



*La
renaissance de
Strix*

Récapitulons : la boîte a été ouverte par l'une ou l'autre faction. Les personnages sont considérés comme directement responsables de la situation par toutes les factions (militaires, vampires, population...). Il leur sera totalement impossible de se dédouaner...

De toute façon, si personne ne fait rien, le monde de la nuit aura cessé d'exister avant trois mois. Il ne restera plus qu'un brasier, une nouvelle étoile qui brillera dans l'Apsuki...

Mais la question est : « que faire avec ce soleil ? »

Les militaires sont fortement démunis par rapport à la situation, mais ils sauront vraisemblablement faire pression sur les aventuriers pour qu'ils la prennent en main. Edwin sera toujours sur leur dos à les presser, tantôt en les flattant, tantôt en leur rappelant que ceci ne serait jamais arrivé s'ils ne s'étaient pas mêlés de cette histoire !

Chercher du secours parmi les adorateurs du feu céleste est bien sûr vain. Déjà parce que les personnages peuvent penser qu'ils ont tous été consommés, ensuite, bien sûr, parce que cette secte n'a aucune raison de souhaiter la résolution du problème !

Pour le moment, les personnages n'ont que deux pistes : les voleurs qui ont pris le coffret et qui disposent d'un contact à Agony, et les vampires. Ces derniers seront toutefois moins aisés à contacter.

Au choix du MJ, Edwin pourra insister pour accompagner ces aventuriers dont son sort dépend, ou au contraire s'en tenir éloigné tout en gardant un œil attentif sur leur progression. Dans tous les cas il sera vraisemblablement un allié précieux, à même de débloquer bien des portes.

Fin de piste à Agony

Qu'ils soient passés ou non par le temple des vampires, les aventuriers aboutiront enfin à Agony. Ils y disposent d'une vague piste -l'adresse « le grenat écarlate » trouvée dans les affaires du barbu- et Edwin aura indubitablement insisté pour qu'ils se rendent dans la capitale. Selon lui l'affaire est assez grave pour qu'ils rendent compte de la situation à l'empereur lui-même (Edwin cherche bien sûr à se faire mousser et compte sur les personnages pour trouver la solution au problème.).

Malgré l'imminence de la situation la ville d'Agony continue de fourmiller de son activité désinvolte. C'est que pour le moment la population est consciencieusement tenue dans l'ignorance, seuls les grands ont été mis au parfum des inquiétantes rumeurs.

Et si...

Les joueurs étaient contactés par un grand.

Dans l'entourage du roi il se trouve beaucoup d'intrigants, mais aussi quelques personnes compétentes. Il est très probable que certains, intrigués par les rumeurs extérieures décident de s'abreuver à la meilleure source d'informations : les personnages. C'est là un bon moyen pour permettre au joueur de rencontrer de puissants alliés qui compteront pour la suite. Et pourquoi pas déjà le Duc de Tame ? Il est aussi probable qu'une fois qu'on aura appris qu'ils ont été « secrètement » invités chez « untel » ils deviennent une sorte de phénomène de mode que tout le monde voudra avoir une heure ou deux dans son salon pour une raison qu'on ignore.

Le grenat écarlate

Le « grenat écarlate » se révélera bientôt n'être qu'une piste froide : il s'agit d'une pathétique auberge portuaire qui donne directement sur le vide de l'Apsuki et qui est assez mal famée. Le bâtiment tombe pratiquement en ruine, les escaliers sont étroits, l'auberge a de plus été agrandie plusieurs fois au mépris de la continuité architecturale, transformant la gargote en un labyrinthe surpeuplé et continuellement enfumé.

La patronne du lieu, **Iselma Landry** – pour peu qu'on parvienne à la trouver dans la succession de salles de l'auberge – ne lâchera aucune information sans une compensation financière. Elle dispose heureusement d'une mémoire éléphantesque surtout pour tous les détails étranges qu'elle peut ensuite marchander.

Ainsi, si on l'interroge au sujet d'étrangers au comportement louche habitant le grenat écarlate, elle se souviendra très bien du départ précipité de trois hommes qu'elle n'avait jamais vu auparavant, mais qui étaient arrivés en ville à bord d'une petite corvette spatiale. En réalité, elle s'en souvient d'autant mieux que les individus en question sont partis sans prendre congé, faisant regretter à Iselma de ne pas avoir demandé le prix pour la totalité du séjour en avance. Les trois lascars avaient un accent très reconnaissable du monde des archipels. Une conjecture confirmée par leurs nombreux tatouages. L'un d'eux arborait d'ailleurs une magnifique étoile de mer enlaçant une étoile...

Bien décidée à laver l'affront, Iselma pense pouvoir se rembourser avec les personnages et distille ses informations au compte goutte. Peut-être d'ailleurs seront-ils intéressés par ces quelques livres que les fuyards ont laissés derrière eux ? Le prix qu'elle demande est tout bonnement exorbitant, mais les personnages n'ont pas le choix.

Et si...

Iselma utilisait les joueurs pour régler de vieilles dettes ?

Les joueurs n'ont pas de quoi payer ? Quoi de mieux qu'une petite mission en paiement des livres... Une statuette à dérober pour la collection personnelle d'Iselma ? Rosser un amant goujat ? Un mari infidèle ? Récupérer des arriérés impayés chez un client peu scrupuleux ?

Le fait est qu'Iselma ne livrera pas sa dernière information avant d'avoir été totalement satisfaite par les joueurs : les pirates ont déserté l'auberge quelques instants à peine avant le passage des PJ ! Se sentant vaguement coupable d'avoir gardé cela pour elle, elle admettra avoir été avertie de leur départ par un de ses indicateurs et offrira gracieusement quelques détails supplémentaires glanés par la suite. Les joueurs apprendront ainsi jusqu'au modèle de la corvette des pirates. Il n'y a là rien de bien intéressant si ce n'est la certitude qu'il est impossible de rattraper les fuyards. Ne reste plus qu'à espérer que les écrits valent le prix payé.

Des livres d'histoire

Les livres, une fois en possession des personnages, révèlent toute l'histoire d'Argol : il s'agit des manuscrits d'un certain Ambroise Laparay, ceux là même qui ont inspiré aux pirates leur idée folle de posséder leur propre monde autonome. Devenus inutiles depuis l'ouverture de la boîte, les pirates les ont laissés derrière eux.

A vous, meneur, de paraphraser ce que vous avez lu dans la première partie « le soleil est dans la boîte ». Tout y est expliqué, depuis la raison d'être d'Argol jusqu'au sacrifice de Strix. Il y est également question des « protecteurs », une société secrète de vampires, dont nul ne sait si elle existe encore, et dont l'objectif est de protéger Argol. Le soleil était caché dans un endroit secret, protégé par quelques centaines de vampires. Aux dernières nouvelles le maître de cette société secrète logeait dans un immense complexe au nord du monde de la nuit. Il n'est toutefois pas fait référence explicitement à ce lieu, et les indications sont trop vagues pour pouvoir le retrouver...



Toujours derrière vous...

Mais alors que les personnages s'escriment sur les manuscrits (il faudra quelques heures, tant la masse d'informations est absconse et cryptique), ils prennent soudainement conscience d'une autre présence dans la pièce.

Un homme se tient debout contre le mur. Il paraît jeune, est plutôt beau, grand, les cheveux blonds portés jusqu'aux épaules. Il se dégage de lui une grande impression de puissance et de sérénité. Et autre chose aussi : une colère contenue de mauvaise augure.

On pourrait aussi imaginer que les joueurs tentent de tirer sur les rares fils qu'ils auront trouvés dans les manuscrits. Ce sera un bon prétexte pour visiter la cité d'Agony, et particulièrement ses lieux obscurs. Mais toutes les pistes aboutissent finalement à un mur, et ce sont les protecteurs, attirés par les recherches des PJ's qui finiront par prendre contact au détour d'une ruelle sombre.

Une fois qu'on aura remarqué sa présence, l'homme jette un regard méprisant vers les ouvrages, qu'il connaît visiblement. « Bien, voilà autant de choses que je n'aurai pas besoin de vous expliquer », dit-il avant de se présenter : **Lancet Lompion de Trivesoune**, mais bas les masques, j'ai aussi un nom plus exact... et plus ancien **Anthanagor des Sombrelarmes** ». Les noms n'évoquent évidemment rien...

« J'espère que vous êtes fiers de vous ! continue-t-il. Et que vous êtes prêts à faire ce qu'il faut pour régler cette situation impossible ! Je suis là pour vous amener auprès de mon maître, le plus ancien vampire encore en vie, le grand maître de la confrérie des protecteurs.

J'espère que vous n'allez pas faire d'histoires. Vous avez ma parole qu'il ne vous arrivera rien si vous coopérez. En gage de ma bonne foi, vous avez même le droit d'expédier un message à votre nounou ».

Il fait évidemment référence à Edwin qui s'est absenté pour rendre compte à l'empereur. Laissez vos personnages écrire une missive, puis faites leur entendre un bruit de verre brisé. Lancet les regarde d'un air patient. Bientôt, le gaz contenu dans la fiole que le vampire vient de briser fait son effet : la vision des aventuriers se trouble, leurs yeux se ferment, et ils s'effondrent sur place...

La confrérie des protecteurs

Lorsque les personnages se réveillent, ils se trouvent haut dans les airs, sanglés sur le dos d'une chauve-souris géante que l'on ne trouve normalement que dans les gigantesques cavernes sous les mondes, bien à l'abri de la lumière.

Ils sont évidemment accompagnés par le vampire, affairé à faire voler la créature vers le nord. En cherchant bien, du côté d'Aboresme, on peut voir un point lumineux brillant : Argol a décidément bien grandi pour qu'on puisse le voir de si loin !

Sans pouvoir estimer leur trajectoire avec précision, les personnages peuvent quand même se rendre compte que leur des-

tinuation est un gigantesque pic rocheux. Il fait une température glaciale qui ne semble pas gêner le vampire. Durant le reste de la scène, nos héros feront bien pâle figure à trembloter devant leurs interlocuteurs : ils s'appêtent en effet à pénétrer dans le plus grand complexe montagneux encore occupé par quelques vampires vieillissants...

Construit dans les contreforts rocheux au nord du duché d'Abosme (comptez dix bonnes heures d'Agony, à vol de chauve-souris géante), **Castel Souterre** étend ses centaines de salles et de couloirs vides sous un pic enneigé. Du temps de leur splendeur, les vampires étaient nombreux à habiter ce haut centre de leur spiritualité, mais au cours des siècles de décadence les salles ouvragées se sont lentement dépeuplées. Il ne reste ici plus que sept vieux vampires au port altier, vestige d'une splendeur passée, ponctués de signes indéniable de sénilité.

Le grand Maître

De loin, le plus décrépité des sept derniers Protecteurs, **Estragornir Lunerouge** exerce la charge de grand maître depuis près d'un siècle. Il présente un contraste déroutant de délabrement et de noblesse. Ses yeux implacables démentent la faiblesse apparente de son corps malingre, de même le contenu de ses paroles, ferme et intelligent, contraste étrangement avec le ton chevrotant de sa voix. Il sait en outre ménager de longues plages de silences dans lesquelles il observe ses interlocuteurs, réfléchissant plus avant aux tenants et aux aboutissants de la conversation.

Il a naturellement ressenti l'ouverture de la boîte et désire entendre ce que les joueurs auront à lui apprendre sur la question. Pour sa part, il ne s'empêtré pas de savoir à qui la faute, apparemment tout ce qui lui semble important c'est de trouver une solution. Et justement, une solution, il en a une toute prête, lui : réveiller celui qui a déjà prouvé qu'il pouvait gérer le problème, Strix.

Entité de Thneksos pure, Strix n'a en effet pas été irrémédiablement détruit par les armes simples qui l'ont défait. Il a simplement été « dispersé », ne reste plus qu'à trouver le moyen de recomposer cette image.

La solution des Protecteurs

Pour être tout à fait exact, les Protecteurs constituent une société secrète oeuvrant secrètement à la conservation et au renouveau de la race. Depuis maintenant deux siècles, ils travaillent justement au moyen de ramener leur père à la vie. Ils ont trouvé un rituel permettant de parvenir à leur fin, mais l'entreprise demandait des moyens bien trop gros pour être rapidement mise en œuvre par sept vieillards et une poignée de sympathisants. Précisons en effet que tous les vampires ne verraient pas d'un bon œil le retour de l'ancêtre et de la période d'obscurantisme qui en découlerait. Certains se sont même très bien adaptés à la civilisation humaine ou à leur ermitage forcé.

Estragornir a donc besoin des joueurs pour concrétiser un très vieux plan dont le dénouement semble étrangement rendu possible par le retour d'Argol au devant de la scène. Il attend d'eux qu'ils fassent le lien avec la société humaine qui les craint et les rejette, et qu'ils mettent en œuvre ce qu'il faut pour l'aboutissement du plan. Le vieux vampire est particulièrement adroit pour distiller vérités, contre vérités et mensonges. Ainsi, il jouera sur l'ambiguïté de son titre pour se présenter comme le représentant de tous les vampires. Il expliquera que l'ancêtre est mort, mais que l'univers garde toujours un souvenir de lui. Un souvenir qui peut être rappelée ponctuellement, moyennant de grands sacrifices. Afin de les rendre à la fois plus cryptiques et plus crédibles, il prétendra que ses sources proviennent d'anciennes prophéties énoncées par Strix lui-même et produira de nombreux grimoires relatant les actes de Strix puis sa mort, et



terminera par un autre contenant les instructions nécessaires à sa renaissance.

Du rituel

L'ensemble des instructions prétendument laissées par l'ancêtre sont résumées dans ces quelques strophes :

1. Ils seront au moins trente trois à prêter leur fluide de grande vie, à appeler ses méandres et ses brumes glacées. Ils ne seront pas moins pour me relever de mes cendres.

2. Alors à l'aide de la griffe tu répandras le sang de soixante six êtres purs et ton premier officiant mêlera ces fluides dans le creuset des origines.

3. De sa première main nue il y bouterà le feu porté par le second officiant, puis de sa seconde main étouffera les flammes devenues bleues.

4. Tu enduiras ensuite le corps nu du second officiant de cette poix de sang et il se munira de la griffe pour mélanger son sang au sang rituel.

5. Maintenant il sera le réceptacle du foie d'un oiseau feu et tous réciteront l'invocation rituelle sur les cendres de celui qui devra se lever à nouveau.

Strix Aash'shaad'duum Esh'Ker'n arash

6. Tu répéteras ces paroles de toute ton âme en traçant de la griffe les soixante six cercles de la renaissance.

Ces instructions, obtenues par divination et par usage du Faër ont subies quelques interprétations de la part des vampires.

Concrètement il s'agirait simplement d'associer une trentaine de points de Faër Phuomique nécessaires à la renaissance de l'ancêtre et une soixantaine de points de Faër de Thneksos nécessaires à la récréation de son corps. Un élément du corps de l'ancêtre –sa griffe– est utilisé comme catalyseur et doit être longuement manipulé pour « reprendre vie »... D'où les soixante six cercles.

La griffe dont il est question a depuis bien longtemps été taillée en poignard et se trouve actuellement dans le temple où le coffre a été dérobé.

En ce qui concerne les paragraphes 3 à 5 de ce texte, ils sont purement rituels. Les chants sont destinés à concentrer l'attention de l'assemblée, les autres éléments ne sont que des paraboles sur le thème de la renaissance ou du renouveau... Mais cela, les Protecteurs, sclérosés par leur dogme, sont passés à côté. Quant au creuset de la seconde strophe c'est là aussi une interprétation douteuse faisant référence à un artefact ancien dont les Protecteurs sont déjà entrés en possession.

Les interprétations de ce texte ésotérique ne manquent pas. Les Protecteurs en ont d'ailleurs leurs propres explications qu'ils partageront avec les joueurs.

L'interprétation des Protecteurs

Les Protecteurs ont eu deux siècles pour écrire et analyser leurs textes.

Ainsi pour eux il ne fait aucun doute que le premier paragraphe fait allusion à la présence de Faerics qui devront concentrer leur fluide Phuomique.

Pour la seconde strophe, ils ont connaissance de l'existence et de la nature du poignard - griffe, dernier vestige de la dépouille de leur ancêtre. D'après les légendes cette griffe a été

entrepris au côté de l'astre vaincu, si donc les voleurs du soleil ne l'ont pas prise, elle devrait encore s'y trouver.

Selon eux, par « pur » il faut comprendre le sacrifice d'innocents, de vierges ou d'enfants. Concrètement, ce massacre aura effectivement l'effet voulu : l'apparition d'énergie destructrice (Faer Thneksos), mais le sacrifice d'une centaine de têtes de bétail aurait le même résultat. Par la suite les joueurs pourront peut être le deviner ou l'apprendre d'un érudit ou d'un vampire franc tireur... Sinon ils en sont quittes pour un charnier.

Le troisième paragraphe fait référence à l'utilisation de poudre d'Armoneste, un composant alchimique extrêmement rare qui génère un feu bleu, sans chaleur. On prétend aussi qu'il entre dans la composition d'un élixir de jeunesse éternelle.

Le cinquième paragraphe fait allusion au Volféral (Psitacus Paligrinae), encore appelé « empereur-azur », un oiseau rarissime des forêts de Palagre auquel on attribue des propriétés mythiques mal définies. Son plumage moiré et sa capacité à se rendre presque invisible dans les rayons du soleil on renforcé la croyance populaire qui le prétend capable d'accompagner l'âme des défunts vers leur nouvelle demeure et en font les guides indispensables du cycle des réincarnations.

Et maintenant ?

Pour achever de les rallier à sa cause Estragornir prétendra jouer carte sur table et leur donnera le nom d'un vampire résidant en Agony : **Sinister Maldrandir** alias **Jean-Laurent de Monvenir**, grand écuyer impérial et sympathisant à la cause des Protecteurs. Ce dernier sera le lien entre les joueurs et les Protecteurs. S'il le faut pour instaurer la confiance il sera possible de lâcher d'autres noms de vampires infiltrés en ville.

Après qu'on leur ait laissé poser toutes leurs questions les personnages seront à nouveau drogués et déposés à proximité d'Agony.

Vers la conjuration

Après cette petite escapade forcée les autorités qui les suivent ont perdu la trace des personnages, si bien qu'il leur semblera enfin possible de tenter de fuir leurs responsabilités et ce monde à l'agonie. L'entreprise n'est pourtant pas aussi aisée qu'elle le paraît : les ports sont fermés et étroitement surveillés, les rares « passeurs » et autres « contrebandiers » demandent des fortunes pour emmener des passagers... Et sont ils vraiment fiables. Et puis n'oublions pas qu'ils sont nombreux à traquer les personnages !

Aussi absurde que cela paraisse, le destin des joueurs semble donc bien lié à celui de ce monde. A moins qu'ils ne trouvent une autre solution, les joueurs seront donc forcés de plaider en faveur du plan des vampires, et à le mener au bout quitte à aller en cela contre une décision impériale.

La suite du scénario ressemble donc à une recherche d'éléments. Notons que plus le temps avance et plus le soleil grandit. Au bout d'une semaine, la ville d'Aboresme est entièrement consumée et la luminosité est telle qu'à Agony même on commence à y voir en pleine nuit... Ce qui contribue à rendre les gens nerveux. A partir de ce moment dans la rue on commencera à entendre des rumeurs concernant la situation. Rapportée par des réfugiés ayant réussi à passer le cordon de sécurité



établi par l'armée, ces informations sèmeront rapidement l'émoi et le chaos dans la population. La fin de partie se fera donc véritablement sur atmosphère de fin du monde.

Le choix de sa majesté impériale

Les joueurs voudront certainement à un moment ou un autre rencontrer l'empereur. Edwin le leur a en effet chaudement recommandé, et qui plus est, cette affaire concerne logiquement les plus hautes autorités... Néanmoins il faut bien avouer qu'en l'occurrence, toutes les autorités sont dépassées par les événements. L'empereur lui-même n'a aucune solution à proposer et s'en remettra sagement au bon jugement des personnages. De toute façon il a déjà préparé sa fuite ! Pour lui dans les conditions actuelles, l'alliance avec les vampires est donc un moindre mal, bien qu'il ne leur fasse absolument pas confiance.

Cela étant, il est impossible d'être compromis d'une quelconque manière. L'empereur ne consentira donc jamais à revoir lui-même les personnages et dépêchera systématiquement un chambellan ou un quelconque gratte papier.

Les joueurs auront donc officieusement carte blanche. Qu'ils échouent, et on aura des coupables de choix auxquels faire porter le chapeau, qu'ils réussissent et le pouvoir impérial s'en accordera tout le crédit. Rappelons que pour ces gens des hautes sphères, les joueurs ne sont que des outils, et qu'en outre ne sont-ils d'ailleurs pas à l'origine du problème ?

Dans cette optique il est inutile de préciser que les joueurs ne pourront pas compter sur une aide trop voyante. Tout au plus pourront ils débloquent quelques fonds, et encore leur faudra t'il à chaque fois négocier âprement avec une administration obtuse.

Ajoutons enfin que depuis la nouvelle de la catastrophe, l'armée est en train de circonscrire les populations dans la zone dangereuse afin d'éviter que la nouvelle ne se propage dans tout le pays et qu'on n'assiste à un vent de panique. Ce temps est mis à profit par la noblesse pour entasser de nombreuses richesses sur des navires stellaires en prévision d'une digne fuite de dernière minute.

Du massacre des innocents

Très pragmatique, le pouvoir impérial ne trouvera rien à y redire : carte blanche et charge aux joueurs de faire le tri funeste... Bien entendu, l'empereur ne saurait être inquiet pour ces actes macabres perpétrés par les joueurs.

Si les joueurs traînent à faire leur choix, les vampires pourront les aider en attirant leurs attention sur les choix qu'ils avaient déjà secrètement fait depuis quelques temps en prévision de l'avenir : des malades, des isolés... des individus dont la mort passera facilement inaperçue.

Fédérer les Faerics

Comme ils n'ont pas le temps de faire du tourisme, les joueurs devront essayer de rencontrer les cercles faerics d'Agony (Rappelons que les Faerics sont très mal considéré dans les agglomérations, ils sont vus comme des tricheurs qui profanent un principe vital et le pervertissent à leur avantage.).

Pour ce faire il faudra être à l'affût des commérages ou tout simplement observateur. D'autant qu'avec la tension montante de ces prochains temps les Faerics auront quotidiennement l'occasion d'utiliser leur don. Ce pourra être un rebouteux, ou bien un rat de bibliothèque ésotérique, ou encore cet aubergiste à la bière si fameuse, le simple fait d'approcher un Faeric donnera accès à tout son cercle d'amis et d'avoir une chance d'en convaincre plus.

Mais quelles raisons donner à ces gens pour s'adjointre leur concours ? Richesse ? Reconnaissance ? Promesses sur l'avenir ?

Bien entendu, l'empereur ne se sentira pas obligé d'honorer une quelconque dette !

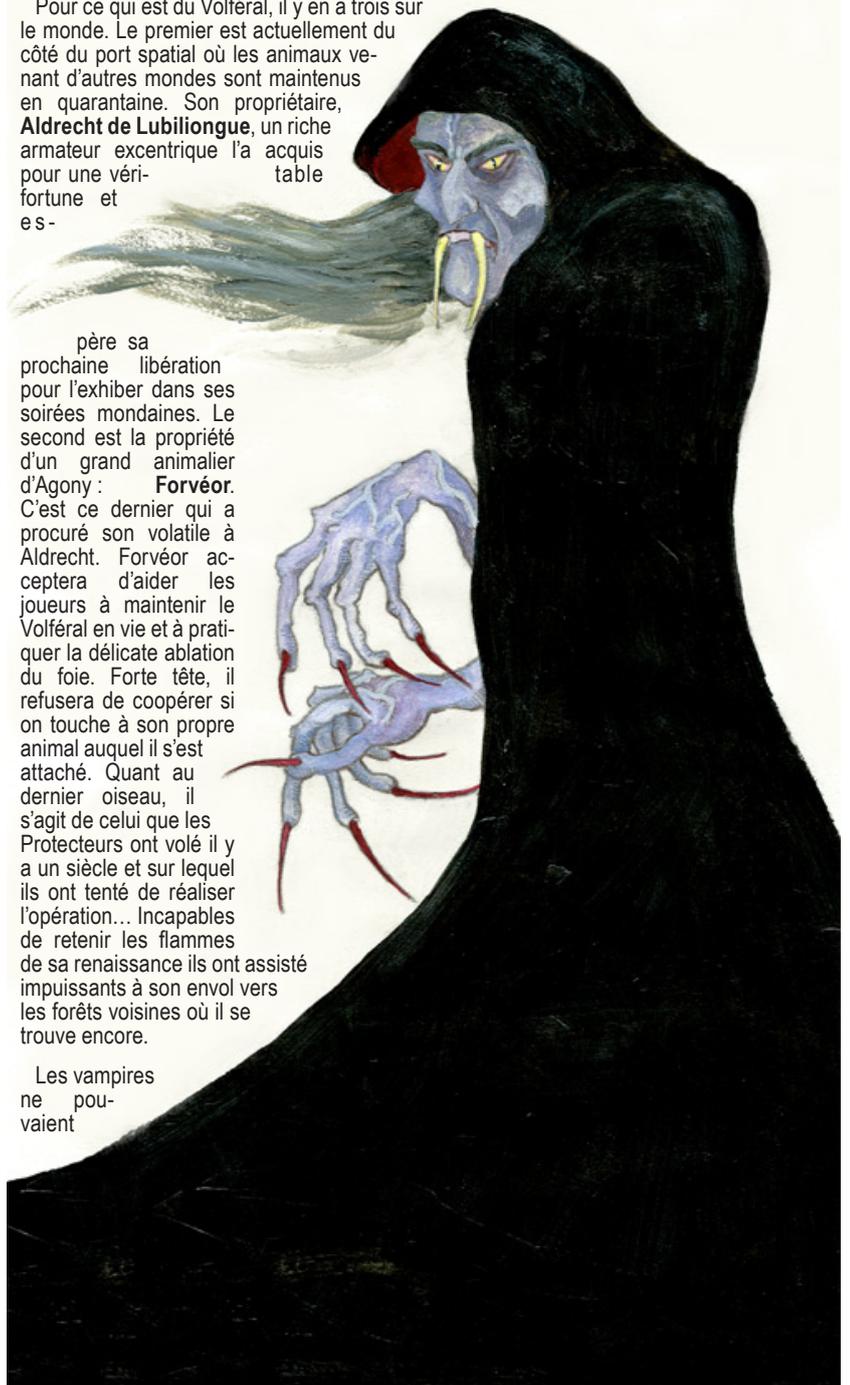
Quelques grains d'Armoneste et un foie de Volféral

Les alchimistes de la cour possèdent suffisamment d'Armoneste pour l'usage qu'on souhaite en faire. Il faudra néanmoins penser à chercher de ce côté-là. Sinon, il faudra payer l'élément au prix fort dans les nombreuses échoppes du centre ville... Une occasion aussi de rencontrer des Faerics.

Pour ce qui est du Volféral, il y en a trois sur le monde. Le premier est actuellement du côté du port spatial où les animaux venant d'autres mondes sont maintenus en quarantaine. Son propriétaire, **Aldrecht de Lubiliongue**, un riche armateur excentrique l'a acquis pour une véritable fortune et es-

père sa prochaine libération pour l'exhiber dans ses soirées mondaines. Le second est la propriété d'un grand animalier d'Agony : **Forvéor**. C'est ce dernier qui a procuré son volatile à Aldrecht. Forvéor acceptera d'aider les joueurs à maintenir le Volféral en vie et à pratiquer la délicate ablation du foie. Forte tête, il refusera de coopérer si on touche à son propre animal auquel il s'est attaché. Quant au dernier oiseau, il s'agit de celui que les Protecteurs ont volé il y a un siècle et sur lequel ils ont tenté de réaliser l'opération... Incapables de retenir les flammes de sa renaissance ils ont assisté impuissants à son envol vers les forêts voisines où il se trouve encore.

Les vampires ne pouvaient



avouer avoir eu un Volféral à leur disposition à une époque sans paraître suspects aux yeux des joueurs : rappelons que le rituel n'est sensé invoquer qu'une image fugace de Strix et qu'il ne ferait pas bon attirer l'attention des personnages sur le fait qu'ils aient déjà essayé.

Et si...

les forlignis aimaient les oiseaux ?

A supposer que tous les oiseaux aient pris leur envol et soient maintenant dans la nature, les personnages n'auront pas trop de mal à les traquer. Leur vision est tellement magnifique que la moindre apparition à proximité d'un village est invariablement relayée et amplifiée par la populace.

Mais arrivé dans la bourgade où l'on aurait constaté la dernière apparition de l'oiseau on apprend un fait contrariant : le volatile aurait été mis en cage et emmenés par une bande de Forlignis. Ces créatures nécromanciennes par excellence ont reconnu le volatile, et intriguées par les légendes elles ont décidé de le maintenir captif dans une de leur grotte pour en étudier les propriétés.

Contexte et ambiance

Pour freiner ou aider les personnages dans leur progression le MJ pourra faire appel à quelques individus que la situation aura transformés en charognards ou en héros. Le docker désœuvré s'est fait brigand et dévalise les boutiques, terrorise les honnêtes gens. Les étrangers confinés dans le secteur du port tentent d'en forcer les portes. Le commerçant s'est improvisé milicien pour parer à la désertion flagrante des soldats...

Certains vampires pourront être intrigués de voir les joueurs rencontrer Sinister Maldrandir, leur contact chez les Protecteurs. Ils ressentent tous indistinctement une menace mais n'ont pas tous les clés pour la déchiffrer. Il est probable que les joueurs aient à subir la visite de l'un ou l'autre de ces francs tireurs. Certains sont ouvertement hostiles aux Protecteurs, on leur attribue entre autre d'avoir dérobé le creuset des origines à une autre société. La majorité des vampires rencontrés reconnaîtra qu'il n'y a pas d'autre solution que celle énoncée et proposeront peut être leur concours. Néanmoins la méfiance et le doute auront été semés.

Notons enfin que le culte du dévoreur lumineux est plus actif que jamais. Leurs ramifications sont nombreuses, particulièrement dans les cercles Faerics. Ils n'auront alors de cesse que de nuire physiquement aux joueurs et provoqueront de nombreuses attaques suicide.

Un détour par le temple

Le plus logique serait de commencer par rassembler tous les composants obtensibles à Agony et environs et de garder la recherche du poignard pour la fin. Cette enquête devant les mener quelque part au-delà des montagnes où tout a commencé, il serait avisé de proposer une date et un lieu de rendez-vous à tous les protagonistes afin que tous puissent s'organiser en vue de l'achèvement du rituel.

Les personnages prendront soin de passer au large de Blainfol où ils ne sont clairement pas les bienvenus. Au cours de cette progression ils pourraient bien être pris en chasse par un Chaerl plus vicieux que jamais.

On notera aussi qu'aucun lycanthrope ne sera visible au cours de cette promenade. Depuis l'ouverture de la boîte ces derniers ont en effet tous reflué vers la cour du seigneur **Carnis** où ils comptent trouver du réconfort et des instructions sur la marche à suivre.

Le temple des vampires est situé dans une forêt de sapins à deux jours de Blainfol, sous une petite tour octogonale en ruine. Si on ne connaît pas son existence, il faudra beaucoup de chance pour déceler cet édifice. On pourra néanmoins facilement découvrir les trois villages pouilleux à proximité. Habités par quelques humains sous la coupe de Llywin, ces hameaux sont maintenant quasiment désertés, leurs habitants partis avertir tous les vampires du monde. Seuls restent les vieillards et les infirmes qui pourront au choix : fuir, attaquer ou mener les joueurs « au maître ».

Arrivé devant la tour octogonale, les nombreuses pierres descellées à la base de l'édifice témoignent du passage des voleurs. A l'intérieur, une dalle ouverte donne accès à une anfractuosité dans la roche. Là-dessous, le temple contraste par son plan simplissime et ses dimension : quatre couloirs étriqués flanqués de petites salles et une salle centrale gigantesque illuminée par des bougies éternelles. C'est là que Llywin attend prostré.

A force d'attendre dans les ténèbres le vampire s'est quelque peu déconnecté de la réalité. Il parle avec emphase, à l'ancienne mode vampirique. Comme au temps de la splendeur de sa race. Lorsqu'il apprendra l'ouverture de la boîte il fera état de sa volonté de se suicider : gardien d'Argol il n'a pas été à la hauteur et maintenant il doit expier.

C'est dans une des salles attenantes que les personnages découvriront le poignard (une lame noire et froide, outrageusement décorée) et son gardien : une chauve souris géante qu'il sera possible d'amadouer pour écourter le voyage du retour. Son maître mort, Kika n'a en effet que peu de chances de s'évader de sa prison... La faire sortir au travers des couloirs exigus ne sera pas chose aisée, tout comme espérer la faire voler de jour.

Antestrix

Lorsque tous les éléments seront réunis il ne restera plus qu'à procéder au rituel. Celui-ci pourra se tenir n'importe où, mais comme le pouvoir impérial souhaitera garder la mainmise sur son image (au cas où ça marcherait), ils infléchiront autant que possible pour que cela ait lieu en public avec le concours de représentants officiels. Les joueurs seront relégués à des places subalternes.

Maintenant maître de cérémonie, Estragornir paraît beaucoup plus jeune et alerte que dans sa retraite montagnaise. Il procède sans heurt aux premières phases du rituel. S'il a lieu le massacre donnera lieu à des attermoissements dans la foule : Bien qu'il y ait là que des nobles ou des décideurs certaines âmes sensibles ont du mal à supporter la vision d'un sacrifice humain, fut-ce de paysans.

Des éclairs insonores zèbrent un ciel qui ne cesse de se voiler et on arrive enfin à la dernière phase du cérémoniel. Soudain les dernières forces de la secte du dévoreur lumineux se lancent à l'attaque. Certains ont infiltrés les Faerics utilisé dans la cérémonie, d'autres surgissent par les fenêtres ou les portes et, complètement désorganisés, se précipitent sur tout ce qui bouge. Par leur nombre, leur effet de surprise et leurs dons Faerics ils se rapprochent inexorablement du maître de cérémonie qui continue imperturbable sa litanie en traçant ses soixante six cercles. Un cordon de sécurité s'établit alors devant l'estrade pour tenter de protéger les officiants. Les joueurs en font vraisemblablement partie et auront l'occasion de sauver la cérémonie à maintes reprises.

Soudain, tout semble remis en question lorsqu'une flèche d'argent déchire les airs et vient se ficher dans le crâne de l'officiant. Estragornir reste interdit, la hampe profondément enfoncée dans sa tempe, il vacille quelques instants avant de s'effondrer.

