

CHRONIQUES DU MONDE DES TENEBRES LES CARNETS DE JACOB LAZARRUS

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

TABLE DES MATIERES

Prologue	2
De quoi avez-vous besoin pour jouer?	2
Création d'un personnage	2
Procédure de création	3
Exemples de concept	4
Attributs	4
Capacités	4
Historiques	6
Résistance Mentale	6
Etat de santé	7
Atouts & Handicaps	7
Exemple de personnage	9
Système de jeu	10
Les dés	10
Les niveaux	10
Les difficultés	11
La règle des « 1 »	11
Echec et échec critique	11
Succès automatique	11
Retenter une action	11
Actions multiples	11
Action élargie	11
Actions en opposition	11
Le travail d'équipe	11
La règle d'or	11
Exemples de jets de dés	12
Combat	12
Initiative	12
Attaques	12
Calcul des dégâts	12
Soins et guérison	13
Autres causes de dommages	13
Expérience	14
Tableau des armes de mêlée	14
Tableau des armures	14
Tableau des armes à distance	14
Tableau des manoeuvres au corps à corps	15
Utilisation de la résistance mentale	15

Scénario: Les carnets de Jacob Lazarrus	16
Prologue	16
Briefing de mission	16
Arrivée en Europe	17
Le docteur Hermann	18
Jacob Lazarrus	19
Résurrection	20
Police	20
Fuite dans la nuit	21
Une troisième force entre en jeu	21
Arrivée à Berlin	21
De la véritable nature de Jacob Lazarrus	22
L'histoire secrète de Jacob Lazarrus	22
Comment a-t-il survécu?	22
Quelques mots sur Simon Black	22
Günther et le Temple Noir	22
Arrivée à Berlin (suite)	22
L'important, c'est le plan	23
Faire le mort	23
Hambourg	23
Le plan B	23
Islande	24
Rencontre avec Simon Black	24
Choix et révélations	25
Quelques mots sur la vampires	26
Détails de mission	26
Vol au-dessus de la Baltique	27
Zone de recherches	27
Situation critique	27
Epilogue	27
Personnages non-joueurs	28

Annexes

Personnages prêtirés	
Arthur Forrester	29
Nina Borodine	30
Jack Maddux	31
William « WWW » Smith	32
Fiche de personnage vierge	33

PROLOGUE

Chroniques du Monde des Ténèbres est un jeu de rôle d'horreur gothique basé sur l'Art du Conteur de White Wolf © Publishing Inc.

Les règles des *Chroniques du Monde des Ténèbres* sont les mêmes que celles des jeux précédemment édités par White Wolf, à savoir *Vampire la Mascarade*, *Loup Garou l'Apocalypse*, *Mage l'Ascension*, *Wraith le Néant* et *Changeling le Songe*.

Si vous possédez un de ces jeux, vous disposez déjà d'un tronc de règles communes qui sont utilisées par les *Chroniques du Monde des Ténèbres*.

Si ce n'est pas le cas, ne vous en faites pas. Le présent ouvrage contient une version allégée des règles de jeu, amplement suffisante pour jouer.

Le thème principal des *Chroniques du Monde des Ténèbres* est la découverte graduelle par des personnages-joueurs (PJ) humains de l'horreur qui se cache derrière le voile de la réalité.

Notre monde n'est pas ce qu'il paraît être. Des choses se cachent dans l'obscurité, au-delà de la frontière ténue qui sépare notre monde du Monde des Ténèbres.

Créatures fantastiques, prédateurs surnaturels, magie et occultisme forment le noyau de ce jeu.

Dans ce jeu, les joueurs incarnent des humains (du moins au début) qui ne savent que peu de choses des secrets du Monde des Ténèbres.

A travers une première histoire (scénario) qui se veut une introduction au Monde des Ténèbres, les PJ vont découvrir petit à petit les aspects sombres d'une réalité qui les dépasse et qui pourrait bien de leur coûter la vie.

Cet ouvrage se divise en deux parties.

La première partie reprend la procédure de création d'un personnage et les règles de jeu.

La seconde partie est un scénario d'introduction intitulé *Les Carnets de Jacob Lazarrus*, épisode premier d'une mini campagne dans le *Monde des Ténèbres*.

DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN POUR JOUER?

Pour jouer aux *Chroniques du Monde des Ténèbres*, vous aurez besoin du présent manuel, d'une dizaine de dés à dix faces, quelques crayons, une bonne gomme, un bloc de feuilles de brouillon et de quelques amis (idéalement trois ou quatre joueurs).

A la fin de cet ouvrage, vous trouverez une fiche de personnage vierge ainsi que plusieurs personnages prêts à jouer. Libre à vous de les proposer aux joueurs ou de créer de nouveaux personnage.

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

En tant que joueur, vous devez créer un personnage, un alter ego à travers lequel vous agirez sur le monde de jeu et prendrez votre place dans le scénario proposé par le Conteur.

Vous pouvez aussi choisir un personnage parmi les fiches prêtes à jouer fournies avec ce manuel.



Sciences occultes



Le présent manuel n'est pas une publication officielle de White Wolf Publishing Inc.

Il s'agit d'un supplément amateur entièrement gratuit et dont le but est de proposer un background alternatif et des règles allégées pour le Monde des Ténèbres.

Le Monde des Ténèbres ainsi que tous les jeux qui le composent sont sous copyright White Wolf Publishing Inc. Tous droits réservés.

L'illustration de couverture est tirée de l'affiche du film Underworld. Les illustrations intérieures du présent manuel proviennent des livres édités par White Wolf Publishing Inc.

Un personnage est défini par des caractéristiques chiffrées et non chiffrées permettant d'évaluer ses capacités physiques, mentales et sociales, ses domaines de compétences, ses talents et ses connaissances, sa résistance physique et mentale, son expérience.

Toutes ces informations sont reprises sur la fiche de personnage (en annexe de ce livret de jeu).
Passons celle-ci en revue.

Nom : le nom du personnage; il peut s'agir d'un nom de baptême, d'un pseudonyme, d'un surnom.

Joueur : le nom du joueur.

Chronique : le Conteur vous indiquera le titre de sa chronique (scénario, histoire).

Concept : le concept est une définition en deux mots de ce qu'est votre personnage.

Groupe : le personnage fait-il partie d'un groupe, d'un gang, d'un organisme officiel, d'une secte, d'une association particulière?

Attributs : les attributs définissent les caractéristiques et potentiels innés du personnage. Ils sont divisés en trois catégories: Physique (Dextérité, Force, Vigueur), Social (Apparence, Charisme, Manipulation) et Mental (Astuce, Intelligence, Perception).

Capacités : les capacités regroupent les aptitudes innées et acquises du personnage. Elles sont également divisées en trois groupes: Talents, Compétences et Connaissances.

Historiques : les historiques déterminent la position financière et sociale du personnage, son passé, ses souvenirs, ses possessions, ses relations, etc.

Atouts/handicaps : les atouts et les handicaps sont des avantages ou des défauts du personnage. Cela peut être une aptitude particulière, une dépendance à un produit, un trait de caractère, etc.

Résistance mentale : la résistance mentale est une indication de la volonté, de l'opiniâtreté, de la force d'âme et du sang-froid du personnage.
C'est aussi un indicateur de sa santé mentale.

Etat de santé : la santé du personnage est représentée par une série de sept niveaux de blessures allant de *Contusion* à *Incapacité*.

Expérience : l'expérience représente ce que le personnage a appris au cours de ses aventures. L'expérience permet d'améliorer les caractéristiques du personnage.

Équipement : objets que le personnage porte sur lui (éléments vestimentaires, armes, argent, etc.)

PROCÉDURE DE CRÉATION

Si vous avez choisi de créer un nouveau personnage, voici la procédure à suivre :

Choisissez un **nom** et un **concept** (voir liste).
Indiquez le titre de la **chronique** que vous allez jouer et le nom du **groupe** auquel appartient votre personnage.

Distribuez 6/4/3 points entre les **attributs** (Physique, Social et Mental).
Chaque attribut a un score de un point par défaut.

Répartissez ensuite 11/7/4 points entre les **capacités** (Talents, Compétences et Connaissances).
A ce stade, aucune capacité ne peut dépasser 3 points.

Choisissez des **Historiques** (5 points)

Choisissez des **Atouts/handicaps** (2).

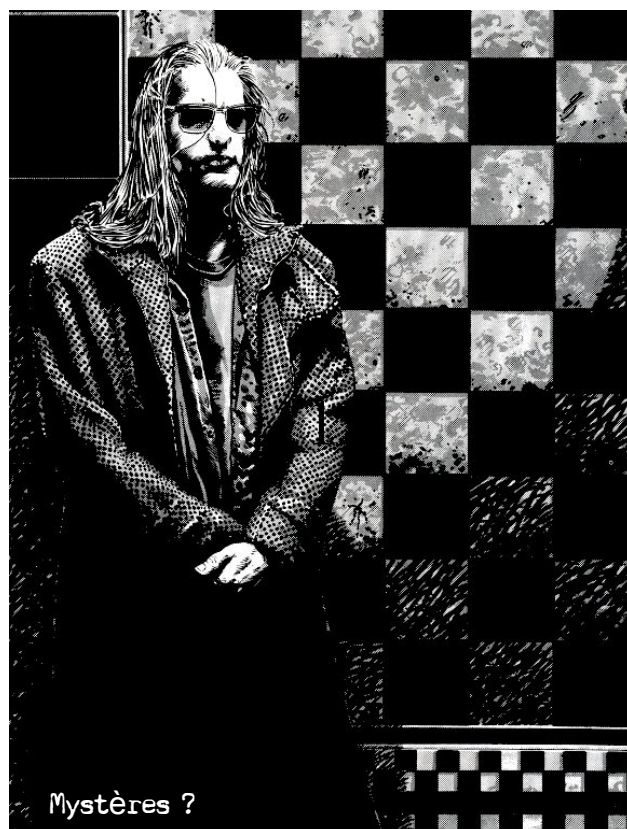
Un personnage débute sa carrière avec 3 points de **résistance mentale**.

Vous disposez de **18 points** de bonus à répartir où bon vous semble suivant le tableau ci-dessous:

Attribut	5 par point
Capacité	2 par point
Historique	1 par point
Résistance Mentale	1 par point

Aucune caractéristique ne peut dépasser 4 points.
La résistance mentale ne peut être augmentée que jusqu'à un maximum de 6 points.

Notez l'**équipement** de votre personnage.



EXEMPLES DE CONCEPT

Chaque concept est accompagné d'exemples de professions (ou occupations).

Cette liste est loin d'être exhaustive. Libre à vous de la compléter et de proposer à votre Conteur de nouveaux concepts.

Intellectuel :

Ecrivain, étudiant, scientifique, professeur, philosophe.

Enquêteur :

Agent ou inspecteur de police, agent du gouvernement, détective privé, journaliste.

Professionnel :

Ingénieur, docteur, informaticien, industriel

Soldat :

Garde du corps, mercenaire, milicien, agent de sécurité.

Dilettante :

Riche héritier, membre d'une famille royale

Occultiste :

Membre d'un groupe occulte ou d'une société secrète, héritier ou descendant d'une longue lignée de sorciers ou de pratiquants de la « magie », membre d'une secte.

ATTRIBUTS

Les attributs représentent les caractéristiques innées de votre personnage.

Ils sont répartis en trois groupes : Physique, Social et Mental.

Les attributs physiques sont la Dextérité, la Force et la Vigueur.

La **Force** représente la forte brute de votre personnage. C'est un facteur déterminant dans toutes les actions n'impliquant que la puissance musculaire: soulever de lourdes charges, défoncer une porte, gagner un bras-de-fer, ainsi que les combats au corps-à-corps.

La **Dextérité** d'un personnage reflète sa rapidité, sa souplesse, son équilibre, son agilité et sa capacité à faire des actions physiques subtiles (nécessitant coordination, précision, réflexes ou grâce).

La **Vigueur** donne une idée de la résistance physique du personnage, résistance aux maladies, à la douleur, à la fatigue, etc.

Elle permet également au personnage d'encaisser des coups sans broncher (dégâts contondants).

Les attributs sociaux sont l'Apparence, le Charisme et la Manipulation.

L'**Apparence** représente l'aspect extérieur du personnage mais aussi la façon dont il se tient en public, son assurance, le fait qu'il soit ou non attirant au premier regard.

Le **Charisme** entre en jeu lorsque le personnage doit convaincre quelqu'un ou amener les autres à lui faire confiance.

A la différence de la Manipulation qui utilise le mensonge et la tromperie, le Charisme est un moyen directe de faire partager ses idées et ses opinions à autrui. Le Charisme permet d'établir une relation de confiance entre le personnages et d'autres personnes.

La **Manipulation** est l'art subtil de faire faire aux autres ce qu'on veut qu'ils fassent, en usant du mensonge, de la tromperie, de la menace, du harcèlement...

Les attributs mentaux sont l'Astuce, l'Intelligence et la Perception.

L'**Astuce** reflète la vivacité d'esprit du personnage, sa faculté de compréhension rapide et d'adaptation aux changements.

L'**Intelligence** représente la capacité de raisonnement et de mémorisation du personnage.

Elle englobe aussi ses facultés créatives, logiques et de résolution.

La **Perception** regroupe les cinq sens du personnage, ses capacités d'observation et d'écoute, sa sensibilité au monde qui l'entoure.

CAPACITÉS

Les capacités représentent les aptitudes innées (talents) et acquises (compétences et connaissances) du personnage.

Les talents sont les capacités pour lesquelles le personnage est naturellement doué.

L'**Athlétisme** représente la façon dont votre personnage court, saute, nage, lancer, poursuit et s'enfuit.

Cette capacité reflète aussi une certaine expertise en sport mais ne concerne pas les actions physiques de base (qui sont liées aux attributs physiques).

La **Bagarre** est la capacité de combat à mains nues (ou avec une arme improvisée) du personnage.

Le **Commandement** reflète la capacité du personnage à motiver les gens grâce à sa forte personnalité, à les diriger en donnant l'exemple, en inspirant la crainte ou grâce à un talent d'organisateur, ou encore sa confiance en soi. Ce talent est souvent associé au Charisme.

L'**Empathie** est le don qu'a votre personnage de ressentir et deviner les sentiments d'autrui.

A un certain niveau, le personnage peut deviner si une personne lui ment ou non (au cours d'une simple conversation) et avoir une idée de ses motivations cachées.

L'**Esquive** est la capacité d'éviter les coups et les projectiles (balles, coups de points, etc.)

Les rues peuvent s'avérer être une mine d'or pour celui qui cherche des renseignements ou du matériel.

Le personnage doté de la **Connaissance de la Rue** sait à qui s'adresser et où aller pour obtenir les informations et le matériel requis.

L'**Intimidation** représente la capacité du personnage à contrôler autrui par la peur et la menace.

Ce pouvoir peut provenir d'un aura effrayant lié au personnage ou à des menaces précises (chantage).

Votre personnage a comme un sixième sens pour déjouer les pièges et faire les bons choix.

A moins que ce ne soit qu'une coïncidence.

Le Conteur peut se servir de l'**Intuition** pour aider le joueur à avancer dans l'histoire.

Grâce à son talent de **Subterfuge**, le personnage est capable de dissimuler la vérité et ses motivations, de deviner celles des autres et de les exploiter à ses propres fins.

Il sait mentir et n'a aucun scrupule à le faire.

La **Vigilance** est la sensibilité du personnage aux choses qui l'entourent. Avec un score élevé en Vigilance, le personnage peut percevoir tous les détails d'une scène et s'en servir pour en déduire des informations utiles. Ce talent reflète le don d'observation du personnage.

Les compétences sont des capacités acquises par le personnage au terme d'une formation, d'un enseignement ou d'une certaine expérience.

Elles comportent aussi une partie d'instinct et d'inné.

Armes à feu est la compétence requise pour se servir d'une arme à feu.

Cette compétence inclut aussi la connaissance théorique des armes à feu et l'entretien de celles-ci.

La compétence **Artisanat** permet à votre personnage de fabriquer ou réparer des objets manuellement (ou avec quelques outils).

Ainsi peut-il réparer une voiture, construire une maison, confectionner des vêtements et concevoir des appareils mécaniques.

Cette compétence inclut également la création d'oeuvres d'arts (à spécifier).

Votre personnage sait-il conduire une voiture, une moto ou un autre type de véhicule. La compétence **Conduite** donne une idée de son niveau d'expertise en la matière.

Etiquette couvre les us et coutumes de la société. Cette compétence ne s'étend de manière générale qu'à l'environnement social habituel du personnage.

Des points supplémentaires peuvent représenter la connaissance de protocoles de plusieurs cultures.

Le maniement d'**Explosifs** est une chose dangereuse et qui demande une expérience certaine.

Cette compétence reflète les connaissances théoriques et pratiques du personnage dans ce domaine particulier.

La **Furtivité** est l'aptitude de votre personnage à passer inaperçu. Il sait se cacher, se fondre dans la foule, éviter d'être détecté.

Cette compétence est fort utile pour les filatures ou pour dissimuler un objet.

La compétence **Mêlée** représente le maniement d'armes blanches (couteau, batte de base-ball, épée, barre de fer, hache d'incendie...)

La **Sécurité** regroupe les connaissances des outils et des techniques permettant d'entrer par effraction dans un bâtiment, de démarrer un véhicule sans les clés, de forcer un coffre-fort, etc.

C'est aussi la capacité à protéger une zone ou une personne ainsi qu'à déjouer les protections des autres.

Cette compétence permet au personnage de mettre en place ses propres systèmes de sécurité.

La compétence **Survie** reflète la capacité du personnage à survivre dans un environnement hostile (à spécifier).

La **Technologie** regroupe les connaissances théoriques et pratiques des appareils électriques et électroniques.

Grâce à cette compétence, le personnage peut réparer ou modifier des appareils. Cette compétence ne couvre pas la technologie informatique (matériel et logiciel) qui est du ressort de la connaissance Informatique.

Les appareils mécaniques sont eux du domaine de la compétence Artisanat.

Les connaissances regroupent les acquis théoriques et les facultés de mémorisation et de raisonnement du personnage. L'utilisation des connaissances suppose une démarche plus intellectuelle que pratique.

Le **Droit** est la connaissance des lois et de la législation en vigueur dans certains domaines. Très utile pour entamer une procédure judiciaire, éviter des poursuites ou sortir de prison.

L'**Erudition** couvre un large éventail de connaissances générales dans les sciences humaines (histoire, philosophie, littérature, art...)

Le personnage connaît les généralités dans ces domaines sans avoir à faire de recherches.

Un érudit se spécialise souvent dans un domaine particulier.

Un personnage ayant des connaissances en **Finances** sera à même d'effectuer de bons placements, d'obtenir des crédits, de répartir ou de minimiser les coûts d'une entreprise, bref de jongler avec les éléments du monde de la finance.

L'**Informatique** regroupe tout ce qui est lié aux ordinateurs (matériel et logiciels) et à leur utilisation.

Le personnage sait se servir d'un ordinateur et des logiciels les plus courants. A un certain niveau d'expertise, il est capable de concevoir des programmes, de forcer les sécurités des systèmes informatiques, d'effectuer des réparations simples sur le matériel.

L'**Investigation** est la connaissance des procédures et méthodes d'investigation, médecine légale, examen et analyse des indices, notions de criminologie.

Des connaissances en **Linguistique** reflète un personnage doué pour les langues. Sans doute parle-t-il couramment plusieurs langues. A moins qu'il ne soit expert en langues anciennes (latin, grec, sanscrit, etc.)

La **Médecine** couvre les connaissances en anatomie et médecine générale permettant au personnage de diagnostiquer et de traiter des maladies, de soigner des blessures. Cette connaissance inclut également les connaissances de l'équipement hospitalier, des procédures et protocoles.

Les sciences occultes, les légendes, les cultes anciens et religions de jadis, la sorcellerie et le paranormal, tous ces domaines sont regroupés sous l'intitulé **Occultisme**.

Votre personnage est familiarisé avec les arcanes de la Politique à différents niveaux. Il a des relations et sait quel responsable il faut « arroser » pour obtenir certains services. La **Politique** vise les hauts responsables, les dirigeants, les personnalités publiques, les sphères de décision des gouvernements.

Les **Sciences** couvrent les connaissances théoriques (et pratiques) en biologie, chimie, physique, géologie... Cette connaissance permet de mener des analyses et des expériences en laboratoire.

HISTORIQUES

Les historiques définissent la position sociale et financière du personnage: son passé, ses souvenirs, son entourage, ses possessions...

Les historiques sont des éléments du background du personnage et sont autant de ressources que le personnage peut utiliser au cours de ses aventures.

Alliés

Votre personnage a des amis auxquels il peut faire appel en cas de besoin. Suivant le nombre de points consacrés à cet historique, le ou les alliés seront plus ou moins puissants et disposeront de ressources en conséquence.

Arsenal

Le personnage dispose d'un « arsenal » : armes, équipement spécial, matériel.

Le nombre de points dédiés à cet historique va déterminer la quantité, la qualité et la puissance de feu des armes qui compose l'arsenal en question.

Contacts

Votre personnage a des contacts qui lui fournissent des informations.

Si vous choisissez cet historique, vous devrez spécifier la nature du contact (important ou mineur) et le type d'informations qu'il peut fournir au personnage.

Destinée

Votre personnage a un destin à accomplir, qu'il le veuille ou non, qu'il le sache ou non.

Influence

Le personnage est influent au sein de sa communauté, auprès des institutions politiques ou dans les sphères de pouvoir, la police, les médias.

Il peut user de cette influence pour obtenir certaines faveurs et services, ou modifier l'opinion publique.

Mentor

Le personnage est conseillé et soutenu par un mentor, une personne expérimentée qui l'aide dans ses entreprises.

Renommée

Le personnage est connu, il a une certaine notoriété; on le reconnaît dans la rue; il a une bonne (ou une mauvaise) réputation. A vous de décider.

Ressources

Cet historique mesure la position financière du personnage, ses possessions.

Le personnage a de l'argent et peut se permettre certaines dépenses et investissements suivant son niveau de ressources.

RÉSISTANCE MENTALE

La Résistance Mentale reflète la volonté, la force de caractère, le sang-froid, la stabilité mentale du personnage.

Les points de Résistance Mentale peuvent être dépensés en cours de jeu pour réussir une action.

Chaque fois que le personnage sera en situation de stress ou sera confronté à des événements pouvant affecter sa santé mentale, un test de Résistance Mentale sera demandé par le Conteur.

En cas de réussite, le personnage conserve sa maîtrise de soi et son sang-froid.

Dans le cas contraire, les conséquences peuvent être dramatiques pour lui (et pour les autres).

Un échec critique (voir plus loin) peut donner lieu à une crise de folie et des séquelles psychologiques (phobies, folie temporaire, dérangement mental).

La Résistance Mentale du personnage peut varier de un à dix points représentée sur la fiche de personnage par deux barres de scores (score maximum ● et score courant ■).

ÉTAT DE SANTÉ

La santé du personnage est représentée par 7 niveaux de blessures.

Certains niveaux correspondent à des malus qui entrent en compte lorsqu'un personnage blessé entreprend une action.

Ci-dessous, la liste des niveaux de blessures, des malus et une courte description.

Contusion

Votre personnage est légèrement contusionnée. Il ne subit aucun malus.

Blessure légère -1

La blessure est superficielle et n'entraîne aucune limitation au déplacement

Blessure moyenne -1

La blessure est plus sérieuse et les déplacements plus difficiles.

Blessure grave -2

C'est une vilaine blessure; les choses deviennent préoccupantes. Le personnage ne peut plus courir. Il peut encore marcher.

Handicap -2

Votre personnage est gravement blessé. Il ne peut plus se déplacer qu'en boitant (déplacements lents et difficiles, blessures douloureuses).

Infirmité -5

Les blessures du personnage sont très graves. Il ne peut plus se déplacer qu'en rampant et au prix de violents et douloureux efforts.

Invalidité

Situation extrêmement critique.

Le personnage est probablement inconscient et ne peut rien faire.

ATOUTS & HANDICAPS

Les Atouts et Handicaps sont des traits descriptifs de votre personnage. Certains sont des avantages donnant lieu à des bonus dans certaines situations, d'autres des désavantages se traduisant par des malus ou des limitations du personnage suivant les circonstances.

Chaque atout/handicap correspond à un nombre de points que vous devrez déduire ou ajouter à votre total de points de bonus (lors de la création de votre personnage).

Code d'honneur +1

Vous adhérez à un code, à une éthique personnel.

Les préceptes de ce code doivent être détaillés avec le Conteur, et le personnage doit s'y soumettre rigoureusement.

Le personnage gagne 2 dés supplémentaires à ses jets de Résistance Mentale lorsqu'il agit selon son code.

Loyauté +1

Vous suivez loyalement une personne, un groupe ou une cause. Ce lien vous permet de résister à toute forme de tentation ou corruption qui pourrait vous faire trahir vos convictions ou vos alliés.

Les formes de persuasion déloyale (torture, intimidation, chantage, etc.) ont moins de prise sur vous et vous donnent un bonus à la Résistance Mentale (+ 1 dé) si on essaie de briser votre conviction.

Cauchemars -1

Vous faites des cauchemars épouvantables chaque fois que vous dormez, et leurs souvenirs vous hantent pendant que vous êtes éveillé.

A chaque réveil, vous devez réussir un jet de Résistance Mentale ou perdre un dé à toutes vos actions pour les prochaines 12 heures. En cas d'échec critique, vous êtes réveillé mais persuadé de poursuivre votre cauchemar.

Intolérance -1

Il y a une chose que vous ne pouvez supporter (couleur, comportement ...)

Phobie -1

Jet de Résistance Mentale à chaque rencontre de l'objet de la peur.

Terrible secret -1

Vous avez un secret qui pourrait vous causer du tort.

Paranoïa -3

Le monde extérieur est dangereux, et cela vous obsède sans cesse. Vous êtes suspicieux par rapport à vos proches, vous recherchez partout des indices de complots contre vous. Vous devez faire appel à toute votre Résistance Mentale pour ne pas hurler, vouloir tuer une personne qui semble agir à votre encontre... ou qui semble trop gentille.

Bon sens +1

Vous disposez d'un sens pratique et d'une certaine sagesse du quotidien. Chaque fois que vous êtes sur le point de faire quelque chose de contraire au bon sens, le Conteur peut vous mettre en garde et vous faire des suggestions quant aux conséquences de l'action.

C'est un atout très utile pour un joueur débutant connaissant peu le jeu.

Concentration +1

Vous avez la capacité de concentrer votre esprit et de le fermer à toute distraction. Un personnage avec cet atout n'est pas affecté par les pénalités dues à la distraction (beaucoup de bruit, une lumière clignotante, être la tête en bas, etc.)

Don pour les Langues +2

Vous êtes doué pour apprendre les langues.

Vous pouvez ajouter 3 dés à chaque groupement de dés concernant les langues parlées ou écrites.

Apprentissage Rapide +3

Vous apprenez très vite, et comprenez les choses beaucoup plus rapidement que les autres.
 Vous gagnez 1 point d'expérience supplémentaire à la conclusion de chaque scénario.

Sang Froid +3

Vous êtes naturellement calme et ne perdez pas facilement le contrôle de vous même. Vous obtenez 2 dés supplémentaires pour résister à la panique.

Immortel +7

Vous avez le potentiel de vivre éternellement et vous guérissez de la plupart des maladies mortelles.

Vous êtes immunisé contre toutes les formes de mort du moment que votre corps n'est pas entièrement détruit. Vous vous régénérerez rapidement.

Cet atout ne devrait pas être choisi par un personnage débutant. La condition d'immortel est une chose qu'il est préférable d'acquérir en cours de jeu.

Si vous permettez à un joueur de choisir cet atout pour son personnage, il faut que cela se justifie dans le cadre de votre chronique.

Illettré -1

Vous ne savez ni lire ni écrire

Amnésie -2

Vous êtes incapable de vous souvenir de quoi que ce soit de votre vie passée, de vous, de votre famille; mais votre passé pourrait très bien vous hanter.

C'est au Conteur de déterminer vos origines et les circonstances qui ont provoqué votre amnésie. Il pourra intégrer cet éléments dans sa chronique.

Ambidextre +1

Vous êtes habile des 2 mains et pouvez utiliser votre main *faible* sans pénalité.

Vous êtes toujours soumis aux règles des actions multiples, mais vous ne subissez pas de pénalité si, par exemple, vous utilisez deux armes ou si vous êtes obligé d'agir avec votre *mauvaise* main.

Aptitude à une compétence +1

Vous avez une aptitude particulière.

Vous bénéficiez de 2 dés supplémentaires pour les jets qui y sont relatifs.

Résistant +2

Vous êtes doté d'une résistance physique peu commune (+1 dé au test de Vigueur).

Nyctalope +3

Vous pouvez voir dans le noir presque total.

Votre vision nocturne est semblable à celle que vous auriez lors d'une journée nuageuse.

Sens accrus +1

Tout les jets faisant appel à la perception bénéficient d'un dé supplémentaire.

Défiguré -2

Une difformité du visage provoque la gêne chez les autres et marque leur mémoire.

Votre score d'apparence est à zéro.

Estropié -3

Vos jambes sont endommagées, ce qui vous empêche de courir ou de marcher facilement. Vous êtes contraint d'utiliser une canne voire des béquilles, et d'avancer en claudiquant.

Vous devez retirer deux dés de tous les groupements liés à des actions motrices.

Marque du Mal de -1 à -7

Vous avez une marque vous désignant comme lié au Malin : peau avec des écailles à un endroit, début de queue, vestige d'ailes, doigts crochus etc... alors que vous n'avez jamais pactisé avec des démons.

De sang noble +1

Vous êtes de sang noble (vous ne possédez pas nécessairement de titre).

Vous bénéficiez d'un dé supplémentaire pour tous les tests sociaux si votre interlocuteur reconnaît vos nobles origines.

Sensibilisé à la magie +1

Vous *savez* quand on utilise de la magie (ou qu'on en a utilisée) dans un rayon de 3m. Vous avez un dé supplémentaire à votre jet de Perception + Occultisme.

Sixième Sens +2

Vous avez un sixième sens qui vous prévient du danger. Quand vous êtes en danger, le Conteur doit effectuer un jet secret sur votre Perception + Vigilance. Si le jet réussi, le Conteur dit au joueur ce qu'il ressent. De multiples succès peuvent affiner la perception et même donner une indication de la direction, de la distance, ou de la nature du danger.

Capacité mystique +2

Vous avez des visions symboliques.

Chanceux +3

Vous êtes né chanceux, ou c'est le Diable qui veille sur vous. Dans tous les cas, vous pouvez recommencer 3 jets de dés ratés par scénario, y compris les échecs critiques. Mais vous ne pouvez pas relancer une nouvelle fois en cas de second échec.

Prémonition +4

Vous avez des flashes du futur.

Vous ne contrôlez pas ce pouvoir.

Ange gardien +6

Vous avez un ange gardien qui vous protège.

Est-ce vraiment un ange d'ailleurs?

Vraie Foi +7

Vous avez une foi et un amour de Dieu (ou quel que soit le nom que vous lui donnez) solidement enracinés.



Vrai foi

(Vrai Foi)

Vous commencez le jeu avec un point de Vraie Foi.

Cette caractéristique ajoute un dé par point aux jets de Résistance Mentale.

En cas d'échec critique dans une situation où votre Foi est mise à l'épreuve, vous perdez un point de Vrai Foi.

Ceux qui disposent d'un score élevé en Vraie Foi sont capables d'actes miraculeux. La nature exacte de ces miracles dépend du Conteur.

EXEMPLE DE PERSONNAGE

Vous savez maintenant comment est décrit un personnage des Chroniques du Monde des Ténèbres et comment en créer un.

Cette section vous propose de suivre pas à pas la création d'un personnage.

Nous allons donc débuter la création de ce personnage par une brève description.

Arthur Forrester est professeur d'histoire et d'archéologie à l'Université de Boston, Massachusetts. Il a 50 ans, marié, sans enfant.

Il travaille pour le département historique de l'université depuis près de 30 ans (il a commencé comme assistant) et fait figure d'expert en ethnologie et cultes anciens. Il a participé à de très nombreux travaux d'études et plusieurs missions archéologiques à travers le monde. Il est l'auteur de plusieurs thèses et ouvrages de références en la matière.

Il est également doué en linguistique (latin, grec, hébreu, allemand gothique).

Arthur Forrester est sans aucun doute un intellectuel.

La répartition des points d'attributs se fera comme suit:
Physique 3, Social 4, Mental 6

Les scores d'attributs du professeur Forrester sont donc les suivants (n'oubliez pas que chaque attribut a déjà un point par défaut) :

Dextérité 3, Force 1, Vigueur 2

Apparence 2, Charisme 3, Manipulation 2

Astuce 2, Intelligence 4, Perception 3

Les points de capacités seront répartis comme suit:

Talents 4, Compétences 7, Connaissances 11

Les scores de capacités du personnage sont les suivants:

Commandement 1, Empathie 1, Intuition 2

Armes à feu 1, Artisanat 3, Conduite 1, Etiquette 2

Erudition 4, Informatique 1, Linguistique 3, Occultisme

1, Politique 1, Sciences 1

Choisissons des historiques (pour 5 points):

Contacts 2

Le professeur Forrester entretient une importante correspondance, notamment avec des homologues dans d'autres universités.

Renommée 1

Les travaux du professeur sont relativement connus dans le milieu archéologique et des musées.

Ressources 2

Le professeur Forrester peut compter sur les fonds du musée de Boston pour financer ses travaux.

Nous pouvons maintenant choisir 2 atouts/handicaps (maximum) pour le professeur Forrester :

Don pour les langues

Le professeur Forrester possède 3 points en Résistance Mentale.

Nous pouvons maintenant répartir les 18 points de bonus suivant le tableau page 3.

Comme le professeur a un atout à +2, il ne dispose que de 16 points de bonus.

- +1 points en Esquive
- +1 point en Vigilance
- +1 point en Mêlée
- +1 points en Droit
- +1 point en Investigation
- +1 point en Renommée
- +1 point en Ressources
- +2 points en Résistance Mentale

Pour terminer la création du personnage, il ne nous reste plus qu'à doter le professeur Forrester de quelques éléments d'équipement :

- costume trois pièces, chaussures et manteau
- une mallette contenant ses derniers manuscrits et quelques bouquins de référence
- un GSM
- une carte d'identification du Musée de Boston
- une pipe, du tabac et une boîte d'allumettes.

La fiche de personnage du Professeur Arthur Forrester figure en annexes de ce manuel.



Prof. Arthur Forrester

SYSTÈME DE JEU

Les *Chroniques du Monde des Ténèbres* utilisent le système de jeu commun aux produits White Wolf Publishing baptisé l'*Art du Conteur*.

Ce système propose une série de règles de base simples, règles qui sont ensuite adaptées aux différentes situations de jeu (résolution d'actions simples ou en opposition, combat, résistance mentale, etc.)

LES DÉS

Les dés utilisés dans les *Chroniques du Monde des Ténèbres* sont des dés à dix faces (que l'on peut trouver dans le commerce, boutiques spécialisées).

LES NIVEAUX

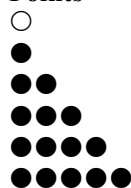
Un personnage est décrit par un ensemble de caractéristiques auxquelles vous avez alloué des points lors du processus de création.

Ces valeurs représentent les caractéristiques innées, l'érudition et l'expérience de votre personnage.

Votre personnage possède des qualités et des faiblesses comme une personne de la vie réelle.

Le tableau ci-dessous vous donne le degré d'aptitude de votre personnage dans chacune de ses caractéristiques.

Points



Degré d'aptitude

Abyssal
Faible
Moyen
Bon
Exceptionnel
Extraordinaire

Le niveau d'une caractéristique détermine le nombre de dés que le joueur doit lancer lorsque son personnage tente une action liée à cette caractéristique.

Le Conteur détermine quelles sont les caractéristiques qui s'appliquent à une action, indiquant ainsi le nombre de dés à lancer.

Le nombre de dés est appelé groupement de dés.

Le nombre de dés d'un groupement varie en fonction du genre d'action entreprise par le personnage et des caractéristiques qui entrent en jeu.

Le nombre de dés d'un groupement est le plus souvent égal au score d'un attribut, plus le score d'une capacité appropriée. Le personnage utilise ainsi un aspect inné à une aptitude acquise.

Si le personnage ne possède pas la capacité requise pour l'action, le Conteur peut l'autoriser à n'utiliser qu'un attribut seul.

Dans ce cas, le Conteur peut augmenter la difficulté de l'action d'un ou plusieurs points.

Le Conteur peut aussi décider que le personnage n'a aucune chance de réussir l'action sans la capacité appropriée.

LES DIFFICULTÉS

Certaines actions sont tellement simples (faciles) ou au contraire si difficiles (impossibles) que le Conteur n'a pas besoin de demander un jet de dés pour en déterminer l'issue.

Les actions simples et faciles réussissent toujours.
Les actions impossibles échouent toujours.

Pour les autres actions, celles dont l'issue n'est pas prévisible ou qui représentent un défi pour le personnage, le Conteur peut demander un ou plusieurs jets de dés et doit en estimer la difficulté.

Pour déterminer le niveau de difficulté d'une action, vous pouvez vous aider du tableau ci-dessous:

Niveau	Difficulté
3	Facile
4	Routinier
5	Simple
6	Moyen
7	Défi
8	Difficile
9	Extrêmement difficile

Lors d'un jet de dés, chaque dé affichant un score supérieur ou égal au niveau de difficulté de l'action est un succès. On peut estimer la qualité de réussite d'une action grâce au nombre de succès obtenus.

Nombre de succès	Degré de réussite
Un succès	Marginale
Deux succès	Modérée
Trois succès	Complète
Quatre succès	Exceptionnelle
Cinq ou plus	Phénoménale

LA RÈGLE DES « 1 »

Chaque dé à « 1 » annule un succès.

Peu importe le nombre de succès que vous obtenez, si vous avez assez de « 1 » pour tous les annuler, l'action du personnage se solde par un échec.

ÉCHEC ET ÉCHEC CRITIQUE

Si vous n'obtenez aucun succès ou que tous vos succès sont annulés par des « 1 », l'action échoue.

On parlera d'échec.

Si vous avez obtenu ne serait-ce qu'un « 1 » et aucun succès, on parlera d'échec critique.

Un échec critique est toujours catastrophique et risque d'avoir des conséquences désastreuses pour votre personnage.

C'est le Conteur qui détermine ce qui arrive en cas d'échec critique.

SUCCES AUTOMATIQUE

La règle du succès automatique est là pour vous éviter de faire trop de jets de dés (ce qui peut parfois nuire au rythme ou à l'ambiance de la partie).

Cette règle est bien entendu optionnelle et laissée à la discrétion du Conteur.

Si le nombre de dés de votre groupement est supérieur à la difficulté de l'action, vous réussissez automatique l'action en question. Toutefois, il ne s'agira que d'une réussite marginale.

RETENTER UNE ACTION

Une action ratée peut être retentée si le Conteur l'autorise. A chaque nouvelle tentative, la difficulté de l'action sera augmentée d'un point, en plus des complications possibles dictées par les circonstances et le scénario.

ACTIONS MULTIPLES

Un personnage peut vouloir tenter plusieurs actions au cours d'un même tour de jeu.

Pour chaque action, calculez le groupement de dés puis retirez à chaque groupement autant de dés que le nombre d'actions tentées par le personnage.

Si le personnage veut accomplir deux actions au cours d'un même tour de jeu, chaque groupement de dés sera diminué de deux.

Dans le cas de trois actions dans un même tour, on retirera trois dés à chaque groupement de dés, et ainsi de suite.

ACTION ÉLARGIE

On parlera d'action élargie lorsque la réussite d'une action nécessite plusieurs succès d'affilée ou le cumul d'un certain nombre de succès.

Escalader une falaise est un exemple d'action élargie.

Le Conteur peut décider que chaque succès fait progresser le personnages de plusieurs mètres.

Escalader la falaise demandera plusieurs jets de dés successifs et le cumul d'un certain nombre de succès.

En cas d'échec, le personnage ne progresse pas.

Un échec critique pourrait signifier une chute.

ACTIONS EN OPPOSITION

On parlera d'actions en opposition lorsque le personnage tente une action et que quelqu'un essaye de l'en empêcher.

Dans ce cas, les deux protagonistes font chacun un jet de dés. Celui qui obtient le plus de succès l'emporte.

Dans le cas d'une action en opposition, la difficulté de l'action peut être déterminée par le Conteur sur le tableau des difficultés (voir plus haut) ou être un niveau de caractéristique (celle qui entre en opposition) de l'adversaire.

LE TRAVAIL D'ÉQUIPE

Certaines actions peuvent être entreprises à plusieurs.

Dans ce cas, tous les participants font leurs jets de dés respectifs et les succès sont cumulés pour réussir l'action.

LA RÈGLE D'OR

Elle est simple.

Les règles sont là pour vous aider et non vous contraindre. Les règles forment un guide souple.

Si une règle vous gêne ou ne vous semble pas appropriée, modifiez-la ou ignorez-la.

Chroniques du Monde des Ténèbres est un jeu de rôle.

Dans ce type de jeu, les deux choses importantes sont une bonne histoire et l'amusement des participants, Conteur et joueurs.

Donc, ne vous en faites pas trop si tout ne se passe pas comme prévu; gardez à l'esprit cette règle unique:

Le plaisir et le jeu avant tout.

EXEMPLES DE JETS DE DÉS

Ci-dessous, vous trouverez une liste d'actions types et les tests appropriés.

Escalade	Dextérité + Athlétisme
Pilotage	Dextérité/Astuce + Conduite
Encombrement	Force = poids qu'un personnage peut porter sans subir de malus
Tour de force	Force
Ouverture/bloquer une porte	Force
Intrusion	Dextérité/Perception + Sécurité
Saut	Force (+ Athlétisme)
Poursuite	Dextérité + Athlétisme/Conduite
Filature	Dextérité + Furtivité/Conduite
Dissimulation	Dextérité + Dissimulation
Natation	Force + Athlétisme
Lancer	Dextérité + Athlétisme
Piratage informatique	Intelligence/Astuce + Informatique
Enquête	Perception + Investigation
Réparation	Dextérité/Perception + Artisanat/Technologie
Recherche	Intelligence + Occultisme/Investigation/Science
Traque	Perception + Survie
Allumer un feu	Dextérité + Survie
Baratin	Manipulation + Subterfuge
Interrogatoire	Manipulation/Charisme + Empathie/Intimidation
Discours	Charisme + Commandement

COMBAT

Un combat est toujours un moment important d'une histoire. L'issue d'une telle confrontation peut décider non seulement de la vie ou de la mort d'un personnage mais aussi de l'issue du scénario.

Le combat obéit aux mêmes règles de base que les actions (voir système de jeu) avec quelques modifications.

Il existe deux types de combat:

- le corps à corps, combat rapproché et individuel pouvant se faire à mains nues (Dextérité + Bagarre) ou avec des armes de mêlée (Dextérité + Mêlée)
- le combat à distance, impliquant l'utilisation d'armes de tir (Dextérité + Armes à feu) ou d'armes de jet (Dextérité + Athlétisme).

Un combat est divisé en tours de combat.

Chaque tour de combat est lui-même divisé en trois étapes: initiative, attaque(s) et calcul des dégâts.

INITIATIVE

L'initiative permet de déterminer lequel des protagonistes d'un combat frappe en premier.

Chaque combattant lance un dé et ajoute son score d'initiative (Dextérité + Astuce).

Le combattant qui a obtenu le score le plus élevé portera la première attaque, les autres agissant par ordre décroissant de résultat.

L'initiative peut être ajustée suivant les circonstances du combat et les malus de blessures.

ATTAQUES

Suivant le type de combat, l'attaquant compose son groupement de dés et fait son jet d'attaque.

Sauf indication contraire du Conteur, la difficulté standard d'une attaque est de 6.

Si l'attaquant n'obtient aucun succès, l'attaque échoue.

En cas d'échec critique, le Conteur peut décider d'une complication: arme enrayée ou endommagée, dommages collatéraux...

CALCUL DES DÉGÂTS

Si l'attaque est réussie, on peut calculer les dommages infligés à la cible.

Chaque arme possède un score de dégâts (exprimé en nombre de dés à jeter).

Chaque succès en plus du premier obtenu au jet d'attaque ajoute un dé supplémentaire au groupement de dégâts.

La difficulté normale d'un jet de dégâts est de 6, sauf modification du Conteur.

Chaque succès obtenu au jet de dégâts diminue d'un niveau la santé de l'adversaire.

La cible d'une attaque peut tenter d'absorber les dommages par un test d'absorption.

Un test d'absorption se traduit par un jet de Vigueur (difficulté 6), chaque succès annulant un point de dommages.



Fusil d'assaut

Il existe deux types de dégâts:

- les dégâts contondants provoqués lors d'un combat à mains nues ou avec une arme contondante (matraque, barre de fer, batte de baseball...)
- les dégâts létaux causés par des armes tranchantes (hache, couteau, épée) ou des armes à feu.

Normalement, un personnage ne peut absorber que les dégâts contondants, sauf s'il porte une protection appropriée (comme un gilet pare-balles).

Les dommages contondants ne sont en général pas mortels mais peuvent tout de même mettre un personnage hors combat (inconscient).

Les dommages létaux provoquent des blessures et peuvent s'avérer mortels.

Le port d'une protection adaptée (armure) ajoute un certain nombre de dés au test d'absorption et permet d'annuler des dégâts létaux.

Ci-dessous, vous trouverez une liste (non exhaustive) des manœuvres possibles au cours d'un combat. Certaines de ces manœuvres sont purement défensives et permettent de minimiser ou d'annuler totalement une attaque.

Viser: le fait de viser un endroit précis de la cible augmente la difficulté du tir mais permet d'ignorer l'armure ou le couvert. Viser une partie vitale d'une cible peut aussi accroître les dommages.

Blocage: Dextérité + Bagarre
Esquive: Dextérité + Esquive
Parade: Dextérité + Mêlée
Morsure: Dextérité + Bagarre
Empoignade: Force + Bagarre
Désarmer: Dextérité + Bagarre / Mêlée
Immobilisation: Force + Bagarre
Coups de pied ou de poing: Force + Bagarre
Griffures: Dextérité + Bagarre
Balayage: Dextérité + Bagarre / Mêlée
Coup avec une arme: Dextérité + Mêlée
Tir avec une arme à feu: Dextérité + Armes à feu
Tir automatique (réflexes):

Le personnage vide tout son chargeur sur la cible en une seule attaque. Il ajoute 5 dés à son groupement d'attaque mais augmente la difficulté du tir de 2 points.

Tirs multiples: appliquer la règle des actions multiples
Recharger: un tour de combat (ou plus selon le type d'arme)
Arroser: La difficulté est augmentée de 2.
On peut toucher plusieurs cibles.
Il faut répartir les succès obtenus entre les différentes cibles. Les cibles touchées n'encaissent que la moitié des dommages.
Rafales: La difficulté est augmentée de 1.
On ajoute deux dés supplémentaires au jet d'attaques.

Tir avec deux armes: La difficulté est augmentée de 1 pour la « mauvaise main ». On applique la règle des actions multiples.

Lorsqu'un personnage encaisse des dommages, chaque succès du jet de dégâts (après absorption) diminue d'un niveau la santé du personnage.

A chaque niveau de santé correspond un malus qui sera pris en compte pour toutes les actions futures du personnage (voir Etat de Santé).

SOINS ET GUÉRISON

Il est possible de récupérer des niveaux de santé par guérison naturelle ou par des soins appropriés.

Le temps de guérison des blessures causées par des dégâts contondants est indiqué dans le tableau ci-dessous:

Niveaux de blessures (dommages contondants)	Temps de guérison
Contusion à blessure grave	1 heure
Handicap	3 heures
Infirmité	6 heures
Invalidité	12 heures

Les blessures provoquées par des dommages létaux sont plus graves et donc plus difficiles à soigner.

Niveaux de blessures (dommages létaux)	Temps de guérison
Contusion	1 jour
Blessure légère	3 jours
Blessure moyenne	1 semaine*
Blessure grave	1 mois
Handicap	2 mois
Infirmité	3 mois
Invalidité	5 mois

(*) à partir de ce niveau de blessure, la guérison nécessite des soins appropriés et du repos.

AUTRES CAUSES DE DOMMAGES

Il existe d'autres choses pouvant occasionner des blessures. En voici quelques-unes.

Maladies et épidémies

Suivant la virulence et la gravité de la maladie, le Conteur déterminera un niveau de difficulté.

Ce niveau de difficulté servira pour des tests de contagion (Vigueur) et si contagion il y a des tests de résistance à la maladie.

Ce niveau de difficulté pourra également être utilisé lors de tentatives de diagnostics et de traitement (Intelligence/Astuce + Médecine).

Noyade

Si un personnage ne sachant pas nager tombe à l'eau, il risque de se noyer.

En cas d'apnée prolongée, un test de Vigueur permettra d'évaluer les risques de noyade.

Electrocution

Si un personnage entre en contact avec une source électrique pouvant provoquer une électrocution mortelle, il devra d'abord réussir un jet de Force (Difficulté 9) pour se détacher de la source en question. Le personnage perdra un niveau de santé (dommages létaux) pour chaque tour durant lequel il a été en contact direct avec la source électrique.

Chutes

Selon la hauteur de la chute, le personnage devra réussir un test de Dextérité + Athlétisme pour ne pas subir de dommages contondants.

Au-delà de 12 mètres, le personnage subit des dommages létaux.

Feu

Si un personnage est exposé au feu, il perd des niveaux de santé à chaque tour de jeu.

Le nombre de niveaux perdus dépend de l'intensité des flammes.

Drogues

Un personnage peut tenter de résister aux effets d'une drogue en faisant un test de Vigueur.

La difficulté du test dépend de la toxicité de la drogue et de la quantité absorbée.

TABLEAU DES ARMES DE MÊLÉE

Arme	Dégâts
Matraque*	Force + 1
Gourdin*	Force + 2
Couteau	Force + 1
Epée	Force + 2
Petite hache	Force + 2
Grande hache	Force + 3
Pieu	Force + 1

(*) l'attaque inflige des dégâts contondants sauf si c'est la tête qui est visée. Dans ce cas, il inflige des dégâts létaux.

TABLEAU DES ARMES A DISTANCE

Type d'arme	Dégâts	Portée	Cadence	Chargeur
Revolver léger	4	12	3	6
<i>SW M640 (.38 spécial)</i>				
Revolver lourd	6	35	2	6
<i>Colt Anaconda (.44 magnum)</i>				
Pistolet léger	4	20	4	18
<i>Glock 17 (9 mm)</i>				
Pistolet lourd	7	30	3	8
<i>Sig P220 (.45 ACP)</i>				
Carabine	8	200	1	6
<i>Remington M-700</i>				
Pistolet mitrailleur léger	4	25	3	30
<i>Ingram, Uzi</i>				
Pistolet mitrailleur lourd	4	50	3	33
<i>HK MP-5 (9mm)</i>				
Fusil d'assaut	7	150	3	43
<i>M-16</i>				
Fusil à pompe	8	20	3	9
Arbalète	5	20	1	1

EXPÉRIENCE

Au cours de ses aventures, le personnage sera appelé à faire un grand nombre de choses, à vivre de nouvelles expériences, à utiliser au mieux ses capacités.

Toutes ces expériences vont à terme lui permettre de s'améliorer et de découvrir de nouvelles choses.

Ce type d'apprentissage est traduit par le gain de points dit d'expérience.

Les points d'expérience sont distribués par le Conteur à la fin de chaque histoire (en général entre 1 et 5 points).

Ces points peuvent être conservés par le joueur (et notés sur la fiche de personnage) ou dépensés suivant le barème du tableau ci-dessous pour acquérir de nouvelles capacités ou en améliorer d'autres.

Chaque amélioration devra être approuvée par le Conteur et être en relation avec une expérience vécue par le personnage au cours de ses aventures.

Expérience	Points
Nouvelle capacité	3
Attribut	Niveau actuel x4
Capacité	Niveau actuel x2
Résistance mentale	Niveau actuel

TABLEAU DES ARMURES

Classe	Protection	Pénalité
Vêtements renforcés	1	0
Veste en kevlar	3	1
Gilet pare-balles	4	2
Tenue anti-émeute	5	3

UTILISATION DE LA RÉSISTANCE MENTALE

La résistance mentale indique la volonté, la force de caractère, le sang-froid et la stabilité mentale du personnage.

Les points de résistance mentale peuvent être considérés comme une réserve, un potentiel auquel le personnage pourra faire appel au cours de ses aventures.

Vous pouvez dépenser un point de résistance mentale pour obtenir un succès automatique. Vous êtes libre d'en utiliser un ou plusieurs, chaque point se traduisant par un succès.

Dans les situations nécessitant le cumul d'un certain nombre de succès, vous pouvez utiliser vos points de résistance mentale de cette manière.

Lorsque le personnage est placé dans une situation stressante, effrayante, angoissante ou pouvant avoir des conséquences sur son psychisme, le Conteur vous invitera à faire un test de résistance mentale.

Formez un groupement de dés suivant votre score courant ■ et faites votre jet de dés.

Suivant le nombre de succès obtenus et la nature de l'action ayant donné lieu au test de résistance, le Conteur vous indiquera quelles sont les conséquences pour votre personnage.

Généralement, un succès permet au personnage de garder son sang-froid.

Avec davantage de succès, votre personnage garde son calme, reste maître de lui-même et parvient à surmonter sa peur, son état de stress.

En cas d'échec, les conséquences vont d'une simple stupeur passagère à une panique totale.

Un échec critique traduit un état d'effroi, une crise de panique irrationnelle, un état de stupeur ou de folie temporaire, avec d'éventuelles séquelles psychologiques (phobies, troubles mentaux...)



Voici quelques exemples de troubles mentaux consécutifs à l'échec critique d'un test de résistance mentale: amnésie passagère ou permanente, paranoïa, obsession, convulsions, schizophrénie, psychose, dédoublement de personnalité, troubles obsessionnels compulsifs, phobies, tendances suicidaires, dépendances à une substance, alcoolisme, toxicomanie, tabagisme à outrance...

TABLEAU DES MANOEUVRES AU CORPS A CORPS

Manoeuvre	Caractéristiques	Difficulté	Dégâts
Arme blanche	Dextérité + Mêlée	Normale	Arme
Balayage	Dextérité + Bagarre/Mêlée	+1	Force (S)
Blocage	Dextérité + Bagarre	Normale	(R)
Coups de pied	Dextérité + Bagarre	+1	Force + 1
Coups de poing	Dextérité + Bagarre	Normale	Force
Désarmer	Dextérité + Bagarre/Mêlée	+1	-
Esquiver	Dextérité + Esquive	Normale	(R)
Empoignade	Force + Bagarre	Normale	Force
Griffes	Dextérité + Bagarre	Normale	Force
Immobilisation	Force + Bagarre	Normale	(T)
Parade	Dextérité + Mêlée	Normale	(R)
Plaquage	Force + Bagarre	+1	Force + 1 (S)
Morsure	Dextérité + Bagarre	Normale	Force

(R) : la manoeuvre réduit le nombre de succès de l'adversaire.

(T) : la manoeuvre se poursuit sur plusieurs tours.

(S) : l'adversaire est projeté au sol.

SCÉNARIO: LES CARNETS DE JACOB LAZARRUS

PROLOGUE

Le professeur Arthur Forrester, historien et archéologue attaché au Musée de Boston, a récemment reçu un courrier d'un collègue (et ami) allemand, le docteur Hermann de l'Université de Berlin, concernant une découverte importante qu'il vient de faire dans un monastère proche de la frontière polonaise.

Forrester et Hermann font tous les deux partie du Groupe Prométhée, un groupe de recherches fondé par un certain Simon Black au début des années 90.

On ne sait pas grand chose de Simon Black si ce n'est qu'il est très riche et a financé au travers de son groupe de recherches bon nombre de travaux d'importance dans les domaines de l'archéologie et de l'histoire.

Il est connu dans le milieu des musées et des bibliothèques pour être un généreux mécène.

Les personnages-joueurs (PJ) ont été contactés par le professeur Forrester (et le Groupe Prométhée) pour l'assister dans son travail.

Il doit quitter les Etats Unis pour l'Europe dans 72 heures.

Chaque PJ a été sélectionné pour ses aptitudes et son expertise dans certains domaines.

Certains PJ sont des scientifiques ou des érudits au même titre que le professeur Forrester.

D'autres sont là pour assurer un support technique et logistique à la mission ou simplement pour des questions de sécurité.

En effet, vu la nature particulière des travaux du Groupe Prométhée et la grande valeur des découvertes du docteur Hermann, le Groupe a jugé bon d'adjoindre à l'équipe des agents de sécurité.

Les PJ ont été contactés par email ou par téléphone par le professeur Forrester.

Certains d'entre eux ont déjà eu l'occasion de travailler pour le Groupe et connaissent donc bien les méthodes et les manières de Prométhée.

Rien ne les empêche de faire quelques recherches sur le Arthur Forrester et le Groupe Prométhée, histoire de savoir à qui ils ont à faire.

Recherches sur Arthur Forrester et le groupe Prométhée:

*Intelligence+Erudition/Occultisme/Investigation/
Science (Difficulté 6)*

Arthur Forrester est professeur d'histoire et d'archéologie à l'Université de Boston, Massachusetts.

Il a 50 ans, marié, sans enfant.

Il travaille pour le département historique de l'université depuis 30 ans (il a commencé comme assistant) et fait figure d'expert en ethnologie et cultes anciens. Il collabore également avec le Musée de Boston et a participé à de nombreux travaux d'études.

Il est l'auteur de thèses et ouvrages de référence.

Il est doué pour les langues anciennes (latin, grec, hébreu et allemand gothique).

Le Groupe Prométhée a été fondé au début des années 90 par un certain Simon Black.

On ne sait que très peu de choses sur lui et peu de personnes ont eu le privilège de l'approcher.

Il est très riche. Il semble consacrer entièrement sa fortune à la recherche historique et archéologique.

Les musées et les bibliothèques du monde entier le considèrent comme un mécène de première importance.

Officiellement, les travaux financés par le Groupe ont un intérêt purement historique et archéologique.

Pourtant, certains projets menés discrètement par Prométhée démontrent un intérêt certain du Groupe pour l'occultisme, les religions anciennes et les cultes disparus. Même si cela est vrai, personne n'irait faire des reproches à Simon Black, surtout lorsque l'on considère les sommes colossales qu'il a déjà investies dans les travaux d'intérêt historique et archéologique.

Le Groupe Prométhée use des services d'un grand nombre de personnes (et proposent des salaires attrayants). Il est donc fort possible que les PJ aient déjà collaboré avec le Groupe sans pour autant s'être rencontrés.

Si la proposition du professeur Forrester (un mois en Europe, tous frais pris en charge par Prométhée) leur convient, les PJ peuvent se rendre dès le lendemain soir au domicile du professeur, un hôtel particulier qui est aussi le centre de la Fondation d'Archéologie de Boston (créée par Forrester et financée en grande partie par le Groupe Prométhée).

BRIEFING DE MISSION

Le lendemain soir, les PJ se rendent au domicile du professeur Forrester (qui est aussi le siège de la Fondation d'Archéologie de Boston).

Ils sont reçus par Edouard, le domestique du professeur Forrester, et conduits dans la salle de réunion du premier étage.

Le professeur Forrester les y accueille et les invite à prendre un verre et à s'installer confortablement.

Lorsque toutes les personnes contactées sont là, le professeur fait rapidement les présentations.

Suit un bref exposé du sujet de la réunion: une découverte historique importante faite en Europe par son homologue allemand, le docteur Hermann.

Cette découverte requiert la présence d'experts.

Ainsi le Groupe Prométhée a jugé bon de réunir les personnes ici présentes pour former une équipe de travail.

Le professeur Hermann, de l'Université de Berlin mène actuellement des recherches archéologiques dans un monastère abandonné situé aux abords du petit village de Windböstadt, près de la frontière polonaise.

Il y a fait une découverte surprenante: dans un espace muré du monastère, lui et ses collaborateurs ont trouvé un ensemble d'écrits datant du XVIII^e siècle et que tous croyaient perdus (encore que leur existence n'est jamais été certaine) et connus sous l'intitulé de « Carnets de Jacob Lazarrus ».

Jacob Lazarrus était un érudit du XVIIIe siècle. On ne sait que peu de choses de ses origines et de son lieu de naissance. Sans doute était-il hongrois ou bulgare. On fait mention de lui dans plusieurs almanachs de l'époque de Louis XV et Louis XVI.

Suite aux dramatiques événements de la Révolution Française, Jacob Lazarrus s'enfuit en Allemagne où on perd sa trace.

On ne possédait que peu d'écrits de lui jusqu'à la découverte du docteur Hermann voici une semaine.

Vraisemblablement, Lazarrus avait trouvé refuge dans ce monastère et y a laissé ses carnets, ultimes témoignages de ses travaux (un grand nombre d'ouvrages et d'écrits inestimables ont en effet été détruits lors des purges révolutionnaires).

Sans doute les carnets de Jacob Lazarrus sont-ils restés en possession des moines jusqu'au milieu du XXe siècle.

Le monastère fut transformé en entrepôt pendant la période communiste.

Qui a emmuré la bibliothèque contenant les carnets?

Peut-être les moines eux-mêmes pour la préserver...

Toujours est-il qu'elle a traversé la seconde partie du XXe siècle à l'abri derrière son mur protecteur.

Et aujourd'hui, les précieux carnets viennent d'être retrouvés.

Le docteur Hermann fait également mention dans sa lettre de certaines choses très troublantes découvertes avec les carnets mais c'est tellement étrange qu'il préfère ne pas en faire mention par écrit et attendre l'arrivée de Forrester et de son groupe d'experts pour juger de l'importance de ces découvertes.

Le professeur Forrester ne cache pas sa curiosité et un léger agacement devant l'attitude mystérieuse du docteur Hermann.

Le départ pour l'Europe en avion à partir du terrain privé du Groupe Prométhée est prévu pour dans 48 heures, ce qui laisse amplement le temps aux PJ de se préparer (faire leurs bagages, matériel et armes éventuelles, faire quelques recherches préliminaires...)

Une note de Simon Black lui-même demande aux PJ la plus grande discrétion, preuve de l'importance de cette affaire pour le Groupe Prométhée.

Recherches sur le docteur Hermann:

*Intelligence+Erudition/Occultisme/Investigation/
Science (Difficulté 6)*

Le docteur Hermann est effectivement l'homologue allemand du professeur Forrester.

Historien et archéologue de renommée mondiale, responsable de la section de recherches archéologiques de l'Université de Berlin, il mène plusieurs projets d'études en collaboration avec d'éminents spécialistes un peu partout dans le monde.

Recherches sur Jacob Lazarrus:

*Intelligence+Erudition/Occultisme/Investigation/
Science (Difficulté 8)*

Le Groupe Prométhée semble avoir déjà fait un travail de recherches assez complet concernant cet érudit du XVIIIe siècle.

Philosophe, scientifique, occultiste et auteur des fameux carnets, on n'en sait guère plus sur cet homme. Il aurait été proche de certains milieux occultes, sociétés secrètes et pseudo sectes (fait relativement courant pour l'époque).

Dans certains almanachs, on raconte que Jacob Lazarrus aurait découvert le secret de l'immortalité et qu'en fait il était beaucoup plus vieux qu'il ne le prétendait, un peu comme le comte de Saint Germain.

48 heures plus tard, deux *land rover* filent sur une petite route à travers les bois.

A bord, les PJ et leurs bagages.

Après une petite demie heure, les deux véhicules débouchent sur un vaste espace dégagé: la piste du Groupe Prométhée où les attend un jet privé prêt au décollage.

Les bagages et le matériel sont chargés dans la soute.

Les PJ prennent place à bord.

Quelques minutes plus tard, l'avion décolle et met le cap sur l'Europe.

ARRIVÉE EN EUROPE

Le vol se passe sans encombre.

Le jet se pose sur une piste privée située à une trentaine de kilomètres du village de Windböstadt.

Un assistant (nommé Kurt) du docteur Hermann accueille les PJ dès leur descente d'avion.

Rapidement les bagages et le matériel de mission sont transférés à bord de deux minibus.

Les PJ prennent place dans les deux véhicules.

Pendant le trajet, Kurt leur fait un rapide topo de la situation et évoque « l'autre découverte » faite par l'équipe du docteur Hermann.

Il se rend vite compte que les PJ ne sont pas au courant et, confus, il finit par conclure que si le docteur Hermann a jugé bon de ne pas en informer d'emblée les PJ, il préfère ne rien dire de plus et attendre que le docteur Hermann présente lui-même la seconde découverte aux PJ.

Il n'est même pas certain que cette seconde trouvaille ait un rapport direct avec les carnets de Jacob Lazarrus.

Les PJ peuvent insister auprès de Kurt; celui-ci se montrera intraitable et gardera le silence sur le sujet.

Par contre, il explique aux PJ quelles sont les dispositions prises par le docteur Hermann pour loger les membres de la mission d'études et la logistique mise en place.

Cette « mission » semble de première importance et l'Office d'Archéologie de Berlin a débloqué un budget spécial pour celle-ci.

« J'ai entendu dire que ce projet avait bénéficié du soutien d'un important (et généreux) mécène », finit-il par dire. Il n'est pas difficile pour les PJ, surtout ceux qui ont déjà travaillé pour le Groupe Prométhée et la Fondation de deviner derrière ce financement l'ombre mystérieuse de Simon Black.

Au bout d'un moment (45 minutes environ), les deux minibus quittent la route principale pour suivre une petite route secondaire.

Celle-ci serpente entre des collines boisées, franchit un pont, traverse un village (Windböstadt) puis, bifurquant vers le nord-est, devient un chemin de campagne (à peine carrossable) pour finalement aboutir au monastère.

La bâtisse est grande, érigée sur le sommet d'une colline au milieu d'une lande sinistre ponctuée ça et là de bosquets. L'horizon est morne et nuageux.

La toiture du monastère est en mauvaise état. Il y a des bâches tendues récemment par l'équipe du docteur Hermann pour garantir de la pluie certaines parties du monastère.

En descendant et en déchargeant leurs affaires, les PJ aperçoivent plusieurs membres de la mission d'études.

Kurt guide les PJ à travers le monastère jusqu'à l'endroit où travaille actuellement le docteur Hermann.

Il explique aux PJ que l'endroit est à l'abandon depuis la chute du régime communiste.

Avant, le monastère servait de dépôts de munitions et de poste de garde pour l'armée est-allemande.

Avec le changement de régime, les soldats sont partis, laissant l'endroit totalement abandonné.

Hormis quelques vagabonds, personne n'était plus venu ici depuis 15 ans.

« C'est le professeur Hermann qui a lancé ce projet d'études, sur base de plusieurs documents anciens faisant mention du passage dans la région de l'érudit Jacob Lazarrus », explique-t-il.

Tout à son exposé, Kurt conduit les PJ à travers les couloirs du monastère.

Informations sur le monastère

Intelligence+Erudition (Difficulté 6)

Le monastère, construit suivant un plan classique (construction en carré autour d'un cloître), date du XIVe siècle.

LE DOCTEUR HERMANN

Le professeur Hermann travaille actuellement dans les sous-sols du bâtiment principal.

Kurt guide les PJ jusqu'à un escalier éclairé par une série de néons placés par l'équipe de recherche.

« Nous avons dû aménager un peu cet endroit. Il n'y avait pas d'électricité et donc pas d'éclairage. Toute l'énergie ici est produite par notre groupe électrogène », commente Kurt.

« Nous avons de gros problèmes d'humidité, aussi avons-nous été contraints de tendre des bâches plastiques un peu partout sur les toitures pour limiter au maximum les infiltrations d'eau de pluie. »

« L'endroit est malgré tout très humide et froid », termine l'assistant.

Quelques instants plus tard, les PJ sont présentés au docteur Hermann. C'est un homme grand et mince, entre deux âges, le frond dégarni, de grosses lunettes à verre épais.

Après les présentations d'usage, le docteur Hermann en vient au sujet de la présence du professeur Forrester et de son équipe dans ce monastère en ruines.

« Ce monastère est une pièce architecturale représentative de ce qui se faisait à l'époque. Elle a un grand intérêt historique mais ce n'est pas sur le monastère en lui-même que portent tous nos efforts d'études actuellement... »

Les sous-sols du monastère ont été transformés en laboratoire de recherches.

Le docteur et son équipe disposent de matériel performant d'analyses, équipement assez onéreux mais financé par l'Institut d'Histoire de Berlin (et un mystérieux mécène).

Il y a plusieurs tables couvertes d'appareils optiques, d'ordinateurs portables et de scanners.

Le docteur Hermann invite les PJ à s'approcher d'une table de travail supportant deux ordinateurs portables et un coffre rempli de feuilles imprimées.

« Voici ce qui occupe nos jours et nos nuits depuis presque une semaine... les carnets de Jacob Lazarrus », annonce le docteur en désignant la pile de feuilles dans la caisse en carton et l'écran d'un des portables.

« C'est du moins une copie numérisée », explique-t-il.

« Nous ne pouvions conserver ces précieux documents vieux de plus de deux siècles ici. Ça tient déjà du miracle que l'humidité ne les ait pas détruit avant ».

« L'original a été transféré au service d'analyse historique du Musée National de Berlin »

« Je travaille à partir de cette copie électronique... dont j'ai tout de même imprimé un exemplaire », fait le docteur en montrant la caisse en carton.

« Ceci est une traduction en allemand du document original qui lui était en allemand ancien ou gothique. Bien entendu, nous disposons d'une version en anglais pour vous. »

« Le travail de traduction est rendu difficile par le fait qu'une partie des écrits est codée... et nous ne possédons pas le code pour le décrypter. »

Le docteur Hermann fait défiler sur l'écran une série de clichés, images numérisées des documents originaux.

« Comme mon éminent collègue, le professeur Forrester, vous l'a sans doute dit, ces documents anciens sont inestimables. Nous les cherchions depuis très longtemps.

Nous désespérions de les trouver un jour.

Nous avons perdu la trace de cet ouvrage à la fin du XVIIIe siècle, avec la disparition de Jacob Lazarrus lui-même. Nous ignorions ce qui était advenu de lui et de ses écrits jusqu'à aujourd'hui », ainsi le docteur Hermann résume-t-il des années de recherches.

« Je pense que le moment est venu de vous dévoiler l'autre découverte que nous avons faites il y a une semaine (en même temps que les carnets) », annonce le docteur en s'approchant d'une autre table de travail et en faisant pivoter l'écran d'un des portables.

« Messieurs, je vous présente Jacob Lazarrus. Du moins, nous pensons que c'est lui », déclare le docteur en désignant l'écran.

Sur l'écran, les PJ devinent une cave éclairée par des néons. Dans la lumière blanche et froide, ils voient un corps: un cadavre presque réduit à l'état de squelette, une ossature couverte de peau séchée, un homme agenouillé, le buste penché en avant, la tête sur les genoux comme s'il s'inclinait. Ses bras sont repliés sous lui.

On aperçoit des chaînes qui semblent le maintenir au sol.

« Cette image nous parvient d'une salle située au bout de ce couloir », explique le docteur Hermann en montrant de la main un tunnel s'ouvrant au fond du laboratoire.

« Le corps et les manuscrits, enfermés dans un coffret de bois, se trouvaient emmurés dans une salle que nous avons découverte il y a une semaine.

« Les manuscrits ne pouvaient être conservés ici, comme je vous l'ai expliqué tout à l'heure.

Pour le corps, il semble avoir été momifié sur place. L'humidité ambiante aurait dû déclencher une décomposition rapide. Pourtant, ce corps s'est desséché sans subir de putréfaction.

Nous avons préféré ne pas le déplacer avant votre arrivée. Nous avons néanmoins fait quelques clichés et scanners préliminaires, ainsi que des prélèvements de tissu. »

Tout à son exposé, le docteur Hermann remet aux PJ un dossier contenant des photos du corps et les résultats des analyses.

« Je vous invite à consulter ces pages. Les résultats de nos premières investigations sont surprenants. »

JACOB LAZARRUS

Dans les jours qui suivent, les travaux d'analyse se poursuivent sous la direction conjointe du professeur Forrester et du docteur Hermann.

Les PJ ont accès au dossier et, via le réseau informatique, aux scans des carnets de Lazarrus.

Le décryptage des écrits de l'érudit s'avère très difficile. Une grande partie des pages est effectivement cryptée et sans la clé, il est impossible d'en tirer quoi que ce soit.

L'étude du corps présumé de Jacob Lazarrus réserve quelques surprises.

L'homme enchaîné porte des habits du XVIII^e siècle: un pantalon de toile brun, des bottes de cavalier, une chemise blanche avec des dentelles au col et aux poignets, un gilet usé mais richement brodé.

Le corps ne semble pas avoir subi de décomposition bien qu'il ne soit plus « vivant ».

Il s'agit bien d'un cadavre.

On pourrait plutôt parler de momification, encore que le terme soit impropre à décrire l'état réel du corps.

Le corps est agenouillé, le buste penché en avant, la tête touchant le sol, dissimulant les traits du mort.

Les bras sont ramenés en arrière et maintenus par des chaînes.

Les poignets montrent des entailles profondes et les bracelets de métal qui les enserrant portent des lambeaux de chair séchée.

L'individu a été enchaîné et emmuré vivant.

Il s'est débattu, en vain.

Ses tentatives désespérées pour se libérer ont laissé de profondes blessures aux poignets.

L'analyse des tissus met en évidence, une fois encore, cet étrange processus de momification.

Un scanner aux rayons X indique une morphologie anormale. Tous les organes sont là mais semblent totalement vides. Même si l'homme (car il s'agit bien d'un homme) était mort de faim et de soif (on peut le supposer), son estomac et ses intestins devraient encore contenir des substances.

Ici, on voit clairement des organes rétractés et vides.

Il y a aussi des étrangetés au niveau des mains dont les ongles sont anormalement longs et de la machoire; les canines de l'individu sont plus longues que la normale.

Le scanner indique également la présence d'un aura inconnu, très clairement visible sur le pourtour du corps, dessinant sa silhouette sur les clichés.

L'endroit où le corps a été découvert pose également plusieurs questions: une pièce aux dimensions réduites dont les murs sont couverts de glyphes et de symboles ésotériques. Certains sont peut-être connus des PJ.

Sous le corps, on devine un pentacle tracé à la craie.

Il est en partie effacé ou couvert par le corps agenouillé.

Recherches sur les glyphes, symboles et pentacle:

Intelligence+Occultisme/Erudition

Les symboles ésotériques qui couvrent les murs de la cellule et le pentacle évoquent les rituels de sorcellerie qui avaient cours au XVIII^e siècle. A cet époque, les sociétés secrètes étaient nombreuses et beaucoup de nobles faisaient appel à la « magie noire » pour obtenir une faveur royale, les attentions d'une femme ou un avantage quelconque sur un rival.

Les symboles présents dans la pièce emmurée sont en rapport avec un ancien rituel de protection contre les forces du Malin. En effet, si un grand nombre de sorciers de l'époque usaient de leurs connaissances occultes pour entrer en contact avec des entités maléfiques, ils devaient également se prémunir contre ces mêmes entités dont le comportement était souvent imprévisible.

Bien entendu, toutes ces informations sont purement théoriques puisque la « magie noire » n'existe pas.

Après une analyse préliminaire, le professeur Forrester propose de déplacer le corps afin de l'étudier plus aisément et éventuellement de pratiquer une autopsie.

Le docteur Hermann soutient la proposition de son collègue.

La délicate opération est planifiée pour le lendemain soir.

Du matériel d'analyse doit arriver de Berlin dans l'après-midi, équipement qui devrait être très utile pour l'analyse que compte mener le professeur Forrester.

Les PJ ont donc encore une vingtaine d'heures devant eux pour terminer leurs propres investigations.

RÉSURRECTION

Dans la nuit, les PJ sensibles au surnaturel feront d'atroces cauchemars.

Chacun d'eux se voit maîtrisé par des hommes dont il ne peut distinguer que les ombres.

Entraîné dans la nuit jusqu'au monastère, il est jeté dans une cellule. Dans un tourbillon de cris et de ricanements, il est maintenu par des mains griffues; on le force à se mettre à genoux. On lui immobilise les poignets à l'aide de bracelets d'acier glacé.

Il est enchaîné dans cette espace exigü et sombre.

L'air est suffocant.

La soif, une soif intense, surnaturelle, lui vrille les entrailles. Il souffre au-delà de toute souffrance.

On pousse près de lui un coffret de bois.

On monte un mur de pierres et de briques devant lui, occultant à jamais la lueur des torches.

Puis plus rien. La nuit et la souffrance qui semble ne jamais avoir de fin. Puis le néant.

Après un temps considérable, plusieurs éternités, il sent la présence d'êtres vivants autour de lui.

On brise le mur de ténèbres de sa cellule.

La lumière entre dans l'espace confiné de sa prison.

Un air frais caresse sa peau flêtrie et desséchée.

La vie est autour de lui. Il la sent.

Un effort surhumain pour vaincre les siècles d'immobilité et c'est la délivrance...

C'est comme de remonter à la surface après s'être presque noyé. La vie revient en lui comme un flot chaud et bouillonnant, ramenant vigueur et souplesse dans ses membres endoloris par un trop long sommeil.

Les PJ sont réveillés en pleine nuit par un cri.

Ont-ils rêvé?

Non.

Il y a des bruits de pas précipités dans les couloirs du monastère. Des appels et des éclats de voix.

Il s'est passé quelque chose d'anormal.

Forrester et Hermann se précipitent vers le laboratoire et la cellule de Jacob Lazarrus, suivis de près par les PJ.

Jacob Lazarrus a disparu.

Le corps sans vie de Kurt, l'adjoint du docteur Hermann, gît, inerte, la gorge ouverte par une affreuse blessure.

Les PJ peuvent mener des recherches sur le site et dans ses environs: ils ne trouveront aucune trace du corps momifié.

Un rapide examen confirme que le malheureux Kurt est bel et bien mort. Il a eu la gorge déchirée.

Il est difficile de déterminer la nature exacte de l'arme qui a causé une telle blessure. Sa forme ressemble plus à la morsure d'un animal qu'au traumatisme causé par une arme tranchante.

Pourtant, malgré l'importance de la blessure, il n'y a que peu de sang sur et autour du cadavre.

Il paraît impensable que ce soit Lazarrus qui ait brisé ses chaînes et agressé l'assistant du docteur Hermann; pourtant, les chaînes brisées semblent prouver que c'est exactement ce qui s'est passé.

A moins que quelqu'un ne se soit introduit sur le site... Cela paraît peu probable vu l'absence de traces.

Recherches des indices:

Perception + Investigation/Survie

Malgré tous leurs efforts, les PJ ne trouveront aucune trace, emprunte ou indice qui puisse expliquer ce qui s'est produit cette nuit.

Il n'y a que la dépouille de Kurt et une traînée de sang qui va en s'éloignant du corps, suit le couloir et s'estompe près du laboratoire.

Plusieurs bâches plastiques ont été déchirées mais aucune autre trace ne permet de déterminer par qui ni par quoi.

Et aucune emprunte aux abords du monastère ne permet de savoir dans quelle direction le meurtrier de Kurt a fui, s'il a effectivement quitté le monastère.

Il y a quelque chose d'anormal, voire de surnaturel derrière tout ça.

Peut-être la réponse se trouve-t-elle dans les carnets de Lazarrus que les PJ n'ont pas terminé d'étudier.

POLICE

Le lendemain, la police est là.

Le professeur Forrester et le docteur Hermann sont interrogés, ainsi que les PJ et tous les autres membres de l'équipe de recherches.

L'enquête s'annonce difficile, d'autant que la police ne dispose que de peu d'indices matériels et ne peut s'appuyer dans ses investigations que sur les témoignages des PJ.

L'inspecteur Horst chargé de l'affaire prie les PJ de rester à la disposition de la police jusqu'à nouvel ordre.

Tous les membres du projet présents sur les lieux au moment du « meurtre » sont assignés à résidence au village proche du monastère.

Le soir, les PJ tiennent conseil.

Ils se sont vus interdire l'accès aux labos et au site.

Et ils ne peuvent pas quitter le village sans risquer des poursuites.

Le professeur Forrester reçoit le soir même un email des Etats Unis. C'est Simon Black, le numéro un du groupe Prométhée, que le professeur Forrester a averti quelques heures après le drame.

Il demande aux PJ de se rendre d'urgence à l'Institut d'Archéologie et d'Histoire de Berlin afin de s'assurer de la sécurité et de l'intégrité des originaux des carnets de Jacob Lazarrus.

Si les PJ s'inquiètent d'éventuelles poursuites judiciaires qu'ils risquent d'encourir pour s'être soustraits à la police allemande, les avocats du groupe Prométhée bossent déjà dessus.

Il est extrêmement important que les PJ récupèrent les originaux des Carnets dans les plus brefs délais.

Si les PJ demandent des explications, le professeur Forrester ne sait que répondre. Simon Black n'a fourni aucune explication mais le ton insistant de l'email prouve que la chose est importante.

Les PJ vont devoir quitter le village cette nuit même.

FUITE DANS LA NUIT

L'inspecteur Horst a placé 3 agents pour assurer la surveillance des PJ.

Il les soupçonne (bien entendu).

Les agents ont reçu l'ordre d'empêcher les PJ de quitter le village de Windböstadt.

Si les PJ réussissent à quitter le village sans être repérés par les agents en faction devant leur hôtel, ils pourront gagner Berlin en 10 ou 12 heures.

Evidemment, l'inspecteur Horst préviendra la police de Berlin dès qu'il découvrira que ses suspects ont filé.

Les PJ doivent s'attendre à un comité d'accueil à l'Institut.

Si les PJ sont repérés par les agents, il y a un risque pour que cette confrontation dégénère en fusillade.

Agents de police (3)

Les agents de police ont reçu l'ordre de l'inspecteur Horst de surveiller l'hôtel où ont été assignés à résidence les membres de l'équipe de recherches.

Une description complète de leurs attributs, capacités et autres traits n'est pas indispensable. Il est plus logique de ne donner que les caractéristiques qui peuvent entrer en jeu lors de leur confrontation avec les PJ.

Surveiller l'hôtel	●●●●
Tirer avec une arme à feu	●●●
Se battre à mains nues	●●●●
Esquiver	●●●●
Autres actions	●●●

Les agents peuvent encaisser 4 blessures contondantes ou 3 blessures létales avant d'être hors combat.

Ils portent des uniformes standards de la police et leur arme de service (un Glock 9mm + 1 chargeur).

UNE TROISIEME FORCE ENTRE EN JEU

Les PJ sont assignés à résidence dans le village pour toute la durée de l'enquête. L'inspecteur Horst a placé 3 agents en faction devant leur hôtel.

La nuit où les PJ vont tenter de quitter le village de Windböstadt pour rejoindre clandestinement Berlin, une troisième force va entre en jeu.

Le réveil de Lazarrus (voir plus loin, la véritable nature de Jacob Lazarrus) a été ressenti par d'autres créatures de semblable nature.

Günther est l'une de ces créatures.

Il est puissant et dispose d'hommes de main.

Il veut retrouver Lazarrus pour le mener devant ses maîtres; et il veut aussi mettre la main sur les carnets.

Il a donc envoyé une cohorte de ses hommes au village de Windböstadt.

Rien ne doit se mettre sur sa route aussi ses hommes n'hésiteront-ils pas à supprimer tous ceux qui feront obstacle à leur mission.

Ils doivent s'emparer du professeur Forrester ou du docteur Hermann pour interrogatoire.

Les hommes de main de Günther (8)

Les hommes de Günther sont des tueurs entraînés.

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

Ils sont venus à Windböstadt à bord de 2 mercedes noires.

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

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

L'évasion du village risque fort de tourner à la fusillade, d'abord entre les PJ et les policiers, ensuite entre les deux groupes précités et les hommes de main de Günther.

Malgré ces difficultés, il est bon que les PJ réussissent à s'échapper (même si le docteur Hermann est capturé). Certains PJ pourraient être blessés dans l'altercation, ce qui pourrait encore compliquer les choses.

Suite à ces événements (sanglants), l'inspecteur Horst demandera un mandat d'arrêt pour meurtre (ou tentative de meurtre) à l'encontre des PJ (même si les PJ ne font que neutraliser les policiers, les hommes de Günther ne feront pas dans la dentelle).

La police allemande se montrera très agressive vis-à-vis des PJ du fait qu'ils sont recherchés pour avoir tiré sur l'un des leurs (même si ce sont les hommes de Günther qui sont responsables du carton).

ARRIVEE A BERLIN

L'Institut est sous surveillance (il fallait s'y attendre).

Deux voitures de police sont stationnées devant l'entrée principale (deux hommes par voiture) et il est probable que d'autres agents soient en faction à l'intérieur du bâtiment.

Si les PJ veulent dérober les Carnets de Lazarrus, ils vont devoir déjouer la surveillance des policiers, s'introduire dans l'Institut, trouver les laboratoires où sont stockés les Carnets et quitter l'Institut sans se faire prendre par la police.

Les policiers ont été mis au courant des récents événements survenus à Windböstadt. Ils savent que les PJ sont en cavale et risquent de venir à Berlin pour dérober les documents. L'inspecteur Horst compte d'ailleurs sur ce fait pour capturer les fugitifs.

L'Institut possède une entrée de service à l'arrière pour les livraisons et le personnel. Cette porte est également sous surveillance.

En outre, certaines parties du bâtiment sont sécurisées par un système d'alarme.

DE LA VERITABLE NATURE DE JACOB LAZARRUS

Jacob Lazarrus est un immortel.

Depuis la nuit des temps, depuis l'aube de la civilisation humaine, de sinistres prédateurs immortels et d'apparence humaine évoluent dans l'ombre de l'humanité, se nourrissant d'elle et manipulant sa destinée par son influence subtile.

La nature de ces créatures et leur existence étaient jadis connues des hommes mais la civilisation, le progrès et la pensée rationnelle ont fait d'eux des légendes, des mythes. On les appelle les vampires.

L'HISTOIRE SECRETE DE JACOB LAZARRUS

Les vampires ont toujours existé, en petits nombres, se regroupant en sociétés secrètes, cachés dans l'ombre, manipulant la destinée des hommes, exerçant le pouvoir à travers eux.

Vers la fin du XVIII^e siècle, alors que l'Europe s'enflamme et sombre dans la folie révolutionnaire, Jacob Lazarrus (déjà vieux de trois siècles) fuit vers l'est. Il espère gagner les landes gelées de Russie et y trouver refuge et assistance.

Dans ses sacs, de précieux manuscrits, le fruit d'une longue existence de recherches.

Ses carnets contiennent de nombreux secrets, des secrets occultes sur les origines de la race immortelle, des secrets de pouvoir qui ont hélas attiré la convoitise de certains de ses semblables.

Ce sont eux, plus que les feux de la Révolution, que fuit Lazarrus.

Hélas, alors qu'il traverse la Prusse, il est capturé et emprisonné dans un monastère proche de la frontière orientale de la Prusse.

Ses geoliers sont membres du Temple Noir, une société secrète héritière de l'ordre des chevaliers teutoniques. Ils ont reconnu en Lazarrus un représentant de la race immortelle.

Désireux de s'approprier ses secrets, ils l'enchaînent dans une cellule du monastère et l'interrogent sans relâche, tentant vainement de décrypter ses carnets en quête de connaissances impies.

C'est la guerre qui va mettre fin au calvaire de Lazarrus. La région où se situe le monastère devient le cadre de violents affrontements entre les soldats prussiens et les rebelles polonais.

Afin de préserver leurs secrets, les Templiers Noirs emmurent Lazarrus et ses carnets et quittent le monastère.

Ils sont massacrés peu de temps après lors d'une embuscade des rebelles, emportant leur secret dans la mort.

Lazarrus reste donc prisonnier dans le monastère jusqu'au début du XXI^e siècle, jusqu'à ce que l'équipe du docteur Hermann mette à jour la cellule emmurée.

COMMENT A-T-IL SURVECU?

Les vampires ne peuvent mourir de faim ou de soif.

Seule la lumière du soleil peut les faire périr.

Le feu leur inflige aussi de graves dommages.

Privé de leur essence vitale (le sang des mortels), le vampire entre en torpeur, une sorte de sommeil cataleptique proche de la mort.

C'est dans cet état de vie, ou plutôt de non-vie, que Lazarrus a réussi à survivre.

QUELQUES MOTS SUR SIMON BLACK

Simon Black est lui aussi un immortel.

Il recherche Lazarrus (et surtout ses carnets) depuis sa disparition à la fin du XVIII^e siècle.

En fait, il connaît Lazarrus pour l'avoir rencontré à plusieurs reprises à la cour du roi Louis XVI.

GÜNTHER ET LE TEMPLE NOIR

Günther est un vampire, membre du Temple Noir.

Les templiers qui avaient capturé Lazarrus au XVIII^e siècle avaient péri sans laisser d'indications sur la cachette des précieux carnets.

Depuis deux siècles, le Temple les recherche.

Plusieurs membres de l'Ordre Noir Teutonique sont des immortels. Lorsque Lazarrus est sorti de torpeur, tous l'ont ressenti.

Günther a reçu l'ordre de s'emparer coûte que coûte de Lazarrus et de ses manuscrits.

Ce dernier, une fois sorti de son sommeil séculaire, a pris la fuite et compte bien récupérer ses carnets et se venger des Templiers Noirs.

ARRIVEE A BERLIN (SUITE)

Les PJ ont réussi à passer entre les mailles du filet policier et sont arrivés à Berlin tôt dans la soirée.

La ville ne manque pas de petits hôtels discrets où ils pourront s'installer en vue d'établir un plan d'action.

L'Institut est sous surveillance policière.

La police de Berlin a appris ce qui s'est passé au village de Windböstadt. Même si les PJ ne sont pas directement responsables de la fusillade et de la mort des agents en faction, les policiers berlinois les considèrent dès à présent comme des criminels, des tueurs de flic. Ils feront feu sur eux sans sommation.

Le professeur Forrester est déjà venu à Berlin par le passé. Il connaît un peu l'Institut et se dit capable de mener le groupe aux laboratoires d'études où doivent se trouver les manuscrits.

Si les PJ décident de s'introduire dans l'Institut pour voler les carnets de Lazarrus, il leur faudra un plan des lieux.

Ils peuvent se connecter sur le réseau Prométhée pour télécharger des plans de l'endroit mais cela risque de les faire repérer. Il est probable que les serveurs du groupe Prométhée fassent déjà l'objet d'une surveillance informatique de la part de la police.

Pirater le système informatique et éviter les contrôles de la police:

Astuce/Intelligence + Informatique

L'inspecteur Horst ne semblait pas être un imbécile et on peut raisonnablement penser que les PJ vont essayer d'entrer en contact avec le groupe Prométhée d'une façon ou d'une autre.

Les lignes téléphoniques sont donc sous écoute.

En outre, les PJ devront se montrer très discrets. Des avis de recherche à leur encontre ont été diffusés à la télévision et dans les journaux nationaux.

Quelques tests:

S'introduire discrètement dans le musée: Dextérité + Furtivité (Diff 6)

Repérer les gardes: Perception + Vigilance (Diff 7-8)

Neutraliser le système de sécurité: Astuce + Sécurité (Diff 8)

En cas de poursuite en voitures, pour semer ses poursuivants: Dextérité/Perception/Astuce + Conduite.

L'IMPORTANT, C'EST LE PLAN

Une fois en possession des plans de l'Institut, les PJ seront en mesure d'établir un plan d'action.

Il leur faudra trouver une entrée discrète, neutraliser les gardes et le système d'alarme de l'Institut, pénétrer dans les laboratoires de recherches (après avoir là aussi neutraliser la sécurité électronique) et s'emparer des carnets de Lazarrus, et enfin s'échapper de l'Institut sans se faire prendre par la police.

Idéalement, l'opération devrait se dérouler de nuit.

Les PJ ont une dizaine d'heures d'avance sur l'inspecteur Horst. Chaque heure passée en préparatifs risque de rendre l'opération plus délicate.

Les gardes n'hésiteront pas à tirer sur les PJ, d'autant qu'ils les croient responsables de la mort de trois des leurs.

Le timing a une grande importance à ce niveau de l'histoire. Si les PJ perdent trop de temps, ils risquent d'avoir Günther et ses hommes (dans environ 6 heures) ou la police (dans environ 10 heures) sur le dos.

Günther étant un vampire, il ne se montrera qu'à la nuit tombée. Par contre ses hommes ne sont que des serviteurs. Ils peuvent donc circuler la journée.

Une fois en possession des carnets, les PJ vont devoir se planquer et trouver un moyen de quitter discrètement le pays.

La banlieue est de Berlin offre un grand choix de planques. Il y a beaucoup de zones industrielles désaffectées, des espaces de stockage déserts et des containers vides. Les PJ peuvent s'y cacher en attendant que la vigilance de la police diminue et que les choses se soient tassées un peu.

Se précipiter aux frontières pour quitter le pays n'est sans doute pas la meilleure chose à faire, du moins dans les premiers temps après le vol.

L'inspecteur Horst fera certainement surveiller les frontières, les aéroports et les zones portuaires.

FAIRE LE MORT

Partons de l'hypothèse que les PJ ont réussi à récupérer les Carnets de Jacob Lazarrus et à échapper à la police et à Günther.

Ils vont se planquer quelque temps.

Se planquer et faire preuve de discrétion:

Apparence + Furtivité (Diff 7)

Après une bonne semaine de planque au cours de laquelle ils auront pu soigner leurs blessés éventuels et examiner d'un peu plus près les fameux manuscrits, ils reçoivent un SMS de Simon Black (si un SMS vous semble inadapté à la situation, imaginez une autre forme de contact).

Celui-ci leur donne rendez-vous à Hambourg.

Un contact du groupe Prométhée les fera sortir du pays. Le SMS est crypté et sécurisé; aucun danger que la police ait pu l'intercepter.

C'est l'unique porte de sortie offerte aux PJ.

HAMBOURG

A Hambourg, un cargo panaméen doit emmener les PJ en dehors des eaux territoriales européennes.

Aux PJ à planifier leur itinéraire vers Hambourg.

Une fois là-bas, ils doivent prendre contact avec un docker nommé Frantz Zimmer.

Il leur indiquera deux containers qui doivent être chargés sur l'Oyonnax, un cargo panaméen qui doit appareiller dans deux jours.

Les PJ vont devoir rester en planque pendant deux jours.

Günther est à leur recherche et a des agents partout dans le pays.

La police également sont sur leur piste.

L'embarquement des PJ risquent fort d'être mouvementé, si les PJ ne se sont pas montrés assez discrets.

Prudence et discrétion:

Apparence + Furtivité (Diff 7)

Si les PJ réussissent à quitter Hambourg à bord du cargo (cachés dans un container), ils feront route vers les côtes écossaises.

Le cargo fera escale dans un petit port et les PJ seront débarqués discrètement et confiés aux soins d'un agent du groupe Prométhée

Le capitaine du cargo sera grassement rémunéré pour ses services, assurant ainsi la sécurité et une discrétion satisfaisante à défaut d'être totale.

L'agent de Prométhée emmènera les PJ vers un aéroport privé où un jet les attend.

LE PLAN B

Si les PJ ne réussissent pas à embarquer à bord du cargo, l'agent de liaison du groupe leur donne un autre rendez-vous dans une zone industrielle au nord de Hambourg.

De là, une fourgonnette les emmène dans une zone militaire désaffectée mais comportant une piste encore en état.

Peu avant minuit, un jet atterrit et emmène les PJ.

Le procédé de récupération paraîtra sans doute plus rapide et facile aux PJ mais il comporte certains risques.

L'espace aérien est contrôlé. Si personne ne s'aperçoit de ce vol non déclaré, tout se passera bien.

Dans le cas contraire, le pilote pourra toujours prétendre s'être égaré mais il y a un risque qu'on le prie de se poser sur l'aéroport d'Hambourg pour contrôle (et dans le cas d'un refus ou en l'absence de réponse, l'armée peut faire décoller deux chasseurs pour intercepter le jet des PJ).

Si les PJ sont arrêtés, ils resteront en garde à vue pendant 48 heures avant que les avocats du groupe Prométhée ne les fassent sortir de prison.

Ces mêmes avocats se débrouilleront pour récupérer les Carnets de Lazarrus des mains de la police. (à moins que les PJ ne les aient cachés ailleurs avant d'être arrêtés).

ISLANDE

Peu importe la manière dont les PJ ont réussi à quitter l'Allemagne, ils se retrouvent à bord d'un jet du groupe Prométhée en route vers une destination inconnue.

Ils ont en leur possession les précieux Carnets de Jacob Lazarrus.

Durant le vol, on leur apprend que leur destination est l'Islande.

Le groupe Prométhée y possède des installations.

Le jet se pose sur une piste privée.

Quelques heures plus tard, les PJ arrivent dans les installations du groupe.

Ils sont immédiatement pris en charge.

Leurs éventuelles blessures sont soignées.

Les précieux Carnets sont confiés à une équipe d'experts.

Après quelques jours de repos, les PJ sont conviés à une réunion de débriefing.

Simon Black en personne sera présent.

RENCONTRE AVEC

SIMON BLACK

Le débriefing a lieu dans une des nombreuses salles du complexe du groupe Prométhée.

Il est 21h00. Le secrétaire particulier de Simon Black les guide jusqu'à la salle de réunion.

Simon Black est là. Il accueille les PJ, se présente et les invite à prendre place autour de la table.

Premiers impressions à propos de Simon Black:

Perception + Empathie (Diff 8)

Peu de gens ont eu la chance de rencontrer l'énigmatique leader du groupe Prométhée.

On le dit mécène cultivé, homme d'affaire impitoyable, milliardaire excentrique...

L'homme est de taille moyenne, assez mince, le visage triangulaire, la peau très claire, des yeux noirs et perçants toujours en mouvements, les cheveux coupés très court; il porte un complet sombre et élégant.

Ses mouvements sont rapides, précis, sans hésitation.

Sa voix grave et profonde laisse un sentiment étrange.

Il est difficile de faire ici un compte-rendu complet et détaillé de la mission des PJ.

Trois points sont néanmoins primordiaux: le fait que les PJ aient ou non récupéré les carnets de Jacob Lazarrus, la disparition de Lazarrus et l'intervention du Temple Noir.

Simon Black explique en quelques mots l'importance des carnets de Jacob Lazarrus. Il demande aux PJ la plus grande discrétion et les remercie de leur dévouement envers le groupe.

Le travail des PJ s'arrête ici, en théorie.

La suite à donner à cette affaire ne les concerne plus.

Les avocats du groupe vont régler les petits problèmes juridiques (notamment la fusillade au village de Windböstadt et la cavale des PJ à travers l'Allemagne) et tout rentrera dans l'ordre.

Il est clair que les PJ ne voudront pas en rester là.

Ils voudront en savoir plus sur Jacob Lazarrus et le contenu « véritable » de ses carnets.

Qui sont les hommes qui ont tenté de leur soustraire les carnets à Windböstadt et à Berlin?

Pourquoi les carnets de Lazarrus sont-ils si importants?

Que contiennent-ils?

Qui était vraiment Jacob Lazarrus?

Le corps enchaîné découvert dans le monastère, qu'est-il devenu?

Qui a tué Kurt, l'assistant du docteur Hermann?

Simon Black comprend la frustration des PJ.

Il accepte que les PJ continuent à oeuvrer pour lui sur cette affaire mais il les met en garde.

Il est lui-même au courant de certaines choses concernant les éléments de cette affaire, choses que les PJ ignorent et doivent continuer d'ignorer s'ils se retirent maintenant.

« Il est encore temps », annonce-t-il comme une sentence.

« Il y a un point au-delà duquel vous ne pourrez plus faire demi-tour. Nous sommes précisément à ce point de l'histoire. »

« Si vous décidez de poursuivre, vous aurez accès à des connaissances qui risquent de vous affecter de manière irréversible. »

« Vous avez le choix. Pensez-y »

« Vous avez jusqu'à demain à la tombée du jour. »

« Si vous acceptez de continuer, vous n'aurez qu'une chose à faire: composer ce numéro », dit-il en désignant aux PJ des cartes de visite sur lesquelles figure un numéro de portable.

« Adieu ! »

Simon Black se retire alors, laissant les PJ à leur perplexité. Le choix leur appartient.

Le numéro figurant sur la carte est le suivant:

#74.666.25225

Les PJ ont 24 heures pour prendre une décision.

Le groupe Prométhée leur a fourni un logement dans un petit hôtel confortable et discret.

On leur a fait parvenir dans la matinée des visas et tous les papiers nécessaires à leur retour aux États-Unis.

Le matin, ils ont pu constater les effets du travail des avocats du groupe sur CNN.

On ne parle pour ainsi dire pas des événements tragiques survenus au monastère et au village et encore moins de l'Institut de Berlin et de leur fuite de Hambourg.

A peine y-a-t-il une brève nouvelle concernant une tentative de vol avec effraction à la Bibliothèque Nationale de Berlin.

Dans l'après-midi, une lettre du groupe Prométhée indique aux PJ qu'ils ne doivent aucunement s'inquiéter pour ce qui est d'éventuelles poursuites concernant certains événements récents survenus en Allemagne.

Tout est réglé.

Une somme de \$50.000 leur sera versée dans les prochains jours. La lettre est accompagnée de billets d'avion pour les États-Unis.

CHOIX ET REVELATIONS

Le soir approche.

Les PJ doivent prendre une décision concernant la proposition de Simon Black.

S'ils composent le numéro de portable, la voix préenregistrée de Simon Black leur donne les instructions suivantes:

« Rendez-vous ce soir, 22h00, au *Brautarholt 30 Z105 Reykjavik* où vous recevrez les instructions nécessaires pour la poursuite de votre mission. »

Cette adresse correspond à la zone industrielle au nord de la capitale Reykjavik.

Si les PJ décident de se rendre à l'adresse indiquée à l'heure dite, il leur suffira de prendre un taxi ou de louer une voiture.

L'agent de Prométhée qui les a conduit à l'hôtel leur a laissé une petite somme d'argent pour leurs dépenses de la journée.

Vers 22h00, les PJ se retrouvent à l'adresse en question: une zone industrielle au nord de la ville, déserte la nuit hormis quelques ouvriers assurant la garde de nuit.

Un camion semi-remorque est garé là.

Les vitres teintées noires empêchent de distinguer le chauffeur. Deux hommes montent la garde à l'arrière, devant une porte donnant accès à l'intérieur de la remorque.

Ils accueillent les PJ.

« Vous êtes attendus », annoncent-ils aux PJ d'une voix neutre.

A l'intérieur, un agent de Prométhée fait rapidement un résumé de la situation aux PJ et leur explique l'objectif de leur prochaine mission.

Etrangement, il ne prend pas la peine de signifier aux PJ qu'ils travaillent maintenant pour Simon Black et Prométhée. Pour lui, les PJ sont des agents comme lui, faisant partie du groupe et exécutant une mission pour le compte du groupe.

Voici la situation telle qu'elle se présente actuellement.

Le groupe Prométhée a en sa possession les carnets de Jacob Lazarrus. Ces documents sont actuellement analysés et étudiés en détails par les services de décryptage du groupe.

Lorsque l'équipe du docteur Hermann a découvert la chambre secrète contenant les carnets, elle a aussi découvert un corps en partie momifié et enchaîné au sol de la dite cellule.

Ce corps serait selon toute probabilité celui de Jacob Lazarrus.

Nous pouvons confirmer à cette heure qu'il s'agissait bien du corps de Jacob Lazarrus.

Lazarrus a disparu du site en laissant derrière lui le corps sans vie de l'assistant du docteur Hermann.

Nous pouvons affirmer que l'auteur de ce meurtre est Jacob Lazarrus lui-même.

Son corps n'était pas mort mais dans un état cataleptique aigü, une espèce de stase proche de celle de la chrysalide.

La proximité d'êtres vivants serait à l'origine de son réveil.

Une fois réveillé, l'être desséché, affamé, assoiffé, s'est nourri sur le premier être vivant rencontré: Kurt, l'assistant du docteur Hermann.

Une fois revigoré par l'essence vitale de Kurt, Jacob Lazarrus a pris la fuite.

Viennent ensuite divers renseignements sur la nature particulière de l'être retrouvé enchaîné dans la cellule du monastère (voir le paragraphe *De la véritable nature et histoire secrète de Jacob Lazarrus*).

D'après les documents dont dispose le groupe Prométhée, Lazarrus serait un vampire.

L'existence de cette *race* était jadis connue des hommes mais des siècles de progrès et le développement de la pensée dite rationnelle ont repoussé ces croyances dans la brume des légendes et des mythes.

Pourtant les vampires existent bel et bien, depuis la nuit des temps, tapis dans l'ombre, aussi vieux que l'humanité elle-même.

Nul ne connaît leur origine. Et en fait ce mystère de la genèse vampirique est étroitement lié à Jacob Lazarrus et à ses écrits.

D'après certains témoignages d'époque (XVIII^e siècle), Jacob Lazarrus avait découvert les secrets de l'avènement des vampires; il faut savoir que nombreux sont les anciens et puissants vampires qui oeuvrent de-

-puis des siècles pour découvrir les secrets de leurs origines. Jacob Lazarrus avait percé ce mystère. Dans le monde occulte, cette mystérieuse origine des vampires est appelée la **Source Noire**.

Hélas, une partie des carnets de Lazarrus, primordiale semble-t-il pour la compréhension de la Source Noire, est codée et seul son auteur peut en dévoiler la clé.

Jacob Lazarrus a sans doute été enchaîné et emmuré dans le monastère afin de garder cachées ses terribles connaissances.

Aujourd'hui, elles sont à nouveau accessibles pour autant que le groupe Prométhée mette la main sur Jacob Lazarrus et que ce dernier accepte de collaborer avec eux.

QUELQUES MOTS SUR LES VAMPIRES

Le vampire est immortel.

Seuls les rayons du soleil peuvent le détruire.

Le feu peut également lui causer de graves dommages.

Les armes à feu ne lui infligent que des dommages contondants.

Les armes blanches lui infligent des blessures létales.

Le vampire peut absorber les dommages létaux au même titre que les dégâts contondants.

Sa nature vampirique lui permet de régénérer ses tissus endommagés très rapidement.

Le vampire ne «vit» que la nuit.

Entre le lever et le coucher du soleil, il doit se cacher des rayons mortels de l'astre solaire et est plongé dans un sommeil cataleptique.

Il se nourrit de sang, humain de préférence bien qu'il puisse aussi survivre en consommant l'essence vitale des animaux.

Le vampire possède certains pouvoirs et certaines aptitudes physiques hors normes et qui peuvent paraître surnaturelles de prime abord: force surhumaine, vitesse d'action et de déplacement accrue, vision nocturne semblable à celle des félins, perception exacerbée...

Un vampire qui ne s'est pas nourri pendant un certain temps risque de basculer dans un état de frénésie, de folie sanguinaire, état qui perdure jusqu'à ce que le vampire ait pu assouvir sa soif de sang.

Dans le cas extrême où le vampire sait qu'il ne pourra se nourrir avant longtemps, il peut volontairement se plonger dans un sommeil cataleptique appelé *torpeur*.

Dans cet état de vie ralentie, le vampire peut survivre pendant un temps indéterminé.

Au-delà d'une certaine limite, seule la présence d'êtres vivants à proximité immédiate du vampire peut le tirer de sa torpeur (comme cela semble avoir été le cas pour Jacob Lazarrus, en torpeur depuis plus de deux siècles).

Il n'y a qu'un petit nombre de vampires dans le monde mais ceux-ci ont à leurs ordres des mortels.

Généralement, ces serviteurs humains ignorent tout de la nature immortelle de leur maître.

D'où viennent les vampires?

La genèse des vampires est une des grandes inconnues de l'histoire de cette *race*. Il y a pourtant bien eu un premier vampire mais nul ne sait qui il était ni comment il est devenu une créature de la nuit.

Comment devient-on un vampire?

Il semble que le processus de transformation vampirique passe par un échange sanguin mais les détails de cette métamorphose sont encore assez obscurs et gardés secrets par les vampires eux-mêmes.

Les PJ peuvent consulter à loisirs les documents fournis par Prométhée et reçoivent également un accès (limité) à la base de données mondiale du groupe.

Consulter la base de données du groupe Prométhée:
Intelligence + Informatique (Diff 6 à 8)

Tandis que l'agent de Prométhée leur explique l'objectif de leur prochaine mission, le camion semi-remorque a démarré.

DETAILS DE MISSION

L'objectif de la mission est le suivant: retrouver la trace de Jacob Lazarrus, entrer en contact avec lui et le persuader que son intérêt est de se mettre sous la protection du groupe Prométhée.

D'après certaines sources, une secte connue sous le nom de Temple Noir serait également à la recherche du vampire et de ses carnets.

Les hommes qui ont attaqué les PJ faisaient vraisemblablement partie de cette secte.

L'origine de cette société secrète remonterait à une branche de l'ordre des chevaliers teutoniques qui se serait séparée de l'ordre suite à un conflit idéologique.

Les Templiers Noirs seraient des pratiquants de magie noire et donc fortement intéressés par le pouvoir qu'ils pensent obtenir à travers Jacob Lazarrus et ses carnets.

Certains événements récents laissent croire que Jacob Lazarrus se trouve quelque part près de la frontière polonaise.

En fait, il semble vouloir aller vers l'est, peut-être vers Varsovie où il espère sans doute trouver quelque allié.

Il existe à Varsovie, du moins dans le Varsovie du XVIII^e siècle, un sanctuaire, un refuge connu de certains vampires.

Jacob Lazarrus pense qu'il sera en sécurité là-bas.

Hélas, ce sanctuaire a été détruit il y a un siècle.

Mais bien entendu Lazarrus l'ignore.

Les PJ disposent de passeports et de papiers en règles pour circuler sur le sol polonais.

Un avion les attend pour les emmener au-dessus de la mer baltique et les déposer sur un petit aéroport à une centaine de kilomètres de la zone de recherches (frontière entre l'Allemagne et la Pologne).

Si les PJ ne peuvent retrouver la trace de Lazarrus, ils pourront toujours l'attendre à l'ancien sanctuaire (dont on leur a donné les coordonnées).

Les PJ disposent de tout le matériel adhoc à bord de l'avion et ont encore trois heures de vol pour se familiariser avec les dossiers de mission.

Le camion s'arrête.

Les PJ sont invités à descendre.

Il est presque minuit.

Sur la piste déserte, un jet les attend.

VOL AU-DESSUS DE LA BALTIQUE

Durant le vol, les PJ peuvent examiner un plan de la région où Lazarrus se cache.

C'est le moment de mettre un plan sur pied.

Il faut localiser Lazarrus ou au moins son refuge.

Deux possibilités s'offrent aux PJ: tenter d'approcher Lazarrus durant sa période d'activité (la nuit) ou trouver son refuge et s'emparer de lui alors qu'il « dort ».

Un caisson (certains diront un cercueil) spécialement fabriqué pour ce genre d'opérations fait partie du matériel de mission (à croire que Simon Black connaissait la nature de Jacob Lazarrus).

Si Lazarrus réussit à échapper aux PJ, ils pourront le devancer (Lazarrus se déplace à pied et uniquement la nuit) et lui tendre un piège au sanctuaire.

Gunther et les hommes du Temple Noir sont également sur les traces de Lazarrus.

Il est primordial de capturer Lazarrus vivant.

Simon Black a fait remettre aux PJ un talisman qui devrait prouver à Lazarrus leur bonne intention.

Il s'agit d'une bague d'argent finement ciselée et portant une opale sombre en incrustation.

Les PJ n'ont reçu aucune explication sur le « pouvoir » de cette amulette.

ZONE DE RECHERCHES

La région où Lazarrus se terre est relativement déserte.

Il y a un petit village et une friche industrielle au sud.

Un peu à l'est, il y a une zone militaire désaffectée.

Lazarrus se cache dans les sous-sols d'un hangar de la zone industrielle.

Il a déjà parcouru une grande distance depuis sa fuite du monastère et a besoin de se nourrir et de régénérer son corps amoindri par deux siècles de torpeur.

Recherche sur les événements récents dans la région:

Les journaux locaux relatent plusieurs agressions dans la région. Ces faits pourraient être l'oeuvre de Jacob Lazarrus (c'est effectivement le cas; le vampire s'est nourri au village et compte rester dans le secteur encore quelques jours).

Les Templiers Noirs viennent d'arriver et risquent bien de précipiter les choses.

Si les PJ interrogent des gens du village (rendus méfiants par les agressions récentes), ils apprendront que des étrangers se sont installés dans la zone militaire désaffectée il y a quelques jours (plusieurs mercedes noires ont été aperçues).

SITUATION CRITIQUE

Cette partie du scénario est assez ouverte et la succession des événements dépend en grande partie des actions entreprises par les PJ.

Si Gunther repère les PJ, il essayera de les éliminer.

S'il découvre le refuge de Jacob Lazarrus, il enverra ses hommes le capturer de jour (il dispose aussi d'un caisson-cercueil).

Après deux nuits, Lazarrus tentera de gagner l'est, en direction Varsovie.

Si les PJ le laissent s'échapper, ils devront se rabattre sur le sanctuaire.

Le sanctuaire se trouve dans le centre historique de Varsovie, dans les sous-sols d'une vieille église.

C'est une zone à forte densité de population. Il convient donc d'être discret et prudent. Les habitants n'hésiteront pas à appeler la police en cas de coups de feu.

Si les PJ réussissent à approcher Lazarrus (qui se montrera naturellement très méfiant; la dernière fois qu'il a fait confiance à des mortels, il s'est retrouvé emmuré pendant deux siècles) et à lui présenter la bague à l'opale noire, ce dernier reconnaîtra le bijou et acceptera de les suivre.

EPILOGUE

Un jet privé trace dans le ciel azur une langue traînée blanche. A son bord, les PJ et, enfermé dans un cercueil d'acier capitonné, Jacob Lazarrus, prédateur immortel et érudit seul détenteur du secret de la Source Noire.

Dans quelques heures, le jet touchera le tarmac de l'aérodrome privé du groupe Prométhée, quelque part près de Boston.

Simon Black attend.

Bientôt les pièces d'un puzzle millénaire se mettront en place: Simon Black, Jacob Lazarrus et ses carnets renfermant un ancien savoir, les Templiers Noirs, la « race » immortelle des vampires...

Bientôt, les PJ connaîtront le secret de la genèse des vampires, la Source Noire.

A suivre...

Prochainement, « La Source Noire »

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.

Le docteur Hermann

Historien et archéologue de renommée mondiale, responsable de la section de recherches archéologiques de l'Université de Berlin, il mène plusieurs projets d'études en collaboration avec d'éminents spécialistes un peu partout dans le monde.

C'est un homme d'une cinquantaine d'années, mince, chauve.

Actions physiques	● ● ●
Histoire et l'archéologie	● ● ● ● ● ● ●
Relations sociales	● ● ● ● ●
Relations dans le milieu de la recherche historique	● ● ● ● ●
Autres actions	● ● ●

Le docteur Hermann peut encaisser 2 dommages contondants et 3 dommages létaux.

Kurt, l'assistant du docteur Hermann

Jeune homme (25 ans) élancé, mince (presque maigre), les cheveux rasés de près, de petites lunettes rondes. Il porte un complet gris élimé et des chaussures usées. Il donne l'impression d'un passionné un rien associal.

Actions physiques	● ● ● ●
Histoire et archéologie	● ● ● ● ● ● ●
Relations sociales	● ● ●
Autres actions	● ● ● ●

Kurt peut encaisser 3 dommages contondants et 3 dommages létaux.

L'inspecteur Horst

Enquêteur de la police allemande, Horst (41 ans) est un agent expérimenté. Il est attentif, perspicace et très malin. Il sera difficile de lui raconter n'importe quoi et de lui cacher des choses.

Actions physiques	● ● ● ●
Maniement des armes à feu	● ● ● ●
Perception	● ● ● ● ● ● ●
Autres actions	● ● ● ●

Horst peut encaisser 5 dommages contondants et 4 dommages létaux.

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	● ● ● ● ●

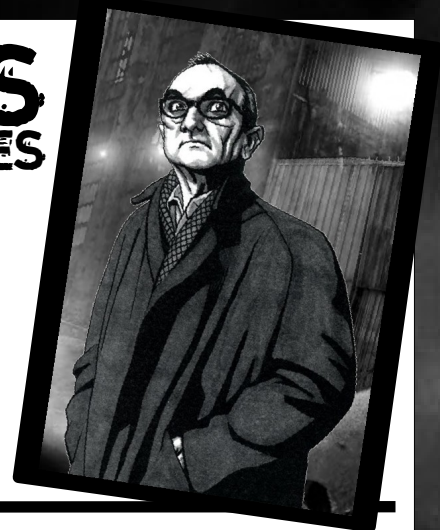
Gunther peut encaisser 10 dommages contondants et 8 dommages létaux.

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	● ● ● ● ● ● ●

CHRONIQUES DU MONDE DES TENEBRES



NOM : Arthur Forrester

CONCEPT : Professeur

JOUEUR :

GROUPE : Groupe Prométhée

CHRONIQUE :

ATTRIBUTS

PHYSIQUE

Dextérité ●●●○○○
Force ●○○○○○
Vigueur ●●○○○○

SOCIAL

Apparence ●●○○○○
Charisme ●●●○○○
Manipulation ●●○○○○

MENTAL

Astuce ●●○○○○
Intelligence ●●●●○○
Perception ●●●○○○

CAPACITES

TALENTS

Athlétisme ○○○○○○
Bagarre ○○○○○○
Commandement ●○○○○○
Conn. de la rue ○○○○○○
Empathie ●○○○○○
Esquive ●○○○○○
Intimidation ○○○○○○
Intuition ●●○○○○
Subterfuge ○○○○○○
Vigilance ●○○○○○

COMPETENCES

Armes à feu ●○○○○○
Artisanat ●●●○○○
Conduite ●○○○○○
Etiquette ●●○○○○
Explosifs ○○○○○○
Furtivité ○○○○○○
Mêlée ●○○○○○
Sécurité ○○○○○○
Survie ○○○○○○
Technologie ○○○○○○

CONNAISSANCES

Droit ●○○○○○
Erudition ●●●●○○
Finances ○○○○○○
Informatique ●○○○○○
Investigation ●○○○○○
Linguistique ●●●○○○
Médecine ○○○○○○
Occultisme ●○○○○○
Politique ●○○○○○
Sciences ●○○○○○

AUTRES TRAITS

HISTORIQUE

Contacts ●●○○○○
Renommée ●●○○○○
Ressources ●●●○○○
○○○○○○
○○○○○○

ATOUTS/HANDICAPS

Don pour les langues ●●○○○○
○○○○○○
○○○○○○
○○○○○○
○○○○○○

ETAT DE SANTE

Contusion ☐
Blessure légère -1 ☐
Blessure moyenne -1 ☐
Blessure grave -2 ☐
Handicap -2 ☐
Infirmité -5 ☐
Incapacité ☐

EQUIPEMENT

Costume, chaussures, manteau
Une mallette, un GSM, une carte
d'identification du musée de Boston
Une pipe, du tabac, des allumettes

RESISTANCE MENTALE

●●●●●○○○○○○○○
☑☑☑☑☑☐☐☐☐☐☐

EXPERIENCE

CHRONIQUES DU MONDE DES TENEBRES

NOM : *Natasha Borodine*

CONCEPT : *Experte en paranormal*

JOUEUR :

GROUPE : *Groupe Prométhée*

CHRONIQUE :



ATTRIBUTS

PHYSIQUE

Dextérité ●●●○○○
Force ●○○○○○
Vigueur ●●○○○○

SOCIAL

Apparence ●●○○○○
Charisme ●●●○○○
Manipulation ●●○○○○

MENTAL

Astuce ●●○○○○
Intelligence ●●●○○○
Perception ●●●●○○

CAPACITES

TALENTS

Athlétisme ●●○○○○
Bagarre ○○○○○○
Commandement ○○○○○○
Conn. de la rue ○○○○○○
Empathie ●●●○○○
Esquive ●○○○○○
Intimidation ○○○○○○
Intuition ●●●○○○
Subterfuge ○○○○○○
Vigilance ●●○○○○

COMPETENCES

Armes à feu ●○○○○○
Artisanat ○○○○○○
Conduite ●○○○○○
Etiquette ●●○○○○
Explosifs ○○○○○○
Furtivité ●●○○○○
Mêlée ○○○○○○
Sécurité ○○○○○○
Survie ○○○○○○
Technologie ○○○○○○

CONNAISSANCES

Droit ○○○○○○
Erudition ●●●○○○
Finances ○○○○○○
Informatique ●○○○○○
Investigation ●●○○○○
Linguistique ●●○○○○
Médecine ○○○○○○
Occultisme ●●●○○○
Politique ○○○○○○
Sciences ●●●○○○

AUTRES TRAITS

HISTORIQUE

Contacts ●●○○○○
Destinée ●●●○○○
○○○○○○
○○○○○○
○○○○○○

ATOUS/HANDICAPS

sixième sens ●●○○○○
sensible (magie) ●○○○○○
○○○○○○
○○○○○○
○○○○○○

ETAT DE SANTE

Contusion ☐
Blessure légère -1 ☐
Blessure moyenne -1 ☐
Blessure grave -2 ☐
Handicap -2 ☐
Infirmité -5 ☐
Incapacité ☐

EQUIPEMENT

Tailleur stricte et sobre
Pendentif (crucifix)
Pistolet Auto. Glock 9mm

RESISTANCE MENTALE

●●●●○○○○○○○○
☑☑☑☑☐☐☐☐☐☐☐☐

EXPERIENCE

CHRONIQUES DU MONDE DES TENEBRES



NOM : Jack Maddux

CONCEPT : Mercenaire

JOUEUR :

GROUPE : Groupe Prométhée

CHRONIQUE :

ATTRIBUTS

PHYSIQUE

Dextérité ●●●○○
Force ●●●○○
Vigueur ●●●○○

SOCIAL

Apparence ●○○○○
Charisme ●●●○○
Manipulation ●●○○○

MENTAL

Astuce ●●○○○
Intelligence ●●○○○
Perception ●●●○○

CAPACITES

TALENTS

Athlétisme ●●●○○
Bagarre ●●○○○
Commandement ●○○○○
Conn. de la rue ●○○○○
Empathie ○○○○○
Esquive ●●○○○
Intimidation ●○○○○
Intuition ○○○○○
Subterfuge ○○○○○
Vigilance ●●○○○

COMPETENCES

Armes à feu ●●●○○
Artisanat ○○○○○
Conduite ●●○○○
Etiquette ○○○○○
Explosifs ●○○○○
Furtivité ●●○○○
Mêlée ●●○○○
Sécurité ●○○○○
Survie ●●○○○
Technologie ●○○○○

CONNAISSANCES

Droit ○○○○○
Erudition ○○○○○
Finances ○○○○○
Informatique ●○○○○
Investigation ●○○○○
Linguistique ○○○○○
Médecine ●○○○○
Occultisme ○○○○○
Politique ○○○○○
Sciences ●○○○○

AUTRES TRAITS

HISTORIQUE

Arsenal ●●●○○
Contacts ●●○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

ATOUS/HANDICAPS

Amnésie ●●○○○
Résistant ●●○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

ETAT DE SANTE

Contusion ☐
Blessure légère -1 ☐
Blessure moyenne -1 ☐
Blessure grave -2 ☐
Handicap -2 ☐
Infirmité -5 ☐
Incapacité ☐

EQUIPEMENT

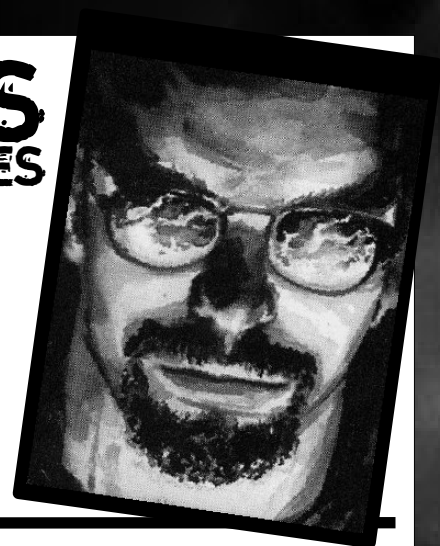
Tenue militaire, ABL
Pistolet lourd sig P220 45mm
Poignard
Veste en Kevlar

RESISTANCE MENTALE

●●●●●○○○○○○○
☑☑☑☑☑☐☐☐☐☐☐☐

EXPERIENCE

CHRONIQUES DU MONDE DES TENEBRES



NOM : « Jared »

CONCEPT : *ex agent Op-Center*

JOUEUR :

GROUPE : *Groupe Prométhée*

CHRONIQUE :

ATTRIBUTS

PHYSIQUE

Dextérité ●●●○○
Force ●●○○○
Vigueur ●●○○○

SOCIAL

Apparence ●●○○○
Charisme ●○○○○
Manipulation ●●●○○

MENTAL

Astuce ●●●○○
Intelligence ●●●●○
Perception ●●○○○

CAPACITES

TALENTS

Athlétisme ○○○○○
Bagarre ○○○○○
Commandement ○○○○○
Conn. de la rue ●○○○○
Empathie ○○○○○
Esquive ●○○○○
Intimidation ○○○○○
Intuition ●○○○○
Subterfuge ●●○○○
Vigilance ●○○○○

COMPETENCES

Armes à feu ●●○○○
Artisanat ●○○○○
Conduite ●○○○○
Etiquette ○○○○○
Explosifs ○○○○○
Furtivité ●○○○○
Mêlée ●○○○○
Sécurité ●●○○○
Survie ○○○○○
Technologie ●●○○○

CONNAISSANCES

Droit ●●○○○
Erudition ●○○○○
Finances ●●○○○
Informatique ●●●○○
Investigation ●●○○○
Linguistique ●○○○○
Médecine ○○○○○
Occultisme ○○○○○
Politique ●●○○○
Sciences ●●○○○

AUTRES TRAITS

HISTORIQUE

Contacts ●●○○○
Ressources ●○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

ATOUS/HANDICAPS

Concentration ●●○○○
Chanceux ●●○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

ETAT DE SANTE

Contusion ☐
Blessure légère -1 ☐
Blessure moyenne -1 ☐
Blessure grave -2 ☐
Handicap -2 ☐
Infirmité -5 ☐
Incapacité ☐

EQUIPEMENT

jean, t-shirt, pullover, baskets
lunettes de soleil
PC portable + GSM
Pistolet Auto. Glock 9mm

RESISTANCE MENTALE

●●●●○○○○○○○○
☑☑☑☑☐☐☐☐☐☐☐☐

EXPERIENCE

CHRONIQUES DU MONDE DES TENEBRES

NOM :

CONCEPT :

JOUEUR :

GROUPE :

CHRONIQUE :

ATTRIBUTS

PHYSIQUE

Dextérité ●○○○○○
Force ●○○○○○
Vigueur ●○○○○○

SOCIAL

Apparence ●○○○○○
Charisme ●○○○○○
Manipulation ●○○○○○

MENTAL

Astuce ●○○○○○
Intelligence ●○○○○○
Perception ●○○○○○

CAPACITES

TALENTS

Athlétisme ○○○○○○
Bagarre ○○○○○○
Commandement ○○○○○○
Conn. de la rue ○○○○○○
Empathie ○○○○○○
Esquive ○○○○○○
Intimidation ○○○○○○
Intuition ○○○○○○
Subterfuge ○○○○○○
Vigilance ○○○○○○

COMPETENCES

Armes à feu ○○○○○○
Artisanat ○○○○○○
Conduite ○○○○○○
Etiquette ○○○○○○
Explosifs ○○○○○○
Furtivité ○○○○○○
Mêlée ○○○○○○
Sécurité ○○○○○○
Survie ○○○○○○
Technologie ○○○○○○

CONNAISSANCES

Droit ○○○○○○
Erudition ○○○○○○
Finances ○○○○○○
Informatique ○○○○○○
Investigation ○○○○○○
Linguistique ○○○○○○
Médecine ○○○○○○
Occultisme ○○○○○○
Politique ○○○○○○
Sciences ○○○○○○

AUTRES TRAITS

HISTORIQUE

____ ○○○○○○
____ ○○○○○○
____ ○○○○○○
____ ○○○○○○
____ ○○○○○○

ATOUS/HANDICAPS

____ ○○○○○○
____ ○○○○○○
____ ○○○○○○
____ ○○○○○○
____ ○○○○○○

ETAT DE SANTE

Contusion ☐
Blessure légère -1 ☐
Blessure moyenne -1 ☐
Blessure grave -2 ☐
Handicap -2 ☐
Infirmité -5 ☐
Incapacité ☐

EQUIPEMENT

RESISTANCE MENTALE

○○○○○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□

EXPERIENCE
