

CHRONIQUES DU MONDE DES TENEBRES LA SOURCE NOIRE

JEU DE RÔLE D'HORREUR GOTHIQUE BASÉ SUR L'ART DU CONTEUR DE WHITE WOLF PUBLISHING

SCÉNARIO: LA SOURCE NOIRE

PROLOGUE

Ce scénario fait suite aux Carnets de Jacob Lazarrus. Deux semaines se sont écoulées depuis le retour de l'équipe de sa périlleuse mission en Europe.

Jacob Lazarrus (toujours enfermé dans son caisson d'acier) a été remis entre les mains du Groupe Prométhée. Simon Black en personne supervise les travaux d'études des carnets et l'observation de Jacob Lazarrus.

Ce dernier a été placé dans une cellule spéciale où les chercheurs du Groupe Prométhée peuvent l'étudier sans risque. Bien qu'homme de sciences et érudit, Jacob Lazarrus n'en est pas moins un dangereux prédateur.

Simon Black ne cache pas aux PJ que le Groupe Prométhée connaissait depuis longtemps l'existence de tels êtres. Depuis plusieurs années, le Groupe oeuvre pour découvrir les origines de cette « race ». Jacob Lazarrus et ses écrits sont la piste principale suivie par Simon Black.

PRESSSENTIMENTS

Pour les PJ sensibles à la magie, Simon Black apparaît de plus en plus comme un être étrange et surnaturel. Depuis leur premier contact avec cet homme mystérieux, ils ont « senti » quelque chose de différent chez lui.

Depuis leur découverte de la « race » des vampires, une question revient continuellement à leurs esprits. Simon Black est-il réellement ce qu'il prétend être?

Et à vrai dire, ils ne l'ont jamais rencontré qu'après le crépuscule.

Et si Simon Black était lui-même un immortel? Après tout, il n'est pas nécessaire qu'il soit un prédateur.

Jacob Lazarrus se nourrit de sang synthétique depuis son arrivée dans les laboratoires du Groupe Prométhée.

Les récentes révélations de Simon Black concernant les vampires tendent à prouver que ces êtres ne sont pas tous mauvais, que ce ne sont pas tous des tueurs.

D'après certains écrits que les PJ ont consultés dans la bibliothèque du Groupe, (les PJ ont sans doute eu l'occasion de consulter les archives du Groupe et l'impressionnante bibliothèque du centre de Boston) le vampire peut assouvir sa soif de sang sans nécessairement tuer sa proie. Celle-ci peut même dans certains cas devenir le compagnon (ou la compagne) de son prédateur (et parfois le rejoindre dans les ténèbres).

Ce soir-là, les PJ ayant deviné ou pressenti la vérité sur Simon Black sont invités chez lui, dans ses appartements privés, peu après le coucher du soleil. Là, à la lueur de la lune naissante, Simon Black leur révélera la vérité sur lui et son projet de retrouver la Source Noire, l'origine des vampires, le premier d'entre les immortels, celui par qui tout à commencer.

REVELATIONS

Simon Black est effectivement un vampire, un immortel vieux de plusieurs siècles.

C'est aussi un érudit qui a accumulé au cours de sa longue vie surnaturelle une expérience et une connaissance aussi importante qu'inhumaine sur l'humanité et les mystères de ce qu'il nomme le Monde des Ténèbres, celui de ses pareils, les vampires.

Depuis déjà plusieurs années, les laboratoires du Groupe Prométhée ont réussi à synthétiser un plasma sanguin répondant aux besoins si particuliers des vampires. Ainsi Simon Black a-t-il cessé d'être un prédateur.

Jacob Lazarrus survit depuis son arrivée à Boston en consommant ce mélange vital, et à la connaissance de Simon Black, d'autres laboratoires dans le monde produisent également du sang artificiel pour la race des vampires. On peut donc supposer qu'il existe d'autres vampires, d'autres groupes et que ceux-ci ont réussi à s'adapter et à survivre grâce à ce sang de substitution.

Il n'y a que peu de vampires dans le monde, une centaine tout au plus. Certains tentent de survivre en interférant le moins possible avec les hommes. D'autres au contraire ont établi des liens durables avec l'humanité. C'est le cas pour Simon Black qui se trouve à la tête d'un groupe financier mondial et fait partie d'une structure occulte ancienne nommée le Cercle.

Au sein du Cercle évoluent une vingtaine d'immortels puissants (et assez vieux).

Certains membres du Cercle recherchent depuis plusieurs siècles la Source Noire.

Aujourd'hui, Simon Black est sur le point d'en découvrir la nature véritable.

Le Cercle a des ennemis.

Le Temple Noir, très influent dans la vieille Europe, est un de ces ennemis.

Héritiers d'un savoir occulte, les Templiers Noirs ne reculeront devant rien pour s'emparer du secret de la Source Noire.

Les PJ sont maintenant dans le secret.

PARTAGER LE DON OBSCUR

Simon Black est un vampire mais les révélations qu'il vient de faire aux PJ leur prouvent que ces êtres immortels ne sont pas nécessairement les prédateurs cruels et sanguinaires des contes et légendes.

Il ne fait aucun doute que la possibilité de l'immortalité et d'un pouvoir surnaturel tente ou tentera tôt ou tard certains membres du groupe.

Le charme de Simon Black agissant, certains PJ demanderont au vampire de leur offrir le don obscur.

Simon Black lui-même ne cache pas ses sentiments vis-à-vis de certains PJ. Il cherche des compagnons pour partager son existence sans fin.

Si un des PJ émet le souhait de rejoindre Simon Black dans sa nuit éternelle, celui-ci lui donnera rendez-vous dans ses appartements la nuit suivante, à minuit.

Là, sur la terrasse surplombant la cité, à la lueur blafarde des étoiles, le PJ recevra le don obscur.

La transformation en vampire n'est pas immédiate. C'est un long et lent processus.

Le PJ reçoit d'abord le baiser ardent du vampire.

Une part de son sang est drainé par le prédateur immortel. Très affaibli mais encore vivant, le mortel doit boire un peu de sang immortel du vampire s'il veut survivre. A ce stade, le mortel n'est pas encore un être de la nuit.

La lumière du jour n'est pas encore un danger mortel pour le PJ bien qu'elle le gêne quelque peu. Il n'est pas à l'aise et se protège la tête et les yeux autant que possible (capuche, chapeau, lunettes noires).

Dans certaines situations, ce genre de comportement peut paraître déplacé ou suspect, dans tous les cas assez handicapant. Le sujet a un teint blafard et les yeux injectés de sang.

En plein jour, le candidat à la vie éternelle subit un malus de 2 dés à toutes ses actions, qu'elles soient physiques ou mentales.

Par contre, à la nuit tombée, ses capacités physiques sont augmentées de 3 dés. Il en va de même pour ses facultés mentales.

Il devient sensible au surnaturel (le PJ gagne un point supplémentaire dans cet atout).

Si le PJ était blessé, il guérit rapidement de ses blessures: 1 niveau de blessure par 24 heures.

Par contre, il perd un niveau de Résistance Mentale de manière définitive.

Le PJ n'est pas encore un vampire. Il ne ressent pas encore la soif brûlante du prédateur et n'est pas encore immortel, même si sa capacité de régénération est accrue.

Lorsque Simon Black le jugera prêt, le PJ accèdera au stade final de la transformation vampirique.

A cet étape de la métamorphose, le vampire absorbe la part de sang mortel qui subsiste encore dans le corps du candidat. Dans une ultime et ardente étreinte mortel, le maître vampire échange son sang avec celui de son disciple, qui le rejoint dans la nuit éternelle.

Devenu vampire, le nouveau né à la nuit gagne 3 points à répartir dans ses attributs ainsi que 5 points dans ses capacités.

Il gagne l'atout « Immortel » à un point.

Chaque siècle qui passe lui fera gagner un point supplémentaire, jusqu'à un maximum de 7 points.

Le vampire peut utiliser ces points comme bonus dans certaines actions où son âge ancien joue un rôle privilégié (à déterminer par le Conteur).

LE PRIX DE L'IMMORTALITÉ

En devenant un vampire, le PJ devient immortel et augmente ses capacités physiques et mentales dans une certaine mesure.

Mais cette nouvelle puissance a un prix.

Le PJ ne peut en aucun cas s'exposer à la lumière du jour; au pire, il ne peut survivre que quelques minutes (déterminé par son score de Vigueur + son score d'Immortalité). Ainsi les vampires les plus anciens peuvent se mouvoir plus longtemps sous les rayons mortels du soleil mais même pour eux, une exposition prolongée est synonyme de mort.

La morsure du soleil embrase alors le vampire qui doit réussir un test de Vigueur pour rester conscient malgré l'atroce douleur.

Au bout de quelques minutes (Vigueur), les flammes ont raison du vampire. Il ne reste plus alors de lui qu'un tas de cendres et de vêtements brûlés.

De l'aube au crépuscule, le vampire doit rester caché, à l'abri des rayons du soleil.

Pendant cette période, il est inactif, au repos.

C'est alors qu'il est le plus vulnérable. Il n'a aucune conscience de ce qui se passe autour de lui. Il est donc important pour le vampire de trouver un lieu de repos, on appelle cet endroit un refuge, sûr et discret.

Certains vampires se font protégés pendant leur repos diurne par des serviteurs, des mortels loyaux ou simplement des employés ne sachant même pas qu'ils assurent la sécurité d'un prédateur immortel.

LA QUÊTE CONTINUE

Simon Black a convoqué les PJ au siège du groupe Prométhée. Comme d'habitude, il s'est montré fort mystérieux et avare de paroles. Les PJ devinent pourtant que cette invitation a un rapport avec les carnets de Jacob Lazarrus et l'origine de la race immortelle des vampires.

A la tombée du jour, les PJ se présentent dans le hall vitrée de la fondation Prométhée.

Un agent de sécurité les accueille et les guide par un dédale de couloirs et d'ascenseurs jusqu'à une salle de conférence plongée dans la pénombre.

Simon Black les attend là.

A ses côtés, une silhouette filiforme et immobile: Jacob Lazarrus.

Les deux êtres de la nuit invitent les PJ à prendre place autour de la table.

Après une brève introduction, Simon Black expose les faits suivants.

Jacob Lazarrus a accepté de collaborer avec le groupe Prométhée; il n'a guère le choix s'il veut survivre dans ce XXI^e siècle qu'il ne connaît pas..

Grâce aux informations contenues dans les carnets et à la collaboration de son auteur, le groupe Prométhée tient une piste sérieuse pour retrouver la Source Noire, l'origine mythique des vampires.

Il convient donc d'exploiter ces indices.

Les carnets de Jacob Lazarrus font mention de tablettes remontant à la plus haute antiquité.

D'après Lazarrus, elles auraient été façonnées à l'époque du roi Amar-Sin, roi d'Ur (5000 avant JC). L'érudit a pu les examiner il y a quelques siècles dans un temple, lors d'un voyage dans le nord-ouest du Pakistan. Il a tenté d'en reproduire le texte dans ses carnets mais hélas les précieuses tablettes ne sont restées à sa disposition que très peu de temps et sa retranscription n'est que partielle.

Lazarrus a tenté en vain de faire la traduction des tablettes. Il a à peine pu en saisir le contenu général. La race des immortels serait issue d'une divinité venue d'orient.

Cette déesse était déjà millénaire lorsqu'elle est venue dans le temple. C'était un être froid et cruelle qui avait le désir de conduire le monde au chaos; ainsi transmet-elle son savoir aux prêtres, et leur fit don de l'immortalité.

Les prêtres naquirent à une nouvelle vie, sans fin mais marquée à jamais par le sang de la déesse et sa soif de destruction.

Une fois sa sinistre besogne accomplie, la déesse reparti vers l'est et les prêtres ne la revirent jamais.

Lazarrus accepte de guider les PJ vers le temple. D'après ses notes et ses souvenirs, le temple se trouverait quelque part dans les montagnes au nord-est de l'actuel Iran.

La situation politique et militaire actuelle de l'endroit rend la mission délicate mais Simon Black semble décidé et ne reculera pas si près du but.

DETAILS DE MISSION

Les PJ ont 48 heures pour se préparer à partir pour cette région sauvage et montagneuse au nord-est du Pakistan.

Jacob Lazarrus est du voyage; les PJ devront le transporter de jour dans un cercueil d'acier, afin de le préserver des rayons du soleil, mortels pour lui.

Les PJ, leur équipement et le caisson contenant Lazarrus feront le voyage par avion cargo.

Un tremblement de terre a récemment ravagé la région. On ne compte plus les avions cargos de l'aide humanitaire mondiale qui atterrissent à Gurshapar (ville de moyenne importance située au nord-est du Pakistan et disposant d'une aéroport).

Les PJ devraient passer relativement inaperçus.

D'après Jacob Lazarrus, le temple où reposent les tablettes serait gardé par ce que les peuplades locales, composées surtout des bergers illettrés et de paysans, appellent les « démons de la déesse noire ».

Il ne faut pas non plus exclure la présence possible d'un culte locale autour du temple.

La région des montagnes est déserte, hormis quelques hameaux misérables au sud-ouest, et une vieille route, plutôt un sentier qui escalade les versants arides des contreforts de la montagne.

L'endroit a une très mauvaise réputation et les locaux évitent de traverser les montagnes, préférant les contourner même au prix d'un long détour.

Lazarrus a tracé un plan approximatif de la région mais il n'a que des souvenirs partiels de sa visite au temple il y a presque 300 ans.

Sa mémoire reste floue, séquelle temporaire de sa longue période de torpeur.

EQUIPEMENT ET MATERIEL DE MISSION

Les PJ doivent se rendre dans une région dangereuse où le chaos règne. La situation politique et militaire dans le nord-est du Pakistan est déjà fort tendue et le récent tremblement de terre n'a rien arrangé.

L'armée locale tente de rétablir l'ordre face aux pillards et aux groupes armés indépendants qui sévissent dans la région.

Le choix d'un équipement adéquat est donc important.

Le groupe Prométhée a réussi à affréter un avion de transport pour Gurshapar. En plus des caisses de vivres et de médicaments devant assurer la couverture ONG des PJ, ces derniers pourront ajouter à la cargaison des armes et du matériel, dans la limite du raisonnable. Evitez les armes lourdes genre lance-roquette, bazooka; préférez des armes de poing et à la rigueur des pistolets mitrailleurs UZI ou équivalent.

Il y a peu de chance que le cargaison ne soit fouillée à l'arrivée vu le chaos qui règne là-bas mais il vaut mieux se montrer prudent.

En plus des armes, les PJ disposeront de vivres en suffisance et de l'équipement de survie indispensable (sacs de couchage, tentes, etc.)

Jacob Lazarrus voyagera de jour dans un caisson hermétiquement fermé. De nuit, il pourra sortir de son «cercueil» et assister les PJ dans leur mission.

Si d'autres PJ sont sur la Voie du Vampire, ils pourront voyager de jour mais subiront les malus dûs à leur nouvel état. Comme ils ne sont pas encore des êtres de la nuit à part entière, ils peuvent encore se mouvoir la journée.

La nuit par contre, ils verront leurs capacités augmentées (voir Partager le don obscur).

LES ENNEMIS

Simon Black met en garde les PJ.

Le Temple Noir n'a pas renoncé à mettre la main sur Jacob Lazarrus et ses secrets et n'a pas abandonné la piste de la Source Noir.

Après l'échec de Günther en Allemagne, le Temple Noir a multiplié les opérations pour retrouver la trace des PJ. Plusieurs membres du Cercle ont été inquiétés et deux d'entre eux ont trouvé une fin tragique au cours d'affrontements avec les Templiers Noirs menés par Günther lui-même.

Ces derniers événements ont eu lieu en Europe mais Simon Black craint que des agents du Temple Noir ne soient déjà sur la piste du groupe Prométhée aux Etats-Unis et peut-être même déjà à Boston.

Il recommande donc aux PJ la plus grande prudence. Les ennemis du Cercle et du groupe Prométhée sont partout et sont dangereux.

Ce qui inquiète le plus Simon Black, ce sont les rumeurs concernant un traître au sein même du Cercle. Il n'en parlera pas aux PJ sauf à celui ou celle qu'il aura initié aux mystères de la Nuit.

LE TRAÎTRE

Le traître se nomme Tobias; c'est un vampire d'origine scandinave, une créature au visage glacé comme l'acier et à l'esprit cruel.

Après l'échec de Günther en Allemagne, Tobias a renseigné le Temple Noir. C'est son action qui est la cause des affrontements récents entre les gens du Temple et les Vampires.

Il n'a découvert que fort tard que Jacob Lazarrus était à Boston, sous la protection de Simon Black et de son groupe Prométhée.

A l'heure où les PJ découvrent les détails de leur prochaine mission, des Templiers Noirs descendent d'un avion à l'aéroport de Boston.

Leur mission est d'éliminer les membres du groupe Prométhée et de s'emparer des carnets de Lazarrus et si possible de Lazarrus lui-même.

RESTEZ SUR VOS GARDES

Pendant les 48 heures qui vont précéder leur départ pour le Pakistan, les PJ devront rester sur leurs gardes. Les agents du Temple Noir sont déjà au courant de leur mission et vont tenter de les neutraliser.

Ci-dessous, quelques exemples d'agressions.

Lorsque un des PJ rentre chez lui, deux hommes l'entendent en embuscade dans un coin sombre (la cage d'escalier, au détour d'une allée mal éclairée ou dans une arrière-cour sombre).

Les deux agresseurs sont armés et déterminés à blesser (ou tuer leur cible).

Un des PJ traverse la rue devant son appartement. Une voiture tous feux éteints démarre en trombe et tente de l'écraser. Le PJ devra sauter de côté pour éviter d'être renversé.

Arrivée au bout de la rue, la voiture fait demi-tour et revient sur sa cible. Un homme est penché à l'extérieur (par la vitre passager) et tire sur le PJ avec une arme de poing.

Un des PJ est rentré chez lui. Visiblement, on a visité son appartement. La porte a été forcée et on a fouillé ses affaires. Alors qu'il remet un peu d'ordre, il aperçoit du coup de l'oeil le pointeur rouge d'un viseur laser. Il a juste le temps de se jeter au sol et de ramper à l'abri derrière un meuble; les vitres explosent et les murs sont criblés de balles.

Les tireurs se trouvent dans l'immeuble d'en face.

Après la fusillade, si les PJ visitent l'immeuble d'en face, ils découvriront un appartement vide et un nombre significatif de douilles.

Dans le cas où un des PJ est sur la Voie de la Nuit, ses capacités lui permettront peut-être de mettre hors combat un de ses agresseurs et de faire des prisonniers; un interrogatoire sera à envisager.

Les agresseurs sont des agents du Temple Noir.

Leur organisation sait maintenant où se trouver Jacob Lazarrus et ses précieux Carnets.

Si le Temple a réussi à remonter la piste des PJ jusqu'à Boston, il est aussi possible qu'il soit au courant de leur mission prochaine au Pakistan.

Les PJ devront se montrer doublement prudents.

VOYAGE VERS NULLE PART

Deux jours plus tard, les PJ sont dans un avion de transport à destination du Pakistan.

L'équipement indispensable à leur mission a été habilement dissimulé parmi une cargaison de vivres et de médicaments; leur couverture est celle d'un ONG américaine.

Un contact du groupe Prométhée doit réceptionner la cargaison à l'aérodrome de Gurshapar.

Lazarrus est dans son caisson hermétiquement fermé.

Le vol vers le Pakistan se passe sans encombre.

Après une douzaine d'heures de vol, l'avion se pose sur une des pistes de l'aérodrome de Gurshapar.

Suite au tremblement de terre qui a secoué la région, le chaos règne dans la cité. Bien que le drame date déjà d'une bonne semaine, les autorités locales n'ont pas encore réussi à rétablir l'ordre.

L'état d'urgence a été décrété.

La population est désœuvrée et plusieurs quartiers de la ville ont été la proie des flammes suite aux dégâts causés par le tremblement de terre.

Des pillards parcourent encore la ville et jouent à cache-cache avec les militaires déployés par le gouvernement.

Il y a des postes de contrôle partout. Heureusement, les PJ disposent des passeports et des laissez-passer nécessaires. Ils ne devraient donc pas avoir de problèmes pour circuler en ville. Mais ils peuvent toujours tomber sur un fonctionnaire trop zélé.

Le contact des PJ, un certain Darmi, peut leur fournir un camion et assez de carburant pour se rendre à l'emplacement présumé du temple où reposent les antiques tablettes.

D'après les cartes dont disposent les PJ, le temple se trouverait dans une vallée au cœur des montagnes à une centaine de kilomètres au nord de la ville.

Darmi met les PJ en garde.

Les routes du nord sont en mauvaise état. Le récent tremblement de terre n'a sans doute rien arrangé.

De plus, les pillards qui ont été chassés de la ville par les militaires ont fui vers le nord.

Les PJ devront se montrer très prudents.

En attendant leur départ, les PJ sont logés dans un hangar situé en bordure de l'aérodrome.

EMBUCHES A GURSHAPAR

Normalement, les PJ ne devraient pas s'attarder à Gurshapar. La ville est dangereuse et ils ne sont pas là pour faire du tourisme.

Néanmoins, il est possible que certains parmi le groupe désireront visiter les environs.

Une escapade en ville n'est pas sans risques. Voici quelques exemples de péripéties à proposer aux PJ.

Malgré les contrôles et les postes installés par l'armée, des groupes de pillards armés sèment la terreur dans les quartiers pauvres de la ville.

Les PJ risquent de croiser un de ces groupes.

Les pillards ne sont pas des combattants entraînés mais plutôt des malfrats occasionnels qui ont vu dans cette catastrophe et le chaos qui s'en suit une opportunité. Ils sont armés mais leur équipement est loin d'être aussi complet et moderne que celui des PJ.

Après un bref échange de coups de feu, les pillards comprendront rapidement que les PJ sont des adversaires trop dangereux pour eux.

Le chaos règne dans la ville. Les autorités locales sont aux abois et ont fait appel à l'armée pour rétablir l'ordre. Les soldats ont eu fort à faire depuis une semaine et les affrontements avec les bandes armées de pillards les ont rendu méfiant.

Les PJ seront sans aucun doute contrôlés par les patrouilles de soldats qui parcourent la ville pour prévenir les pillages et les émeutes et assurer la sécurité des ONG et des autres secours locaux.

Les PJ disposent de toutes les autorisations nécessaires mais le fait qu'ils soient armés risque de faire tiquer les militaires locaux. Il est donc important de s'assurer que les PJ sont discrets en ce qui concerne l'armement. Dans le cas contraire, les militaires risquent de leur prendre pour des pillards, des mercenaires ou des terroristes.

Les PJ devront donc se montrer discrets et diplomates en cas de contrôle.

Le Temple Noir est au courant de la mission des PJ au Pakistan; le traître Tobias n'a pas manqué d'informer les instances dirigeantes du Temple Noir.

Gunther et un groupe conséquent de Templiers ont été envoyés sur place. Leur but est d'intercepter les PJ et de s'approprier le fruit de leur mission: les tablettes, clés du mystère de la Source Noire.

Gunther sait que ces tablettes se trouvent dans un temple dont seul Lazarrus connaît l'emplacement exact.

Dans un premier temps, il escompte s'emparer de Lazarrus pour le forcer à lui dire où se trouve le temple.

Si ses hommes n'échouent (et on suppose qu'ils échoueront, le contraire signifierait l'échec de la mission des PJ), il optera pour un plan alternatif: laisser les PJ et Lazarrus le mener au temple.

La retraite des PJ à Gurshapar risque dont d'être assaillie par un groupe de Templiers Noirs.

Gunther ne prendra pas part à cette attaque et se contentera d'un rôle d'observateur passif.

EN ROUTE VERS LE NORD

D'une manière ou d'une autre, les PJ quitteront la ville de Gurshapar pour aller vers les montagnes du nord.

La route du nord, comme le leur avait dit Darmi, est en assez mauvaise état.

Heureusement, les PJ disposent d'un véhicule adapté (un gros camion militaire) et d'une quantité de carburant suffisante pour faire l'aller et le retour.

Il leur faudra environ deux jours pour parcourir la centaine de kilomètres qui les séparent des montagnes.

Au cours de ce périple, ils risquent de rencontrer pas mal de difficultés; en voici une liste non exhaustive.

La route traverse une grande plaine semi désertique. L'endroit est morne et assez déprimant. Il n'y a que peu de villages au nord de Gurshapar et la plupart ont été désertés après le tremblement de terre.

La route que suivent les PJ traverse plusieurs de ces villages abandonnés. En traversant l'un d'entre eux, les PJ tombent dans une embuscade; ce sont des pillards qui ont été chassés de la ville par les militaires. Ils se sont réfugiés dans le nord et tentent de survivre en s'appropriant les biens laissés par les villageois ou en détroussant les réfugiés.

La plaine désertique est traversée d'est en ouest par une rivière. Cette rivière a creusé une vallée profonde qu'il est possible de franchir par un pont. Malheureusement, un glissement de terrain a endommagé le pont. L'ouvrage est encore en place mais plusieurs de ces piliers semblent voir bouger; certains sont même complètement effondrés.

Il est peut-être encore possible d'emprunter le pont à pied mais il est presque certain que le pont ne supportera pas le poids d'un camion.

Par bonheur, à cette époque de l'année, le cours de la rivière est assez réduit et la carte des PJ indique un gué possible à une cinquantaine de kilomètres en aval du pont. Ce détour risque de les retarder.

A eux d'estimer la situation et les risques et les alternatives possibles: franchir le pont avec le camion, abandonner leur véhicule et continuer à pied ou faire le détour pour passer la rivière à gué.

Les Templiers Noirs sont à leurs trousses.

N'ayant pas réussi à s'emparer de Lazarrus, Gunther a lancé ses troupes aux trousses des PJ.

Un nouvel affrontement est donc toujours possible.

Les PJ ont un peu d'avance sur leurs poursuivants mais la route est semée d'embûches et chaque obstacle risque de réduire l'écart entre les proies et leurs chasseurs.

Les PJ peuvent aussi opter pour une autre solution: inverser les rôles et monter une embuscade; de proies, devenir des chasseurs.

Encore une fois, la décision leur appartient.

Si Gunther perd encore des hommes, il choisira une approche moins frontale en suivant lui-même la trace des PJ en usant de ses capacités de vampire, et donc en ne se déplaçant que de nuit.

La route est en très mauvais état.

Les PJ disposent d'un véhicule adapté mais ne sont pas à l'abri d'un incident technique.

Les suspensions du camion peuvent lâcher à moins que le moteur ne leur donne quelques soucis.

Il est toujours possible de faire des réparations de fortune mais cela risque de leur faire perdre un temps précieux (et de réduire encore l'écart avec leurs poursuivants éventuels).

La conduite sur un terrain aussi difficile requiert une certaine expertise en la matière. Une erreur de pilotage et on se retrouve hors de la route avec toutes les conséquences que cela sous-entend: véhicule endommagé, passagers blessés, etc.

Au terme de deux jours ou plus de voyage vers le nord, les PJ arrivent dans les contreforts des montagnes. La carte indique un village à une vingtaine de kilomètres au nord-est.

Lazarrus affirme que ce village est le dernier lieu peuplé par des hommes avant le sentier dans les montagnes et le temple de la Source Noire.

Son instinct lui dicte de se rendre là-bas.

Mais ce même instinct le prévient d'une présence malveillante est à leur poursuite.

Il faut faire vite, ne plus perdre de temps.

LE DERNIER VILLAGE

A la nuit tombée, les PJ arrivent en vue du village.

A la vue du petit groupe de maisons accrochées au flanc de la montagne et des pics sombres se découpant sur le ciel crépusculaire, Lazarrus a comme un choc; des souvenirs enfouis au plus profond de sa mémoire remontent à la surface.

«Ce village, je m'en souviens maintenant. J'y suis venu il y a cinq siècles. J'y ai passé plusieurs nuits. C'était une étape pour les rares pèlerins en quête de la Source Noire. Nous sommes sur la bonne route... ne perdons plus de temps», affirme-t-il d'une voix troublée par l'émotion.

Le hameau semble désert. Pourtant, en observant bien, les PJ repèreront une lumière et un filet de fumée montant d'une cheminée.

L'unique habitant de ce village perdu est un vieux berger inoffensif.

Les PJ sont les seuls étrangers qu'il aie vus depuis plusieurs années. Il a toujours vécu dans ce village et est resté même après que tous les autres habitants aient déserté l'endroit et soient partis pour la grande ville, loin au sud.

Il survit grâce à l'élevage d'un troupeau de moutons et de quelques bovidés.

En échange de quelques vivres et d'autres babioles, le vieux berger indiquera aux PJ un sentier menant vraisemblablement au coeur des montagnes, dans la vallée cachée où se dresse le temple de la Source Noire.

Il met en garde les PJ.

«L'endroit est maudite. Rien de bon pour vous là-bas», les prévient-il d'un air sinistre.

Si les PJ tardent à suivre le sentier qui doit les mener au temple de la Source Noire, ils risquent d'être rattrapés par Gunther et les sbires du Temple Noir.

D'un autre côté, se sachant suivis, ils peuvent aussi décider d'attendre leurs poursuivants.

A eux de décider.

LES MONTAGNES

Si les PJ s'aventurent dans les montagnes de jour, ils ne pourront pas compter sur l'aide de Lazarrus. De plus, ils devront transporter son cercueil.

D'après le vieux berger, le temple ne se trouve pas à plus d'une journée de marche.

En partant au crépuscule et en forçant un peu, les PJ peuvent espérer atteindre le temple un peu avec l'aube.

Le périple dans la montagne ne se fera pas sans mal. Le sentier qui mène à la vallée cachée franchit les sommets par un col escarpé et extrêmement difficile.

Certains tronçons du sentier sont en mauvaise état.

Il y a toujours le risque d'une chute de pierres, d'un glissement de terrain, d'un éboulement...

Cà et là, les PJ aperçoivent des tertres de pierre surmontés de longues hampes auxquelles flottent des drapeaux colorés. Ces tertres rappellent ceux qu'on peut trouver en Himalaya. Ce sont des lieux de prière dédiés aux divinités de la montagne.

D'après les légendes, l'endroit serait gardé par des démons. Lazarrus explique aux PJ que les démons de la légende sont en fait les prêtres de la Source Noire, des vampires anciens et cruels qui assuraient encore la garde du temple lorsqu'il l'a visité il y a presque 500 ans. Il ne sait pas si ces créatures sont encore là aujourd'hui.

Le temple est creusé dans la roche de la montagne et comporte des galeries et des salles secrètes où les vampires gardiens auraient pu trouver refuge. Mais là encore ce ne sont que des spéculations.

Mieux vaut se montrer prudent.

Pour l'heure, ses sens exacerbés de vampire ne lui montre aucun danger.

Encore une fois, se sachant suivis, les PJ peuvent opter pour la technique de l'embuscade pour éliminer leurs poursuivants.

Les montagnes ne manquent pas d'endroits propices à une embuscade.

D'autre part, les poursuivants risquent de ne pas tous être des humains. Et même si Lazarrus est un vampire, il n'est pas de taille face à un monstre tel que Gunther.

Comme leur avait dit le vieux berger, les PJ arrivent dans la vallée maudite après une dizaine d'heures de marche.

S'ils ont voyagé de nuit, le jour devrait se lever dans moins d'une heure.

LE TEMPLE DE LA DEESSE NOIRE

Le temple se dresse au fond d'une vallée désolée et rocailleuse. L'endroit sent la mort, une mort ancienne, une mort antédiluvienne, une mort plus vieille que l'histoire.

La vallée va en se rétrécissant pour finir devant une large paroi où a été creusé un temple aux proportions monumentales.

L'endroit semble désert.

Plus personne n'est venu ici depuis des siècles.

L'entrée du temple est flanqué de deux imposantes colonnes de pierre dont les sculptures ont été érodées par le vent et le sable.

La salle d'accueil du temple est plongée dans une obscurité surnaturelle; l'air est froid et une odeur lourde et entêtante de terre humide prend tout de suite au nez des visiteurs.

Tous ressentent comme une hostilité malveillante en pénétrant dans le temple.

A la faible lueur de leurs lampes, les PJ devinent plus qu'ils ne voient les contours d'une idôle grossièrement taillée dans un rocher de 4 ou 5 mètres de haut.

La statue semble très ancienne; elle figure une divinité féminine brandissant des lames au bout de ses bras multiples. On ne peut s'empêcher de penser à la déesse hindoue Kali.

Cette salle a des dimensions hors normes et était sans doute vouée à la prière.

Partant de cette salle, plusieurs couloirs plongent dans les entrailles de la montagne.

Le sol est partout recouvert d'une épaisse couche de poussière.

Les PJ peuvent explorer l'endroit à loisirs.

Lazarrus se souvient d'un couloir derrière l'idôle.

Les PJ découvrent effectivement un couloir derrière la statue. Ce passage descend dans les profondeurs obscures de la montagne et les amène après un laps de temps difficile à estimer dans une petite salle au plafond soutenu par des piliers de pierre finement sculptés. Le plafond est une fresque représentant une déesse à huit bras terrassant un démon à la face rouge et aux yeux exorbités.

Au-delà de cette antichambre, un autre passage fermé par une porte donne vraisemblablement sur une tombe si on en juge par les inscriptions et les glyphes qui décorent le couloir.

LA TOMBE

Derrière cette porte (que les PJ ne devraient pas avoir de mal à forcer), il y a effectivement un espace funéraire, une tombe.

Le tombeau de pierre est clos.

Si les PJ veulent découvrir ce que renferme ce sarcophage de pierre, ils vont devoir le profaner.

Dans une niche derrière le tombeau, les PJ avisent un ensemble de tablettes de pierre couvertes de symboles cunéiformes.

Il est vraisemblable que ces tablettes sont LES TABLETTES tant convoitées.

Lazarrus les examinent rapidement. Ce sont bien les tablettes qu'il a eu l'occasion d'examiner il y a cinq siècles, à une époque lointaine où le culte de la Déesse Noire était encore actif dans la région.

Dés que les PJ se sont emparés des tablettes, l'atmosphère semble se refroidir d'un seul coup.

Tous, même Lazarrus et les PJ en chemin vers la voie obscure, ressentent clairement ce changement.

La vapeur des respirations est visible.

A cet instant, les PJ (et Lazarrus) entendent comme un grattement faible venant du tombeau.

Leur visite a réveillé quelque chose.

Aux PJ de décider de la conduite à suivre.

Idéalement, le groupe devrait quitter au plus vite le temple et fuir le plus loin possible de cet endroit maudite.

Si les PJ s'attardent, ils verront le couvercle de pierre glisser lentement et une main crochue se glisser le long de la pierre. Ils peuvent tenter de neutraliser la chose qui repose dans la tombe mais ce gardien n'est pas l'unique gardien du temple.

Le simple fait d'être entré dans ce lieu ancien et maudit a déjà attiré l'attention des vampires qui y reposent depuis des siècles. Lentement, les monstres se sont éveillés et ont poussé leurs pierres tombales.

Si les PJ tardent trop, ils seront assaillis par les prêtres vampires et massacrés (même Lazarrus ne pourra pas longtemps les protéger).

L'ULTIME COMBAT

Entretemps, alors que les PJ arrivaient en vue du temple, les hommes du Temple Noir menés par Gunther n'étaient plus qu'à une heure de la vallée.

Lorsque les PJ surgissent dans la salle de prières du temple, les Templiers Noirs viennent d'y pénétrer.

Le face à face est saisissant.

D'un côté, l'imposant vampire Gunther et une vingtaine d'hommes en habits militaires de camouflage, armés d'armes de poing et de fusils d'assaut; de l'autre, les PJ et Lazarrus.

Pendant un instant qui semble durer des siècles, les deux groupes antagonistes restent immobiles, chacun observant l'autre.

Puis une rumeur monte des profondeurs et une nuée de griffes et de crocs surgit des couloirs obscurs.

C'est le chaos.

Les prêtres vampires se déplacent à une telle vitesse qu'on ne peut pas les distinguer clairement.

Les cris de rage et les hurlements de détresse se mélangent dans un chaos de tirs, de corps déchirés et d'éclaboussures de sang. Plusieurs templiers tombent, terrassés par d'atroces blessures, le visage défiguré par la douleur.

Quelques carcasses sombres s'écroulent, prêtres vampires cueillis en pleine attaque par une rafale de mitrailleuse.

L'attaque soudaine des gardiens du temple est l'occasion pour les PJ et Lazarrus se s'échapper.

Bien entendu, ils sont autant la cible des vampires que les templiers noirs et ils devront réussir à se tailler un passage vers la sortie.

Il n'est pas impossible que certains d'entre eux soient blessés ou pire.

A la suite de ce terrible affrontement, ils réussiront néanmoins à sortir du temple. Le jour va se lever, empêchant les prêtres vampires de les poursuivre.

Lazarrus devra impérativement se cacher des rayons mortels du soleil.

Vraisemblablement, les PJ, en état de choc, n'auront qu'une pensée à l'esprit: fuir cette endroit maudit.

Leur résistance physique et mentale a été mise à rude épreuve. Certains des membres du groupe sont sans doute blessés, parfois grièvement. Peut-être y a-t-il eu des morts parmi le groupe.

L'option la plus probable sera la fuite.

Si les PJ proposent d'autres approches face à la situation, laissez-les faire mais mettez-les en garde: les gardiens du temple sont des êtres cruels et très puissants. De toute évidence, les templiers noirs ne s'en sortiront pas. Gunther est un vampire et a plus de chance que ses hommes de s'échapper...

Si les PJ s'attardent près du temple, ils risquent de se faire attaquer à la nuit tombée par les gardiens ou Gunther et les templiers rescapés.

Encore une fois, l'option du repli immédiat devrait s'imposer à eux.

Le jour se levant, ils disposent d'une journée pour mettre le plus de distance possible entre le temple et eux. En forçant la marche, les PJ devront atteindre le village en milieu d'après-midi et reprendre le camion pour rallier Gurshapar.

RETOUR VERS LA LUMIERE

Après une journée de marche forcée, les PJ arrivent épuisés en vue du village abandonné.

Dans quelques heures, le soleil disparaîtra derrière l'horizon et la nuit étendra ses bras glacés sur les montagnes, libérant les prêtres vampires.

Le camion des PJ est toujours garé à proximité du village mais il y a plusieurs véhicules 4X4 stationnés tout près et cinq gardes armés.

Ce sont des templiers laissés là par Gunther pour surveiller les 4X4. Ils ont installé deux tentes non loin de leurs véhicules.

Si les PJ veulent récupérer leur camion (ou voler un 4X4), ils devront neutraliser les gardes.

Le vieux berger n'est plus là. Et son troupeau de moutons a disparu ainsi que les quelques vaches. En fait, la maison qu'il occupait est déserte et semble ne plus avoir été occupée depuis des années.

Les PJ ont-ils rêvé? Ce vieux homme était-il réel ou était-ce un spectre du temps jadis?

La chose est troublante.

Ici encore, les PJ devront élaborer un plan d'action.

Neutraliser les gardes ne devraient pas être très difficile. Une fois en possession des véhicules 4X4 et de leur camion, le groupe ne devrait plus rencontrer de difficulté majeure pour rallier Gurshapar.

Ils peuvent saboter les véhicules qu'ils n'utilisent pas, histoire de stopper des poursuivants «humains» éventuels.

Pour ce qui est des prêtres vampires, ces derniers ne peuvent se déplacer que la nuit. Ils sont rapides mais ne connaissent rien du monde moderne. Une fois à Gurshapar, le contact avec la civilisation risque de les déconcerter et de les ralentir.

Peut-être seront-ils totalement incapable de continuer la poursuite, désorientés qu'ils seront par le monde du 21^{ème} siècle.

Les PJ devront mettre à profit ce répit et leur avance pour sauter dans un avion et quitter au plus vite le sol pakistanais.

EPILOGUE

Voici deux semaines que les PJ sont revenus du Pakistan. Simon Black est extrêmement satisfait de leurs performances et des résultats de la mission au Pakistan.

Lazarrus lui a expliqué en détails les implications de la découverte des tablettes. Les chercheurs du groupe Prométhée sont sur le point de percer le mystère de la Source Noire.

Les vampires n'ont jamais été aussi près de découvrir le secret de leur origine.

Les tablettes ramenées du Pakistan par les PJ sont très anciennes. Une analyse au Carbone 14 donne une datation de l'ordre de 5000 ans avant notre ère.

Les auteurs de ces écrits mythiques étaient sans l'ombre d'un doute des vampires, des prêtres voués à la Source Noire.

Cette Source Noire est une déesse dont l'origine est encore un mystère.

Pour l'heure, les traducteurs et les archéologues du groupe n'ont réussi à comprendre qu'un tiers du contenu des tablettes.

On devine que l'origine de la race des vampires est intimement lié à cette mystérieuse déesse, et qu'elle serait elle-même le premier vampire, la Source Noire. Quant à l'origine de son mystérieux pouvoir et de son immortalité impie, c'est encore un mystère.

La solution se trouve peut-être dans les tablettes qui n'ont pas encore fait l'objet d'un travail de recherches. Simon Black espère un résultat concret dans les deux semaines mais Lazarrus craint que le vol des tablettes dans le temple ne précipite les choses.

Lors du débriefing de mission, Simon Black a appris aux PJ qu'un traître opérait dans les rangs du Cercle, le groupe occulte de vampires qui «gouvernent» le monde. Ce traître est à l'origine des difficultés que les PJ ont rencontré dans leur mission au Pakistan.

Les tentatives de meurtre dont les PJ ont fait l'objet avant leur départ pour Gurshapar sont également l'oeuvre de ce traître.

Simon Black ne sait pas encore avec exactitude qui est ce traître mais l'enquête suit son cours.

D'ici là, et en attendant des résultats des équipes de chercheurs du groupe, les PJ sont invités à se montrer très prudents.

Certains des PJ ayant des connaissances occultes ou une expertise en matière de traduction et d'analyse archéologique sont conviés à se joindre à une équipe de chercheurs du groupe Prométhée.

Les PJ ayant débuté leur initiation à la Nuit auront des contacts «privés» avec Simon Black.

Certains seront appelés à rejoindre le maître vampire dans la Nuit Eternelle.

Leur nouvelle nature leur ouvrira les portes d'un nouveau monde et de nouvelles perceptions.

Ils comprendront enfin l'importance de la Source Noire et sentiront dans leur chair l'urgence de cette quête des origines.

Confusément, tous les vampires du monde sentent déjà que quelque chose de terrible et d'étonnant se prépare... tous pressentent le réveil de la Déesse Noire, la première vampire, celle par qui tout a commencé et par qui tout finira... peut-être.

A suivre.

Prochainement, «la Reine des Maudits»

LES PERSONNAGES

NON-JOUEURS (PNJ)

Ce scénario comprend plusieurs PNJ dont voici la description. Les PNJ ne sont pas décrits en détails comme les Personnages Joueurs. Les descriptions ci-dessous ne concernent que les éléments importants et nécessaires dans le cadre de l'aventure.

Günther, vampire du Temple Noir

Vampire d'origine allemande (il est né en 1650), Günther est un être froid et sans scrupule, une chose cruelle, un tueur. Il faisait déjà partie du Temple Noir avant sa transformation vampirique.

Sa nature immortelle l'a doté de certaines capacités surhumaines qu'il n'hésite pas à utiliser pour servir ses maîtres templiers.

Actions physiques	●●●●●●●●
Escrime (épée)	●●●●●●●●
Force surhumaine	●●●●●●●●
Perception	●●●●●●●●
Vitesse	●●●●●●●●
Autres actions	●●●●●●

Gunther peut encaisser 10 dommages contondants et 8 dommages létaux.

Simon Black

Vampire originaire de Roumanie, né au XIIIe siècle. Aristocrate et érudit, il évolue pendant plusieurs siècles dans les hautes sphères d'Europe avant d'immigrer en Amérique. Aujourd'hui, il est à la tête d'une fortune de plusieurs millions de dollars et dirige le Groupe Prométhée. Au travers de missions et de soutiens financiers, Simon Black mène une quête entamée par la race immortelle depuis près de deux milles ans: la recherche de la Source Noire.

Actions physiques	●●●●●●●●
Escrime (épée)	●●●●●●●●
Force surhumaine	●●●●●●●●
Perception	●●●●●●●●
Vitesse	●●●●●●●●●●
Autres actions	●●●●●●●●

Les Templiers Noirs

Les Templiers Noirs sont des tueurs entraînés. Ils portent des vestes en kevlar et sont armés de pistolets légers (9mm) et de pistolets mitrailleurs de type Uzi.

Actions physiques	●●●●●●
Tirer	●●●●●●
Esquiver	●●●●●●
Repérer une cible	●●●●●●
Conduire une voiture	●●●●●●

Ils peuvent encaisser 5 blessures contondants et 4 blessures létales. Leurs vestes en kevlar absorbent 3 points de dommages mais les handicapent (1 point de pénalité) lors d'actions physiques.

Les militaires

L'armée a été envoyée à Gurshapar pour rétablir l'ordre et secourir la population en détresse. Ils portent les armes réglementaires: un fusil d'assaut et une arme légère.

Actions physiques	●●●●●●
Tirer	●●●●●●
Esquiver	●●●●●●
Conduire un véhicule	●●●●●●

Ils peuvent encaisser 3 blessures contondants et 2 blessures létales.

Les pillards

Les pillards ont les mêmes capacités que les militaires mais disposent d'un équipement moins complet et moins performant. Remplacer les fusils d'assaut et les armes légères par des AK-47 de contrebande, des fusils de chasse et quelques armes blanches.

Les prêtres vampires

En sommeil depuis plusieurs siècles, les prêtres vampires sont des êtres anciens et très puissants, plus que n'importe quel vampire «vivant» au monde.

Ils sont cruels et n'épargneront personne, pas même leurs frères de race.

Le vol des tablettes est pour eux un sacrilège, une profanation qui ne pourra être lavée que dans le sang. Eux connaissent l'origine des vampires. Ils ont connus «de leur vivant» la Déesse Noire.

Le vol des tablettes aura deux conséquences; la première sera simplement que les prêtres vampires n'auront de cesse de pourchasser les voleurs. La seconde conséquence, et sans doute la plus importante sera qu'un groupe de prêtres vampires va entamer le rituel de réveil de la Déesse Noire.

Ce retour de la Source Noire fera l'objet du scénario «La Reine des Maudits» qui fera suite à cette histoire et marquera la fin de la quête de la Source Noire.

Actions physiques	●●●●●●
Force surhumaine	●●●●●
Perception	●●●●●●●
Vitesse	●●●●●●
Autres actions	●●●●

Un prêtre vampire peut encaisser 8 dommages contondants et 6 dommages létaux.

Jacob Lazarrus

Erudit et vampire, Lazarrus n'est pas un combattant.

Il sait néanmoins manier l'épée et ses facultés physiques sont tout à fait honorables pour un vampire. Face à un humain normal, il est naturellement plus fort et plus rapide.

Actions physiques	●●●●●
Escrime (épée)	●●●●
Force surhumaine	●●●●
Perception	●●●●●
Vitesse	●●●●●●
Autres actions	●●●●

Jacob Lazarrus peut encaisser 7 dommages contondants et 5 dommages létaux.

