

NIGHT TRAIN

A CHEAP TALES FOR BARBARIANS OF LEMURIA

« *Il y a plus de choses dans le ciel et sur la terre,
Horatio, que n'en rêve votre philosophie.* »
— *William Shakespeare, Hamlet I, 5.*

Textes : le grümph - Corrections : Ikaar

Qu'elles soient bordées de palmiers californiens ou de façades en fonte, nos rues ont toujours été sombres et dangereuses. Nul ne s'émeut plus des disparitions et des meurtres. On se contente de s'armer un peu plus, de mettre ça sur le compte de la violence aveugle et de pleurer les disparus avant de les oublier. Et chacun de sortir et de s'amuser, de danser et d'espérer...

Mais dans l'ombre se pressent les clandestins, ces démons de l'ancien temps qui se nourrissent des peurs et du sang, conduisant d'horribles rituels dans le secret des caves et des appartements – des rituels qui impliquent presque toujours d'innocentes jeunes femmes et de grands couteaux. Plus dangereux encore sont les serveurs du Calice, car ils savent maîtriser leurs instincts pour conduire leurs sinistres plans sur de plus longues échéances, en manipulant les hommes et en bâtissant des forteresses d'argent et de pouvoir. Et tous fondent sur leurs proies sans qu'un instant ces dernières se doutent qu'elles ne sont que du bétail pour des monstres plus anciens que le temps.

Dans la noirceur d'un monde inconscient de la menace, peu nombreux sont ceux qui se dressent contre les forces des ténèbres : les couronnés et les héritiers sont de ceux-là, parfois rejoints par un sorcier, par un clandestin qui a abandonné les siens ou par un innocent qui a perdu ses illusions. Ensemble, ils ont juré d'aider les gens, de combattre les ténèbres où qu'elles soient et de protéger la paix des portails !

Mais en ces temps sombres, une nouvelle menace approche : des forces inconnues s'attaquent aux sanctuaires du monde et les flétrissent sans rémission. Si tous tombaient, le monde disparaîtrait à son tour...

NightTrain est un jeu d'aventure et d'action dans un univers de fantasy urbaine, peuplé de démons et de malfaisances, de magie et d'artefacts. Vous incarnez des hommes qui, par obligation ou par choix, ont rejoint le Train de nuit, *the NightTrain*, une organisation occulte qui, de nos jours, combat les forces des ténèbres dans les grandes cités américaines. Attendez-vous à pénétrer dans les épaisseurs de la cité, à tirer l'épée et la hache contre des créatures que n'effraient pas les armes à feu, à visiter des endroits mystérieux dissimulés dans les transversales du monde, à mettre à jour des intrigues tordues qui mettent en jeu la vie de dizaines d'innocents, à combattre des créatures

puissantes et anciennes douées de pouvoirs impressionnants, à rencontrer des êtres plus puissants encore qui se révéleront des alliés précieux ou des ennemis impitoyables... La magie et les légendes sont à vos côtés : apprenez à les maîtriser sans qu'elles vous consomment !

LE TRAIN DE NUIT

Comme bien souvent dans les légendes, tout commence lorsque les principes de la lumière et des ténèbres s'affrontent pour le contrôle du monde. Cette fois encore, il n'en fut pas autrement et la guerre qui opposa les hordes sombres aux héros étincelants fut longue et coûteuse pour tout le monde. Au final, presque tous les héros périrent, mais ils parvinrent à fermer à jamais les portails qui menaient dans les domaines des ténèbres, sacrifiant les accès à leurs propres royaumes.

Les hommes ont depuis longtemps oublié que de tels événements eurent lieu, mais d'autres qu'eux ont une mémoire ancienne et se rappellent. Les démons qui restèrent sur terre durent se cacher, car les hommes enfin libérés les pourchassèrent sans répit. Ils devinrent les clandestins, dissimulés dans les interstices du monde, dans des trous infâmes et des aires viciées jusqu'à se faire oublier. Et les hommes, on le sait, ont le souvenir évanescant.

Lorsque la chasse cessa, les clandestins réapparurent à la surface du monde et redevinrent des prédateurs sans pitié, prêts à fondre sur ceux qui les avaient tourmentés et à prendre leur revanche sur les serveurs de la lumière. Pourtant, chaque fois, ils trouvèrent face à eux des champions parés à les affronter et à les repousser – les champions de *NightTrain*.

NightTrain ne porta pas toujours ce nom – ici on l'appela le Cercle, là on le nomma le Concile. *NightTrain* fut le nom qu'il se donna lorsqu'il s'installa aux États-Unis d'Amérique au cours du 19^{ème} siècle.

Les démons du Calice comparent *NightTrain* à une franchise : la maison-mère est difficile à localiser et plus difficile encore à identifier, mais elle sème des succursales sur son passage. Elle trouve des héros prêts à s'engager dans le long combat contre le mal et elle les arme avant de disparaître à nouveau.

COURONNÉS ET HÉRITIERS

Les groupes travaillant pour le Train de nuit comprennent généralement deux personnes auxquelles viennent s'adjoindre d'autres alliés tandis que le groupe s'implante progressivement dans une zone de la cité. Ce noyau central est constitué d'un couronné et d'un héritier.

Le couronné est un humain qui a succombé aux ténèbres, par bêtise, par intérêt, par passion ou par accident. Il a fait le mal et provoqué bien des malheurs à travers le monde. Il connaît intimement sa face obscure et la puissance des ténèbres et il connaît aussi le prix qu'il devrait payer pour ses actes : à sa mort, imminente, son essence sera absorbée par le Calice et servira à en augmenter la puissance ténébreuse. Le Train de nuit lui a proposé un marché : rejoindre la croisade en abandonnant ses habits de noirceur, embrasser une mission qui ne lui laissera plus jamais le moindre espace personnel, ou périr immédiatement, son âme fracassée et promise aux pires tourments. Si l'homme accepte, il se voit offrir de coiffer une simple couronne de bronze oxydé comme marque de sa soumission. La *couronne des embruns* est un artefact de puissance, unique au monde – les clandestins la recherchent depuis longtemps pour arracher au *NightTrain* son pouvoir de nuisance. Car celui qui a porté la couronne devient immortel. Bien sûr, il mourra un jour, lorsqu'il atteindra ses cent ans – mais si les coups et les lames peuvent lui arracher des bouts ou l'envoyer un moment en torpeur, le couronné finit toujours par retrouver son intégrité. Seule la tête tranchée peut mettre un terme prématuré à son existence de pénitent.

Le cas de l'héritier est encore plus étrange : lors de la Grande guerre qui précéda l'histoire du monde, les héros de lumière laissèrent en héritage des objets de grand pouvoir – des armes le plus souvent, mais aussi des armures, des cors, des outils, des sacs. Au cours des âges, ces objets échurent à des humains qui n'attendaient que cela : au fond d'eux-mêmes, dans leur sang et leurs tripes, ils savaient qu'ils étaient incomplets et que leur destin était tout autre que celui qu'ils se voyaient proposer par l'existence. La rencontre entre un artefact et un héritier n'est jamais le fruit du hasard : tout concourrait à cette réunion et le Train de nuit, à qui retournent les artefacts lorsque leur porteur disparaît, ne fait que permettre au destin de se réaliser.

Lorsque le noyau d'une cellule est constitué par la rencontre d'un couronné et d'un héritier, ils se voient offrir la possibilité d'établir un commerce – agence de détective, boutique d'occultisme ou d'antiquité, librairie... C'est par cette vitrine que les héros peuvent être contactés par ceux qui ont besoin d'aide et qu'ils peuvent, parfois, gagner un peu d'argent pour subsister. C'est aussi grâce à elle qu'ils finissent par attirer d'autres héros.

COMPAGNONS

Car, immanquablement, alors que les champions du *NightTrain* commencent à affronter les clandestins et les membres du Calice, à les traquer et à les forcer à retourner à leurs trous sombres, ils lient des relations fortes avec d'autres acteurs du monde occulte qui viennent renforcer leur garde.

Bien souvent, les sorciers reconnaissent dans le *NightTrain* la sécurité et le guide dont ils ont besoin pour ne pas tomber dans les ténèbres par la pratique de leur art. Ils trouvent un but à leurs connaissances et à leurs pratiques occultes. Ils se révèlent alors de précieux assistants et compagnons.

Quelquefois, des innocents trébuchent dans les ombres et se décillent, découvrant un monde dont ils ne soupçonnaient pas l'existence. S'ils ne deviennent pas fous ou ne retournent pas immédiatement à leur existence en occultant ce qu'ils ont vu, ils se lancent volontiers dans la lutte, trouvant un nouveau sens à leur existence et mettant au service de tous des connaissances et des compétences rares, quand ce ne sont pas des moyens jusque-là inaccessibles.

Plus rarement, des clandestins abandonnent leur existence dans les ténèbres et trahissent leur sang. Abandonnés ou traqués par les leurs, ils se réfugient parfois au sein d'une équipe de *NightTrain* où leurs talents trouvent à s'exprimer.



À quoi ressemble le *NightTrain* ?

Les personnages de l'héritier et du couronné ont rencontré le *NightTrain* : c'est un vieil homme au visage fatigué, le menton mal rasé parsemé de poils blancs et drus sur une peau mate, les cheveux revêches et les mains tavelées. Il porte des habits simples, jeans et chemise sous une veste sombre de velours élimé et un grand trench-coat mastic. Il loge dans des hôtels de seconde zone, sent le whisky, semble à l'aise avec les putes et la faune de la rue et porte un grand sac de cuir aussi fatigué que lui.

Il parle peu, sourit beaucoup, vous écoute d'un air entendu puis détourne la conversation d'un simple mot. Il lui suffit d'une semaine pour vous expliquer ce que vous devez savoir – ensuite, il vous abandonne en ne laissant qu'une carte portant un simple numéro de portable.

Si seulement celui-ci répondait quand on l'appelle...



GÉOGRAPHIE DU TRAIN DE NUIT

CITÉS ET LUMIÈRES

Le cadre de jeu de *NightTrain* est entièrement laissé à l'appréciation des joueurs et du conteur : simplement, ça se passe de nos jours et dans une cité américaine. Les États-Unis d'Amérique comptent trois grandes métropoles, totalisant plusieurs millions d'habitants chacune :

- **BosWash** est la métropole de la côte est, s'étendant de Boston à Washington et englobant New-York, Newark, Baltimore, Philadelphie et même Richmond plus au sud. Ce sont 44 millions d'habitants qui vivent sur une longue bande de terre, avec des zones intensément urbaines et quelques régions vallonnées et boisées. L'ambiance de BosWash est pluvieuse, grise, cosmopolite et frénétique.

- **ChiPitts** est la métropole du centre du pays, comprenant Pittsburgh, Détroit, Cleveland, Colombus, Cincinnati, Indianapolis, Chicago, Milwaukee et Madison – ainsi que toutes les zones périurbaines qui les entourent. C'est une immense plaine industrielle, froide et hargneuse, battue par les vents et les orages. L'ambiance y est ouvrière et renfermée, austère, croyante et patriotique.

- **SanSan** est la métropole de l'ouest – de San Francisco à San Diego, en passant par Sacramento et Los Angeles. Les cités se pressent le long des voies de communication nord-sud, coincées entre des montagnes abruptes et des déserts inhospitaliers. L'ambiance est plus chaude, mais aussi plus sauvage, plus libérée, plus délétère.

En fonction de l'ambiance que vous souhaitez adopter pour votre chronique, vous pouvez choisir l'une ou l'autre de ces conurbations ou, éventuellement, vous évader pour des destinations plus exotiques : Miami, La Nouvelle-Orléans, Seattle ou Anchorage.

LES TRANSVERSALES

Quel que soit l'endroit où les personnages s'installent, ils apprennent vite que les rues qu'ils arpentent ne sont pas les seuls lieux qu'ils peuvent visiter. Dans les interstices du monde se cachent les transversales – des perspectives qui n'existent pas, des rues qu'on ne peut trouver, des bâtiments qui se nichent là où ils n'ont pas la place. Toute la faune des exilés vit et prospère dans les transversales : humains et démons, déviants et sorciers qui y ont trouvé refuge et ne peuvent plus remettre les pieds dans le monde normal.

On peut tout trouver dans les transversales : de l'aide inattendue, des refuges bien planqués, du matériel « spécial », des onguents bizarres, des grimoires oubliés, des connaissances perdues... Plus d'une fois faudra-t-il s'y

rendre pour trouver la solution à un problème ou la clef à une enquête.

Passer dans les transversales n'est pas compliqué pour qui en connaît les passages – il suffit de savoir ouvrir les yeux et d'abandonner ses illusions sur le monde tel qu'on croit qu'il est. Cela n'empêche pas quelques accidents, quand des innocents un peu trop sensibles ou un peu trop shootés se trompent de voie et s'aventurent là où ils n'auraient jamais dû mettre les pieds. Il est rare qu'ils en sortent indemnes.

LES CLANDESTINS

Les clandestins sont les principaux adversaires des héros du *NightTrain*. C'est le nom que se sont donné les démons qui restèrent coincés sur terre lorsque les portails furent fermés au cours d'une guerre oubliée. Ils doivent vivre cachés, incapables de reprendre le pouvoir qu'ils détenaient, et en nourrissent une profonde frustration et une non moins profonde colère.

DIX MILLE CLANS

Bien qu'ils partagent la même dénomination, les clandestins sont très différents les uns des autres – il y a de nombreux clans dissemblables dans leurs coutumes et leur apparence, quelques-uns se livrant une guerre sans merci depuis des éons. Certains clans de démons sont à peine plus que des animaux brutaux et voraces ; d'autres sont extrêmement subtils et peuvent adopter une apparence humaine.

Les clandestins se cachent constamment, mais peu nombreux sont ceux qui ont choisi les transversales. Ils semblent ne pas s'y sentir à l'aise et n'y restent jamais très longtemps, à l'exception de quelques individus au caractère mieux trempé. Ils se terrent dans des immeubles abandonnés, d'anciennes zones industrielles, des souterrains humides, des tunnels déclassés... partout où leurs gueules affreuses peuvent passer inaperçues.

Les clandestins possèdent bien souvent des pouvoirs monstrueux, mais quel bien cela peut-il leur faire ? S'ils s'avaient de les utiliser au grand jour pour conquérir le monde, ils se feraient immanquablement détruire par les humains, plus nombreux et mieux armés souvent. Ils ne peuvent donc que se rabattre sur d'innocentes victimes isolées pour en faire leur casse-croûte ou exercer leurs instincts destructeurs.

Les clandestins naissent adultes – la naissance d'un démon n'est jamais quelque chose de beau à voir – prêts à fonctionner, mais doués d'une intelligence limitée. Celle-ci tend à se développer avec l'âge et les démons les plus intelligents sont aussi les plus vieux, les plus roués et les plus mauvais. Un nouveau-né est généralement brutal, puissant et parfaitement borné.



Quelques exemples de clans démoniaques :

Clan Arzinian – démons verts avec des cornes émeraude qui émergent du visage en de multiples endroits. Ce sont des guerriers sanguinaires qui chassent par groupe de deux ou trois et mangent les humains qu'ils ont traqués. Assez dangereux, mais, fort heureusement, de plus en plus rares – ils ont le malencontreux défaut d'être hypnotisés par les phares des voitures quand ils se font surprendre au milieu de la route. Généralement, la voiture gagne.

Clan Brandor – démons visqueux et tentaculaires qui supportent mal la sécheresse et la lumière du soleil. Ce sont des ritualistes fort capables, protecteurs de nombreux secrets et d'antiques grimoires. Travaillent généralement en cercles de pouvoir qui se louent à ceux qui peuvent payer.

Clan Dirlic – grands démons gris à la face lisse et caoutchouteuse. Ce sont des démons guérisseurs, capables de soigner n'importe quoi et de rattacher les membres. Ils sont souvent employés par des humains très riches qui ne veulent pas vieillir ou qui sont très malades. Leur prix est variable et pas toujours monétaire.

Clan Drakul – démons parasites qui s'unissent à des hôtes humains. Les forcent à boire du sang, mais sont sensibles à la lumière du soleil. Généralement, un hôte atteint ne peut pas être soigné.

Clan Druran – petits démons noirs portant des motifs rouges sur le sommet du crâne. Ils hantent les maisons et se nourrissent des peurs qu'ils provoquent à tout instant. Ils sont capables de se transformer en ectoplasme pour échapper aux attaques. Travaillent toujours en bandes, passant de maisons en maisons dans les quartiers résidentiels.

Clan Felth – démons rouge vif aux membres jaune citron et à l'haleine particulièrement aillée. Maîtres de la liturgie démoniaque, connus pour leurs pratiques rituelles innombrables qui impliquent presque toujours le sacrifice de victimes sélectionnées avec soin. De nombreux clans travaillent pour eux afin de leur livrer les humains nécessaires.

Clan Keiros – démons à la peau brûlée et charbonneuse, avec des cornes noires hérissant leur crâne. Ils sont capables de prendre une apparence humaine et sont les principaux agents d'infiltration du Calice dans les sociétés

commerciales. Particulièrement doués dans la manipulation, le mensonge et les illusions, mais aussi très puissant en combat. Parmi les démons les plus dangereux qui existent.

Clan Kishian – démons rochers immobiles et patients. Ils font des rêves qu'ils interprètent ensuite afin de guider et de conseiller ceux qui les consultent. Les Kishians les plus petits tiennent dans une poche et servent d'éminence grise et d'oracles personnels à des démons plus puissants.

Clan Mangalan – démons guerriers hérissés de sombres plaques de chitine et d'épines métalliques. Puissants et mauvais, ce sont les troupes d'assaut du Calice et des gardes du corps tout à fait capables. Souvent utilisés pour garder les lieux de réunion des démons supérieurs.

Clan Palips – démons bleus et noirs, possédant quatre bras et une douzaine d'yeux, au moins. Vénéneux et venimeux à la fois, ce sont des démons assassins qui travaillent en solitaire. Durant leurs jours de congé, ils chassent les jeunes femmes pour leur dévorer les organes génitaux et les inséminer avec leurs œufs.

Clan Vimulni – démons éburnés marbrés de vert, filiformes et élastiques. Maîtres des éléments et des enchantements, fabriquent les armes et des objets démoniaques, enchantés ou non. Les nombreux ingrédients dont ils ont besoin incluent, assez souvent, des morceaux d'humain ou du sang.

Clan Xymox – démons musiciens un peu bizarres.



LE CALICE

Le Calice est d'abord le nom d'un artefact d'une puissance phénoménale. C'est ensuite le nom des démons qui le protègent et qui en utilisent les pouvoirs. Chaque démon qui meurt sur terre voit son essence aspirée dans le Calice. On dit que lorsque le Calice aura avalé assez d'âmes sombres, il pourra rouvrir les portails vers les royaumes ténébreux et, alors, les démons déferleront sur terre pour y apporter l'apocalypse.

Le problème, c'est que l'on dit aussi que le calice n'aura assez de puissance pour ouvrir les portails que lorsque le dernier démon sur terre sera mort et avalé – ce qui signifie que personne ne sera véritablement en mesure de les ouvrir, ces portails.

C'est pour cela que les serviteurs du Calice s'affairent à corrompre les humains, à leur faire embrasser les ténèbres pour que leur âme vienne remplir le Calice – remplaçant ainsi l'âme d'un démon et accélérant le moment où les portails viendront à s'ouvrir.

Le Calice a la capacité d'exaucer les souhaits de ceux qui en ont le contrôle. Les démons du Calice abusent parfois un peu de ces prérogatives – mais ils usent aussi un peu de la puissance de l'objet, repoussant d'autant le moment où ils pourront accomplir leur œuvre. Que voulez-vous ? Les démons ont, tout comme les hommes, un peu de mal à réfréner leurs envies et leurs pulsions.

Les démons du Calice ont tous la capacité de prendre une apparence humaine et rares sont ceux capables de les démasquer. Ils ont appris à manipuler les désirs des hommes et à faire de l'argent. Ils sont à la tête de sociétés très riches – essentiellement des sociétés financières ou des firmes d'avocat qui utilisent et dévoient les lois humaines pour parvenir à leurs fins et asseoir un peu plus leur empire. Plus ces firmes sont puissantes, plus elles ont la capacité de corrompre les hommes en échange de pouvoir et d'argent. Ensuite, il ne reste plus qu'à récolter le fruit de l'investissement en voyant le Calice absorber les âmes hurlantes.

Bien que le *NightTrain* ait, en de multiples occasions, tenté de trouver le Calice pour le détruire, il n'en a pas plus été capable que le Calice lorsqu'il s'agissait de trouver la Couronne des Embruns.

Il semble que les serveurs du Calice suivent une hiérarchie stricte et pyramidale. On ne connaît le chef de cette organisation que sous le nom de Prodrôme et chacun lui voue une obéissance aveugle tout en poursuivant ses propres plans pour grimper dans la hiérarchie. Est-il besoin de dire que le moindre manquement se paie de la vie – et d'une plongée de l'âme dans le Calice ?



Les principes sont apparus assez vite lors de la création du monde – peut-être étaient-ils déjà là, en fait ? Il existe deux principes majeurs : Lumière et Ténèbres

La Lumière est l'abandon des passions et des désirs. C'est la recherche de la sérénité par la stase et l'équilibre, le retrait du monde et la disparition de l'égo. Les êtres lumineux veulent se fondre dans l'univers pour ne faire plus qu'un avec lui. Généralement, ils finissent par s'effacer et par abandonner la création.

Les Ténèbres sont exactement l'inverse – c'est l'affirmation de l'identité, la satisfaction des désirs, des pulsions, des passions, l'abandon aux instincts et aux mouvements d'humeur. Les Ténèbres sont créatrices et industrieuses, car elles sont jalouses et envieuses. Étrangement, plus la Lumière est puissante, plus les Ténèbres sont profondes. Les êtres ténébreux sont égoïstes et centrés, avides et peu soucieux des autres.



LES MERCENAIRES

Certains clans ont complètement abandonné leur nature démoniaque originelle et ne cherchent pas plus à rouvrir les portails qu'à assouvir des besoins qu'ils ne ressentent plus. Ils sont devenus des mercenaires, aussi détestés par leurs congénères que par les humains. Mais ce sont des mercenaires que l'on engage volontiers, car ils sont efficaces, honorables et, bien souvent, assez fiables.



Quelques exemples de clans mercenaires

Les ailes noires – démons métamorphes capables de se transformer en corbeaux ou en harpies. Les ailes noires sont des protecteurs et des gardes du corps, maître des glyphes de garde et des cercles de protection.

Le grand serpent – les démons du grand serpent ont une apparence ophidienne et la peau écailleuse et sombre. Ce sont des maîtres-espions qui ont acquis des capacités exceptionnelles concernant les technologies modernes (tout en conservant des pratiques anciennes et efficaces). Ils protègent aussi bien les données qu'ils peuvent les craquer. Néanmoins, il leur est interdit de livrer des secrets qu'ils ont été chargés de garder.

Les hommes du roi – les démons du roi ont une apparence humaine. De la nature du roi, on ne sait pas grand-chose, mais de ses hommes, on sait qu'ils sont des guerriers d'élite, insensibles à la douleur et durs à tuer. Toujours habillés en noirs, les hommes du roi sélectionnent toujours leurs missions avec soin et ne travaillent pas pour n'importe qui. On ne sait pas vraiment ce qui guide l'établissement de leurs prix ou le choix d'un emploi. On reconnaît unanimement qu'ils sont particulièrement honorables.



LES AUTRES

Les héros du Night Train et les clandestins ne sont pas les seules créatures qui peuplent la face secrète de notre monde.

LES INNOCENTS

Les innocents désignent tous ceux qui ne savent pas, ne peuvent pas, ne veulent pas ou ne doivent pas savoir. Généralement, ça ne pose pas de souci : les choses bizarres sont rapidement voilées et expliquées par des causes rationnelles ou des superstitions auxquelles on ne croit plus vraiment. Et puis, des *frat-boys* qui portent des masques de monstres pour aller draguer les filles, ça ne choque plus personne.

Plus rarement, un innocent se rend compte que quelque chose ne va pas, pour de vrai. En règle générale, l'information est digérée et la personne vit avec – elle se contente de reprendre sa vie ou, éventuellement, en change carrément. Parfois, les révélations induisent des épisodes schizoïdes et de véritables crises de folie furieuse.

Plusieurs catégories de travailleurs se trouvent régulièrement confrontées aux choses étranges et aux terreurs du passé :

- les flics sont les plus concernés. Beaucoup rejettent ce qu'ils voient et trouvent des explications plus logiques – de toute manière, les humains n'ont guère besoin des démons pour se comporter en fauves et en connards. Sans compter toute cette drogue qu'ils s'enfilent à temps plein dans les narines et dans les veines. Quelques policiers, détectives pour la plupart, ont franchi la ligne de la compréhension. Ils ont alors deux attitudes : soit ils ignorent ou abandonnent les affaires dont ils ne peuvent pas s'occuper (comment déférer un clandestin devant le DA local ?), soit ils traquent les coupables et les châtient eux-mêmes, au risque de perdre de vue leur mission initiale et de devenir de simples répurateurs. Parfois, ils ont une attitude plus saine et transmettent leurs infos à *Night Train*, laissant celui-ci fouiller dans les poubelles de la réalité – pour cela, il faut bien entendu que les héros aient noué de bonnes relations avec les flics en question.

- les religieux de tout poil sont aussi en contact avec le surnaturel et les clandestins. Comme les démons font partie de la plupart des traditions et des liturgies, ils ont toujours des tours à leur opposer – eau bénite, croix, prières, tisons ardents, poudre de perlimpinpin, cercles de protection, etc.. Ce n'est pas toujours efficace et ça tient plus aux convictions profondes du croyant qu'aux breloques qu'il brandit. Mais, parfois, ces méthodes se sont révélées particulièrement efficaces – sans compter que plusieurs clans ont développé des allergies aiguës aux manifestations religieuses.

- parmi les autres catégories professionnelles sensibles au bizarre, on peut citer : les infirmières, les pompiers et les urgentistes, les éboueurs, les surveillants de parking et les voituriers, les médecins légistes, les concierges, les anti-quistes, les gardiens de zoo...

LES GITANS

Les gitans ont toujours eu une place à part dans les histoires fantastiques – sans doute parce qu'on ne sait pas grand-chose sur leurs traditions et qu'on colporte pas mal d'histoires étranges à leur sujet. Dans l'univers de *Night Train* (et sauf leur respect), il n'en va pas autrement.

Les gitans sont les gardiens de secrets anciens, des intercesseurs entre les clandestins et les hommes, des funambules qui errent sur la frontière entre la lumière et les ténèbres. Ils apparaissent et disparaissent au gré de leurs sibylles, sans que leurs actes semblent jamais suivre une logique compréhensible.

Bref, les gitans sont fumeux et mystérieux. En dire plus reviendrait à leur enlever le masque qu'ils affectent et cela pourrait bien les rendre dangereux.

LES SORCIERS

La magie existe même si elle n'est pas d'usage courant. Comme n'importe qui a en lui le potentiel d'en faire, ceux qui en découvrirent l'existence et les secrets s'empressèrent d'en coder l'usage. Ainsi, seuls ceux qui suivaient les bons enseignements et se soumettaient à des règles complexes et coercitives pouvaient espérer progresser dans l'étude et le savoir – une manière de contrôler les gens et de conserver le véritable pouvoir.

Au cours des âges, des milliers de volumes cryptiques sont venus s'empiler sur les rayonnages des bibliothèques, chacun contenant une part de bêtises et de fausses pistes et une part de rituels plus ou moins efficaces. L'essentiel du travail du magicien moderne est de savoir trouver les bonnes feuilles et de les déchiffrer. Ainsi, la magie est d'abord une science de bouquiniste et de logicien.

Ensuite, c'est une science de comédien quand vient le moment d'installer le matériel pour les rituels et d'en-dosser les parures du maître de cérémonie.

La magie n'est ni blanche ni noire. Tout dépend, bien entendu, de l'usage que l'on en fait. Sauf que même cela est faux : quel que soit l'usage que l'on fait de la magie, elle reste neutre. La vraie différence est la manière dont se comporte le magicien vis-à-vis de son prochain : utilise-t-il la magie pour accroître son pouvoir et affermir son emprise sur autrui qu'il est un mage noir ; se sert-il de la magie sans penser à lui mais pour le bien commun, dut-il tuer en faisant cela, qu'il est un mage blanc.

LES EXILÉS

Quant à la nature précise des exilés, peu sont en mesure d'en dire grand-chose. Cette catégorie hétéroclite de créatures étranges et d'humains insolites regroupe tous ceux qui vivent dans les transversales et ne les quittent pour ainsi dire jamais. Tout ce qui existe de plus bizarre, de plus grotesque, de plus mystérieux, se range sous la dénomination d'exilés et nul ne peut en tirer aucune généralité.

Les exilés ont tous de bonnes raisons de rester où ils sont et ils ne partagent pas volontiers leurs secrets personnels. S'attirer leurs bonnes grâces est un signe d'intelligence, mais il faut toujours faire attention à ce qu'ils exigent en échange de leurs services. Ce sont des maîtres de la négociation, qui donnent toujours l'impression d'en savoir plus long que vous – mais, de vous à moi, ce sont aussi des maîtres des illusions : surprenez-les, intéressez-les, amusez-les et vous les verrez se mettre en quatre pour vous.

Quelques exilés célèbres : Gaspard de la Tour ; les Grâces ; l'Horrible ; Samdiu le costaud ; le maître des Lames ; Rampile Manipur ; le Passeur...



EN GRAND DANGER

Tout le monde a oublié les raisons de la guerre qui opposait les ténèbres à la lumière – c'est tellement ancien qu'on pense naturellement qu'il ne s'agissait que d'une bataille entre les deux principes.

Rien de plus inexact. Les principes ne sont rien s'ils ne peuvent s'incarner. Or chaque monde possède des sanctuaires bénis par des dieux plus anciens encore que les principes eux-mêmes. Celui qui contrôle ces sanctuaires peut les utiliser pour étendre leur aura et la teinter. Plus dangereux : si les sanctuaires sont détruits, le monde cesse d'être. Or, depuis quelque temps, l'univers de *NightTrain* doit faire face à une nouvelle menace et personne n'en a encore pris l'entière mesure.

L'ÉCHO ET LES MALFAISANCES

L'écho est un phénomène récent dans le monde de *NightTrain* : la nuit, humains et clandestins peuvent se trouver perdus dans les brumes et les ombres de la ville ; ils entendent alors un faible écho de cloches lointaines... Ce son, insignifiant au premier abord, est le présage de leur perte irrémédiable. Car, dorénavant, ils sont marqués et ils vont connaître d'horribles transformations qui les amèneront à devenir des malfaisances au bout de seulement quelques jours.

Les malfaisances sont des monstres terribles, d'une puissance incommensurable, capables de destructions effarantes et de perversions inouïes. Leur force n'a d'égale que leur intelligence. Elles rôdent dans les cités, attirant à elles des esprits faibles qui les servent et les secondent dans leur mission funeste : trouver les sanctuaires et les détruire.

Car lorsque tous les sanctuaires auront été annihilés, le monde disparaîtra simplement et rapidement – comme disparaît la flamme d'une chandelle que l'on souffle.

Il est aisé de confondre les malfaisances avec les clandestins, car leur apparence est parfois très proche – bien que de nombreuses malfaisances restent parfaitement humaines. Mais malfaisances et démons n'ont rien en commun : les clandestins sont des êtres de ténèbres qui ont une vie, des amours, des désirs, des plans et des projets ; les malfaisances ne sont que pure destruction, des agents du néant, des trous noirs sans aucune émotion ni considération.

Les malfaisances sont lâchées sur le monde, peu nombreuses encore, mais leur nombre augmente régulièrement...

LES SANCTUAIRES

Les sanctuaires sont aussi vieux que le monde. Dédiés à des divinités oubliées, ils étaient des lieux de stabilité dans le chaos qui présida à la formation de la réalité. Ils furent l'objet de bien des convoitises, le but de bien des guerres – la plus fameuse opposa la lumière aux ténèbres. Mais, au travers des âges, ils restèrent neutres.

Les sanctuaires sont difficiles à trouver, car, en fait, on passe au travers sans les voir. Rien ne marque leur présence excepté que l'on s'y sent rasséréné et que les ennemis peuvent y discuter sans avoir envie de tirer l'épée. Ils sont protégés par des êtres que l'on nomme simplement les chevaliers – chaque chevalier porte un nom en propre, souvent imagé comme Ighar, le chevalier aux roses, ou Félicia, le chevalier d'automne. Les chevaliers sont puissants, mais que viennent à eux les malfaisances et leurs armées et ils seront balayés comme des fétus.

Il existe essentiellement deux types de sanctuaires : les refuges offrent sécurité et retraite à ceux qui veulent s'éloigner du monde ou s'en détacher ; les ergastules sont des

prisons où sont enfermées les créatures les plus destructrices – souvent des forces de la nature qu’il convient d’enchaîner pour qu’elles ne dévastent pas l’œuvre des hommes. Parfois, elles parviennent à s’échapper et il faut toute la volonté et le courage des chevaliers pour les obliger à revenir aux fers.

LES FÉES

Dans leur lutte contre les malfaisances, les héros de *NightTrain* vont recevoir une aide étrange, celle des fées. Venues d’au-delà des transversales, les fées sont des chasseuses de Malfaisance et elles connaissent bien leur proie.

Malheureusement, la plupart des fées qui arrivent appartiennent à la cour sombre et elles ne portent pas les humains dans leur cœur – les utiliser pourquoi pas, quant à leur faire confiance, jamais ! surtout s’ils traitent avec ces clandestins démoniaques...

LES PERSONNAGES

Voici les adaptations à effectuer pour jouer dans *NightTrain* avec les règles de *Barbarians of Lemuria*.

RÔLES

Selon le rôle du personnage dans la cellule de *NightTrain*, voici les quelques éléments spécifiques à prendre en compte :

COURONNÉ

Le couronné ne meurt pas si facilement. En fait, s’il subit une blessure ou des pertes de vitalités, celles-ci se résorbent complètement en 24 heures. Pas de séquelles et pas de soins à apporter. De toute façon, le couronné récupère naturellement 1d6 points de vitalité par heure, en plus des soins habituels.

En cas de mort, le couronné peut éventuellement rester conscient s’il réussit un jet de Vigueur – ensuite, il remonte au rythme normal. Si le jet est un 2 naturel, alors tant pis, c’est la tête qui a roulé...

HÉRITIER

L’héritier possède un objet magique puissant de son choix. L’objet ne peut pas être perdu plus de 24 heures. Il revient automatiquement dans les mains de l’héritier au bout de ce temps. Toute autre personne que l’héritier qui tente d’utiliser l’objet ne bénéficie d’aucun de ses pouvoirs.

MAGICIEN

Le magicien possède des points de pouvoir et peut lancer des rituels et des charmes tant qu’il a accès à une bibliothèque occulte. Il peut aussi utiliser les règles d’Alchimie.

INNOCENT

L’innocent peut choisir deux avantages supplémentaires à la création.

CLANDESTIN

Le clandestin est un démon à l’apparence de son choix. Il peut choisir un avantage monstrueux ou étrange.

MÉTIER

Voici les métiers disponibles pour les personnages : Administrateur, Aristocrate, Artisan, Artiste, Athlète, Bibliothécaire, Boxeur, Cascadeur, Catcheur, Chanteur, Chasseur, Chercheur, Comédien, Criminel, Délinquant, Détective, Dilettante, Érudit, Espionne, Femme fatale, Financier, Fonctionnaire, Homme d’affaires, Ingénieur, Investigateur, Journaliste, Linguiste, Marin, Médecin, Mercenaire, Militaire, Mystique, Naturaliste, Occultiste, Ouvrier, Paysan, Pharmacien, Pilote, Policier, Primitif, Sauvage, Scientifique, Technicien, Universitaire, Vagabond, Voyageur.

INSPIRATIONS

Ce petit univers trouve son inspiration et ses sources dans quelques séries télévisées qui abordent le fantastique et la fantasy urbaine avec un certain degré de légèreté – bien que ça ne soit pas toujours rose pour les personnages eux-mêmes. Disons qu’on y est loin du sérieux que l’on attache souvent à l’occultisme contemporain. Il s’agit bien plus ici de développer des personnages dans un contexte merveilleux où les monstres abondent et où les ressorts dramatiques se réfèrent souvent la magie.

Nous conseillons donc le visionnage de série comme les *Dresden Files* (l’histoire d’un magicien qui mène des enquêtes en essayant de ne pas trop en prendre dans la gueule), *Angel* (un vampire qui essaie de se racheter en combattant le mal, aidé par une pléiade de champions) ou *Charmed* (trois jeunes sorcières qui tentent de se faire une vie tout en affrontant des sorciers maléfiques et des démons séduisants).

En tout cas, faites léger, aventureux et épique. On n’est pas dans *Néphelim*, que diable !

SCÉNARIO : NAIADES AU NUMÉRO

Ce scénario assez court doit être joué en une après-midi – deux heures sans doute, en comptant une demi-heure par épisode.

ÉPISODE UN : IN MEDIA RES

L'action commence dans un petit parc de la ville. C'est la nuit. Les héros de *NightTrain* tombent sur le râble d'une bande de clandestins – ils viennent d'enlever une jeune serveuse de fast-food qui avait fini son service et s'approprient à la noyer, religieusement, dans le petit étang au centre du parc. Normalement, le combat n'est qu'une formalité – il ne s'agit pas de tuer ou d'affaiblir irrémédiablement les personnages alors que l'histoire vient juste de commencer.

Au moment de mourir, le dernier démon hurle : « Urghai, c'était pour toi ! Urghai, tu nous as abandonnés, sois-tu maudit ! »



Les clandestins : démons du clan Frosh

Démons vert sombre avec des écailles épaisses et des yeux globuleux d'un cyan profond. Ils portent des joggings de marque, avec capuche, et de grands imperméables – ce qui leur donne vaguement un air de rappeurs qui font des graffitis.

Comptez une demi-douzaine de démons par personnage. Ils ont des scores de 0 partout et 3 points de vie. Deux démons ont 10 points de vie et un score moyen de +1. Leurs dégâts à tous équivalent à 1d3+1 (grands couteaux).



ÉPISODE DEUX : ALIÉNÉE

Les personnages rentrent à leur repaire alors que le nom résonne encore dans leur tête : « Urghai ». Une recherche s'impose. Elle donne quelques résultats (jet de carrières adéquates selon les sources consultées) :

Diff Informations

0 Urghai est le nom d'un seigneur démon qui a été détruit dans le passé, à une date indéterminée.

-1 En fait, Urghai a de nombreux suivants qui travaillent à son retour. La légende dit qu'il a été maudit par une créature inconnue qui l'a condamné à rester immergé et à ne plus faire qu'un avec l'élément liquide, le forçant à disparaître de la surface du monde.

-2 Les cultes voués à Urghai lui sacrifient des victimes qui sont noyées en son nom. À chaque fois, il absorbe leur âme et se fortifie pour revenir sur terre. On dit qu'il est en ville et que son retour est proche.

-4 Urghai a été signalé en ville mais a complètement disparu de la circulation depuis plusieurs années et les sacrifices faits en son nom sont devenus inutiles. Pourtant, il n'a pas été signalé comme détruit par les démons proches du Calice.

Il y a une occurrence que les personnages vont dénicher : un article déjà ancien du journal de leur ville (plusieurs mois avant la date du scénario) parle d'une jeune femme retrouvée errante et catatonique par les policiers, répétant sans fin le mot « Urghai ». En se renseignant, il s'avère qu'elle a été conduite à l'hôpital psychiatrique de Mental Hill et qu'elle s'y trouve encore. Son nom est Jennifer Conway.



Dans *NightTrain*, les recherches ne doivent pas prendre beaucoup de temps, mais doivent tout de même avoir de la gueule : forcez vos joueurs à décrire leurs sources (bouquins, contacts, souvenirs, etc.). Faites cracher les points d'héroïsme pour autoriser des souvenirs osés et créer des éléments de l'histoire : « je dois avoir le grand livre des mille chèvres aux secrets quelque part, non ? Dedans, j'ai vu une gravure une fois... » ; « J'appelle la boutique de la vieille Rosemary. Une fois, en prenant le thé, elle m'avait dit... »

Faites dans le rapide, mais imagé...



L'idée suivante est, assez naturellement, d'aller rendre une visite à la pauvre jeune femme – si les joueurs ne l'ont pas, soufflez-leur par le biais d'un de leurs contacts. Généralement, ce n'est ni par hasard ni par goût de la fantaisie que les gens errent dans les rues en hurlant le nom d'un démon.

L'asile de Mental Hill est situé dans un quartier décati de la ville, un de ces quartiers progressivement abandonnés aux pauvres, aux drogués et aux clandestins. C'est un magnifique exemple de l'architecture Kirkbride (le concept américain des asiles bien gothiques) bien que le parc soit un peu gris et les lieux un peu lugubres (forcément).

Voir <http://www.kirkbridebuildings.com/>



Mental Hill est le lieu d'habitation d'un terrible démon qui se nourrit de la folie de ses patients, mais celui-ci fera (peut-être) l'objet d'une aventure ultérieure. Insistez juste sur le côté gris et lugubre, comme si la lumière manquait. Faites comprendre aux joueurs que quelque chose d'étrange est à l'œuvre ici mais que ce n'est pas le moment de s'en inquiéter.



Il n'est pas facile d'accéder à Jennifer Conwey – la jeune femme vit en recluse dans une grande chambre où elle accroche les peintures qu'elle réalise : des peintures d'un océan liquide bleu-vert où l'on peut distinguer des silhouettes étranges et morcelées. Il va falloir ruser, convaincre, tricher, se dissimuler, tromper ou falsifier pour arriver à ses fins. Laissez les joueurs avoir de bonnes idées et ils finiront par arriver, immanquablement, à la jeune femme.

Lui parler n'est pas si difficile qu'on peut le croire. Elle va beaucoup mieux, mais elle a peur de sortir et se contente de jouer encore sur sa « folie ». Elle a vécu un épisode réellement traumatisant, mais ne demande qu'à en discuter avec des gens susceptibles de la croire...

Son histoire est assez édifiante : grâce à sa grande beauté, Jennifer avait fini par appartenir à la jet set locale. Sa présence était requise lors des soirées et dans les loges VIP. Bien entendu, elle ne se fait pas d'illusion sur sa qualité de potiche, mais elle s'était laissée entraîner dans une spirale de plaisir, de fêtes, de compliments, d'attitudes courtoises et flatteuses. On lui avait dit de se méfier de ce Richard Pemrose, un financier séduisant et très riche auquel tout semble réussir. Elle se laissa pourtant manœuvrer par l'homme qui l'emmena dans sa demeure.

Là, elle crut voir sa dernière heure venir quand après qu'ils eurent fait l'amour dans le salon, il l'emmena à sa piscine – une chose hideuse en jaillit qui demandait qu'elle vienne à lui. Richard jura quelque chose comme

« L'imbécile ! C'est trop tôt ! Quand apprendra-t-il ? » Richard tenta de la jeter à l'eau mais, elle ne sait comment, elle parvint à repousser l'homme, à le frapper avec quelque chose et à fuir. Le nom ? Elle ne se souvient pas comment il lui vint, mais il s'imposa simplement comme une évidence à son esprit.

Voilà qui est intéressant, non ?

Quelques recherches supplémentaires permettent d'en apprendre plus sur ce Richard Pemrose :

Diff Informations

0 Richard Pemrose est un homme d'affaires avisé, riche, célibataire, discret, sortant régulièrement mais sans jamais défrayer la chronique. Sa photo montre un bel homme d'une quarantaine d'années, solidement bâti, mais au visage avenant.

-1 Richard Pemrose a une soixantaine d'années bien qu'il n'en fasse pas plus de 40. Il ne possède aucune société financière à son nom, mais siège à un grand nombre de conseils d'administration et gère un portefeuille d'action particulièrement épais. Pas mal pour un type qui coula quatre sociétés en l'espace de dix ans avant de devenir soudainement un sorcier de la finance. Il est possible d'obtenir son adresse.

-2 Richard Pemrose a un casier judiciaire ancien – sa fratrie d'université, Pi Omega Omega, fut dissoute après une série de scandales liés au sexe (viols, violences, humiliations, orgies, etc.). Lui-même récolta d'une peine légère pour complicité de viol. Il est intéressant de noter que plusieurs anciens de ΠΩΩ ont malgré tout fait de belles carrières dans la région et occupent des postes intéressants.

-4 Apparemment, il a été fait état d'une influence occulte majeure dans les histoires de la fraternité : le Calice était sans doute à l'origine des atrocités commises.

Succès héroïque Richard Pemrose a soumis le démon Urghai et l'a lié à sa piscine – coupé des autres eaux du monde. Il l'oblige à obéir mais le nourrit en lui fournissant de belles jeunes filles très régulièrement.

Succès légendaire Richard Pemrose a installé un moyen, au-dessus de la piscine, pour se débarrasser du démon si celui-ci refusait d'obéir ou le menaçait.

ÉPISODE TROIS : SURVEILLANCE ET INTRUSION

Cet épisode est relativement libre. Les personnages doivent approcher Richard Pemrose et surtout pénétrer son domaine. Nous vous laissons le choix de la gueule que celui-ci peut avoir en fonction de la ville où vous situez l'action :

- sur la côte est, on peut imaginer un gigantesque building en plein centre-ville, un de ces buildings anciens en acier et en fonte, avec des gargouilles art moderne, un dais portant le nom de l'endroit et des portiers en grand uniforme. L'endroit accueille des gens discrets et puissants et sa protection est importante, tant physique qu'occulte en fait. Richard Pemrose possède un immense appartement très luxueux, très tarabiscoté, presque en haut du building, avec une piscine privée en intérieur.

- sur la côte ouest, on peut imaginer une grande villa au milieu d'un parc, lui-même au milieu d'une copropriété ultra-sécurisée – le genre paradis pour millionnaires paranoïaques, avec gardes de sécurité, chiens, matériel de surveillance et, peut-être, quelques renifleurs occultes.

Pour cette partie, c'est le moment de passer en mode « Ocean Eleven ». Les personnages vont pouvoir monter un plan, mais ne laissez pas les joueurs l'établir par eux-mêmes. Opérez en trois temps :

- demandez aux joueurs ce qu'ils font pour se préparer et trouver des informations : faites faire des jets de carrière qui rendent compte de l'ingénierie sociale employée, des contacts sollicités, des réflexions engagées et du matériel préparé. Les joueurs doivent se borner à établir la liste des ressources auxquelles ils font appel et pourquoi. Le nombre de jets est illimité mais c'est le temps qui passe à chaque fois.

- en fonction des jets, donnez des points d'héroïsme « spéciaux » aux joueurs – en général un point par jet réussi sur une idée correcte, deux pour une bonne idée, trois ou plus pour des idées géniales. Ces points sont communs et comptés à part des points d'héroïsme des joueurs.

- lancez l'intrusion dans le domaine sans vous préoccuper plus que ça d'un plan cohérent de la part des joueurs. Les points d'héroïsme spéciaux représentent justement leur degré de préparation et d'anticipation. Mettez-leur des obstacles dans les pattes – surveillance, personnel, obstacles, clandestins de garde, mauvaises surprises, figurants-boulets, etc.. Les personnages peuvent résoudre ces problèmes normalement, grâce à leurs actions et à leurs compétences, ou peuvent déclencher des effets scénaristiques en dépensant des points spéciaux : tel garde a été acheté, on peut passer par tel endroit parce qu'on a les plans et qu'on a prévu le matériel, etc.. En réalité rien n'a été planifié, mais dans le jeu, on fait comme si tout avait fait l'objet d'une étude et d'un plan minutieux de la part des personnages !

Les joueurs peuvent contrer les inventions diaboliques du conteur avec d'autres inventions tout aussi diaboliques ! L'important est de retrouver l'ambiance des films de cambrioleur où tout semble aller de travers, mais en fait non, c'était prévu, mwahahahahah !

ÉPISODE QUATRE : LE GRAND FINAL

Le grand final doit opposer les personnages à Richard Pemrose et au démon Urghai, à l'abord ou (si la chance vient à manquer) dans la piscine.

- d'abord, c'est une grosse bagarre. Elle doit être difficile et dramatique et il faut utiliser à mort tous les accessoires et le décor. Les personnages doivent voler sous les coups et Richard Pemrose doit sembler intuable...

- ensuite, cette bagarre, il faut la préparer et faire peur aux personnages avant qu'elle ne se déclenche – d'un autre côté, ils n'ont pas le choix : les héros de Night Train sont là le soir où Pemrose sacrifie une nouvelle donzelle.

- ensuite, si tout tourne mal, il faut faire en sorte que les personnages trouvent la « protection » que Richard Pemrose a installée au-dessus de la piscine : un énorme pain de sodium conservé dans une gangue de sel. Si ce pain de plusieurs kilos tombe dans l'eau, le démon peut numérotter ses abattis – et les personnages peuvent courir se mettre à l'abri !



Richard Pemrose

20 points de vie. Attributs +1. Combat : Mêlée +2, Défense +1. Carrières : homme d'affaires 2, occultiste 3, oiseau de nuit 2, sportif 1.

Il régénère deux points de vitalité par tour. Il est armé d'un couteau népalais particulièrement tranchant (1d6+2 points de dégâts).

Urghai

Démon d'eau liquide, grimaçant et particulièrement puissant.

35 points de vie. Défense 2. Protection 3.

Projection d'eau – attaque à distance +2, dégâts 2d6+1.

Assaut - +2, dégâts 1d6. La cible est étreinte et commence à se noyer (1d6 dégâts par tour).



ÉPILOGUE

Il ne reste plus qu'à faire savoir la destruction d'Urghai pour que cessent les sacrifices en son nom – ce qui ne met pas les personnages à l'abri de tentatives de jeunes clandestins bien décidés à se venger.