

# CHRONIQUES DU MONDE DES TENEBRES LA REINE DES MAUDITS

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

# SCÉNARIO: LA REINE DES MAUDITS

## PROLOGUE

Ce scénario fait suite à «La Source Noire» et marque la fin de la quête de l'origine des vampires.

Au cours de l'épisode précédent, les PJ accompagnés de Jacob Lazarrus ont réussi à ramener du Pakistan d'antiques tablettes révélant l'origine des vampires.

Encore une fois, les PJ ont affronté les Templiers Noirs menés par le terrifiant vampire Gunther.

Le groupe est revenu de mission il y a deux semaines à peine et déjà Simon Black, l'énigmatique immortel à la tête du groupe Prométhée, les convoque pour une réunion extraordinaire.

Cette histoire débute alors que les PJ sont introduits dans une salle de briefing où les attendent déjà Simon Black et Jacob Lazarrus.

Il est 21:00.

## LA NUIT ETERNELLE

Au lendemain de leur retour de mission, les PJ «candidats vampires» ont secrètement rencontré leur initiateur à la Nuit Eternelle.

Au cours d'une cérémonie étrange dans une chapelle du domaine de Simon Black, quelque part dans la banlieue de Boston, ils ont été initié à la Voie Obscure.

A la lueur frémissante de cierges noirs, ils ont fait leurs adieux à la lumière et au monde des vivants.

Abreuvés du sang de leur maître, ils ont franchi la frontière ultime et se sont éveillés au monde des vampires. Ils sont maintenant des vampires à part entière. Bien entendu, ils ne sont pas encore aussi puissants que Simon Black, Jacob Lazarrus ou leur ennemi Gunther mais leurs capacités physiques et mentales se sont améliorées.

Ils bougent plus vite, sont plus résistants et perçoivent plus de choses que le commun des mortels. Leurs pensées ont changées. Ils considèrent les choses qui les entourent et les événements avec un détachement étrange et une acuité exacerbée.

Reportez-vous au paragraphe «Partager le don obscur» du scénario précédent pour plus de détails sur les conséquences de la transformation vampirique.

C'est donc à la nuit tombée que les PJ vampires se sont présentés à la fondation Prométhée.

N'hésitez pas à rappeler aux PJ vampires les contraintes de leur nouvel état: éviter les rayons mortels du soleil, s'abreuver du fluide vital d'êtres vivants et «dormir» le jour.

En ce qui concerne le sang, le groupe Prométhée leur fournit du plasma artificiel. Cela ne remplace pas le «vrai» sang mais permet aux PJ de survivre sans tuer. Hélas, malgré ce substitut de «nourriture», les nouveaux nés au monde de la nuit seront tiraillés par leur nouvelle nature de prédateur nocturne.

## ETRE UN VAMPIRE

Etre un vampire, c'est être un prédateur, un chasseur rapide et silencieux, une bête, un animal nocturne guidé par l'instinct de la chasse.

Les vampires anciens comme Lazarrus et Simon Black ont suffisamment de volonté pour résister à leur nature; mais ce n'est pas le cas des PJ.

Les PJ devront réussir un test de Résistance Mentale.

En cas de réussite, ils réussiront à résister à l'appel de la bête et se contenteront de boire du sang artificiel.

En cas d'échec, ils ne pourront résister et partiront en chasse à la tombée de la nuit. Ils perdront un point de Résistance Mentale de manière définitive.

La chasse fait partie de l'instinct ancestrale des prédateurs en général et des vampires en particulier.

Cette pulsion est présente chez tous les prédateurs mais elle est particulièrement forte chez les vampires.

Elle est tellement forte que bien peu de vampires peuvent résister à son appel impérieux.

Si les PJ n'arrivent pas à rejeter au fond d'eux-mêmes leur bête intérieure, ils succomberont à l'instinct prédateur qui est l'essence même des vampires.

Lorsqu'un vampire est sous l'influence de la bête, il gagne 1 point en Perception, Intuition, Vigilance, Esquive et Bagarre. En fait, ses facultés de perception et sa puissance physique sont augmentées par la force de la bête.

Le vampire est attiré par le sang des créatures vivantes, et plus spécifiquement le sang humain.

Le vampire part donc en quête d'une proie qu'il repère généralement assez vite.

Les proies sont nombreuses sous le ciel nocturne.

Il peut s'agir d'un SDF désœuvré ou ivre, affalé contre une poubelle dans quelqu'obscur ruelle, ou d'un promeneur imprudent, solitaire et donc vulnérable, ou encore d'un groupe de jeunes égarés dans un parc public, ou d'une prostituée revenant chez elle après une longue soirée de «travail»...

Au meneur de jeu de déterminer (au hasard) la proie qui se présente au vampire.

Le vampire devra réussir un test d'attaque contre sa proie. Une réussite signifie que le prédateur a réussi à maîtriser sa proie. Il peut alors s'en abreuver.

Un humain normal permet de gagner 1 point de sang, parfois 2 dans le cas d'une personne robuste; les proies à 3 points de sang sont rares et plus difficile à neutraliser. Dans ce dernier cas, le vampire se verra opposer une certaine résistance.

Certaines proies sont armées (un ado membre d'un gang, un policier ou un agent de sécurité). Là encore, le vampire devra engager un combat pour venir à bout de telle cible.

Le vampire peut choisir de tuer sa proie ou de la laisser inconsciente mais vivante. En général, la proie n'a qu'un souvenir confus de ce qu'elle a subi, aussi n'est-il pas nécessaire de tuer les proies. Pourtant, certains parmi les vampires professent que la chasse..

... et la mort de la proie sont deux choses indissociables. Ce raisonnement tient plus de la doctrine idéologique et mystique qu'autre chose.

Le bon sens dicte qu'il vaut mieux laisser les proies survivre aux attaques afin de ne pas attirer l'attention des mortels sur le monde de la nuit.

Chaque vampire est libre de décider de la conduite à suivre en la matière. Généralement, le maître vampire initiateur indique à ses novices ce qu'il convient de faire. Aujourd'hui, seule la branche radicale des vampires chassent et tuent encore des humains.

Les vampires renégats au service du Temple Noir sont de cette tendance, ainsi que certains anciens parmi le Cercle.

Simon Black a depuis longtemps renoncé au sang humain sauf dans certaines circonstances particulières. Il se nourrit de sang artificiel fabriqué par les laboratoires du groupe Prométhée.

Lazarrus a depuis son réveil adopté ce mode de survie lui aussi.

Les PJ sont libres de décider en leur âme et conscience leur voie.

A noter que chaque fois qu'une PJ vampire tue un humain après s'être abreuvé de son sang, le vampire devra réussir un test de Résistance Mentale.

En cas d'échec, il perd un point de manière définitive. Tuer les mortels et boire leur sang conduit inmanquablement à la folie ou du moins à une certaine forme de folie.

## LE RETOUR DE LA REINE

*Pendant que les PJ s'initient aux chemins obscurs du vampirisme, quelque part en Inde, dans un temple perdu dans la jungle un peu au nord de Calcutta, une sinistre cérémonie a commencé.*

*Parmi l'assemblée de fanatiques, plusieurs immortels surveillent avec attention le sarcophage de pierre que les prêtres vampires ont remonté des profondeurs du temple.*

*Sous le regard minéral de la déesse Kali, plusieurs mortels sont sacrifiés et leur sang versé sur l'antique cercueil. La lune est haute dans le ciel. Ses rayons inondent la scène sanglante.*

*Les voix innombrables des fidèles s'élèvent vers les cieux nocturnes dans une mélodie hypnotique.*

*Alors que la foule atteint le paroxysme de la transe religieuse, le couvercle du cercueil de pierre glisse lentement en bas du sarcophage.*

*Sous la lumière blanche de la lune, une jeune femme se dresse face à l'assemblée. Sa peau est d'ébène et ses yeux rouges comme le sang. Elle ne porte que quelques bijoux anciens. Elle est d'une beauté qui dépasse l'entendement.*

*En l'apercevant, certains parmi la foule des fanatiques s'écroulent, morts. D'autres se griffent le visage et le corps en poussant de grands cris.*

*Petit à petit, les fidèles tombent à genoux devant la déesse de la nuit, et toujours cette mélodie sinistre.*

*Les immortels présents ont eux aussi subi le choc du réveil de la Source Noire, la vampire primordiale, la Reine des Maudits...*

*Ils s'avancent vers elle et s'inclinent respectueusement, se faisant reconnaître d'elle.*

*Les prêtres vampires saisissent des fidèles parmi la foule et les offrent à leur déesse.*

*Dans un mouvement gracieux emprunt d'une douceur froide comme la nuit, la Reine déchire de ses crocs le cou des victimes sacrificielles et boit leur sang jusqu'à la dernière goutte.*

*Une vingtaine de cadavres s'entassent à ses pieds quand enfin elle semble rassasiée.*

*Elle s'adresse alors à ses enfants dans une langue ancestrale, aussi vieille que le monde et que tous peuvent comprendre.*

*Sa voix est glacée comme le vent du nord.*

*Tous les immortels sont comme subjugués par sa présence et sa voix.*

*Sous la lune blafarde, la déesse de la nuit, la Source Noire, fait ses premiers pas.*

*Elle redécouvre le monde après un long, trop long sommeil. Elle est avide de sang et de carnage.*

*Parmi les vampires qui la suivent alors qu'elle traverse la foule immobile des fanatiques humains, il y a les prêtres vampires, fidèles parmi les fidèles, mais aussi quelques vampires renégats au service du Temple Noir, et avec eux un colosse nommé Gunther.*

## L'ASCENSION DU TEMPLE

Le Temple Noir a découvert lui aussi le sanctuaire où reposaient les tablettes révélant la nature de la Source Noire.

Ayant prêté allégeance à la Déesse Sombre, les Templiers se sont vus associés au réveil et au retour de la Source Noire.

Deux semaines seulement après le retour des PJ de leur mission au Pakistan, les fanatiques de la Déesse Sombre et les Templiers Noirs se rassemblaient dans un temple isolée au nord de Calcutta.

Là, sous la lune blafarde, ils assistèrent au réveil de la Source Noire, la Déesse Sombre connue sous le nom de Kali.

A partir de cette funeste nuit, une vague de violence et de chaos s'étendit sur l'Inde.

Surprises et débordées par ce soudain soulèvement populaire, les autorités indiennes sont complètement démunies et impuissantes à contenir les émeutes.

En fait, ces soulèvements populaires sont provoqués par les serviteurs de Kali.

Cette agitation n'est que le signe avant-coureur de la guerre que la Déesse veut faire au genre humain.

## CNN BREAKING NEWS

...Depuis une semaine, des violentes émeutes ont embrasé les faubourgs de Calcutta; l'état d'urgence a été décrété. La police locale est impuissante face à une population incontrôlable. L'armée a été envoyée sur place pour rétablir l'ordre...

## UNE ANTIQUE LEGENDE

Simon Black a convoqué les PJ pour une réunion extraordinaire au centre Prométhée de Boston.

Il est 21h00.

Les PJ prennent place autour de la table.

Jacob Lazarrus se joint au groupe.

Simon Black présente très succinctement la situation aux PJ.

Deux semaines se sont écoulées depuis leur retour du Pakistan. Durant ce laps de temps, les chercheurs de la fondation Prométhée aidés par Jacob Lazarrus ont analysé et décrypté les textes gravés sur les tablettes anciennes que les PJ ont ramenées.

Ils y ont découvert deux choses.

La source noire, l'origine des vampires, l'être par qui tout à commencer est bien la déesse Kali.

Son histoire a tellement marqué les esprits et la population de cette partie du monde que la vampire Kali est devenue la déesse Kali.

Voici une partie du texte gravé sur les tablettes.

*Kali était une princesse humaine au départ, prêtresse de Shiva.*

*Cette histoire se passe il y a très longtemps...*

*Vint alors un démon (appelé "Asura") qui sema mort et terreur sur le monde. Alors Shiva confia à sa prêtresse Kali la mission de détruire l'Asura.*

*Elle lui confia le secret qui lui permettrait de vaincre le démon: il fallait boire le sang de l'ennemi, tout son sang. Elle lui recommanda de prendre garde à ne verser aucune goutte de sang du démon sur le sol, chaque goutte engendrant un nouvel Asura.*

*Ainsi Kali s'abreuva du sang impie du démon, buvant jusqu'à la dernière goutte de l'essence démoniaque.*

*L'Asura fut vaincu.*

*Kali devint immortel mais une terrible malédiction la priva de la lumière du soleil.*

*En outre, une soif insatiable la posséda, soif que seul le sang des mortels pouvait calmer.*

*Kali était devenu un vampire, créature maudite condamnée à errer dans la nuit du monde en quête du sang des mortels, privé à jamais des rayons du soleil devenus léthaux pour elle, sombrant dans un sommeil sans rêve aux premières lueurs de l'aube et se réveillant au crépuscule...*

*Dans sa rage et sa colère contre Shiva (qu'elle considérait comme le responsable de sa nouvelle condition), Kali déchira sa robe de prêtresse et profana le temple, répandant le sang, tuant tout mortel qu'elle rencontrait, s'abreuvant de leur sang jusqu'au dégoût.*

*Puis vint le temps de l'amertume et du regret.*

*La solitude la poussa à créer des êtres semblables à elle, espérant ainsi adoucir la douleur de sa funèbre situation. Ainsi naquirent les premières lignées de vampires, serviteurs de Kali.*

*Au fil des siècles (qui passaient tels des jours pour les vampires), Kali fut considérée comme une déesse par les mortels, et les vampires devinrent les prêtres de ce nouveau culte.*

*Ainsi naquit la déesse Kali, déesse du Sommeil et de la Mort.*

De plus, les tablettes mentionnent le retour de la déesse des maudits.

Ce réveil s'accompagnera de changements, de troubles parmi les mortels.

La situation dans la région de Calcutta n'est sans doute pas étrangère à cette prophétie.

Les contacts du groupe Prométhée en Inde semblent confirmer les soupçons de Simon Black.

Simon Black ne cache pas aux PJ que le réveil annoncé de la Source Noire a également plongé dans un grand trouble l'assemblée des vampires du Cercle. Malgré les précautions prises par Simon Black pour garder le secret sur ses recherches, plusieurs membres du Cercle étaient déjà au courant de la découverte de Jacob Lazarrus et de la mission des PJ au Pakistan.

Simon Black pense avoir découvert qui est le traître parmi les vampires du Cercle mais maintenant que les vampires du Cercle connaissent la vérité ou du moins une partie de la vérité, cela n'a plus d'importance.

Les soupçons de Simon Black se portent sur un certain Tobias, un vampire ambitieux et qui cherche depuis longtemps à imposer ses vues au Cercle.

Il ne fait aucun doute que Tobias est des liens avec le Temple Noir et le terrifiant Gunther.

Face à ce nouvel ennemi, les PJ devront se montrer très prudents.

Pour l'heure, Simon Black livre aux PJ les derniers détails de leur prochaine mission.

Ils vont se rendre en Inde, à Calcutta plus précisément et y mener une enquête.

Les troubles qui secouent la province orientale de l'Inde sont liés d'une manière ou d'une autre au réveil de la Déesse Noire. D'après les tablettes, le temple où repose (ou reposait) le corps de la déesse se trouve près de Calcutta.

Il pourrait y avoir un lien entre le Temple Noir et une secte locale.

Un avion attend les PJ sur un aéroport proche de Boston. Le départ est prévu dans 24 heures.

Les PJ ont ce délai pour se préparer.

Simon Black leur donne donc rendez-vous à l'aéroport pour le lendemain soir.

## LES ENNEMIS SONT PARTOUT

Alors que les PJ regagnent leur logis respectif, le centre de la fondation Prométhée va être la cible d'une attaque; ce sont des hommes du Temple Noir menés par quelques vampires renégats au service de Tobias.

Les PJ aussi seront pris pour cible.

Des hommes fortement armés et déterminés les attendent à leur domicile.

Tobias et le Temple Noir ont décidé de supprimer une fois pour toute la fondation Prométhée et Simon Black. L'attaque sera donc rapide et sans pitié.

Alors que les PJ arrivent en vue de leur domicile (à vous de personnaliser un peu l'endroit) plusieurs hommes habillés de sombre surgissent des ombres et se ruent sur eux.

Les assaillants sont armés de pistolets automatiques. Ils ouvrent le feu sans sommation sur les PJ.

Si les PJ tentent de fuir, ils s'apercevront bien vite que le quartier a été bouclé par leurs ennemis.

Ils sont tombés dans un piège.

Visiblement le but de leurs assaillants n'est pas de les capturer mais bien de les éliminer.

Libre à vous d'émailler cette scène d'action de toutes sortes de péripéties.

Les attaquants surgissent de partout.

Une voiture tente de renverser les PJ tandis que les occupants du véhicule mitraillent allègrement le trottoir à l'arme automatique.

Plusieurs snipers se sont postés dans l'immeuble d'en face et attendent le retour des PJ chez eux.

Sous les rafales, les vitres explosent et le mobilier vole en éclats.

Donnez l'impression aux PJ qu'ils n'ont aucune chance face à leurs ennemis.

Ils sont victimes d'une embuscade bien préparée.

Au moment où les PJ auront le sentiment qu'ils vont réussir à s'échapper, faites intervenir un ou plusieurs vampires renégats. Le combat avec ces créatures surnaturelles doit être le point culminant de cet affrontement, surtout si certains des PJ sont eux-mêmes des vampires.

A la fin du combat, les PJ reçoivent un coup de fil de Simon Black pour les mettre en garde... un peu tard. Il leur demande de se rendre d'urgence au terrain d'aviation.

Si les PJ réussissent à prendre la route pour l'aérodrome, plusieurs véhicules noirs les prendront en chasse.

Une poursuite s'engagera entre les PJ et leurs assaillants.

Arrivés à l'aérodrome, les PJ auront juste le temps de sauter dans le jet privé dans lequel les attendent Simon Black et Jacob Lazarrus.

L'appareil décollera de justesse sous les tirs mal ajustés des hommes de main du Temple Noir.

Une fois en (relative) sécurité à bord de l'avion, Simon Black raconte aux PJ l'attaque de la Fondation par un commando puissamment armé.

Tout le monde a été tué; lui et Jacob Lazarrus ne doivent leur salut qu'à leurs dons de vampire.

Un peu avant l'attaque, Simon Black avait reçu un mail alarmant d'un de ses alliés du Cercle.

## LES JEUX SONT FAITS

Tobias et certains vampires du Cercle se sont ralliés au Temple Noir et à leur nouvelle maîtresse, la Déesse Kali.

Ceux parmi les vampires du Cercle qui se sont opposés à Tobias ont été éliminés.

La Déesse Kali a déclaré la guerre aux vivants.

Elle veut plonger le monde dans le chaos.

Qui aurait penser que cette quête des origines débutée il y a plusieurs siècles conduirait les vampires à leur propre anéantissement.

Simon Black et Jacob Lazarrus sont bien décidés à combattre Kali et ses nouveaux alliés.

Le temple de Kali se trouve quelque part au nord de Calcutta.

C'est de là que la Reine des Maudits contrôle ses armées de cultistes mortels.

Ceux-ci ont déclenché de nombreux troubles dans la région.

Simon Black pense pouvoir se poser sur un petit aérodrome situé dans les faubourgs à l'est de Calcutta. Il espère trouver un véhicule pour se rendre dans un hôtel du centre ville qui abrite dans ses caves des locaux de la fondation Prométhée.

A partir de là, il faudra établir un plan d'action.

Comment combattre un tel monstre?

Kali est sans aucun doute la plus puissante des vampires, et elle dispose de serviteurs mortels et immortels. Il ne sera donc pas aisé de l'approcher.

Kali ne peut être vaincue par la force brute.

Elle est suffisamment puissante pour vaincre n'importe quel vampire en combat singulier.

Son unique point faible réside dans l'origine de son pouvoir qu'elle tient du sang démoniaque qu'elle a bu il y a des éons.

Simon Black a longuement étudié la magie vampirique et pense pouvoir vaincre Kali grâce à une invocation qu'il a découvert dans un antique rouleau de parchemin d'origine summérienne.

Grâce à ce sortilège qu'il est le seul à connaître, il compte ouvrir un passage entre notre monde et les «enfers».

Il espère que l'essence du démon présent dans le sang de la déesse retournera sur son plan d'origine, laissant Kali sans pouvoir.

Ce plan est très risqué. L'invocation ne peut se faire qu'en présence de l'intéressée et prend un certain temps.

Kali ne sera évidemment pas disposée à laisser Simon Black achever son invocation.

Les PJ devront donc l'aider en le protégeant et en occupant Kali pendant toute la durée de l'invocation.

Et même si Simon Black réussit à terminer l'invocation et à ouvrir le passage, rien ne dit que ça marchera.

Et les PJ aussi pourraient être victimes du sortilège.

## ARRIVEE A CALCUTTA

De violentes émeutes secouent la ville de Calcutta depuis une semaine.

La police et l'armée ont bien de la peine à contenir la population et à maintenir l'ordre.

L'état d'urgence a été décrété par les autorités.

La police et l'armée protègent les bâtiments administratifs et les infrastructures vitales de la cité.

Certaines parties de la ville ne sont plus alimentées en électricité et en eau potable de suite de la destruction d'installations de distribution par des bandes de vandales.

La nuit est tombée sur Calcutta (cela permet aux PJ vampires de quitter leurs caissons).

Le chaos règne dans l'aéroport.

Il est relativement aisé pour les PJ de passer inaperçu.

Il leur faut maintenant trouver un véhicule pour les mener à l'hôtel qui abrite dans ses caves des locaux de la fondation Prométhée.

Ils peuvent voler un véhicule utilitaire de l'aéroport, chercher un taxi, voler une voiture, etc.

Evidemment, ils devront éviter la police et les patrouilles de soldats.

## LA FOULE EN COLERE

Alors qu'ils cheminent vers l'hôtel (Simon Black possède un GPS leur permettant de s'orienter sans trop de difficultés), ils tombent au beau milieu d'une émeute.

Les coups pleuvent sur la voiture.

Certains émeutiers tentent de renverser le véhicule des PJ tandis que d'autres lancent des projectiles divers.

Les PJ ne peuvent pas rester dans la voiture; si ils optent pour forcer le passage, leur voiture renversera peut-être quelques émeutiers mais cela augmentera encore la colère de la foule.

La situation est des plus critiques.

Les PJ devront finalement quitter leur véhicule et prendront la fuite en espérant semer leurs poursuivants.

## LE REFUGE

Après une course folle et quelques violences, ils parviendront sans doute à semer leurs poursuivants et atteindront l'hôtel en question.

Ici aussi la violence a fait son oeuvre.

L'hôtel a été déserté.

Partout, ce ne sont que saccages et dégradations.

Sous la conduite de Simon Black, les PJ descendent dans les caves et pénètrent dans les locaux sécurités de la fondation Prométhée.

Dans cet endroit, ils sont en relative sûreté.

Ils ont donc l'occasion de se soigner si il y a des blessés parmi le groupe, et surtout d'établir un plan d'action pour débusquer Kali et ses sbires.

Simon Black dispose de plans et de photos satellite de la ville.

## INDIA BY NIGHT

L'état d'urgence proclamé par les autorités s'accompagne d'un couvre-feu.

La nuit, les rues sont désertes, ou du moins devraient l'être. Malgré les patrouilles de police, des bandes de pillards parcourent la ville.

Les PJ peuvent profiter du calme relatif de la nuit pour explorer les alentours de leur refuge et éventuellement repérer le fameux temple de Kali.

Les PJ vampires ne sont pas les seuls prédateurs nocturnes de Calcutta.

Au cours d'une chasse (il faut bien se nourrir), les PJ rencontreront une bande de jeunes vampires rebelles. Ces derniers ne sont pas à proprement parler des alliés mais ils n'apprécient guère Kali et ses prêtres.

Et ils considèrent les hommes du Temple et les vampires qui les accompagnent comme des envahisseurs.

Dans une certaine mesure, ils aideront les PJ en leur indiquant une des retraites diurnes des vampires de Kali: il s'agit d'un temple (comme l'avait deviné Simon Black) dans les faubourgs au nord de la ville.

L'endroit est gardé la journée par des mortels et la nuit par des serveurs vampires, des adeptes de la déesse Kali.

## AUTRES PERIPETIES

Au cours de leurs investigations dans la cité, les PJ risquent de faire d'autres rencontres.

Au cours d'une reconnaissance au nord de la cité, ils surprendront un petit groupe de vampires de Kali traquant des mortels; si ils se montrent suffisamment discrets, ils pourront tenter de les suivre et découvriront un de leurs caches: un cimetière abandonné. Les vampires trouvent refuge dans les anciennes tombes.

Si les vampires de Kali les repèrent, un combat s'en suivra; peut-être les PJ réussiront-ils à faire des prisonniers.

Les PJ sont toujours susceptibles de rencontrer des policiers ou des soldats en patrouille, sans compter les pillards et autres voleurs qui profitent de l'abandon de certains quartiers pour se servir.

Si Kali découvre la présence des PJ en ville (et elle le découvrira sans aucun doute), elle enverra des serveurs traquer les intrus.

Gunther l'a mise en garde contre Simon Black et Jacob Lazarrus; les deux vampires seront donc des cibles primordiales pour la déesse noire.

Après quelques jours (ou nuits) passés à Calcutta, les PJ devraient avoir découvert la retraite de la déesse, à moins que ce ne soit elle qui les ait capturés et faits amener devant elle.

D'une manière ou d'une autre, il y aura une confrontation entre les PJ et Kali.

L'issue de cette rencontre décidera de l'épilogue de ce récit.

## COMBAT FINAL ET ANCIENNE MAGIE

Peu importe la manière mais d'une façon ou d'une autre, les PJ seront mis en présence de Kali.

Après une lutte acharnée où les PJ ont affronté maints ennemis dont le terrible Gunther et le traître Tobias (qui a rejoint en personne les rangs des adeptes de la déesse noire), les voici confrontés à l'incarnation du mal, à la Source Noire, la déesse Kali.

### Kali, la Source Noire

*Kali est la Source Noire, la première vampire, et sans aucun doute la plus puissante créature surnaturelle du Monde des Ténèbres.*

*Elle a l'apparence d'une jeune femme d'une vingtaine d'années, fine et très belle. Ses traits sont fins et ses yeux ensorcellants.*

*Aucun mortel ne peut résister à ses attraits, et bien peu de vampires ont suffisamment de force mentale pour la regarder en face.*

*Tout en elle succiter un sentiment de crainte et d'attraction, d'amour et de peur mêlés.*

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

*Tout vampire mis en présence de Kali devra réussir un test de Résistance Mentale sous peine de tomber sous sa domination.*

Simon Black entame son rituel.

Ce rituel doit durer une dizaine de rounds.

Pendant ce laps de temps, il ne doit pas être blessé ou interrompu d'aucune sorte.

Les PJ (et Jacob Lazarrus) devront mettre tout en oeuvre pour contrer les attaques de Kali, protéger Simon Black et attirer sur eux les attaques de la déesse.

Il est primordial que Simon Black puisse conduire le rituel jusqu'à son terme.

Peut-être certains PJ devront-ils se sacrifier pour que l'entreprise réussisse.

Cette scène finale doit être le point culminant du scénario et de la campagne.

Ce combat doit être épique.

Kali est un adversaire hors du commun; à elle seule, elle peut venir à bout de n'importe quel adversaire et les PJ ne seront pas de trop pour la repousser.

Elle semble insensible aux coups qui lui sont portés.

Le combat semble s'éterniser.

Finalement Simon Black entonne le chant final de son invocation.

Alors que Simon Black prononce les dernières syllabes de l'antique invocation, un froid glacial envahit l'espace; une obscurité surnaturelle recouvre toute chose tandis que des murmures d'outre-tombe résonnent dans la nuit.

Les PJ et toutes les créatures surnaturelles présentes sont saisis d'effroi.

Le vide semble les attirer, aspirant les forces vitales et déchirant l'âme.

Les PJ crient, hurlent leur peur mais aucun son ne sort de leur bouche.

Ils ont les yeux grand ouverts mais ne voient rien.

Les murmures se changent en voix hurlantes.

Puis aussi subitement qu'elles sont venues, les voix se taisent. Le froid disparaît et l'obscurité est déchirée comme un voile.

Les PJ sont là, encore vivants. Ils se sentent faibles, chancelants mais vivants.

Kali gît, inconsciente sur le sol.

Il ne reste d'elle qu'une silhouette maigre, de la peau desséchée sur des os fragiles, un corps sans vie et terriblement vieux, une momie...

L'ancien sortilège a arraché de son corps surnaturel l'âme du démon qui l'habitait et lui donnait ses pouvoirs.

Ce faisant, Kali a subi en un seul coup le poids des années, des siècles, des millénaires.

Ce vieillissement rapide lui a été fatal.

La Reine des Maudits n'est plus.

Mais il n'y a pas que Kali qui a changé...

Simon Black s'effondre lui aussi, victime du sortilège, ainsi que Lazarrus.

Tous deux ne sont plus que des corps informes, des squelettes à peine vivants, des âmes immortelles emprisonnées dans des enveloppes flétries.

Il ne leur reste que peu de temps à vivre, peut-être quelques heures.

Les PJ aussi ont changé.

Ceux parmi les PJ qui étaient devenus des vampires ont perdu leurs pouvoirs et sont redevenus des humains normaux, ou presque. Ils se sentent terriblement faibles mais n'ont pas subi l'hideux vieillissement des vampires plus «âgés».

## EPILOGUE

Les PJ ont vaincu la Source Noire et sauvé le monde d'un funeste destin.

En détruisant Kali, ils ont anéanti d'un seul coup toute la race des vampires.

Les pouvoirs du démon présents en chaque vampire à travers le monde ont été réduits à néant en même temps que Kali.

Paradoxalement, pour la race des vampires, la quête et la découverte de leur origine ont abouti à leur destruction.

FIN

## LES PERSONNAGES

### NON-JOUEURS (PNJ)

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

#### Günther, vampire du Temple Noir

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

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

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

Gunther peut encaisser 10 dommages contondants et 8 dommages létaux.

\*\*\*

#### Simon Black

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

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

\*\*\*

#### Les Templiers Noirs

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

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

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

\*\*\*

#### Jacob Lazarrus

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

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

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

\*\*\*

#### Les prêtres vampires

*En sommeil depuis plusieurs siècles, les prêtres vampires sont des êtres anciens et très puissants, plus que n'importe quel vampire «vivant» au monde. Ils sont cruels et n'épargneront personne, pas même leurs frères de race.*

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

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

\*\*\*

#### Les vampires renégats

*Ces vampires sont au service de Tobias. Ce dernier s'est allié au Temple Noir et a juré allégeance à la Déesse Noire Kali.*

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

Un vampire renégat peut encaisser 6 dommages contondants et 4 dommages létaux.

\*\*\*