



Nous avons laissé les personnages circonspects après leur première réelle confrontation à la ténèbre. Alors qu'un nouvel équilibre semble se mettre en place sur le monde de la nuit, des alliances inattendues permettront peut-être enfin un retour à la normale.

Un second coffret ?

Alors qu'on s'interroge sur les solutions à donner aux nouveaux problèmes, les personnages rencontrent une vieille connaissance et entrevoient la lumière au bout du tunnel.

Pour des facilités d'écriture, le présent chapitre se passe à Bosmia après son sauvetage, étant entendu que tout pourra être transposé ailleurs et, au besoin, sur plusieurs lieux distincts.

Le cercle Bosmien.

Bosmia a échappé à un sort dont personne ici n'a idée. Pour remonter le moral de la population, on décide d'organiser une grande fête en l'honneur des sauveteurs. Une fête dans le noir, bien évidemment ! L'ambiance est particulière, mais la joie est au rendez-vous. Le duc fait une brève apparition avant de rejoindre son palais où il fait organiser des festivités où le gratin sera invité.

Et si...

... La fête battait son plein un peu trop tôt ?

La nouvelle du recul du ver fait immédiatement le tour de la ville et la liesse s'empare de la populace. Partout on entend des hurrahs et une grande fête s'organise. Il n'en faut pas moins pour attirer à nouveau le ver. Gageons que cette nouvelle embaardée sera elle aussi relayée suffisamment vite pour que la liesse se change en désespoir et que le ver s'en retourne à nouveau vers d'autres cibles. Circonspect et anxieux, les Bosmiens mettront un certain temps avant de se réjouir, mettant cette fois suffisamment de distance entre Bosmia et le ver. Quant aux joueurs, ils ont un nouveau sujet de réflexion concernant le comportement de leur ennemi.

Les cadres influents ne perdent cependant pas de vue le fait que rien n'a été définitivement réglé. La menace maintenant endiguée, il convient de s'intéresser à une solution définitive. Pour cela, il faudrait découvrir la nature de l'ennemi, et l'on pense à nouveau aux occultistes, érudits, faériques et autres marginaux susceptibles d'aider. Le sentiment général pour cette frange de la société s'est encore un peu dégradé, car on leur impute

Ambiance

Bosmia est sauvée, mais la nouvelle de l'existence du ver se répand dans tout le royaume et le peuple frémit. Les militaristes exultent, car ils l'ont toujours dit : c'est la fin du monde ! Les plus optimistes argumentent qu'une fois que le monde de la nuit sera recouvert de noir, même les vampires n'y verront rien, et que les prochaines générations apprendront à évoluer dans un monde entièrement ténébreux, cherchant à tâtons leur destin. Peut-être apprendront-ils à voir dans la nuit, peut-être posséderont-ils un système de sonar comme les chauve-souris ?

Personne n'a jamais entendu parler d'une loge occultiste qui s'était donnée pour but d'empêcher la venue de la nuit totale.

en partie le désastre de la renaissance de Strix. Les personnages sont encore une fois les mieux placés pour obtenir ces renseignements et engager des pourparlers officieux. La chose pourra déjà leur être proposée pendant la fête, ou bien après, via Majeuneau, ou directement par le biais d'un cadre influent

du royaume. Il est grand temps de leur accorder une certaine reconnaissance officielle, un grade dans le renseignement royal ou pourquoi pas un petit titre ?

De manière générale, les occultistes seront de bonne composition et se présenteront spontanément aux joueurs lorsqu'ils apprendront que ceux-ci les cherchent. Outre l'espoir de réhabilitation, ils souhaitent ardemment participer au combat contre Strix. Il faudra tout de même faire le tri parmi les trop nombreuses informations relayées par des incapables de bonne foi, et gérer la panique générée par les nouvelles trop funestes.

Parmi les ragots et bruits de couloirs que les joueurs pourraient souhaiter vérifier, on pourra noter les hypothèses qui reviennent le plus souvent :

« Une nouvelle mort d'Eikos et un cataclysme encore plus grand que le premier sont à prévoir de manière imminente car la lumière (phuomos) et l'ombre (Thneksos) ont tour à tour foulé les terres de ce monde. » : apanage de la « loge des tisseurs » rassemblant de vieux barbons occultistes et théoriciens du Faer. Cette hypothèse n'est étayée sur rien de plus concret que des milliers de pages de calculs mathématiques basés sur des théories bancales pour lesquelles tous les membres de la loge ne s'accordent pas.

« La fin du monde de la nuit est proche, les signes ne trompent pas » : information issue de la grande loge d'Agony et relayée par de nombreuses factions fantaisistes. De vieux documents attestent que la destruction de Katura, avait été précédée de trois signes avant-coureurs : « Sous l'astre occulté le kramtchek à trois têtes mit au monde l'enfant né sans yeux et qui pourtant vit la fin de tout ». Pour l'astre occulté, on a déjà ce qu'il faut et la loge serait d'ailleurs heureuse d'apprendre qu'Argol est encore là. Des kramtcheks difformes sont effectivement nés dans une région voisine (il ne faut pas leur donner n'importe quoi à manger !). On découvrira effectivement l'existence d'un kramtchek à trois têtes, mais mort né. Quant à l'enfant sans yeux, il existe effectivement non loin du troupeau (il ne faut pas leur donner à manger des kramtcheks à qui on a donné n'importe quoi à manger), et a largement passé les 12 ans.

On pourra heureusement aussi glaner de vraies informations :

Un Faérique à composante Thnesk est susceptible de faire le distinguo entre les diverses essences de destruction. Mis en présence de la masse noire, il assurera qu'elle n'est pas d'origine vampirique en particulier. Ce ne peut donc être une partie de Strix. Il sera aussi certainement ébranlé par la puissance Thnesk qu'elle recèle et le peu de dégâts qu'elle réalise sachant cela. Il remarquera aussi que la puissance est incomparablement plus forte en tête de la trace : là où se situe le ver.

Tout le monde est capable de conjecturer le lien entre Strix et le ver, les événements post invocation imposent cette lecture. Les érudits et occultistes pourront valider l'hypothèse en remarquant que Strix est lui-même un Thnesk, un être entièrement affilié à Thneksos. De plus, les vampires sont certainement immunisés aux effets du ver de par leur nature. Le monstre serait-il une simple émanation de Thneksos, ou bien un Thnesk lui-même ? Des expériences menées sur le ver permettront de déduire que le ver est un Thnesk. Plus exactement : la trace noire est composée d'émanations de Thneksos générées par un Thnesk situé dans la partie intangible en tête du sillon. En théorie, un Thnesk peut être considérablement affaibli par un apport suffisant de Phuomos. Or Argol, principe de création, est comme tous les soleils, et suivant certaines théories, une émanation pure de Phuomos.

Les tacticiens et politiques royaux pourront aider les joueurs si ceux-ci ont du mal à dérouler le fil logique reliant leurs informations. Il est maintenant quasi indubitable que Strix a libéré le monstre, et le fait qu'Argol est toujours vivant indique que le ver a été sciemment appelé pour couvrir Argol. Ce ne serait donc pas un effet de bord. Strix a modifié son procédé depuis la dernière fois : le soleil a été couvert et non enfermé. Pourquoi ?



Du mouvement dans la terre des loups

Les personnages pourront avoir vent de nouvelles inquiétantes en provenance de Necrolia, Luptia et Lycania, les trois enclaves humaines en terre des loups. Les lycanthropes qui s'étaient d'abord rassemblés aux abords du château du seigneur Carnis ont constitué une armée et se sont mis en mouvement vers le nord. Ces rumeurs ont été colportées par le biais des rares villages montagnards qui parsèment la terre des loups et peuvent avoir largement été déformés depuis leur origine.

Certainement un moyen de pression sur l'humanité. Quant au ver, c'est à la fois une menace et une diversion, il faut s'en débarrasser sans oublier de récupérer Argol.

Et si...

... Les joueurs organisaient un grand rassemblement ?

Le meilleur moyen de rencontrer les gens n'est-il pas de les inviter ? Si cela est convenablement formulé, et pour peu qu'elle soit organisée dans un lieu neutre (loin des geôles royales), la réunion pourrait attirer cinq ou six centaines d'érudits, occultistes et Faériques de tous poils. Mais aussi de nombreux charlatans et autres simples fous qui auront tendance à semer le trouble dans la noble assemblée à force de fausses rumeurs et prédictions apocalyptiques.

Si les joueurs sont efficaces, les voilà maintenant en possession d'une solution pour faire d'une pierre deux coups : remettre Argol dans sa boîte, se placer sur la trace du ver, puis ouvrir la boîte lorsqu'on est « avalé » par le ver. Théoriquement, on devrait se débarrasser à la fois du soleil et de la ténèbre. Resterait donc à trouver une tête brûlée pour accepter de se faire avaler par le monstre (rappelons-le, cela est relativement sans danger, mais les personnages ne le savent pas) et vérifier la théorie. Il est possible que les joueurs ne soient pas tentés par une expérience aussi hasardeuse, ou qu'il rechignent à gaspiller un trésor aussi important qu'Argol. Heureusement, à cet instant, ils feront la rencontre d'une vieille connaissance et obtiendront d'autres informations capitales.

Le retour de Saldon

Au beau milieu de toute cette furieuse agitation, les joueurs se retrouveront à un moment donné nez à nez avec Monsieur Saldon, le vampire qui avait essayé de les tuer à Blainfol. La rencontre pourrait se dérouler par exemple au cours de la fête de Bosmia, pendant la réunion des érudits, ou bien encore à Agony ou ailleurs où **Monsieur Sondal** (c'est son nouveau nom) gravite dans l'entourage des puissants. Il serait assez malvenu de s'en prendre physiquement à cet ami des grands, ou de se mettre à répandre des « rumeurs » sur son compte.

Le mieux serait que cette première rencontre ait lieu à un moment où les joueurs ont d'autres chats à fouetter, sans quoi leur ressentiment risque de les mener à se focaliser sur ce puissant allié.

Antonin de Sondal est connu comme le dernier descendant d'une famille noble possédant des terres, entre autres intérêts, dans de nombreux duchés et provinces. Sa demeure principale en Aboresme ayant été récemment dévastée (sic), il s'est mis à voyager, s'est fait reconnaître comme le riche propriétaire de ses nombreux domaines et en a repris les rênes. Le fait est que sa situation de protecteur vampire empêchait Saldon de quitter Blainfol, mais que son sens inné des affaires et du luxe lui ont permis de faire de nombreuses acquisitions et montages au cours des siècles. Agissant généralement par courrier, il ne

s'est que rarement déplacé lui-même. Curieusement, le réveil d'Argol, le retour de Strix et tout ce qui a suivi, lui a enfin donné l'occasion de s'ouvrir au monde. Il sait ne pas pouvoir évoluer longtemps parmi les hommes, qui ne comprendraient pas que cet individu puisse vivre encore 300 ans parmi eux sans vieillir, mais cette question est annexe. Il sera toujours temps d'« organiser » un décès pour la forme. Pour l'heure, il y a des questions bien plus importantes : la ténèbre, et Strix ! Saldon est le plus acharné des dissidents. Outre la perte de ses nombreux domaines, c'est son idéal de vie et ses croyances propres qui sont remises en cause par la venue du père des vampires. Comme de nombreux autres vampires, il s'est accoutumé à la vie parmi les hommes, à la manoeuvre politique, à la grandeur, et plus que tout, à la liberté. Car avec la disparition de Strix,

c'est le fond de l'âme bestiale qui a explosé. Fini le système complexe des castes vampiriques, les coutumes ancestrales complexes, invivables, poussiéreuses et arbitraires. Certains obscurantistes continuaient de s'accrocher à cet ancien ordre, d'autres n'avaient pas fait le choix et se promenaient simplement, ermites solitaires dans les montagnes de l'est, mais la majorité s'était fondue dans l'humanité avec plus ou moins de bonheur et ne gardaient que des contacts distants avec les premiers. Saldon, en bon politique, gardait des contacts avec tout le monde, et avait intrigué pour être délégué à la surveillance d'Argol. Une position utile, prestigieuse parmi les siens, et qui lui donnait l'occasion de s'enrichir parmi les hommes. Saldon pense que les vampires sont supérieurs aux autres races et comme tels, voués à régner. Non pas par la force et la bestialité, mais par une suprématie naturelle, une intelligence et un raffinement que les autres ne connaissent pas. Il pense que Strix n'est qu'un leurre, la matrice abjecte de ses origines. Des millénaires de cohabitation dans les mondes de Katura ont façonné les vampires à une image bien plus parfaite. Pour lui, il est temps de refermer le livre des origines pour arrêter la destruction du monde et le guider, pas le violer.

Pour Saldon, le retour de Strix est une véritable catastrophe. Beaucoup de ses amis, impressionnés par la flamboyance du père et la résonance engendrée au plus profond de leur âme (Saldon lui-même l'a ressentie), ont tout quitté pour retourner au Thnesk et à son semblant de puissance. Saldon est resté et, avec quelques amis, il a décidé d'aider les humains à renvoyer Strix d'où il vient. Une aide masquée bien entendu, pour ne pas éveiller les soupçons du père ou l'ire du peuple.

Le second coffret

Les personnages sont les mieux placés pour servir d'intermédiaires, aussi Monsieur Sondal leur fera proposer un rendez-vous ; seuls, bien entendu. Il proposera une loge dans une auberge huppée, pour avoir la paix, mais sera ouvert à toute autre proposition. Dans la conversation, il pourra déclarer regretter d'avoir failli à son devoir en laissant vivre les joueurs : « Tout aurait été plus simple si j'avais récupéré l'objet. Argol n'aurait pas fait tant de mal, et cette plaie de Strix ne serait pas là ! » Une déclaration qui pourrait fort étonner les joueurs.

En bon manipulateur, Saldon ne donnera que les informations qui l'arrangent et cherchera à masquer la tentative de noyautage de la société par quelques vampires. Il sera néanmoins une très bonne source de renseignements pour les joueurs, susceptible de répondre à bon nombre de leurs interrogations, les devançant parfois. Le meneur pourra piocher à sa convenance dans ces informations, en partie dans les encarts consacrés au ver. En ce qui concerne Strix, Saldon apportera toute l'aide possible et ce, sans retenue. Sa compréhension de la situation est incroyablement juste : il n'a pas côtoyé les protecteurs aussi longtemps pour rien. Les joueurs apprendront ainsi que le monstre en question est un Thnesk, fils de la ténèbre éternelle. Un Thnesk aussi abruti qu'un ver de terre, mais un Thnesk tout



de même. Seul un autre Thnesk suffisamment puissant peut l'invoquer et le révoquer. Le nom d'Atrus pourra aussi être évoqué. Saldon ne peut certifier que le fait de faire avaler Argol résoudra le problème, mais il connaît un autre moyen d'arrêter le ver : en l'emprisonnant.

Les archives des protecteurs font état de deux coffrets réalisés simultanément par Strix. La création de la prison d'Argol requerrait en effet la construction de sa contraposée, ainsi va le monde. Les joueurs se souviendront peut-être de leur voyage à Castel-souterre et de ce coffret d'ivoire, de nacre et d'argent sur lequel Estragornir promenait ses longues griffes. Une fois en possession du coffret, on pourra s'intéresser à la manière d'y faire entrer le ver. Avant, cela ne rime pas à grand-chose. Seulement voilà, depuis le fiasco de la libération d'Argol, le gardiennage des Protecteurs Vampires a été renforcé, et entrer dans leur demeure sera tout sauf aisé. Saldon ne peut évidemment pas introduire les personnages dans la forteresse, mais il connaît quelqu'un d'assez fou pour le faire. Il leur proposera la collaboration d'un de ses contacts vampires qui, bien qu'un peu fêlé du bocal, n'en est pas moins des plus compétents. **Fran Xapp'ha** habite dans les contreforts montagneux non loin de la limite nord du monde de la nuit. Il y surveille un lieu secret que les joueurs connaissent déjà : Castel-Souterre. Il se mêle souvent aux hommes et on devrait pouvoir trouver sa trace dans le village au nom original de Souterre.

Saldon peut aussi aider à repérer Strix. En tant que vampire, il ressent sa présence lointaine et possède un important réseau d'informateurs, dont quelques-uns au sein même des protecteurs. Au cours des semaines à venir, quelques vampires regretteront leur choix et le contacteront. Autant de nouvelles informations qui seront utiles pour la dernière partie de cette campagne : la destruction de Strix.

Le gentleman-farmer vampire sera aussi très intéressé par les rapports que les joueurs pourront lui faire de la situation. Après tout, il s'agit de ses investissements. Il pourrait par exemple être désespéré de la direction prise par le ver, des champs touchés, etc. Il sera pour le moins intéressé par la situation étrange d'Abosme et y verra un investissement valable pour l'« après apocalypse ».

De manière générale, il vaudra mieux cacher l'origine de ces informations. Même Majeuneau ne serait pas enchanté de savoir que leurs meilleures informations proviennent de vampires, aussi renégats soient-ils. Sont-elles seulement fiables ?

Retour à Castel souterre

Où les personnages se rendent à Castel Souterre, retrouvent la boîte et se font de drôles d'amis.

Pour une plus grande facilité d'écriture, ce chapitre suppose que les joueurs ont opté pour le vol du coffret blanc, mais de nombreuses informations et des propositions annexes s'y cachent et sont transposables à un autre fil narratif. Au meneur de faire les adaptations qu'il convient.

Danse avec les loups

Carnis, Thnesk des lycanthropes, est maussade. Son vieil acolyte Strix est revenu des limbes et n'a pas jugé nécessaire de lui rendre visite, à lui, Carnis, son ami qui a veillé si longtemps sur ses enfants. Pire encore, il a emmené tous ses vampires avec lui, les fédérant sous l'antique bannière du sang. Et pour finir, il a lâché une chose inconnue et insidieuse sur le Monde de la Nuit ! Que faut-il en penser ? Comment interpréter ces agissements ? Malgré son indéfectible amitié pour Strix, Carnis ne peut s'empêcher d'être ébranlé. Il est vrai que tout cela ressemble fort à de la trahison. Et si tout avait été calculé, tout depuis l'apparition du soleil ? Le seigneur des loups se rend à l'évidence, aussi troublante et improbable soit elle, la possibilité d'une trahison ne peut simplement pas être ignorée. Il convient d'agir rapidement, s'armer d'abord pour parer à toutes les éventualités, les décisions pourront être infléchies plus tard lorsqu'on y verra plus clair. Dans la citadelle on sonne le cor, on bat le tambour, on hurle à la lune et on fourbit les armes. Une meute sans ordre quitte l'abri des montagnes enneigées pour se jeter dans la grande cour et attendre les ordres du chef de La Meute. La chasse aux vampires est déclarée.

Carnis a assisté au déclin de Strix et à la confiscation de son castel en Agony. Au cours des siècles, il a vu les vampires se disperser puis se rassembler dans quelques bastions montagneux. Il a vu naître l'ordre des protecteurs, et il sait où les débusquer. Une armée chaotique s'organise tant bien que mal, quitte la forteresse Lycanthrope et trace un sillon dans la neige. Au nord, toujours un peu plus au nord. Vers Castel Souterre. Là sont les réponses.

Dans le début de cette campagne, les personnages ont peut-être déjà été confrontés à des loups-garous isolés ou en meutes. Conscients de l'importance du coffret pour leurs vieux

La grande meute

L'armée de Carnis est un amas hétéroclite d'hommes loups, de loups, de Garols et de-loups garous. Les plus hauts gradés (généraux et capitaines) sont invariablement des loups-garous directement sous les ordres de Carnis. Ils commandent à la multitude de Garols, de loups ainsi qu'à d'autres loups-garous. Si les attaques ont un aspect chaotique de par la nature bestiale des soldats, elles n'en sont pas moins mûries et intelligemment menées par des officiers capables.

La garde rapprochée de Carnis est composée essentiellement d'hommes loups commandés par des loups-garous. Elle contient aussi de nombreux Garols menés par les hommes loups et présente un aspect policé, voire carré, qui contraste de beaucoup avec le reste de la meute. Ici on marche au pas, on porte l'armure, on manipule les armes et on arbore l'emblème à tête de loup.

alliés, ils ont certainement tenté de le reprendre eux-mêmes. Par la suite, l'ouverture de la boîte a provoqué leur repli vers les montagnes et la cour du seigneur Carnis ; on ne les aura donc plus vus depuis un moment. Les voilà prêts à reprendre le devant de la scène.

Entre chiens et loups

Voilà nos personnages en route pour Souterre à la tête d'une escouade de vingt hommes. La route est morne et peu trépidante, mais elle est exempte de traînée noire et du sentiment d'oppression qu'elle occasionne. Les paysages plats et mo-

notones des plaines du nord laissent peu à peu place à des formations rocheuses de plus en plus torturées, annonçant pour bientôt l'apparition de collines escarpées, puis de véritables pics presque infranchissables, formant le fief incontesté et secret des protecteurs de la race vampire.

Le voyage durera deux à trois jours jusqu'aux collines, un jour de plus pour voir la neige, puis un ou deux autres pour atteindre la vallée de Souterre. Entre deux, aucun village. Pas âme qui vive. A l'embouchure de la vallée, alors qu'il ne reste qu'une demi-journée de marche avant d'arriver au but du voyage, l'avant-garde s'arrête et fait signe de se taire. Chacun tend l'oreille, alors que les chevaux renâclent presque discrètement en appréciant deux minutes de pause. Au loin, on entend des grognements et les bruits caractéristiques d'une bataille. Là-bas, sous les sapins, on entrechoque des objets, on hurle, on geint, on meurt, bref, on se bat.

Les joueurs pourraient sagement désirer profiter de l'occasion pour piquer des deux et s'enfermer au plus vite derrière les murailles de Souterre, ils manqueront alors un beau spectacle. Dans la forêt du Bois Gris, une avant-garde de la Meute de Carnis vient de tomber sur une délégation de vampires et de la réduire au silence. Les personnages pourront surprendre douze homme-loups en plate complète, cotte de mailles rutilante et livrée à tête de loup nettoyant leurs armes avec une dextérité toute professionnelle, cependant que l'un d'entre eux achève les blessés. A peine remarquent-ils qu'on les observe qu'ils rangent leurs armes en hâte et se mettent prestement à couvert plus loin dans le secret des bois. La présence de soldats royaux en forêt est un élément inconnu et auquel ils ne souhaitent pas se confronter pour le moment. « Il faut prévenir Larkh ». La prudence, le calme et l'ordre qui caractérisent ces lycanthropes pourra mettre la puce à l'oreille des natifs : il s'agit de la garde rapprochée de Carnis. Quelque chose de grand se prépare.

La violence du combat qui s'est mené est visible à l'état de la forêt : branches cassées, herbe piétinée, flaques de sang, et touffes de poil arrachées.

Et si...

... Des vampires réussissaient à prendre la fuite ?

Les joueurs pourraient voir les loups-garous leur donner la chasse

Les vampires pourraient débouler sur le chemin, suivis par les loups-garous. Ou bien ils traversent, les humains sont en partie négligeables, ou bien ils se barrent dans l'autre sens devant les humains.

Un vampire peut venir agoniser dans les bras des joueurs : ils articuleront assez difficilement qu'une troupe de loups-garous leur est tombée sur le râble sans crier gare, mais que deux d'entre eux ont réussi à fuir (les lâches !). Edwin de Majeuneau insistera pour achever ces deux abominables créatures le plus rapidement possible, afin qu'ils ne puissent pas récupérer de leurs blessures et leur jouer de mauvais tour.

Après cet événement quelque peu perturbant, la route se poursuit dans la vallée et on arrive rapidement au pied des murailles de Souterre. En temps normal, l'ouverture des portes demanderait une bonne prestation diplomatique. C'est qu'ici, l'armée royale n'a aucune légitimité, alors laisser entrer une aussi grande troupe en armes... Mais la situation est suffisamment inquiétante en ce moment pour qu'on repère rapidement ses alliés potentiels et les personnages auront assez peu à discuter avant qu'on leur ouvre la porte.

Dans les montagnes, il existe beaucoup de bâtisses en ruines qui sont souvent habitées par des vampires ou des forlignis. S'ils s'aventurent hors des sentiers battus, les joueurs pourront découvrir que ces habitats ont été désertés par les vampires : ils se sont cloîtrés dans quelques citadelles et commencent à s'organiser massivement.

Les forlignis sont plutôt désorganisés, vivent en petits groupes, simplement et sans rien demander à personne. Il s'agit d'un élément neutre du monde de la nuit, mais un élément important et puissant. Les forlignis allient en effet la puissance physique à l'intelligence et à la sagesse. Ils connaissent les sortilèges des vampires et la fureur des Garous, et font de redoutables nécromants. De plus c'est la seule race à avoir réussi à dresser les Obsidiens.

Des joueurs couillus pourraient tenter d'entrer en contact avec les forlignis et les persuader que le retour de Strix pourrait sonner le glas de leur liberté. La peur de l'asservissement aux vampires pourrait pousser les forlignis à se ranger du côté des Garous...

Souterre

Le village de Souterre est un de ces rares bastions humains fortifiés en territoire montagneux. Au delà des forts remparts de pierre s'entassent une centaine de bâtisses en bois. La milice régulière est composée d'une centaine d'hommes, le reste de la population comprend trois cent cinquante et une âmes exactement. La majorité d'entre elles sont en peine, mais ne déteignent pas de ce décor triste et gris que représentent les Montagnes du Nord. A part le travail forestier et l'élevage de rennes, il n'y a pas grand-chose à faire dans le coin. Servir de repas aux quelques vampires de passage, peut-être...

Les rues sont étroites et boueuses, régulièrement alimentées par la fonte de la neige accumulée sur les toitures. Entre la rigueur du climat et le danger permanent les habitants sont encore plus confinés chez eux que ne le sont les blainfolais. La vie dans les Montagnes du Nord n'est pas supportable plus de dix minutes sans y être habitué dès sa plus tendre enfance.

Ce sont des habitants à l'air dur et au regard suspicieux, qui accueilleront froidement ces nouveaux venus. Les habitants semblent ne connaître la signification du blason et des uniformes royaux, et sont surpris par l'apparat des soldats. Cela fait bien une paire de siècles que personne n'a vu une armée dite « civilisée » par ici. La milice locale tient plus lieu du regroupement de trappeurs, mais elle est pour le moins efficace. On n'y dispose que de quelques armes phuomiques et de quelques armes d'argent auxquelles on tient comme à la prunelle de ses yeux. Pour le reste, on fait avec les moyens du bord. Les miliciens sont sous les ordres d'un certain **Lucas Bramson**, frère cadet du chasseur de sinistre mémoire, Chaerl. Lucas est presque aussi doué que son aîné, et bien plus stable. Malgré son jeune âge, il fait preuve d'une grande sagesse et n'outrepasse pas ses attributions. Il respecte le conseil des pères de famille auquel il conviera les joueurs pour palabrer. A eux d'être convaincants pour obtenir des informations, un toit, ou toute autre forme d'aide.

Souterre a vécu longtemps sous le joug d'une menace larvée, des raids occasionnels de vampires ont mis à mal la population et maintenu bas son expansion. La révélation de l'existence de Castel Souterre ne surprendra pas beaucoup, on se doutait bien qu'il y avait un « nid », mais où !? Les exactions ont beaucoup déçu ces dernières années, mais elles ont repris de plus belle ces derniers temps. Depuis le jour où les villageois ont vu le ciel s'assombrir, au retour de Strix, donc. Les vampires semblent avoir repeuplé la région, et il n'est pas une décade sans qu'on en aperçoive au moins un groupe se déplacer dans la forêt ou dans les airs.



Attention cependant : dès que les habitants sauront que les joueurs et les soldats qui les suivent sont envoyés par le Roy, ils se rappelleront les histoires racontées par les anciens. A l'époque lointaine des troubles, aucune troupe royale n'était venue pour protéger leurs villages, les laissant à leur triste sort. A l'époque, il fallut faire un choix, et les villages situés sur les terres des loups avaient paru perdus d'avance à l'état-major qui décida qu'il était préférable de protéger les villes. Cette déception de laissés pour compte se transformera en une agressivité non voilée si les envoyés du Roy commencent à se la jouer, ne

terres en alcools forts et eaux de vie basiques. Le tenancier **Falmor** sert la clientèle avec toute la gaieté possible (à savoir, pas beaucoup), récupérant quelques pièces de cuivre pour couvrir ses frais.

Fran Xapp'ha sera assis là, comme tous les soirs, sur son banc réservé, près du feu, sirotant son schnaps dans lequel il fait décanter quelques herbes de son cru. Les gens le considèrent avec un mélange de crainte et de respect. On lui parle un peu comme au grand père sénile, à ceci près que ce vieillard là est bien valide physiquement.

La situation à Castel Souterre

Strix est d'abord revenu à Castel Souterre. Il a constaté la décrépitude de l'antique place forte et a décidé de s'installer dans un endroit plus amène et mieux protégé, le temps qu'on fasse des travaux ici. Il s'est donc imposé dans le palais du comte Vespertilio de Mortifer, où il est encore. Castel Souterre est donc le lieu de travaux de réaménagement. Une trentaine de vampires y travaille sans relâche, aidés de zombies et d'esclaves humains capturés au petit bonheur la chance.

font pas amende honorable pour ces « oublis volontaires » ou disent qu'ils ne sont pas responsables, que les gens qui ont décidé ça ne constituent plus l'état-major actuel, etc. De prime abord, le froid provoqué par cette affaire cessera au bout de quelques jours passés à Souterre.

Tant que le conseil des pères n'a pas statué sur leur sort; la population est assez peu loquace avec les étrangers. Quel bien peuvent-ils apporter au village ? Le vieux Joey pourra s'occuper des chevaux pour quelques pièces d'or. Il n'a jamais vu de ces bêtes là, mais ça ne doit pas être trop différent des rennes dont il a la charge. On le trouvera dans sa maison délabrée qu'il habite près de l'enclos à bêtes, à proximité des remparts. La maison en question n'est rien d'autre qu'une grange à fourrage. Le village ne comprend pas d'auberge, les personnages et leur troupe seront répartis dans quelques granges, et on leur autorisera de dresser leurs tentes à l'abri des remparts.

Les joueurs auront du mal à discuter de vampires avec la population : c'est là une conversation obscène qui crispe bien des esprits. Un peu comme un honteux secret de famille qui ne regarde pas les voisins, et encore moins les étrangers. Seuls les jeunes, curieux de la nouveauté ou simplement bravaches, abordent le sujet. Ainsi que le conseil, s'ils jugent pouvoir tirer quelque chose des joueurs.

Quant à savoir si un certain Fran Xapp'ha passe parfois au village, il faudra manoeuvrer pour passer la suspicion légitime. Qu'est-ce que ces étrangers peuvent bien vouloir à un des nôtres, et d'abord comment le connaissent-ils ? Le fait est que Fran est une célébrité locale. Tout le monde connaît sa nature vampirique mais rares sont ceux que cela effraie. Il faut dire que Fran a plusieurs fois démontré son attachement au village en sauvant l'un ou l'autre de ses habitants d'une mort certaine (l'arrière-grand-père de Tumrat n'aurait pas eu de descendance s'il était resté coincé sous ce gros sapin, Tumrat lui-même aurait fini dans le ventre d'un loup si Fran n'avait pas botté les fesses du carnassier, et Joey lui doit même plusieurs fois la vie sauve). Le vampire loufoque quitte parfois le village pour de longues périodes, mais ces derniers temps, il est là et passe ses soirées à la taverne. Cette dernière n'est en fait que la grange d'un exploitant agricole transformée chaque soir en troquet de fortune. On y recycle le surplus de pommes de

En route pour le sommet

Les joueurs pourront être effrayés ou intrigués par cet étrange personnage. Saldon aura dit qu'il fait partie des vampires renégats, mais Fran dit ne rien savoir de ce type de groupuscule. Il a l'air totalement perdu quand on lui parle de mouvement dissident, et annonce qu'il ne prend pas parti. Seulement, quand on lui parle de Strix, ses yeux deviennent ronds et il demandera ce que veulent les joueurs, en définitive. Le nom de Strix agit sur lui comme une sorte de bâton. S'il comprend que les joueurs veulent empêcher le retour définitif de Strix, il se mettra presque entièrement à leur service.

Fran pourra peut-être leur dire qu'il était allé une fois à un rassemblement de vampires, il y a maintes années. Lors de ce rassemblement, il avait été méprisé, ignoré ou rabaisé par les

Fran est tout sauf un vampire ordinaire. On pourra apprendre son histoire en posant les bonnes questions à certaines personnes, comme les membres du conseil.

Abandonné à sa naissance pour des raisons restées mystérieuses, le petit Fran fut adopté par un vieux couple du village de Souterre. Il y vécut des jours aussi heureux que possibles, ignorant sa vraie nature, que ses parents adoptifs lui avaient consciencieusement cachée. Il va sans dire que le cas Fran avait longuement et souvent débattu au conseil du village, Fran ayant finalement été unanimement accepté. A l'adolescence il suivit un groupe d'aventuriers de passage afin de « voir du pays ». Il revenait de temps à autres, de plus en plus riche et finit par se marier avec une jeune fille ramenée de l'étranger et aussi déluée que lui. Les habitants de Souterre l'avaient pourtant mis en garde contre les ennuis qu'une telle vie pourrait lui apporter. Le malheur finit par frapper au moment où plus personne ne l'attendait. Lors de sa nuit de noce, Fran emporté par l'extase de l'instant mordit sa femme et la saigna à vif pour se repaître de son sang. N'étant pas préparé à ce genre de pulsions, il en ressentit un remord tel qu'il bascula dans la folie : il venait de tuer l'être qu'il chérissait le plus au monde. Fran développa alors une double personnalité, comme pour se convaincre qu'il n'était pas l'auteur de ces crimes. Ses habitudes se divisèrent bien vite en deux types de lignes de conduite prédéfinies : celle de la bête (au cours de laquelle il se conduirait comme un animal en chasse et se repaîtrait de ses victimes), et celle du fou (au cours de laquelle il écrirait et chanterait des chansons sans queue ni tête pour la famille qu'il a perdue à jamais). Cette histoire se déroula il y a plus de quatre siècles et resta cependant très présente dans la communauté de Souterre et de ses environs. Sa morale prouve qu'il ne faut pas partir chercher les problèmes si on est un brave petit gars et qu'on ne veut pas finir comme ce pauvre Fran Xapp'ha... Ce dernier est devenu le symbole de la perfidie du monde extérieur. Fran ne s'est pas attaqué à un seul habitant de la région depuis qu'il a tué son épouse Yamali. Bon, c'est vrai que, parfois, des étrangers de passage disparaissent « mystérieusement » mais, plus généralement, il se nourrit de viande de rennes et d'animaux sauvages.

vampires plus vieux que lui. Il s'attendait à cela, mais les pires furent les adorateurs de Strix, notamment les plus anciens, qui le battirent comme plâtre parce qu'il n'avait pas effectué un signe distinctif d'usage dont il ignorait jusqu'à l'existence. Presque détruit, un des Protecteurs l'amena loin de ce rassemblement et le fit soigner par ses serviteurs. Ce Protecteur, nommé Sal-

prestation, les joueurs arriveront en haut dans un état plus ou moins avancé de fatigue physique et morale.

A une centaine de mètres du sommet, le silence devient pesant. Même Fran a cessé ses chansons étranges. Il se contente d'écouter le vent. Se retournant vers les joueurs essouffés, il annonce stoïquement qu'un danger les attend en haut, et qu'il va falloir se montrer brave. Le vampire reprend son ascension, toujours dévidant la corde derrière lui à l'intention des joueurs puis disparaît derrière une anfractuosité. Voilà les joueurs livrés à eux mêmes à trois cent mètres du sol, un danger inconnu devant eux.

Lorsqu'ils en auront assez d'attendre, les personnages reprendront l'ascension. Très rapidement, ils arrivent au niveau des galeries de Castel Souterre : de longues meurtrières fendent la roche pour amener la lumière et l'air dans la forteresse vampire. Les entailles sont trop fines pour pouvoir entrer, mais les personnages pourront jeter un oeil occasionnel et contempler les esclaves travaillant d'arrache pied à l'aménagement des salles.

A quelques mètres du sommet, on distingue nettement une plate-forme ouvragée, invisible depuis la vallée. La corde laissée par Fran est accrochée à une gargouille, deux mètres en contrebas des meurtrières. Un chemin de ronde étroit court tout le long du petit muret.

Castel Souterre

Forteresse réputée imprenable, Castel Souterre est creusée à même la roche dans la partie haute d'un pic montagneux. Une dizaine d'étages labyrinthiques se succèdent en salles, en couloirs et en escaliers sur une soixantaine de mètres de hauteur. Invisible depuis le sol, la partie haute du pic est couronnée d'un petit castel de mode gothique.

Véritablement prévu pour être accédé par la voix des airs, Castel Souterre ne possède qu'une porte à pont-levis, donnant sur une crête montagneuse à l'arrière du pic. C'est uniquement par cet éperon étroit que les rares visiteurs piétons peuvent accéder d'abord au château, puis aux salles souterraines.

don, signala dès son retour au rassemblement que ce jeune et insolent vampire avait trépassé. Fran refuse viscéralement l'idée que ces esprits obtus puissent gagner encore davantage de pouvoir par le retour de Strix, et fera tout pour handicaper leur retour en grâce. Il acceptera de mener les joueurs à Castel Souterre par la voie la plus sûre : la falaise.

Mais avant de prendre la route, il insistera pour chanter quelque chose pour les bons habitants de Souterre. Fran chante plutôt bien, seulement ses textes sont parfois un peu étranges. Bizarrement, au cours des siècles, il a fini par modifier les goûts musicaux des habitants si bien que ceux-ci se massent avec ferveur pour écouter leur barde préféré. Les personnages seront donc les seuls à être décontenancés en écoutant « Des Bellettes ont Déchiré ma Peau », « Mon Luth veut Tuer Ta Maman » ou « l'Invocation et la Danse Rituelle de la Jeune Citrouille », à supposer qu'ils restent jusqu'à la fin du concert. Les airs sont entraînants, joués de façon énergiques, mais chantés de manière assez désinvolte et peu convenue.

Si les joueurs n'ont rien convenu, c'est avec la même démarche chaloupée et en sifflotant que Fran viendra les trouver aux dernières lueurs de la journée. Pour lui, la nuit présente des intérêts sérieux. Il n'y a pas trente-six solutions pour se rendre à Castel Souterre : la porte bien en vue sur un piton rocheux, ou la voie des airs. Et comme les personnages n'ont pas reçu d'invitations, soit on sait voler, soit on sait grimper. Nous voici donc partis pour une petite grimpe de quatre centaines de mètres. Les joueurs n'ont pas pensé aux cordes ? Il devrait y avoir moyen d'en trouver une ou deux sur place.

L'ascension dans la pénombre du monde de la nuit est une véritable gageure mais elle présente aussi l'avantage de la discrétion. Fran est suffisamment bon grimpeur pour récupérer d'éventuelles bourdes sans avoir recours au vol et insistera pour prendre les couloirs ombragés, malheureusement plus humides. Il ne devrait normalement rien arriver de sérieux aux joueurs pendant l'escalade, sauf s'ils font vraiment et délibérément les imbéciles. Le savoir-faire et l'expérience de leur guide suffiront à faire le reste. Le plus difficile sera de supporter les chansons et les sarcasmes : « Si vous ne savez pas grimper, j'espère au moins que vous savez tomber ».

La paroi est presque verticale et présente quelques paliers où il est possible de reprendre son souffle. Regarder vers le bas n'est certainement pas une bonne idée. En fonction de leur

Retour à Castel Souterre

Alors que les personnages entament leurs derniers mètres, un long hurlement de loup retentit. A quelques dizaines de mètres en vis à vis, un loup-garou bipède en armure de maille hurle à la lune en tenant un vampire par le col. Le malheureux hurle aussi, mais de peur. Ses pieds s'agitent dans le vide et une épée lui traverse le poitrail. Le loup-garou reprend sa lame par la poignée et la retire du futur cadavre, qui dégringole jusqu'à Souterre. En levant la tête, il remarque les joueurs. Après un bref moment d'interdiction, il hurle à la lune, grimpe et disparaît derrière la muraille.

Voilà un petit préambule qui devrait pour le moins interloquer les joueurs. Le fait est que les personnages arrivent après la bataille : pendant qu'ils faisaient de l'alpinisme, la grande horde de Carnis a pris Castel Souterre d'assaut. Les pertes ont été énormes des deux côtés. L'effet de surprise et l'attaque éclair ont joué en faveur des assaillants pour la prise du château et des premiers mètres de souterrains. Les profondeurs ont par contre été payées au prix fort ! Castel Souterre est une place inexpugnable réellement bâtie pour la défense : une poignée de vampires peut tenir sans soucis, même armés de tapisseries et de pinceaux ! Après une progression fulgurante, la meute s'est brisée sur une résistance farouche : les derniers défenseurs se sont réfugiés dans les étages inférieurs et on organisé le siège.

Les personnages débarquent sur un statu quo : dans les profondeurs du castel, une centaine de lycanthropes campent sur leurs positions, maintenus en respect par une poignée de vampires commandant à quelques zombies. Dans les dédales supérieurs, de rares lycanthropes errent à la recherche d'ennemis inexistantes. Une dizaine d'entre eux font la navette entre les couloirs jonchés de cadavre et la surface pour y entasser les dépouilles.

Sur le plateau à l'avant du château, le spectacle est saisissant. Les portes sont grandes ouvertes, défoncées. Une bonne centaine de corps sanguinolents et affreusement mutilés sont entassés en petits monticules épars de deux ou trois individus. S'y mêlent des carcasses imposantes de loups-garous et de Garols, des corps malingres de zombies et quelques dépouilles de vampires. Le château est entièrement vide en dehors de



quelques hommes-loups et lycanthropes restés en arrière pour achever les agonisants et mettre le feu aux cadavres à l'aide d'une torche et d'un liquide verdâtre (une flasque de feu grégeois).

Si les joueurs sont montés sans renforts, ils ne font pas le poids devant ces vétérans surhumains et devront trouver un moyen de pénétrer en catimini dans la place forte. Escalader les murailles ? Se souvenir de l'entrée latérale menant aux écuries des chauves-souris géantes qu'ils avaient empruntées lors de leur première visite ? Ou pourquoi pas tenter de négocier avec les Lycanthropes ? Les hommes-loups sont suffisamment civilisés pour emmener des prisonniers potentiellement importants à leur chef. Ce ne sera pas le cas de Garols de base ou de certains loups-garoux excités par l'odeur du sang et du feu.

L'atmosphère dans le dédale souterrain est oppressante, le danger est partout : un Garol égaré, un homme loup en pleine ronde, un vampire tentant une sortie. Il convient d'avancer prudemment parmi les couloirs et les salles désertées.

Et si...

... Les joueurs étaient en danger de mort ?

Rapide comme le vent, agile comme un lapin sous extase, Fran sortira d'on ne sait où et se jettera dans la mêlée. En dehors de son altruisme congénital, les joueurs sont à ses yeux les seuls capables de stopper le péril Strix et il est prêt à donner sa vie pour leur permettre de mener à bien cette grande mission. Sous le coup de cette frénésie suicidaire, il s'avère un adversaire redoutable... Mais pas invincible. Notez que Fran pourrait tout aussi bien débarquer au mauvais moment ou s'en prendre aux mauvaises cibles...

Il est aussi probable que les joueurs se trouvent un allié plus improbable. Au tout début de cette campagne, ils auront peut-être appris la disparition d'un(e) villageois(e), peut-être était-ce juste une rumeur à Blainfol, ou un soldat d'Aboresme enlevé sous leurs yeux. Peut-être plus simplement était-ce l'un de ces bûcherons qui les avaient accueillis lors de leur fuite de Blainfol. Les joueurs pourront se trouver nez-à-nez avec l'individu en question. Il pourrait avoir été accepté dans la meute dont il partage le mode d'existence violent et fier. L'individu déteste la faiblesse mais ne se départit pas entièrement de son humanité. Il pourrait aussi s'agir d'un individu transformé en loup-garou à la suite d'une morsure, et qui n'assume pas entièrement son nouvel état.

La salle d'apparat où les joueurs avaient été accueillis par Estragornir, là où la boîte se trouvait (et où elle se trouve encore), est située plus bas dans la montagne. Il y a cependant un problème de taille : elle est située au centre de l'ouvrage défensif des assiégés et leur sert actuellement de QG.

Les joueurs ne tarderont pas à tomber sur le campement chaotique des assiégés. Le bruit et l'odeur leurs permettront d'être avertis bien à temps pour envisager de passer inaperçus. Les lignes de lycanthropes sont constituées de quelques « tas » épars d'une trentaine d'individus campant à même le sol de salles grandioses. De fréquentes navettes font la liaison entre ces campements de fortunes, relayant les informations et prévenant de toute tentative de sortie des assiégés. Chaque « tas » comprend un ou deux gradés et un lot de soldats. Le « tas » du général Larkh comprend essentiellement des Loups-garoux et quelques Garols ; il garde en outre une troupe de quinze hommes loups en retrait de son propre campement. Il se méfie de ces soldats d'élite trop ordonnés et issus de la garde personnelle de Carnis. Le Thesk n'aurait-il pas confiance en lui ? Larkh veut démontrer son dévouement et sa valeur, il est décidé à n'employer les hommes loups que dans

un cas d'absolue nécessité pour leur accorder le moins de gloire possible.

Difficile récupération

La situation est suffisamment compliquée pour permettre aux joueurs d'échafauder divers plans de récupération de la boîte. Trois possibilités distinctes se dégagent assez nettement.

Les joueurs seront certainement tentés de faire cavalier seul. Après tout, cette guerre ne les concerne pas, alors autant laisser ces gens s'étripier entre eux. Il faudra d'abord entrer dans le camp retranché des vampires en esquivant les gardes des deux factions. Les vampires ne s'étant pas donnés la peine de connaître leur cheptel humain, ils seront susceptibles de penser que les personnages font partie de leurs esclaves, sauf si bien sûr les personnages arborent des vêtements ou des armes trop typés. L'approche discrète est particulièrement délicate, sauf à connaître un passage secret. Le plus simple serait de créer une diversion, par exemple en provoquant une escarmouche qui dégénérerait certainement en grosse baston. Dans le camp vampire, la situation n'est pas glorieuse. Une vingtaine de zombis et autant d'humains sont positionnés dans le couloir à meurtrières ceinturant les dernières salles défendues. Au-delà de cette enceinte s'étalent quelques salles immenses abritant des objets hétéroclites couverts de draps blancs : la remise des objets pendant les travaux. Elles ont été reconverties en armurerie, en réserve de nourriture et en mouiroir où sont entreposés les cadavres de quelques vampires. Quelques humains convalescents s'y reposent après avoir été soignés, un humain est en effet moins fort mais plus intelligent qu'un zombi. Les sept derniers vampires partagent leur temps entre les meurtrières, le chevet des malades et des morts, et les arrière-salles où ils échafaudent des plans de sortie et tentent d'entrer en contact avec Strix. Les personnages pourraient fortuitement apprendre que la majorité des assiégés désavouent secrètement leur chef de guerre : la doyenne **Dolores Malfemina** est une excellente

La boîte blanche

Il s'agit d'un cube d'une dizaine de centimètres de côté. Il semble taillé dans un bloc d'ivoire et ne présente aucune ouverture visible. Quelques inclusions de nacre et d'argent rehaussent chacune des six faces. Dès qu'un être proche du Phuomos touche la boîte, des runes dorées apparaissent partout entre les inclusions. N'importe quel Faëric dont la balance penche en direction de Phuomos pourra comprendre cette suite de symboles sans jamais les avoir vus auparavant. C'est comme si quelqu'un les lui soufflait dans sa tête. La signification est simple : il s'agit d'une incantation à prononcer pour ouvrir la boîte. La boîte ouverte révèle un second couvercle scellé garni d'autres inscriptions luminescentes dont la signification n'apparaît cette fois pas clairement.

Un Faërique érudit en sciences occultes sera capable d'extraire plus d'informations de cette suite de caractères luminescents. Il pourra y deviner les prémisses d'un long rituel débutant par un sort de lumière. Il comprendra que le rituel est composé d'un grand nombre de phases dont les instructions n'apparaîtront qu'une fois la phase précédente achevée. Il sentira en outre que chaque phase demande un fort investissement en Faër et qu'une fois débuté, le rituel ne peut être enrayé : l'officiant qui commencera la lecture sera pris d'une transe, et poursuivra le rituel dans son intégralité ou jusqu'à tomber d'épuisement. Si le premier officiant venait à tomber, un autre pourra prendre le relais. En fait, le premier individu, faërique ou non, qui fixera les symboles sera envoûté par le rituel et le poursuivra.

décoratrice d'intérieur, mais sur le plan militaire, elle est bien moins compétente que sa cadette **Hanima Torturensi**. Certains vampires complotent pour se débarrasser de leur chef et permettre son remplacement. Les autres seraient certainement peinés de l'apprendre.

Si les joueurs venaient à être pris (ils pourraient aussi choisir de provoquer la rencontre), ils seront conduits devant Dolores pour interrogatoire. La doyenne, tirée à quatre épingles, l'air revêche, raffinée et « très classe » leur posera un certain nombre de questions incongrues sous le regard courroucé d'Hanima : sont-ils des loups-garous ? Sont-ils les renforts envoyés par Strix ? Préfèrent-ils le carmin d'alizarine ou le bleu céruléen ? Elle s'intéressera aussi certainement à toutes les informations que les joueurs pourront lui donner sur l'organisation des assiégeants. Une association sera tout à fait possible : Dolores est prête à certains compromis pourvu qu'on lève le siège, et c'est une femme de parole. A l'inverse, Hanima juge que la parole donnée aux races inférieures ne compte pas. Si les vampires venaient à l'emporter sur leurs assiégeants (ce qui semble assez douteux), elle n'hésitera pas à s'opposer à sa supérieure sur la question de laisser la vie sauve aux joueurs... Alors pour ce qui serait d'une certaine boîte promise avant la bataille, n'y comptez même pas. Gageons que les personnages auront le bon goût de s'éclipser sans demander leur reste et de revenir très rapidement en force pour prendre la place exsangue avant l'arrivée de renforts. Il est néanmoins plus probable que les loups-garous l'emportent. Les personnages devront alors comprendre que leur salut est dans la fuite, faute de quoi ils seront faits prisonniers et menés à Carnis. Quant à la boîte, elle fera le trajet avec eux ou sera laissée sur place avec quelques rares autres « saloperies phuomiques ».

Enfin, les personnages pourraient tout aussi bien être amenés à pactiser avec les loups-garous. Les lycanthropes sont certes bruts de décoffrage et ont facilement tendance à considérer les humains comme du gibier, mais étrangement, ils sont assez ouverts d'esprit. Les personnages seront amenés devant le général **Larkh**. Après un bref interrogatoire, si les joueurs ne font pas de bourde monumentale, le lycanthrope sera facilement convaincu que les ennemis de ses ennemis pourraient être ses amis... Ce qui ne l'empêchera pas de les faire surveiller ou chaperonner par un fidèle. En outre, Larkh dévoilera les raisons de sa présence sans aucune appréhension, il n'est pas dans sa nature de tortiller de la queue pour pisser droit : Strix a trahi son frère Carnis : il a d'abord essayé de brûler le Monde de la Nuit, et maintenant il tente de l'ensevelir dans une substance maligne qui tue les hommes et, en corollaire, les loups-garous. Les informations ne sont pas tout à fait correctes, aux joueurs d'en tirer partie. Le plan de Larkh est simple : affamer un peu, puis lancer une attaque sur plusieurs fronts. Si les joueurs peuvent lui proposer mieux en terme de minimisation des pertes, il leur en sera reconnaissant. Le chef des lycanthropes ne fera aucune promesse concernant une certaine boîte. Il préfère attendre la fin de la bataille pour y voir plus clair. Larkh n'a pas l'intention de laisser un artefact dont il ne sait rien entre les mains d'hurluberlus travaillant pour le Royaume et il faudra négocier àprement pour obtenir l'objet. Le plus simple sera de dire la vérité : Larkh est en effet lui aussi intéressé par la disparition du ver. Comme il n'a aucun moyen de vérifier qu'on ne lui raconte pas de mensonge, il voudra certainement que les joueurs l'accompagnent chez Carnis pour faire leur œuvre. En fonction de l'éloquence des joueurs et de son opinion pour eux, il finira certainement par consentir à un compromis entre : « la boîte reste aux loups-garous et on se donne rendez-vous devant le ver dans deux décades » et « prenez la boîte, mais vous serez escortés par ces dix hommes-loups de la garde personnelle de Carnis ». Larkh n'en fera certainement pas mention, mais il a besoin des personnages : dès le premier regard porté sur la boîte, il a compris qu'il s'agissait d'un artefact de Phuomos, un objet qu'aucun de ses pairs n'est capable de manipuler !

Le plus simple pour les joueurs serait en fait de profiter de la confusion des combats pour semer leur chaperon et s'enfuir avec la boîte. Ils se priveront néanmoins d'un bon appui pour la suite : Larkh se souviendra d'eux...

Et si...

... On récompensait enfin les joueurs ?

La salle des anciens regorge littéralement d'objets : potions, livres, armes, armures ; historiques, faeriques ou simplement artistiques. S'ils font partie d'un quelconque camp vainqueur, les personnages auront indubitablement droit à un cadeau de la part de leurs alliés. Au meneur de décider en fonction de ses joueurs et de la situation. Notez tout de même que les articles de Phuomos ne sont pas légion ici.

Et si...

... Les personnages libéraient des prisonniers ?

Les vampires de Castel Souterre retenaient de nombreux humains prisonniers. Entre la peste et le choléra, ceux-ci ont choisi le plus évident : les loups-garous mangent indubitablement leurs victimes. C'est donc avec une ardeur redoublée qu'ils ont défendu les positions de leurs bourreaux vampires. Les joueurs auront bien du mal à plaider leur cause auprès de Larkh, et bien plus encore auprès de Dolores, mais s'ils y parviennent, ce sera clairement un acte qui comptera dans la suite. Leur réputation grimpera en flèche tant dans la population que dans les hautes sphères, et le meneur pourra faire intervenir occasionnellement les familles et amis des prisonniers dans sa narration pour débloquer quelques situations. Sans compter les prisonniers qui pourront suivre fidèlement les personnages.

Les joueurs sont maintenant en possession de la boîte et de son manuel d'utilisation (encore faut-il savoir le lire). Ils n'ont plus qu'à retrouver le ver et à l'enfermer. Le plus tôt sera le mieux, mais il est envisageable de faire quelques crochets, parfois obligés (Carnis ? Agony ?). Les personnages seront vraisemblablement accueillis en héros à Souterre, et pour un soir, on oubliera les antagonismes et les statuts sociaux au cours d'une grande fête. S'il est encore en vie, Fran sera très triste de voir ses nouveaux amis le quitter... Mais nul doute qu'on le retrouvera au moment le plus incongru. Les personnages quitteront probablement les montagnes avec leur escorte royale et accompagnés de dix hommes-loups en armure. Cet étrange équipage se déplacera à fond de train (les royaux et les joueurs à cheval, les hommes-loups à pied, et ces derniers ne sont pas beaucoup plus lents que les cavaliers) pour tenter de couper la route du Ver de Ténèbres. Les paysans questionnés sur le chemin pourraient faire état de la direction prise par le Ver après Bosmia : le Ver aurait longé la limite des terres vers le Sud-Est. Le chemin le plus court vers la capitale du Duché de Parclos, la ville de Closia. C'est la trajectoire de la Grande Route du Nord, avec une multitude de petits villages qui n'auront pas manqué de se faire happer par le Ver de Ténèbres...

Et si...

... Vous manquiez d'idées pour égayer le voyage ?

Lorsque les joueurs sont partis avec Fran, Majeuneau a voulu les rejoindre pour leur prêter main forte, mais il s'est perdu en route. Il est tombé nez à nez avec l'arrière-garde des armées de Carnis, qui avaient acculé un érudit Faër. Il faudra, en partant de Souterre, localiser les soldats royaux, les rejoindre et les mener hors de la ténébreuse forêt qui grouille maintenant de loups-garous. L'érudit pourra manipuler la boîte.

Un des gars de la troupe royale a été mordu par un loup-garou dans les montagnes et n'a rien dit... On le voit petit à petit devenir malade. Ses anciens camarades veulent le trucider...

Le rituel

Il faudra neuf jours de chevauchée soutenue pour atteindre la région de Parclos. Retrouver la trace du ver sera chose aisée. Dans un rayon de 50 kilomètres, tous les habitants ont une connaissance approximative de sa position. L'effrayante traînée noire semble avoir grossi depuis la dernière rencontre : elle atteint six mètres de diamètre et avance un peu plus vite. Les



joueurs se seront peut-être entourés de quelques faëriques ou d'un focus de Faër en prévision de la débauche de magie à venir. Il serait préférable qu'ils commencent le rituel à bonne distance de l'abominable noirceur, histoire de laisser au ver une certaine distance pour freiner. Sans quoi, les incantateurs seront happés par la sombre masse et devront se sortir des cauchemars qu'il colporte avant de pouvoir entamer quoi que ce soit d'autre.

Les joueurs ignorent tout du déroulement du rituel, tout au plus savent-ils qu'ils doivent se laisser guider par les inscriptions. Dès la lecture des premiers mots, les yeux de l'incantateur se révulsent, sa voix est amplifiée et modifiée comme si elle était proférée pas plusieurs personnes simultanément. Une lumière pulsante sort de la boîte. L'effet sur le ver est immédiat : il hésite à peine avant d'obliquer droit sur l'incantateur en accélérant sa course.

La seconde phase débute dès que le ver est à portée : elle consiste à l'endormir, le mettre en stase. La lumière de la boîte devient rougeâtre, et deux heures durant, l'incantateur dodeline de la tête en proférant des sons incongrus. La colonne de noirceur s'immobilise lentement jusqu'à stopper totalement sa progression. Lentement, on voit le ver se matérialiser : une sorte de limace noirâtre de la même section que la trace noire et longue d'endurance physique. Il est vraisemblable qu'un grand nombre d'officiants se succéderont pour la mener à terme.

Et si...

... L'incantateur était perdu dans la mélasse noire ?

Ses amis auraient intérêt à l'y chercher sans quoi, s'il venait à tomber de fatigue, le rituel serait interrompu et le ver finirait par reprendre sa progression

La troisième phase consiste à forcer le ver à augmenter sa densité de Thnesk. Elle requiert un peu d'endurance et énormément de Faer. Des spectateurs inopinés pourraient voir, dans le reste des terres, la trace de Ténèbres se rétracter, trembler, éjecter des cadavres d'individus et d'animaux littéralement morts de peur. Depuis sa naissance dans le Duché d'Abosme, la « queue » du ver sera rappelée à sa tête, un peu comme un immense yo-yo remontant vers le doigt. Au fur et à mesure que cette masse de ténèbres avancera jusqu'à Closia à une vitesse hallucinante, la limace est submergée de ténèbres. Elle devient de plus en plus noire, des éclairs noirs commencent à se produire dans son corps et sa surface est comme en ébullition.

La quatrième phase débute soudainement lorsque la limace commence à « déborder ». Elle semble fondre sous sa masse et des traînées de ténèbres rapides comme de la lave hawaïenne ne tardent pas à entourer l'incantateur formant un cercle parfait d'une dizaine de mètres de rayon autour de lui. L'incantation se poursuit, harassante. Chaque heure, les jets de résistance s'enchaînent. Si trop d'incantateurs tombent de fatigue, le premier à être tombé inconscient se révèle de sa léthargie, faible, mais capable de reprendre le rituel. Bientôt, le cercle de ténèbres ayant pour centre les incantateurs s'élève doucement en cylindre vers le ciel. Deux heures plus tard, une immense colonne noire et visqueuse atteint les nuages dans un déferlement d'éclairs et de tonnerre. La pluie se met à tomber sur le carré de pelouse encore visible où se tiennent les incantateurs, unique signe qu'ils ne sont pas morts et n'ont pas encore été happés par cette Bête de Thnesk ! Seuls le cercle de couleur vert sombre sur lequel ils sont et le petit cercle de lumière tout là haut rattachent encore les personnages à la réalité. Au sommet, vers les nuages, le cylindre tourne, et se déforme. C'est maintenant comme si les joueurs étaient au fond d'un vase obscur. Les ténèbres s'élèvent encore un peu et retombent à l'intérieur du « vase ». La masse poisseuse chute au ralenti vers les incantateurs. Les personnes à proximité sentent une fatigue soudaine alors qu'un grand nombre de points de faër leurs sont enlevés. Un « clap » retentit, la boîte vient de s'ouvrir. Et une lumière aveuglante en jaillit. La colonne de ténèbres accélère sa descente et finit par s'engouffrer dans le réceptacle tenu à bout de bras par les officiants. Il faudra tout de même quelques bonnes minutes d'une tension

redoutable, et pour les incantateurs et pour les bras, avant que la totalité de la colonne n'ait été aspirée. A cet instant précis où la dernière parcelle de ténèbres disparaît, c'est comme si le poids du monde venait de tomber dans cette ridicule petite boîte. Les incantateurs ne pourront supporter son poids et elle tombera au sol en se fermant instantanément dans un « clap » sonore.

Maintenant que ténèbres et lumière ont disparu, le paysage semble incongru tant il est anodin. Seule l'averse trahit la réalité de ce qui vient de se produire. La pluie tombe dru maintenant, comme si elle lavait le monde et faisait oublier les mauvais moments passés, par une douche fraîche et revigorante.

Vers l'équilibre

...Veuillez laisser le monde dans l'état où vous l'avez trouvé, merci.

Strix n'a pas fait exprès d'ulcérer son ami Carnis, il l'a juste oublié... Il a beaucoup « d'affection » pour son frère Thnesk, mais il était fatigué, si fatigué... En passant sa convalescence chez Carnis, il aurait pu tout avoir.

Dans le doute Carnis n'est pas prêt de laisser passer les oublis de son compère : c'est la Guerre. Les armées de Carnis vont traquer Strix pendant quelques semaines, jusqu'à l'annihiler totalement. Le Seigneur des Loups Garous n'a pas l'intention de détruire tous les vampires, il en même un certain nombre qu'il affectionne particulièrement, il lui faut juste reprendre l'ascendant. Ce qu'il fera en profitant des dissensions entre eux et de la faiblesse de leur père.

Le Royaume n'aura même pas à lever le petit doigt pour que Strix soit défait. Bien sûr, le Roy n'aimerait pas dire que ses troupes n'ont rien fait contre ce péril, et il va lancer quelques expéditions légères pour la forme, également histoire de contrer les déplacements des armées de Garous sur les terres du Royaume.

Et si...

Les deux Thnesks menaçaient de se rabochoer ?

Après tout, il ne s'agit là que d'un malentendu ! Et puis il existe de nombreux acteurs qui pourraient oeuvrer à cette réconciliation. Les Mortifères par exemple ont passé de longues années dans l'entourage de Carnis et pourraient tout à fait jouer le rôle d'intermédiaire. Cette alternative tripartite promet de riches heures de jeu tant sur le plan diplomatique que sur le plan de l'action. Elle risque néanmoins d'avoir des implications assez drastiques sur le paysage du monde de la nuit et de déroger à la sacro-sainte règle du « veuillez laisser le monde dans l'état où vous l'avez trouvé ».

Et si...

Enfin, finalement tout revenait en place tout seul ?

Après tout, le rituel de renaissance ne s'est peut être pas déroulé complètement comme il le fallait... Après quelques mois de pagaille Strix finira par se dissoudre dans le néant, et la situation reviendra à la normale sur un beau champ de ruines.

Épilogue

Dans les grottes les plus reculées du monde de la nuit, de vieux vampires pensent leurs plaies. Ce cuisant échec leur aura



au moins appris que leur père pouvait être rappelé à la vie... Commence aussi le travail d'introspection. Certains détails sont ressassés et on soupçonne rapidement la présence de traîtres dans leurs rangs. La chasse est ouverte, les purges ne font que commencer...

De son côté Saldon s'active dans les rues d'Agony. Il possède bien d'autres noms et bien d'autres propriétés. Avec la reconstruction du monde de la nuit il compte bien faire prospérer ses affaires... Mais du plus loin possible. La vente d'une partie de ses propriétés lui a permis la préparation d'un voyage dans d'autres mondes, pour affaires et agréments. Il n'est pas impossible que les joueurs croiseront à nouveau la route du gentleman vampire.



