



Rien de pire pour un monde obscur qu'un soleil naissant. Surtout quand ce dernier n'était jamais destiné à naître et qu'une curiosité mal placée le place justement très mal : au beau milieu du monde...

Cette campagne pour les Chroniques de Katura se déroule intégralement sur le monde de la nuit et est destiné à des joueurs... responsables, mais pas trop !

Prologue

Des montagnes, quelque part sur le monde de la nuit. Pour des raisons qui leur sont propres, les personnages se sont en effet engagés dans cette région hostile où l'on trouve encore beaucoup de loups-garous et où l'on voyage toujours en groupe, par nécessité. Ce qui les a attirés là ? L'héritage d'une concession minière depuis longtemps tarie, la recherche d'un jeune fugueur pour le compte de ses riches parents, qu'importe, leur mission est maintenant terminée et les personnages sont très heureux de pouvoir quitter le climat oppressant des montagnes et de rentrer chez eux.

Depuis quelques jours ils suivent un chemin exigü d'à peine six mètres de large au bord d'un gouffre. Le paysage est assez morne, c'est un monde de pierre, de canyons qui se déroule le long d'une progression lente, recouvert de neige, et égayé çà et là d'une forêt de conifères. Le silence est parfois interrompu par le bruit de la neige qui chute du faite des arbres, de roches qui se fendent sous l'effet du froid, ou du gargouillis de torrents lointains. Les animaux se font rares. Le vent et le froid sont omniprésents. Au bout de quelques jours seulement, le lieu déteint sur le groupe. Le temps allant, la possibilité d'une attaque de loups-garous se fait plus pressante et les tensions sont de plus en plus palpables. Il reste encore deux jours avant d'atteindre le plateau et le village de Blainfol !

C'est au moment où l'entente entre les voyageurs menace d'être détruite que retentit un grondement qui emplit le canyon. Des bruits de sabots commencent à devenir perceptibles : un galop soutenu, et bientôt quelque chose de plus lourd, un charriot ? Un regard en arrière permet de voir au détour d'un virage, au loin, un traîneau qui dévale la pente, tiré par six rennes maigrichons. Plus loin derrière lui, un autre groupe de cavaliers semble le poursuivre. Les personnages n'ont que quelques instants pour se préparer, mais une chose est sûre : la route est beaucoup trop étroite pour faire de la place. Dans très peu de temps, il faudra choisir entre une collision frontale ou une autre stratégie...

Lorsque le traîneau débouche, le conducteur, effrayé par ce qu'il voit, tire violemment sur les rênes. Les rennes brament de douleur et se cabrent maladroitement. Le petit véhicule entraîné par sa vitesse glisse sur le côté et bascule lentement dans le vide, emportant les animaux terrifiés. C'est alors qu'arrive le second groupe, ils sont montés sur de petits rennes, et il y a autant de cavaliers qu'il y a de joueurs. Quand ils voient les intrus, ils stoppent net leurs montures le temps d'un rapide conciliabule puis chargent ! Le combat est dangereux : au bord du précipice, les manœuvres sont toutes risquées. Durant le combat, n'hésitez pas à corser le tout en provoquant une chute d'un des personnages qui arrive in extremis à s'accrocher au bord, puis organisez le sauvetage (urgent !) durant le combat. Bref, utilisez le décor pour rendre le combat épique. Les combattants sont de simples humains, des malandrins sans aucun pouvoir particulier, si ce n'est un don certain pour l'équitation. Leur détermination fanatique à tuer les aventuriers n'en est que plus incompréhensible.

Le combat tourne finalement en faveur des personnages d'autant que l'un des cavaliers « fuit » le combat et continue sa route dans la direction de Blainfol. Ses comparses sacrifient leur vie pour empêcher les joueurs de le suivre. A partir de ce moment, le combat tourne définitivement à l'avantage des joueurs et s'achève sur la mort des poursuivants. Ne reste plus qu'à panser les blessures et à tenter de comprendre ce qui a bien pu se passer.

On trouvera des éléments de réponse au bas du précipice où l'on distingue un individu tenter de s'extirper des débris du traîneau. Une capacité de vol ou une bonne connaissance de la montagne aideront à descendre mais pour peu que les personnages fassent attention et prennent leur temps, l'opéra-

tion n'est pas très dangereuse. Le fond de la ravine affiche un pitoyable spectacle : le véhicule a été littéralement brisé, un des chevaux a été tué sur le coup et l'autre s'agite frénétiquement, deux pattes brisées et le flanc droit enfoncé. Miraculeusement, le conducteur est encore vivant. On l'entend râler non loin, bloqué à mi-corps sous les débris de sa carriole. Une fois les débris déblayés on constatera que son tronc est quasiment coupé en deux et que l'individu ne saura survivre bien longtemps. Lui-même n'est pas conscient de la situation : il pense encore qu'il va s'en sortir. Les personnages, eux, n'ont aucun doute. Il lui reste à peine quelques minutes à vivre.

L'homme baignant dans son sang sourit aux nouveaux venus. Dans un état euphorique, il articule difficilement : « ils ont eu les autres. Hi hi hi, mais pas moi. C'est bon. Je ne suis plus très loin de Blainfol. Il faut que je donne la boîte... Pas l'ouvrir... Non, pas l'ouvrir. Aaaaargh pauvre Julk il est parti en premier. Achever de la corde ! Il est pas revenu. Mais tout va bien, maintenant. Le barbu m'attend. Aidez-moi à me relever... ». Dans son délire il fait montre d'une réelle obsession : Il s'assure sans cesse auprès des joueurs que « la boîte » ne s'est pas ouverte dans l'accident. A chaque fois qu'on lui répond par l'affirmative il se calme « ah, c'est bien, c'est bien... Elle ne doit pas être ouverte, jamais... Je dois l'amener au Barbu, à Blainfol. Tous... Ils la veulent, mais ils ne doivent pas l'avoir... ». Tantôt il comprend sa situation et demande frénétiquement aux joueurs de s'en acquitter à sa place, tantôt il pense pouvoir le faire lui-même. Il met quelques temps à décliner puis à mourir dans les affres de la douleur.

Dans les débris du traîneau, on trouvera une boîte en bois noir rehaussée d'or repoussé et sertie de pierres précieuses. Elle est fermée par trois loquets sophistiqués et recouverte d'une écriture que l'on ne peut voir que selon un certain angle. La langue utilisée est totalement inconnue. Cette boîte est le mystère autour duquel tournera ce scénario. Un autre objet hétéroclite attirera l'attention des joueurs : une amulette grossière orne le cou du défunt. Une petite étoile de mer y est enchâssée, or il n'y a pas de mer dans le monde de la nuit. De plus, le défunt porte également sur le pectoral droit un tatouage à l'encre bleue représentant une étoile de mer refermée sur une boule.

Le soleil est dans la boîte

Le chapitre présente les clefs de l'intrigue et présente plus en détail les motivations et atouts des différents intervenants des premières parties de la campagne.

Un soleil volé

Aux premières heures de la seconde ère de l'Embriev, alors que l'univers tendait à trouver un nouvel équilibre, les terres maintenant éparées de Katura soignaient leurs plaies à la lueur naissante d'astres nouveaux. C'est ainsi par exemple, que les habitants de ce qui allait bientôt devenir le monde de la nuit se virent gratifiés d'un soleil puissant et proche qu'ils baptisèrent Argol.

Devant cette menace, **Strix** -le père de tous les vampires- décida de donner à son sang une emprise majeure sur le nouveau monde. Déployant la majeure partie de son pouvoir destructeur il s'en fut dans l'Apsuki où il comprima le jeune soleil. Ne pouvant totalement détruire l'astre de feu, il l'enferma dans une boîte Faeric de sa création qu'il confia à ses enfants. Charge à eux de veiller à ce que la boule étincelante ne refasse jamais surface.



C'est ainsi que dès sa naissance le monde de la nuit fut abandonné au froid et à la ténèbre. Un monde théoriquement parfait pour l'essor de la gent vampirique. Néanmoins, l'affaiblissement de Strix favorisa la survenue de l'improbable soulèvement humain qui conduisit à la mort du Thnesk et à l'affaiblissement irrémédiable de ses enfants.

Le monde de la nuit n'en resta pas moins plongé dans les ténèbres, et aux cours des siècles qui suivirent les vampires gardèrent toujours secret, l'emplacement du temple où ils séquestraient Argol, « l'être de lumière ». Au point de l'oublier presque eux-mêmes !

Rien ne devait percer de ce secret, si ce n'étaient les quelques vestiges conservés çà et là au sein d'antiques familles vampires. Des bribes de savoirs éparses, incompréhensibles au commun des mortels. Or voilà qu'au siècle passé un obscur savant du nom d'**Amboyse Laparay** avait commencé une étude systématique de tous les écrits vampiriques, espérant y trouver les secrets qui permettraient une fois pour toute d'éradiquer l'engeance maudite. Incompris et raillé de ses pairs, ses écrits tombèrent dans l'oubli jusqu'à ce qu'ils passent récemment entre les mains de pirates très spéciaux lors d'une de leurs forfaits dans l'Apsuki.

C'est ainsi que l'histoire du soleil oublié refit enfin surface.

Pour une meilleure vie de pirate !

« **L'étoile de l'Apsuki** » est une organisation de pirates naissante. Pratiquement tous issus du monde de Palagre, ses membres se sont tournés vers l'Apsuki qu'ils ont commencé d'écumer pour y commettre leurs méfaits, réellement impunis. Ils comptent de nombreuses bases dans l'espace froid de l'Apsuki, dont quelques caches d'eau et de nourriture. Ils ont aussi commencé de créer un monde artificiel en dérobant de petites parcelles de Psuki et de terres aux divers mondes qu'ils relient, mais privées de soleil, aucune de ces retraites n'est réellement propre à la vie. Dans ce contexte, on aura compris à quel point les écrits d'Amboyse auront su les intéresser : un soleil pour leur monde personnel !

Une équipe de pirates s'est donc rendue sur le monde de la nuit. Quatre d'entre eux devaient se rendre dans les montagnes de l'ouest pour y dérober Argol dans son réceptacle, tandis que deux autres équipes devaient faire le relais. A Blainfol, « le barbu » devait se faire passer pour un négociant en fourrure et attendre ses amis, leur assurant l'intendance pour le retour vers Agony. Là-bas, dans le port d'Agony le reste de l'équipage attend l'arrivée des hommes et du soleil pour repartir du monde de la nuit.

L'infiltration dans l'ancien temple s'est convenablement déroulée, d'autant que celui-ci s'est passablement déserté depuis la décadence vampirique. Le vol d'Argol a néanmoins été rapidement décelé et les vampires ont lancé leurs séides fanatisés sur la trace des malfrats. C'est à cet instant que les joueurs sont intervenus.

Les pirates restants sur le monde de la nuit apprendront rapidement l'échec de leur mission et son issue tragique. Dès cet instant, ils n'auront plus rien à faire sur place et reprendront le plus rapidement possible la route des étoiles. Il s'agira en effet de quitter ce monde avant la fermeture des ports.

De manière générale, les joueurs pourront identifier les membres de cette organisation grâce à un tatouage commun : une étoile de mer enlaçant une étoile (l'astre) stylisée. Ces tatouages peuvent varier dans leur forme et leur localisation, mais tous les membres en possèdent au moins un.

Le meneur intéressé pourra trouver de plus amples informations sur cette organisation criminelle dans un précédent supplément Easternwest qui leur a été entièrement dédié (cf Easternwest n 21 : a l'ombre de l'étoile.).

Le réveil des vampires

Au cours de leurs éons de décadence les vampires ont eu tout le temps de se détourner de leurs vieilles croyances. Argol bien protégé, la perspective qu'il représente un jour un danger s'éloignait de plus en plus.

La dissolution de la communauté des vampires et l'individualisme érigé en règle de survie ont achevé de baisser la garde des créatures de la nuit. Pourtant, il restait toujours quelques gardiens dans les parages, attirés par Argol comme par une mauvaise conscience qui les empêchait de quitter définitivement la région. Ces gardiens se nomment **Llywin** et **Saldon**. Ils font partie d'un groupuscule portant sobrement le nom de « **Protecteurs** » et qui regroupe la poignée de vampire encore conscient de l'existence d'Argol.

Llywin habitait dans une caverne, à proximité immédiate de la cachette du soleil. C'est lui qui a détecté, un peu tard, l'intrusion des pirates. Ayant un peu dégénéré, il a appliqué une solution de bête sauvage au problème : traquer les voleurs, tenter de les éliminer les uns après les autres et surtout, activer un groupe d'humains fanatisés pour ramener Argol et tuer tous ceux qui sont au courant de son existence (les personnages en ont fait les frais).

Saldon, quand à lui, est un dandy qui a pris goût à la vie parmi les humains. Il habite Blainfol depuis des décennies, parfaitement intégré et dissimulé. Il a été averti du vol par le fanatique qui a réussi à s'enfuir lors du combat avec les joueurs. Depuis, il est sur ses gardes.

Sa première action a été d'envoyer des missives vers les autres Protecteurs disséminés sur le continent. Il faudra toutefois un certain temps pour que ces messages arrivent. Il a ensuite localement réactivé quelques-uns de ses « partisans ». Des zombies pour la plupart. La méfiance des miliciens de Blainfol ne lui a pas permis de se constituer une troupe nombreuse, mais il a quelques hommes de confiance. Enfin, il s'est mis à surveiller les allers et venues d'étrangers, n'a pas tardé à repérer le barbu, et s'en est occupé personnellement.

Évidemment, les vampires n'ont aucun intérêt à risquer la libération du soleil. Pendant la première partie du scénario ils tenteront donc frénétiquement, quoique toujours dans l'ombre, de reprendre possession du coffret. Quand Argol sera libéré ils n'auront d'autre choix que d'œuvrer avec tout le monde à la destruction de l'objet qui menace leur monde. Ils entreront en contact avec la civilisation humaine et tenteront de retirer le maximum de cette situation de crise. Ils proposeront notamment le réveil de Strix. Le père des vampires n'a-t-il pas déjà prouvé sa compétence dans ce genre de lutte ?

Finir dans un brasier

Au fil des siècles certains humains ont perçu des échos déformés du culte secret des vampires. Systématiquement Faerics et inspirés par Thneskos ces individus faisaient déjà partie de cercles secrets de Faerics (rappelons que l'usage du Faër est mal vu dans le monde de la nuit, particulièrement en ville.) et constituèrent alors une secte secrète à l'intérieur même de ces cercles secrets. Prenant le nom de « **culte du dévoreur lumineux** », ils prophétisent la venue d'un être de lumière venu détruire le monde des ténèbres. Pour eux « **Arkoyl** » -comme ils l'appellent- est une incarnation du Thnesk, une entité, et certainement pas un objet.

La prophétie est maintenant sur le point de se réaliser, et le parti du dévoreur lumineux se tient prêt à aider à l'éclosion. Ils ne sont pas nombreux, une centaine de Faerics tout au plus, répartis sur l'ensemble des grandes villes de l'empire, mais ils ont pour eux quelques siècles de préparation, d'infiltration, l'effet de surprise et la folie du fanatisme. L'existence de leur groupe n'est connue de personne, bien que de nombreuses rumeurs circulent parmi les groupes de Faerics citadins.



Leurs motivations sont simples : la destruction pure et simple de leur monde. Ravagés par le Thnesk, aucune discussion n'est possible, et tout ce que les joueurs pourraient tirer d'improbables prisonniers seront des salmigondis prophétiques enfiévrés.

Les membres de la secte représenteront une sérieuse menace tout du long du scénario. Ils sont reconnaissables à une marque commune : quatre lignes concourantes et un gros point à l'endroit de leur intersection. Le tout symbolisant évidemment Arkoyl est apposé au fer rouge sur la poitrine de l'aspirant dès son entrée dans l'organisation.

Au service de son Empereur

La dernière faction à être mise au courant de la situation et à y être directement intéressée sera l'armée impériale. Cela fait quelques temps qu'elle perçoit grâce à son réseau d'informateurs des rumeurs concernant une organisation secrète infiltrée sur le monde de la nuit. Ils disposent pour le moment de peu d'informations, mais supputent que le mystère déployé est proportionnel au but recherché par cette organisation. Étant donné que l'armée ne sait rien du tout, elle est donc particulièrement en éveil !

Au début du scénario, elle n'en est qu'à sa phase d'enquête, mais déjà, elle dispose d'un nom (ou plutôt d'un surnom) : « Le barbu » serait la clé de tout... Reste à trouver cet individu. Il est à noter que les enquêteurs ignorent que plusieurs groupes sont impliqués. Ainsi, ils n'ont jamais entendu parler des Protecteurs ni du culte du Dévoreur Lumineux et encore moins des pirates de l'Apsuki. Dans un premier temps, ils pensent que le danger est avant tout politique et venant de l'extérieur, de la pègre de Palagre. Ils déchanteront.

Les moyens de l'armée sont étrangement limités. Son autorité s'exerce difficilement hors des grandes villes et partout, les « autochtones » résistent à son influence pour lui préférer

les milices locales. De plus, comme toute machine organisée, l'actionnement de ses rouages prend du temps. Certains groupes sont toutefois efficaces dans un périmètre limité. Mais pour toutes les actions d'envergure, l'autorisation de l'Empereur est absolument indispensable et complique d'autant les actions. Remarquons pour finir, qu'une bonne partie du monde de la nuit n'est pas sous contrôle impérial.

Organisation de la campagne

La campagne s'articule en quatre parties. Dans la première, les joueurs héritent d'une boîte mystérieuse et sont la proie d'un grand nombre de factions qui tentent de s'en emparer. L'ouverture de la boîte révélera Argol et lancera la seconde partie du scénario : Un danger inédit est lâché sur le monde de la nuit, et tout le monde considère les personnages comme responsable. On attend d'eux qu'ils trouvent une solution rapidement ! Ironiquement, c'est en ressuscitant Strix, le plus grand des vampires, qu'on pourra endiguer le danger solaire. Dans la troisième partie on apprendra que le répit n'est que de courte durée car le danger lumineux a été remplacé par un autre, certes moins définitif, mais pas moins terrible en terme d'implications : la ténèbre primordiale. Dans la dernière partie enfin, les personnages auront l'opportunité de résoudre d'un coup tous les problèmes en enfermant dans leurs boîtes respectives lumière et ténèbres, et au cours de ce retour à la normale, d'influencer le nouvel équilibre du monde de la nuit.

