand que leurs objectifs sont variés. Le fanatisme rend les mensonges peu crédibles mais qu'importe, car si dans les premiers jours, la Loge cherche essentiellement à recueillir des informations pour comprendre ce qui se passe, elle deviendra rapidement elle-même une bonne source d'informations. Ses membres sentent par exemple la présence d'Argol, son affaiblissement dans les semaines après l'invocation de Strix, puis sa récente stabilisation lorsque le ver aura eu fini de tisser son cocon de noirceur.

- Les personnages pourraient trouver la trace du coffret d'Argol. C'est vrai, ça ! Qu'est devenu le petit coffret Faérique dans lequel Argol était enfermé ? Les joueurs auront peut-être eu la présence d'esprit de l'emmener, auquel cas il aura été remis au duc de Tame. Il y a cependant plus de chances pour qu'il ait été simplement abandonné sur place. Dans tous les cas, il pourra être le centre de l'attention d'un grand nombre de personnes. Entre les collectionneurs fous (pourquoi pas Albrecht de Lubilongue ?), les fétichistes du Dévoreur Lumineux, les vampires de toutes obédiences, le réseau d'espionnage royal et pourquoi pas des Pirates de l'Apsuki, il seront nombreux à se le disputer. A priori, il n'a pour l'instant aucune autre valeur que sentimentale, mais les joueurs pourraient pressentir son importance future et vouloir remettre la main dessus.

La trace du ver

Alors que les personnages discutent avec le duc de Tame au cours d'un de leurs entretiens quotidiens, les personnages sont témoins d'un événement de mauvaise augure : une des tentures rouges recouvrant un mur du salon bouge et un petit homme barbu vêtu de cuir brun en sort. C'est comme s'il était né du mur, mais les joueurs les plus perspicaces comprendront vite que ce serviteur est sorti d'un des nombreux passages secrets du palais d'Agony.

L'individu s'avance et attend que le Duc le remarque pour faire une révérence et venir lui chuchoter quelque chose à l'oreille. Les personnages dotés d'une ouïe plus fine que la normale parviendront à comprendre « Argol... Problème grave... Nuée de ténèbres... ». Le petit homme en cuir brun sort de la pièce par là d'où il est entré, et le Duc ferme les yeux, silencieux, visiblement concentré et contrit.



Finalement, au bout de quelques minutes d'une moue devenant de plus en plus contrariée, il finit par annoncer qu'il vient d'apprendre des nouvelles fâcheuses. Ses agents dans la région dévastée d'Aboresme lui ont signalé des faits récents. Pour commencer, le duc annonce qu'en place d'Argol, il y a maintenant une entité ténébreuse. Cela, il le sait depuis plusieurs semaines. La nouveauté, c'est que cette chose semble vivante, et qu'elle s'est mise en mouvement. Les agents de Tame affirment qu'une traînée s'est détachée de la sphère de ténèbres, et a recouvert les feux de forêt qui s'étaient déclarés alors qu'Argol grossissait et embrasait les bois de la région d'Abosme. D'abord, les espions ont cru que le noir allait endiguer les incendies, mais ils ont rapidement compris que les feux brûlaient et se propageaient toujours sous la chape de ténèbres. Une fois les incendies éteints, la traînée aurait incurvé sa course et continué sa lente progression en ligne droite.

Que sait-on sur cette masse noire ? Rien, à part ses dimensions, consciencieusement mesurées par les agents de Tame : quelques centaines de mètres de diamètre pour la demi-sphère de ténèbres, et deux mètres de large pour la traînée de ténèbres que laisse derrière elle l'entité en déplacement. Certains individus sont entrés dans le résidu noir. Aucun n'en est ressorti.

Le duc de Tame s'est enfin décidé à laisser les personnages quitter la ville d'Agony et leur délègue cette nouvelle mission : retourner en Abosme pour déceler la nature exacte de cette ligne noire, le danger qu'elle représente et les armes qu'on peut lui opposer. Le duc exige bien entendu des rapports circonstanciés sur tous les événements majeurs. Il met à la disposition des joueurs une cage à pigeons voyageurs, qui sont entraînés pour retrouver le palais.

Entrevue terminée. Le Duc de Tame se lève rapidement, tout en soieries et en dentelles. Arrivé à la porte, il tourne sa tête vers les joueurs et leur lance : « Ah, j'oubliais. Afin de faciliter votre mission, j'ai d'ores et déjà constitué une petite troupe commandée par une personne compétente et efficace. Je crois que vous le connaissez déjà, il s'agit du lieutenant Edwin de Majeuneau. Considérez-vous dès à présent sous ses ordres. ». Sur ce, il sort, laissant les joueurs pleurer sur le sombre avenir qui va être le leur.

Et si...

... La cage à pigeons avait disparu ?

Sont-ce des paysans affamés qui veulent manger du pigeon-neau peinars ? Ou des espions qui ont ainsi coupé les ponts entre Tame et les joueurs ? Peut-être désirent-ils même transmettre de fausses informations au duc pour fourvoyer le service secret royal ?

Et si elle s'était brisée ? Un bête accident (la cage chute d'un cheval ?) donne lieu à une chasse au pigeon : « oh, je crois que le gros, là, sur la branche, c'est un des nôtres ».

Promenade champêtre

Après l'entrevue avec le duc, les personnages sont immédiatement conduits dans la grande cour. Là, une trentaine de soldats à cheval attendent, avec à leur tête, juché sur un fier destrier à la robe noire, le lieutenant Edwin de Majeuneau. Ce dernier est d'une humeur massacrant, les fins psychologues ne tarderont pas en comprendre la raison : son second Urbain de Florival a été promu au rang de lieutenant et a été remplacé par un blanc-bec fraîchement sorti de l'école militaire. **Ubicandre Des Chartes** n'a de loin pas ni l'expérience, ni les compétences de son prédécesseur. Il a en outre une détestable morgue et darde sur les autres un regard supérieur, qu'il perdra heureusement après sa première mêlée.

Malgré l'imminence du départ, les joueurs pourront négocier un dernier passage en ville, escortés, il va de soi. Le meneur pourra en profiter pour les faire rencontrer une fois encore l'une ou l'autre faction, pourquoi pas la Loge de la Lumière ? Si les joueurs ont compris leur lien avec la Secte du Dévoreur Lumineux, Majeuneau se fera un plaisir de mener un interrogatoire rapide, même si les fanatiques n'ont pas grand-chose à cacher. Le récent appui de Majeuneau, et ses entrées dans les cercles du renseignement royal pourront aussi débloquent certains verrous que les joueurs n'auront pas réussi à lever au cours de leur récente enquête, sans compter les individus peu scrupuleux qui les faisaient lanterner en gonflant honteusement les prix, et qui maintenant offrent leurs services, sourires (jaunes) en prime.

Edwin de Majeuneau veut prendre au plus vite la route d'Aboresme. Le jeune homme est toujours motivé par l'obéissance au Roy et son désir de promotion. En outre, il est ulcéré par le retour de Strix et par l'implication qu'il a eue dans cette affaire. Il a la ferme intention d'y mettre bon ordre. Pour ce faire, il est prêt à prendre en considération toutes les alliances sérieuses, et s'il s'avère que les personnages lui semblent dignes, il pourrait bien les considérer comme ses seconds plutôt que comme ses prisonniers.

Voilà les personnages à nouveau sur la route d'Aboresme pour une chevauchée sans répit. Des séquences de douze à quinze heures, dont quelques-unes au trot ou même au galop ; hommes et bêtes sont harassés, mais l'on ne s'arrête que pour dormir, et le plus souvent, c'est à cheval qu'on avale son infâme ration de survie. L'arrivée dans le Duché d'Abosme se fait en longeant le fleuve Tame par le Sud, puis le fleuve Abosme par sa rive Est. Passer par les innombrables collines et cols aurait pris trop de temps, surtout par ce temps pluvieux et ce vent, qui rendent impraticables beaucoup de routes d'altitude. Le paysage a quelque peu changé, il a repris les couleurs sombres habituelles du Monde de la Nuit. Les autochtones aussi ont quelque peu changé. L'angoisse face à l'inconnu et aux rumeurs de fin du monde ont cédé la place à la hargne et la renfrogné. La nouvelle du retour de Strix a été colportée...

Et si...

... Les paysans décidaient d'en découdre ?

Au passage de la petite troupe, les poings de certains paysans se serrent un peu trop sur les fourches et les fléaux à grains. Les agitateurs publics soulignent l'incompétence du pouvoir, certains n'hésitent pas à faire remarquer le rôle de celui-ci dans la libération de Strix. Sous le coup de la colère, d'un agent séditieux, ou pourquoi pas, si les personnages étaient reconnus par un badaud présent à Aboresme lors du retour de Strix, la population d'un petit village pourrait bien faire barrage à la progression de nos héros. Néanmoins, par habitude et par pragmatisme, les paysans sont généralement fidèles au Roy, il devrait donc être possible de se tirer d'affaire moyennant quelques heures de palabres, barricadés dans une grange. La simple évocation du péril Strix et l'exhortation à l'antique entraide face au fléau vampire devrait suffire. Au final, les gardes prisonniers seront rendus, les agitateurs reniés par les villageois et dûment châtiés. La troupe repartira avec des vivres.

Aux origines du ver

Où les joueurs repartent en pèlerinage sur les lieux de l'ouverture de la boîte. Où ils retrouvent de vieilles connaissances, découvrent la matière noire, conjecturent sur ses propriétés et origines et comprennent qu'il va falloir faire vite.



Et si...

... Les chevaux ne tenaient pas le coup ?

Le meneur pourra avoir recours à ce subterfuge pour amoindrir l'importance de la troupe des joueurs. Il faudra aussi faire des choix sur les hommes que l'on souhaitera conserver auprès de soi : Archers ? Lanciers ? Spadassins ? Lettrés ? Cartographes ? Maître espion ? Médecin de campagne ? Cela apportera aussi au meneur quelques électrons libres qu'il pourra faire agir à sa guise dans l'histoire et faire revenir au moment propice dans la sphère des joueurs.

Terres Argoliennes

A l'approche d'Aboresme, le paysage se modifie lentement. L'herbe et les arbres verts se raréfient, montrent des couleurs jaunasse ou des troncs dénudés. Enfin, c'est de la terre noire recouverte d'une copieuse couche de cendres, des restes de souches calcinées par un brasier puissant. Certaines roches ont été vitrifiées par la chaleur, et on ne décèle aucun signe d'animaux dans les parages. Les personnages pensaient déjà connaître cette terre de désolation, mais depuis leur dernier passage, la situation s'est encore détériorée : même sous sa chape de ténèbres, Argol a continué de dispenser sa chaleur.

La présence humaine se fait elle aussi beaucoup plus clairsemée. Les habitants avaient déserté la région à cause de la chaleur et de la luminosité à laquelle ils n'étaient pas accoutumés, mais certains sont revenus et ont repris leur activité. Cependant, à moins de quelques lieues d'Aboresme, les villages ont étrangement évolué et se sont organisés autour d'un tout nouveau commerce, celui de la cendre. Arguant des qualités agronomiques exceptionnelles de la terre brûlée, des individus se sont octroyés la terre et ont entrepris son commerce. Partout, ce ne sont que piquets temporaires, problèmes de bornes et notaires prétendument assermentés. Des charrettes pleines de terre prennent la route de Bosmia alors que de nouveaux colons commencent d'affluer pour profiter de cette manne d'argent. Les plus courageux ont entrepris de s'approcher à une lieue de l'épicentre, là où la lave n'est pas encore tout à fait refroidie. Ils ont apporté des pierres avec eux et commencent à construire les barrières surréalistes de ce qui sera plus tard leur ferme paradisiaque. La vie reprend ses droits. Mais pour l'heure, c'est plutôt un enfer : au-dessous de la croûte durcie, un fluide orange continue d'irradier une chaleur suffocante, sans compter les émanations nocives et les ruptures fréquentes de la fine couche à peine refroidie. Pour avoir des renseignements fiables sur la fameuse sphère noire, il faudra malheureusement se rendre dans ces lieux dangereux.

Concrètement, on a commencé à remarquer la sphère de ténèbres il y a environ un mois. Dans les semaines suivantes, on a remarqué des excroissances ellipsoïdales partant du coeur noir pour y revenir. Les excroissances ont ensuite commencé à devenir plus lâches, plus longues, et pour finir, l'une d'elles s'est entièrement détachée et a pris la direction des feux de forêts qui, déclenchés par Argol, n'ont pas encore fini de ravager la région. La tentacule (les paysans parleront plus facilement de rhizomes ou de filaments) de ténèbres a recouvert le front de flammes, si bien qu'on n'en vit plus les lueurs, mais visiblement elle n'a rien éteint puisque les forêts ont continué de brûler. Fait étrange, tout semble indiquer que la matière noire est figée : une fois qu'une tentacule apparaît, sa forme n'est plus modifiée. Depuis l'événement des incendies, aucun autre filament n'est sorti du coeur noir et en fait, à bien y réfléchir, personne ne sait exactement où s'arrête le dernier filament. Certains téméraires ont pénétré la sphère, aucun n'en est sorti.

Et si...

... Les joueurs étaient pris à parti dans des problèmes de borne ?

Depuis deux semaines, l'appât du gain a attiré d'honnêtes travailleurs mais aussi toute une faune d'individus peu recommandables. Certains pourraient voir d'un mauvais oeil l'arrivée des forces de l'ordre. Les mauvaises gens se tirent dans les pattes entre eux et, si certains assument leur mauvaise vie, d'autres s'en cachent au contraire et présenteront le visage de l'innocence pour s'allier les bonnes grâces de la troupe. Quant aux bonnes gens, elles sont trop désorganisées pour représenter une faction sérieuse sur laquelle on pourrait compter. En quelques mots, l'arrivée des personnages risque de provoquer une guerre des gangs deux semaines seulement après leur constitution. S'ils prennent position, ils seront enlisés dans un événement qui les dépasse et s'ils ne le font pas, les gangs risquent de s'allier contre eux et d'avoir l'avantage du nombre. Le mieux serait clairement de jouer la désunion des factions pour les abattre les unes après les autres... Ou de montrer rapidement qu'on ne s'intéresse en rien aux exactions locales, en prenant tout simplement la fuite.

Et si...

... Les joueurs étaient amenés à sauver la veuve et l'orphelin ?

Au cours d'une courte enquête (les joueurs sont là pour ça), on apprend que les fermiers les plus à même de renseigner les personnages se sont comme par hasard installés au plus proche de l'épicentre d'Argol. Honnêtes paysans, ils ne pouvaient rivaliser avec les flibustiers de l'immobilier et les marchands de terre qui commencent à envahir la région. D'ailleurs, ils ont commencé à reconstruire une ferme à l'endroit même de leur ancienne demeure. Seulement voilà, à l'arrivée des joueurs c'est la catastrophe : leur îlot vient de céder et s'enfonce lentement sous la lave en se disloquant. Aux joueurs de sauver ce et ceux qu'ils peuvent, aidés peut-être par une averse providentielle. A la clef, outre une reconnaissance éternelle, des renseignements précieux sur la chronologie des événements dans la région : le développement de la sphère de ténèbres, l'arrivée des vautours de Bosmia et d'ailleurs, le sort de ceux qui se sont approchés de la sphère et pourquoi pas aussi des indices sur la nature de ces nouveaux voisins à l'accent étrange et aux tatouages tout en poissons et étoiles de mer que nous serons peut-être amenés à rencontrer plus tard...

De Vermis Tenebrae

Il est possible de voir d'assez loin la sphère de ténèbres, puisqu'elle mesure quelques dizaines de mètres de diamètre. Les personnages pourront (avec quelques difficultés quand même, étant donné que tout a brûlé) reconnaître l'endroit, précisément où ils avaient laissé Argol. Dans la pénombre relative de la journée, on voit clairement plusieurs filaments immobiles partant de la sphère pour y revenir après quelques centaines de mètres d'ellipses. Quelques excroissances s'élèvent à un ou deux mètres au dessus du sol, mais la grande majorité rasent le sol. C'est le cas de l'unique tentacule qui part du coeur pour n'y pas revenir, celle qui prend la tangente vers le nord-est et les contreforts de la forêt calcinée. Toutes les excroissances ont la même forme cylindrique d'environ quatre mètres de large.

Vu de l'extérieur, on pourrait croire que la sphère noire est couverte de suie, tant le noir flotte dans l'air autour d'elle. En vérité, elle est « simplement » composée d'une sorte d'anti-substance. Pure essence de Thneksos, cette matière noire sécrétée par le ver agit sur la lumière, au sens propre comme au figuré. Elle étouffe toute perception de lumière, mais aussi toute perception de bonheur.



Et le ver, lui-même ?

Le ver, lui, a des propriétés bien moins impressionnantes que sa trace. Ce ne serait certainement pas l'avis des érudits qui trouveraient à ergoter des siècles sur le paradigme de « non-ubiquité ». En pratique : le ver est une entité à la fois « inexistante » et située juste devant la trace qui progresse... Les individus qui auraient la drôle d'idée de se placer quelques mètres devant la traînée noire ressentiront des sensations inhabituelles, comme un bourdonnement intérieur et un désir de destruction exacerbé, signe d'une catalyse de Thnesk.

Précisons encore que la présence du ver nourrit sa trace : celle-ci est d'une densité et d'une noirceur total dans un rayon de cents mètres alentours.

Toute personne qui pénètre la trace du ver sera la proie d'une étrange sensation : la masse n'a aucune consistance, on y rentre comme dans de l'air normal, et pourtant elle paraît vivante : elle pulse, étouffant un peu plus la luminosité à chaque pulsation. On s'en rendra mieux compte en y pénétrant avec une torche ou une lanterne à la main. En quelques battements, on est dans le noir complet. Mais, au fait ? Comment se repérer dans ce noir complet ? Si on n'a pas pensé à un fil d'Ariane, tout n'est pas perdu pour autant. On peut se repérer au sentiment. En effet, plus on se rapproche du cœur, plus on est assailli par un sentiment d'angoisse. Cet effet est d'autant plus grand que l'individu est proche de Phumos. A cinquante centimètres à peine, la sensation de désespoir devient intenable, et on est rapidement mis devant ses propres peurs, ses pires cauchemars. La matière noire se nourrit de la lumière et du bonheur des gens, elle ne commence à disparaître que très longtemps après qu'elle ait épuisé son combustible. Gageons que les joueurs seront les premiers à en observer le phénomène, et quelles visions macabres seront alors révélées ?

Dans le cas de la sphère de ténèbres, le ver étant passé et repassé au dessus d'Argol, la densité d'anti-lumière est telle que les effets sur le moral peuvent déjà être ressentis à l'extérieur du cocon. A moins de trois mètres de distance, le corps des joueurs se couvrira de chair de poule et les dents se mettront à claquer sans retenue. Il faudra beaucoup de volonté pour continuer la progression. Enfin, rappelons qu'Argol est toujours présent au cœur de la nuée et qu'il n'est pas prudent de s'en approcher de trop près de l'astre. Argol a maintenant atteint un équilibre avec la matière noire qui l'entoure, si bien que la sphère de ténèbres n'est pas prête de s'effacer ni le soleil de grandir à nouveau. Les joueurs peuvent donc tout à fait choisir le moment pour y récupérer Argol. A la limite, ils pourraient même considérer que cette nouvelle prison de ténèbres convient très bien à l'astre. D'autres ne sont pas du même avis...

Le retour des pirates

A quelques centaines de mètres à peine de la sphère de ténèbres, les personnages découvriront un camp d'agriculteurs téméraires. Personne à part eux n'a en effet osé s'approcher si près du mystérieux cocon. Les trois tentes posées sur un sol dur présentent un aspect incongru au milieu des traînées de lave en train de refroidir aux alentours. Une dizaine de paysans patibulaires vit là. Ils ont planté quelques piquets aux alentours, prétendument pour délimiter une future parcelle. Quelques outils d'agriculture et un cochon famélique témoignent de leur empressement à se mettre au travail dès que ce sera possible, démontrant ainsi une méconnaissance totale de la situation, ou peut-être même du travail de la terre. Et pour cause : il s'agit en fait de pirates de l'Apsuki déguisés en paysans.

De retour dans l'Apsuki après leur récente déconvenue, nos pragmatiques pirates ont patiemment attendu les premières

vagues d'exilés, fuyant un monde en perdition par leur faute. Après tout, autant rentabiliser la désastreuse expédition en se remboursant sur les réfugiés ! De « là-haut », ils ont rapidement constaté le reflux d'Argol et leur chef a décidé de renvoyer une escouade afin de voir s'il était encore possible de récupérer le soleil. Ayant profité du chaos ambiant pour se mêler au retour des exilés, une quinzaine de pirates est donc redescendue. Renseignements pris, ils se sont séparés en deux groupes, l'un cherchant à récupérer la boîte, l'autre attendant le premier à proximité d'Argol au cas où un individu en possession de la boîte ferait son apparition.

A l'arrivée des personnages, les pirates pourraient bien penser que ceux-ci possèdent la boîte et chercher à leur reprendre. Un cambriolage simple et propre, une prise d'otages qui tournera au massacre, une attaque surprise ratée. A vous de voir si vous voulez vous débarrasser d'un surplus de gardes royaux. Ces vétérans de la piraterie galactique sont de bons combattants, et ils ont donc de bonnes chances de parvenir à leurs fins. Dès qu'ils auront récupéré la boîte, trois ou quatre d'entre eux plongeront précipitamment dans la masse noire, laissant leurs comparses en finir avec les gêneurs : la mission passe avant tout ! En l'occurrence, la précipitation est mauvaise

Gérer une incursion dans la matière noire ?

N'hésitez pas à jouer avec les peurs et les phobies spécifiques à la fois aux personnages et aux joueurs. Si le personnage a honte de certains de ses actes passés, ils rejailliront ici. Chacun aura l'impression d'être face à une entité malsaine qui connaît parfaitement sa face cachée et la lui renvoie en pleine face.

Les personnages pourront comprendre qu'il ne s'agit que de projections mentales en confrontant leurs visions et en constatant qu'elles sont différentes. Il est aussi tout à fait probable qu'un personnage rencontre un individu mort depuis longtemps. Sur le moment, l'effroi sera trop grand et le personnage prendra certainement la fuite. Par la suite, il lui sera néanmoins possible d'analyser l'événement. Dans le cas de la sphère, la densité de Thneskos engendre des cauchemars plus intenses et plus décousus, déchaînez votre imagination et n'ayez pas peur de l'illogique.

Quelques idées si vous en manquez :

- Nager dans des eaux sombres et sales en sachant qu'une « chose » y est cachée, ne pas y avoir pied, sentir quelque chose chatouiller ses cuisses... Ce n'est pas une algue, ça revient...
- Etre dans le noir complet, sentir la présence fauve d'un animal mystérieux. Savoir qu'il est là. Etre à l'affût du moindre bruit, lorsque son propre cœur semble couvrir tous les sons. Sentir l'odeur de la bête.
- Etre poursuivi et incapable d'avancer, ou courir au ralenti. L'ennemi se rapproche lentement.
- Tomber sans fin dans un abîme ténébreux sous le regard hilare de centaines de Forlignis.
- Etre enterrés vivant dans un cimetière morbide, et entendre ses voisins morts gratter contre la paroi de la tombe. Voir ses parents en décomposition ouvrir le cercueil pour faire un câlin à leur enfant chéri.
- Etre redevenu enfant et enlevé par des faiseurs de monstres, assister aux déformations infligées à sa petite soeur sans rien pouvoir faire.
- Une bonne introduction pourrait aussi consister à faire entrer le soudard le plus courageux dans la sphère et à le faire ressortir, les chausses compissées de peur, mutique et les cheveux blancs. Ne laissez en aucun cas vos joueurs ressortir de la matière noire sans avoir côtoyé les pires atrocités.



conseillère, et les téméraires ne tarderont pas à être assaillis par leurs peurs. De la sphère de ténèbres s'élèveront râles et cris d'angoisse : « Non maman ! Ne me frappe pas ! Ce n'est pas ma faute ! », « Au secours, un Obsidian ! »... Alors que le calme semble s'être fait dans la sphère, un des pirates en sort, incandescent. Dans son aveuglement, il s'est approché trop prêt d'Argol. Ses compagnons sont déstabilisés par la tournure des événements et la situation, certains prennent la fuite malgré les rappels à l'ordre de leur chef Glen, et la situation tourne à l'avantage des joueurs. Rendant coup pour coup, les derniers pirates finissent par être mis hors d'état de nuire et les joueurs ont l'opportunité de récupérer la boîte... A condition de s'engouffrer dans la sphère de ténèbres.

Et si...

... Les pirates faisaient des prisonniers ?

Si la situation tourne trop facilement à l'avantage des pirates, ils décideront de faire des prisonniers. Ce sont certainement ceux-là qui seront envoyés en seconde vague dans la sphère de ténèbres au bout d'une cordelette en guise de fil d'Ariane. En avançant prudemment, la tâche est faisable quoique périlleuse. La question devient alors : que feront les joueurs une fois Argol dans sa prison ? La donneront-ils aux pirates ? Tenteront-ils de fuir avec par un autre côté ? Remarquons qu'il n'est pas aisé de se battre lorsqu'on est victime d'une profonde angoisse, et qu'il faut vraiment être motivé pour approcher la sphère, autant d'éléments qui donneront un avantage pour la fuite des joueurs. Ces derniers pourraient encore être tentés de négocier avec les pirates pour se faire exfiltrer de ce monde décidément trop cruel.

Et si...

... Les pirates étaient capturés ?

Les pirates révéleront le peu de choses qu'ils connaissent concernant Argol : On leur a dit que la boule de lumière était un soleil et qu'elle avait une valeur inestimable pour leur organisation. Leur chef sur le terrain s'appelle Glen, il fera pragmatiquement remarquer que le soleil pose un problème ici et qu'ils sont prêts à l'acheter et à donner un coup de main pour s'en débarrasser, qui ne tente rien n'a rien !

Sous la torture, les pirates pourront aussi parler de leur organisation. Bien qu'ils soient directement sous les ordres de Mac Marnall, seul Glen connaît son nom. Pour les autres, c'est « le capitaine ». Ils ont été recrutés dans les ports de Palagre et d'ailleurs par des agents très sélectifs. Ce sont tous des durs à cuire dociles et suffisamment malléables pour ne pas présenter trop de danger de mutinerie. Après quelques années de navigation Apsukiale sous le commandement du fougueux Mac Marnall, ils ont acquis la certitude qu'ils faisaient partie d'un grand dessein, mais lequel ? Outre les navires qu'ils ont capturés, ils en ont croisé un autre semblable au leur. Quant à leurs caches secrètes dans l'Apsuki, elles auront renforcé leur impression d'une organisation importante.

Et si...

... Les pirates avaient retrouvés la boîte avant les joueurs ?

Lorsque les personnages arrivent au campement des pirates, ils surprennent ces derniers en pleine opération d'infiltration de la sphère : une corde accrochée à un piquet s'enfonce dans les ténèbres. De temps en temps, un homme en sort et vomit tout son saoul sur le sol tandis qu'un autre, l'air résigné, prend sa place et rentre dans la sphère aider à pousser la boîte un peu plus loin. Quelques-uns de ces molosses, prostrés dans un coin, pleurent tout leur saoul sur le sort de leur petite soeur noyée ou sur un larcin de jeunesse. Ceux-là présenteront une résistance moindre, les autres vendront cher leur peau.

Et si...

... Finalement, personne n'avait la boîte ?

Les pirates pourraient attaquer les joueurs alors que ceux-ci ne possèdent pas la boîte. Ou bien les joueurs pourraient démasquer les faux paysans. Dans ce cas, tout reste ouvert : les deux factions peuvent s'entretenir ou s'associer. Les joueurs peuvent être pris en otage par les pirates qui y voient une bonne source d'informations pour retrouver la boîte. Dans ce cas là, au meneur de gérer la suite des événements : la reprise de la boîte, la lutte pour son contrôle, et le « sauvetage des joueurs » par le duc de Tame ou un de ses concurrents à la cour. Dans tous les cas, Bosmia aura eu le temps de tomber !

Une fois la situation autour de la sphère quelque peu « stabilisée », Edwin de Majeuneau préférera considérer tous les paramètres avant de prendre une décision. Comprenez par là : aller jeter un oeil au « tentacule noir » parti vers les incendies avant même de se poser la question d'entrer dans la sphère de ténèbres.

A partir d'un petit kilomètre de la sphère le trait noir s'affine, et sa noirceur semble plus transparente sur les bords. Le fait est qu'il n'y a déjà plus rien ici pour alimenter les ténèbres et qu'elles ont commencé leur lent délitement. Après une heure de route, les joueurs arrivent sur des contreforts montagneux qu'ils connaissent bien : ils les ont traversés lorsqu'ils étaient encore verts. Maintenant, sur des kilomètres, ce ne sont plus que cendres et troncs calcinés. Le tunnel noir suit la déclivité d'une petite colline et redescend de l'autre côté, toujours rectiligne dans la plaine. On devine sa trace à perte de vue dans le paysage, et tout là-bas, à une centaine de kilomètres dans la même direction, on distingue les lueurs de Bosmia, capitale d'Abosme. Tout coïncide, même l'effreux pressentiment que cette enquête ne va pas être une partie de plaisir...

A tâton dans les ténèbres

Où les joueurs partent sauver Bosmia de l'obscurité.

La trace du ver

Le trait noir est on ne peut plus facile à repérer et à suivre, il creuse littéralement un tunnel noir violant le paysage. Les personnages suivent certainement sa piste à bride abattue. Le tracé rectiligne infléchit parfois sa course, et croise une route

Gérer l'avancée de la ténèbre

Le ver de ténèbres est capable de « sentir » la lumière où qu'elle soit. Il n'a pas besoin de la voir. Il est généralement attiré par la source la plus vive, mais d'autres caractéristiques peuvent entrer en moindre part dans la balance, comme le « taux de bonheur » à un endroit (miam miam le beau mariage que voilà). Capable d'un minimum de réflexion, au bout de quelques allers-retours entre deux sources alternativement allumées, il « perdra patience » et en choisira une, ou prendra carrément une autre direction, pour un temps au moins.

terreuse. La lecture d'un panneau indique alors sans ambiguïté la présence ancienne d'un village maintenant enseveli sous une petite boule de ténèbres. Dans ces lieux particuliers, la noirceur est plus profonde, comme autour de la sphère tombeau d'Argol. Forcément, le combustible y a été davantage présent. Aux joueurs de tirer les conclusions.

Et si...

... Les joueurs recueillaient des rescapés

Au détour de ruines « noircies », les joueurs pourraient entendre un hurlement de peur qui vient de ce qui se tenait à la place d'un village. S'ils s'approchent, ils pourront comprendre que les gémissements sont proches de la limite des ténèbres. S'ils appellent, la voie leur dira s'être brisée une jambe, et qu'elle ne peut plus bouger. Les joueurs devront donc affronter les peurs du ver de ténèbres en s'orientant avec la voix. Une fois trouvé, ils pourront ressortir la personne, un jeune d'une quinzaine d'années avec une cuisse qui ballote dangereusement en son milieu. Il pourra raconter l'horreur de ce qui s'est passé, au cas où les joueurs n'ont pas encore compris que le ver « mange » les villages proches de son passage en déviant légèrement sa course.

Plus loin, peut-être dans un autre village, un paysan attend seul, au bord de la route. Il pleure, car il est le seul survivant du village. Seule sa maison fut épargnée, alors qu'elle était sur la trace du ver. Le chanceux n'a pas fait le lien entre le feu qu'il avait allumé sur la jachère voisine pour enrichir la terre et le fait que le ver ait préféré « avaler » les flammes plutôt que sa maison.

Le moral des soldats descend doucement au fur et à mesure des déviations et des villages « noircis », des paysages gâchés par cette funeste ligne. Les deux officiers n'en mènent pas large, arriveront-ils à temps pour sauver Bosmia ? Chacun fait pour autant bonne figure, s'efforçant de garder un air neutre. Mais paradoxalement, ces déviations répétées retardent le ver et contribuent à l'espoir de sauver la capitale.

Après une vingtaine d'heures de cavalcade forcenée, les joueurs arrivent au bout de la ligne. Bosmia, est encore à dix heures devant. Le ver avance inexorablement, et la ville brille encore de tous ses feux. Une vision épique, pour qui ne serait pas déjà en train de chevaucher afin d'éviter le pire.

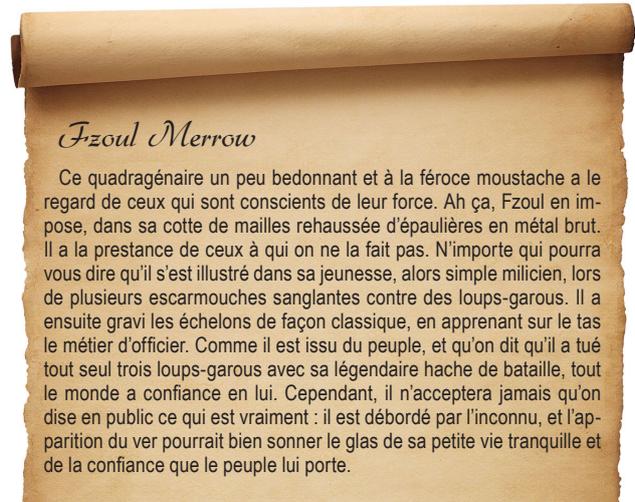
Et si...

... Il était trop tard ?

Vos joueurs ont l'air lésés ? Ils n'ont pas compris la nature du danger, le fonctionnement du ver ? Vous aimez les apocalypses répétées ? Il est tout à fait possible de considérer que les personnages arrivent trop tard, ou mieux encore : juste une heure avant le ver. S'engage alors une vraie course contre la montre pour rencontrer les gradés, convaincre et sauver la ville contre son gré s'il le faut. Si cela échoue, qu'importe, le Monde de la Nuit ne manque pas d'autres villes importantes, la suite de ce chapitre sera applicable à l'une d'entre elles. Prenez la plus proche.

Sauver Bosmia

La troupe arrive harassée aux abords de la ville. Les portes sont closes et surmontées de gardes en armures et d'archers prêts à tirer. Visiblement, et à juste titre, la garde est nerveuse, cela fait quatre jours que la milice est sur le qui-vive. Le capitaine **Fzoul Merrow** a pris la situation en main. Dépassé par les événements, il se raccroche désespérément au manuel d'école s'appliquant à un ennemi conventionnel : tours de garde renforcés, population civile en alerte retranchée derrière les murs, couvre feu, braseros le long de la muraille pour voir plus loin la nuit. Mentionnons encore la fierté de la ville : sept tourelles-balistes à feu grégeois. La population a confiance en son Héros local, d'autant que ce dernier montre le visage paternaliste



Fzoul Merrow

Ce quadragénaire un peu bedonnant et à la féroce moustache a le regard de ceux qui sont conscients de leur force. Ah ça, Fzoul en impose, dans sa cotte de mailles rehaussée d'épaulières en métal brut. Il a la prestance de ceux à qui on ne la fait pas. N'importe qui pourra vous dire qu'il s'est illustré dans sa jeunesse, alors simple milicien, lors de plusieurs escarmouches sanglantes contre des loups-garous. Il a ensuite gravi les échelons de façon classique, en apprenant sur le tas le métier d'officier. Comme il est issu du peuple, et qu'on dit qu'il a tué tout seul trois loups-garous avec sa légendaire hache de bataille, tout le monde a confiance en lui. Cependant, il n'acceptera jamais qu'on dise en public ce qui est vraiment : il est débordé par l'inconnu, et l'apparition du ver pourrait bien sonner le glas de sa petite vie tranquille et de la confiance que le peuple lui porte.

et rassurant qui convient dans ce genre de cas. Pas moins de neuf mille personnes se tassent dans les ruelles illuminées de la capitale, bourgeois réguliers, mais aussi paysans accourus de toute la région trouver refuge derrière les remparts rassurants de la capitale. Les maisons et les échoppes ont été réquisitionnées, et ceux qui n'ont su trouver de toit dorment à même le sol. Face à l'adversité, les habitants du Monde de la Nuit resserrent leurs liens sociaux et s'entraident.

La garnison compte deux cent hommes en armes et une centaine de miliciens de police débordés par l'afflux de réfugiés. L'arrivée des joueurs risque d'être vue comme un apport de troupes fraîches dans un temps de crise. Majeuneau, (peut-être les joueurs l'accompagneront-ils) sera conduit au palais via une longue chaîne hiérarchique aboutissant au commandant Fzoul. Bien qu'il soit d'un grade inférieur, Majeuneau dépend directement du Roy et n'a d'ordres à recevoir de personne. Fortes têtes, les deux hommes trouveront difficilement un compromis politique. D'autant plus que les miliciens de Fzoul sont des rivaux naturels des soldats du Roy. Bien qu'ayant les mêmes buts d'ordre et de respect de la Loi, les soldats du Roy trouvent que ces pouilleux de miliciens ne devraient pas avoir le droit de porter des armes, et les miliciens trouvent que ces privilégiés péteux de soldats royaux se la jouent bien trop et sont déconnectés de la réalité de la criminalité citadine. On repassera pour l'entente cordiale, mais il faudra bien réussir à dépasser ces embûches de section.

L'attitude de Fzoul est très différente suivant qu'il est en public ou en comité restreint. Devant la foule, il convient de ne pas écorner son image de Héros. Il n'est pas question d'orgueil mais de pragmatisme : tant que la population croit en lui, elle restera calme et docile. Offrez au peuple des raisons de s'inquiéter et les cent miliciens seront vite débordés, sans compter les possibles mouvements de panique. En privé, Fzoul peut avouer son incompétence face au « monstre », comme tout le monde l'appelle. Très peu sont au courant, mais Fzoul a lancé une charge de cavalerie il y a deux jours qui s'est soldée par la disparition pure et simple de ses vétérans. Le seul espoir du capitaine réside maintenant dans le courage de ses hommes, ses hautes murailles et le feu grégeois. En bon militaire, il s'inquiète tout défaitisme, aux joueurs d'être suffisamment convaincants pour lui ouvrir les yeux et déminer un éventuel blocage entre lui et Majeuneau. Au pire, il est toujours possible de passer par le duc d'Abosme auquel Fzoul doit allégeance.

Le duc et ses courtisans ont rejoint Bosmia dès qu'ils ont appris qu'un danger menaçait la capitale de leur duché. A part le duc, ce sont plutôt des politiques que des militaires, mais ils ont un devoir de représentation qu'ils prennent visiblement très au sérieux. La petite cour provinciale a conservé une des trois ailes du palais pour son usage personnel, les deux autres ayant



Duc D'Abosme

Le Duc d'Abosme descend de la très vieille noblesse du Monde de la Nuit. Il est résolument fidèle au Royaume et aux principes d'honneur et de la chevalerie. Un bête accident de joute a néanmoins empêché la carrière militaire qu'il projetait. Raide dans le dos, il ne peut pas se déplacer à cheval, et marche plus lentement que la moyenne de ses comparses. Il est devenu un noble poudré et couvert de soieries, ressemble maintenant à ces nobliaux qu'il critiquait dans sa jeunesse. Cependant, à part son goût prononcé pour la peinture et les beaux atours, il reste un noble de pure souche, fier et digne, qui traite ses affaires avec un sens de l'honneur impressionnant.

été attribuées à l'état major et transformées en dortoirs pour les soldats, stock de denrées et quartier général. Le duc d'Abosme connaît bien Tame et recevra favorablement quiconque se revendiquera de lui. Il sera aussi sensible au titre de Majeuneau et à son rapport direct avec le Roy. Vouloir l'approcher sans autre lettre d'introduction s'avèrera ardu.

Et si...

... Les joueurs remuaient le panier de crabes ?

Dans l'entourage du duc, les intrigues et les inimitiés n'ont jamais manqué. Alors que les rangs se resserrent partout dans le monde de la nuit, ici, c'est l'inverse qui se produit. Cela est très certainement lié à la nature mystérieuse du danger immédiat. Le fait est que cette ambiance est idéale pour permettre aux joueurs de se tisser un réseau d'amitiés et/ou d'inimitiés. En étant approchés, soudoyés, ou jaugés par l'un ou l'autre des courtisans ou simplement en trainant au mauvais endroit au mauvais moment.

Quelques d'intrigues : le vieux baron De la Violle ne décolère pas de voir tous ces parvenus revenus auprès du duc alors qu'ils ont tous fui devant Argol. Il compte bien discréditer ces pauvres hères en prenant publiquement la parole au cours d'un repas et distribuer des « notes d'absence » à tous ceux qui ont fui le danger. Après quelques indiscretions de la part du baron De la Violle, les autres nobles aimeraient bien le pousser dans les escaliers. Si les joueurs se chargent de la sale besogne, ils pourront y gagner beaucoup d'or et la reconnaissance de la plupart des pleutres courtisans.

Comme beaucoup, le vicomte De l'Elle est revenu après s'être éclipsé et cherche à faire oublier sa fuite. C'est d'ailleurs la raison de son arrivée à Bosmia dans les bagages du Duc. Il a depuis appris la nature mystérieuse du ver et cherche un moyen de prendre la poudre d'escampette sans perdre la face. Les joueurs pourraient surprendre une discussion secrète et/ou se voir proposer une fausse mission à la tête de laquelle le vicomte se ferait nommer pour s'éloigner de la ville et ne pas être présent quand le ver toquera à la porte de Bosmia.

Outre l'inutile renfort en hommes, les personnages amènent des renseignements précieux. Ils ont eu tout le temps de mûrir des solutions, au moins temporaires, et les partageront sûrement avec les Bosmiens : on évoquera certainement l'extinction de toutes les sources lumineuses de la ville, mais cette solution est-elle seulement réaliste et réalisable ? A supposer que l'information soit effectivement relayée, comprise et prise en compte à temps dans toute la ville, le ver cessera immédiatement sa progression pour se chercher une autre proie. La situation n'est cependant pas tout à fait viable : la ville ne peut vivre sans feu ni lumière. Il faut cuire les aliments, chauffer sous peine d'engendrer la maladie puis l'épidémie, illuminer les coins sombres

pour enrayer la criminalité, génératrice d'insécurité. Une solution moins drastique consistera à réduire les feux au minimum vital, or étant donné la taille et la proximité de Bosmia, le ver ne s'arrêtera pas sans qu'on fasse d'énormes sacrifices. Tout au plus ralentira-t-il un peu. On pourra aussi considérer une mesure complémentaire consistant à promener le monstre en allumant des feux annexes distants ou carrément en le promenant avec des chariots enflammés sous son « nez ». Pour que cela fonctionne, il faudra prévoir beaucoup de charrettes et/ou des relais de lumière. Une solution difficile à tenir et qui ne pourra évidemment durer qu'un temps. A plus long terme, on pourra envisager un corps franc de « chevaliers aux grelots » dont le but serait de précéder le ver et d'avertir les villageois qu'il faut éteindre les lumières.

Et si...

... Bosmia n'était pas sauvée...

Les joueurs peuvent tout à fait manquer d'arguments ou de diplomatie. Dans ce cas, les Bosmiens auront la surprise de voir leur ville « mangée par le monstre ». Le ver se dresse lentement pour « avaler » les feux grégeois qui lui passe à quelques mètres au dessus de la tête, puis continuant sans modifier sa vitesse de croisière, il escalade la muraille comme un ver escaladerait un simple muret. Après un moment de stupeur, la soldatesque comprend la situation et la panique se répand comme une traînée de poudre. Les trois autres portes sont ouvertes en catastrophe, et c'est le sauve qui peut. Les comportements sont irrationnels, entre les fuyards, les courageux, le marchand qui ne veut pas partir sans son or, celui qui ne partira pas sans grand-mère et le gamin qui chiale au milieu de la foule indifférente, les joueurs pourront avoir fort à faire.

Le Duc, tel un capitaine qui coule avec son navire, regardera patiemment sa ville se faire « dévorer ». Selon lui, il a failli au Royaume, ne trouvant pas de solution viable, et tient à subir le même sort que sa ville.

Dans la cohue, de nombreux individus tombent et son piétinés par la foule, des incendies accidentels se déclarent et le ver, ne sachant où donner de la tête, fait des « embardées » catastrophiques condamnant la sortie vers une porte, puis une autre...

Il est aussi possible que, sans solution, les joueurs aient tout de même réussi le tour de force de convaincre les officiers que la fuite était la seule solution. Faire sortir tous les réfugiés dans le calme en quelques heures... Vaste programme.