

# Douce Roumanie



par Jérôme Apfel

## Chapitre I Si belle Roumanie

### 1. Arrivée à Constantu

Les investigateurs mettent pied à terre à Constantu en milieu d'après-midi le 28 octobre 1923, après une croisière d'un mois sur le paquebot « Mary Jeanne ».

Le port de Constantu est le plus grand port de Roumanie, fondé par les Grecs en -800 av. J-C sous le nom de Cormis. La ville n'a cessé depuis de s'agrandir.

Le cœur historique se situe sur une presqu'île au cœur de la baie, contrastant avec les premiers docks en béton qui enlaidissent le paysage. Les bâtiments sont en briques et les plus pauvres en bois. La ville compte environ 60 000 habitants.

#### Lieux spécifiques :

- musée d'histoire nationale et d'archéologie
- cathédrale orthodoxe, accolée à un jardin en ruine
- pont du Carnavoda au-dessus du Danube, 4000m de longueur, le 1er pont en béton.

A leur arrivée, une Ford de type A est garée sur les quais et correspond à la clef en possession de RADOVAN. Si non un chauffeur attend à l'intérieur.

Le panorama est stupéfiant. La Mer Noire bordée de falaises, les noires forêts de pin et en arrière-plan, les monts déchiquetés des Carpates.

On sort de Constantu par la porte Nord. Puis on suit l'ancienne voie pavée grecque sur près de 50km, dans une campagne où les champs vides et moissonnés alternent avec les forêts obscures de résineux.

Les hameaux comptent tout au plus une vingtaine d'habitants, et se situent à proximité des sources d'eau, fréquentes dans cette région appelée Dobrogu. Les maisons sont en bois avec des toits de chaumes.

En cette saison, la majorité des paysans portent des vêtements en étoffes lourdes, relativement usés et rapiécés de couleurs ternes. Presque tous les hommes portent également la barbe carrée typique et le béret.

Les landes sont herbeuses, hautes et bien fournies. Le bétail est déjà rentré depuis un bon mois. Des roulottes chamarrées se nichent au creux de la colline qui précède Hystria.

### 2. Arrivée au Kayserschloss

En plein cœur du crépuscule, au détour d'une colline se découvre la baie d'Hystria, trouée d'environ 200m sur la côte d'imposantes falaises. La route vers le village est bordée sur sa gauche d'une forêt de pin à l'état sauvage, et sur sa droite par de grands champs moissonnés et des bâtiments de ferme. A l'approche du village, juste après une vieille chapelle orthodoxe laissée à l'abandon, un sentier

#### NOTES

##### **A l'attention des lecteurs du webzine :**

Le don des dragons est une convention strasbourgeoise annuelle dont les profits sont reversés au Téléthon. Nous vous encourageons fortement à surveiller le site officiel et à participer nombreux à cet événement. <http://www.don-des-dragons.org>

##### **A l'attention des participants à la convention :**

Eastenwest est un webzine gratuit sur internet dont le but est de proposer des ressources rôlistiques de qualité en téléchargement. Si vous êtes auteurs ou illustrateurs, sachez que le webzine fonctionne uniquement sur le principe du bénévolat et toute aide est la bienvenue pour faire vivre notre loisir préféré ! Plus d'informations sur <http://www.eastenwest.net>

s'enfonce à travers le bois juste avant la première maison habitée du village.

Après deux cents mètres de routes cahoteuses, s'ouvre une clairière où se niche le manoir. Construit sur un rez-de-chaussée en pierre datant sur un jet d'archéologie du début des années 1400. Le premier étage et les dépendances comportent des murs à colombages, et d'imposantes sculptures sur les bois d'angle. Les portes et les volets sont tous gravés, de même que le portail. Le toit est en ardoise.

Le professeur Fuller les attend sur le perron en compagnie de deux serviteurs tziganes. Ils monteront les affaires des investigateurs, pour que celui-ci puisse s'entretenir avec eux dans le petit salon en attendant le dîner. Le repas est composé de « marmalia » (bouillie de maïs et fromage blanc) et de « sarmatés » (feuilles de choux farcies). Après le repas, le professeur propose la « tuica » (alcool de prune à 35°) à boire cul sec en criant « naroc! ». La conversation se poursuit, et le professeur Fuller paraît de plus en plus fatigué au fur et à mesure qu'il énonce ses doutes et inquiétudes :

- l'animosité des tziganes envers les villageois et réciproquement,
- l'étrange consanguinité des villageois,
- de bizarres objets en or mou non humain,
- ses rêves étranges depuis la découverte du manuscrit, ils ont cessé depuis qu'il s'en est séparé,
- l'étrange excitation de Parvov à la suggestion du livre, mais il met ça sur le compte de ses nerfs,
- l'impression d'être observé sur les docks ou dans les ruines.

Au cours de la discussion, il informe les investigateurs qu'il a laissé le manuscrit chez Gyerka Nikolopoulos, traducteur et ami personnel du professeur Parvov. Mais il s'avère que le texte est trop ancien pour lui. Ils pourront le chercher dès le lendemain à la demeure du traducteur sur la plage de Constantu.

Le traducteur a presque fini en réalité de traduire le document et Parvov n'attend que les dernières pages pour étudier le grimoire.

#### Fin du jour 1

#### Jour 2

### 3. Départ pour Constantu

Les investigateurs se rendent de nouveau à Constantu vers 10h, après avoir reçu un panier garni de victuailles. La matinée s'annonce superbe sur ces routes pavées. Sur les vieux murs de galets à demi écroulés, le brouillard matinal se dissipe lentement.

La maison de Nikolopoulos se situe dans le quartier résidentiel sud, au bord de la mer. La maison est à l'écart des autres résidences. En approchant de la maison, si un jet de pistage est réussi, une trace visqueuse venant de la plage est repérée.

La porte d'entrée est entrouverte. La maison est vide. Voir l'annexe et le plan de la maison pour guider les joueurs dans le lieu.

Sur le retour, dès la sortie de Constantu, une vieille Buick noire avec 5 personnes à son bord suit les investigateurs. Ce sont des tziganes qui ont été envoyés par Parvov.

Le Rom qui conduit à 65% en conduite

S'ils se rapprochent, ils tireront au revolver pour immobiliser la Ford.

N°	PV	DEX	CON	CT	DEGATS	CC	DEGATS	
1	13	11	13	45	D8	60	D2+D4	coup de poing
2	14	11	14	45	D8	60	D2+D4	coup de poing
3	14	11	14	45	D8	60	D2+D4	coup de poing
4	15	11	15	45	D8	60	D2+D4	coup de poing
5	16	11	16	45	D8	60	D2+D4	coup de poing

S'ils rentrent au Kayserschloss avec le livre, un somnifère de tox 13 sera versé dans le repas, pour que Parvov puisse se saisir du livre. Sinon se seront des tziganes qui le rapporteront à Parvov.

#### Fin du jour 2

#### Fin du chapitre I

## Chapitre II

### Où tout s'accélère.

#### 1. une nuit agitée

Une fois les investigateurs couchés, ils sont les victimes d'étranges rêves. Il est impossible de réveiller ceux qui ont succombé au somnifère. Les rêves sont à donner dans l'ordre du pouvoir décroissant et individuellement.

#### Rêve 1 : vision de Rly'eh

L'investigateur se réveille sous l'eau, assez profondément pour que l'obscurité soit absolue. Il peut respirer... Peu à peu une légère phosphorescence se dégage des algues, qui recouvrent de vastes dalles de 40m de côté. La seule chose à faire est de suivre ces dalles. Elles mènent à une porte titanesque, qui s'ouvre d'un simple contact. Derrière s'étend une ville aux dimensions cyclopéennes et à la géométrie extra-terrestre. Des bas-reliefs représentant la construction de la cité par des choses très anciennes, sont visibles sur l'allée qui mène au temple où repose Cthulhu.

Souvenez-vous que le Grand Ancien mesure plus de 100 mètres de haut. N'oubliez pas de rendre l'obscurité oppressante, ne vous pressez pas dans les descriptions très progressives (perte 1D4/2D8).

## Rêve 2 : vision de l'avenir

L'investigateur se réveille sur la plage et assiste à l'émergence de Dagon et de ses Profonds. Ils se dirigent vers les roulottes des archéologues, et les dévastent avant de se diriger vers le Kayserschloss et de le détruire en l'étreignant (1D3/2D6).

## Rêve 3 : voir le visage des Profonds

L'investigateur se réveille devant une grande barrière de corail. Il respire mal sous l'eau. La barrière s'avère être en fait un complexe de salles et de couloirs. Le rêveur aperçoit, après avoir bien tourné dans ce labyrinthe de corail, un profond qui sculpte à la main un objet en or mou, (1/1D6) plus d'autres (1D3/1D6) à la découverte des objets Profonds dans le musée.

S'il tente d'interrompre le sculpteur, il passe au travers (0/1).

## Rêve 4 : le campement des gitans

L'investigateur se réveille au son des airs de guitares et des claquements de mains, qui rythment la danse de splendides jeunes femmes au teint halé et aux robes à froufrous complexes et colorées. Personne ne le remarque, à part Mme Eva, qui lui fait signe de les rejoindre de l'autre côté de la colline qui sépare le camp du manoir, où sont ses amis.

Si vous le désirez, elle peut connaître un composant essentiel du rituel de bannissement de Dagon, qui manquera alors dans le grimoire. Eva est la matriarche des gitans et a plus de 80 ans.

Le dernier investigateur ne rêve pas, mais il est réveillé au milieu de la nuit par des hululements de chouette, par un tzigane. Sur un jet d'écouter réussi, il entend l'enlèvement du docteur Fuller qui a succombé au somnifère. Si celui-ci avait le grimoire, les profonds l'emportent avec eux.

Parvov a passé un message à Jurgen Chalagov, le responsable du culte, sans se douter de la trahison de celui-ci. En effet, il compte sacrifier Fuller pour invoquer Dagon, afin qu'il rase dès le lendemain les fouilles, le camp et le château comme 500 ans auparavant. Si l'enlèvement réussit, les investigateurs trouvent le passage secret utilisé par les profonds en suivant les traces. Sinon un autre accès est possible par le puit du temple en ruine, et permet ainsi d'accéder à la caverne du rituel.

Il faut qu'ils rencontrent madame Eva au camp tzigane. Elle leur enseigne un rituel pour repousser Dagon à partir d'un signe des Anciens. Le rituel est aussi dans le grimoire. Elle les laisse partir vers 23h. Le village est gardé par les pêcheurs. Adapter leur nombre en fonction de l'état des investigateurs.

Il leur faut se rendre à la grotte au moment où Dagon sort de l'eau et empêcher dans le même temps que les pêcheurs n'entravent le rituel de renvoi.

Pour la fin n'oubliez pas que Parvov cherche à s'emparer du manuscrit s'ils retournent au château et qu'ils ne l'ont pas neutralisé.

Pour la fin, libre à vous.

# Annexes

## Un peu d'histoire

---

### Chronologie

**-643** Fondation d'Hystria par Tèlebe le sorcier fou, en face de la ville profonde de Yagneth'let. Premiers échanges avec les profonds

**810** Pendant mille ans la ville a quitté son bassin proche de la mer pour reculer vers l'intérieur des terres. Reste une poignée de pêcheurs.

**1410** Attaque du village de pêcheurs par les citadins. Les pêcheurs se réfugient dans la mer. Une gigantesque vague rase la ville et laisse uniquement le petit port ou tout au moins les quais

**1440** Premiers pêcheurs à se réinstaller à Hystria. Des rumeurs prétendaient qu'ils venaient de la mer.

**1908** Le professeur Vasile Parvov, suite à un contact avec Cthulhu, apprend l'existence d'un manuscrit à un endroit au bord de l'eau, mais n'en connaît pas l'emplacement.

**1911** Découverte du site d'Hystria pas Parvov.

**1914** Parvov est envoyé en tant que directeur de fouille. Premiers heurts avec les pêcheurs, mais finalement un accord est obtenu afin de pouvoir fouiller en échange de verroterie et de collaborateurs tziganes - il y en a environ 2 qui disparaissent par an et selon certains il s'agirait de déserteurs.

**1919** Naissance de la grande Roumanie au sortir de la guerre, programme d'échange culturel avec l'Amérique.

**1921** Arrivée du docteur Fuller à Hystria dans le cadre de l'échange entre la Miskatonic University et la Bucarest National School.

**1923 mars** découverte des ruines du temple, découverte de plusieurs statuettes étranges.

**1923 avril** dynamitage de la paroi est du puits, découverte du manuscrit. La situation entre les tziganes et les pêcheurs se détériore (de plus en plus de disparitions).

**1923 juillet** envoi de la page de garde et de STELIAN NATANIAU à Arkham.

**24 septembre** Départ de l'expédition D'Arkham.

**28 octobre** Arrivée à Hystria des investigateurs - début de l'aventure.

## Description des lieux et plan divers

---

### Le grimoire (texte de Rly'eh)

La couverture est en relativement bon état et est constituée de cuir blanc d'origine inconnue. De format in folio, il est composé de près de 600 pages en grec ancien, toutes à un stade avancé de moisissure. Il manque 11 pages (exclusivement des cartes). La puissance est presque tangible sous une forme de malaise.

Contient les sorts : repousser Dagon, contacter Cthulhu, contacter un profond, contacter Dagon-Hydra.

### Le village

Les villageois sont dans la grande majorité des hybrides de profonds, imberbes, flasques aux yeux exorbités. Ils sont peu bavards. Les maisons sont toutes en bois avec un toit de chaume. La seule demeure en pierre est la vieille taverne.

### Le Kayserschloss

Toutes les pièces ont l'eau courante.

#### RDC

#### 1 Cellule des domestiques tziganes

Chaque cellule comporte un lit, une armoire et une commode.

#### 2 Réfectoire du personnel

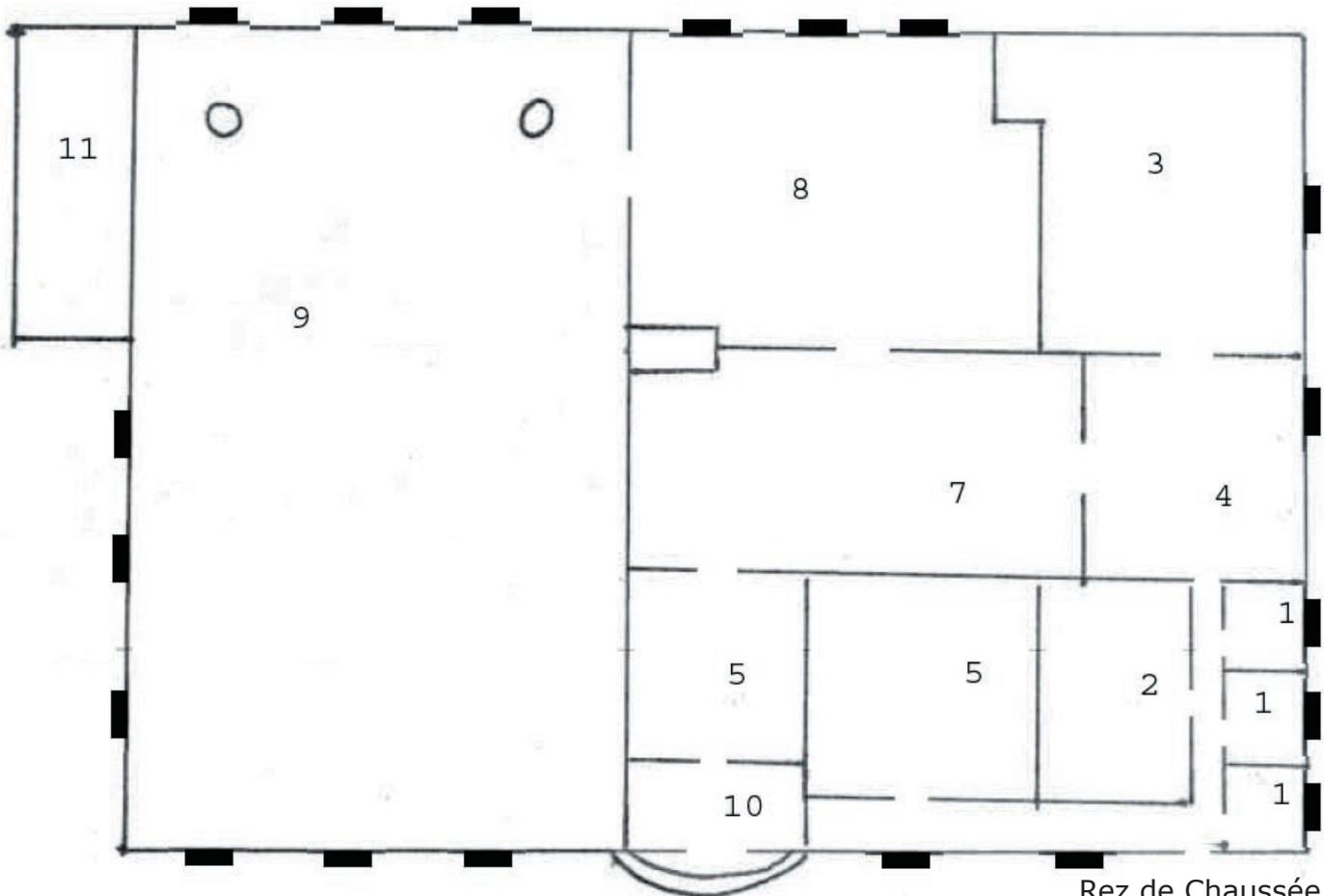
Sert de cantine pour les tziganes qui participent aux fouilles, une grande table capable de servir une vingtaine de couverts et autant de tabourets.

#### 3 Décombres

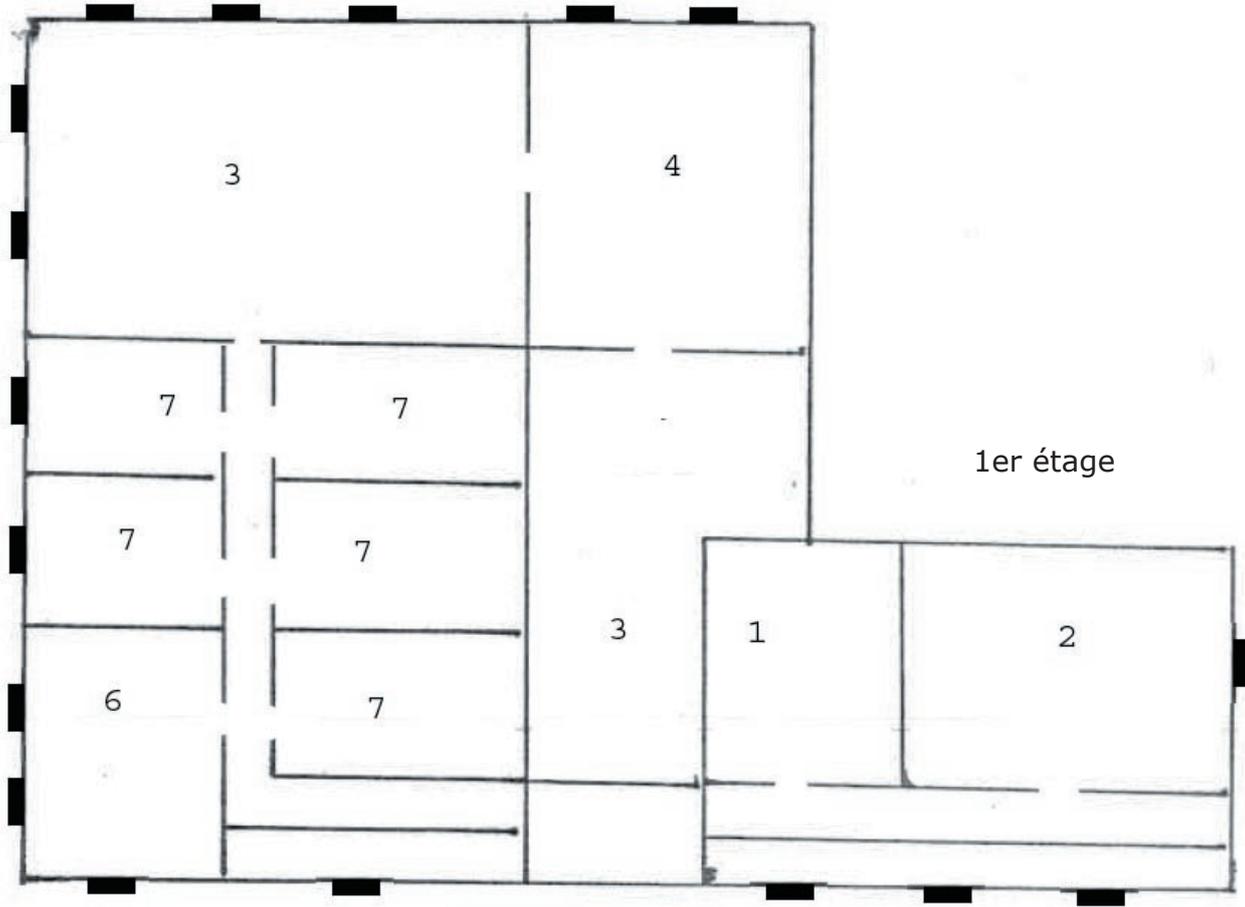
Les structures de cette zone étant trop faible pour supporter le poids du mur, il attend sa restauration.

#### 4 Cuisines

Les cuisines du château contiennent un four à bois, un âtre et tout ce que l'on peut trouver dans une cuisine. Une trappe permet d'accéder au cellier. De grandes quantités de viandes y sont stockées.



Rez de Chaussée



1er étage

## 5 Cabinet du professeur Parvov

Un vaste tapis recouvre le sol de cette grande pièce. De riches tapisseries représentent des paysages bucoliques. Cinq chaises à la garniture épaisse, un gros fauteuil en velours et un bureau accoudé à la bibliothèque. Une grosse boîte à cigares cubains sur le bureau.

## 6 Petit salon

Contient six fauteuils épais autour d'une table basse sur laquelle reposent plusieurs paniers de fruits. Ce petit salon contient également une armoire destinée à recevoir les imperméables des visiteurs. Des tapisseries recouvrent les murs. Un piano se trouve aussi dans un coin de la pièce

## 7 Salle à manger

Une table de banquet prévue pour 30 personnes. De nombreux tableaux sur les murs ainsi que plusieurs armoires de vaisselle sur le mur sud et une cheminée sur le mur nord.

## 8 Grand salon

Une cheminée, fauteuil et canapé autour d'une grande table ronde garnie de chaises. Quelques poufs et des rayonnages de livres. Murs recouverts de tapisseries, un billard.

## 9 Musée

Contient les découvertes avec les expertises dans de grandes vitrines. Contient plusieurs torques d'or mou fabriqués par les profonds. De nombreuses colonnes soutiennent le plafond.

## 10 Hall

Grand hall, deux escaliers pour accéder à l'étage, de vastes fresques marines sous les escaliers. 4 braseros assurent l'éclairage et le chauffage. Deux statues représentent l'une Poséidon l'autre un humanoïde aquatique, sans doute un triton, mais étrangement obèse.

## 1er étage

### 1 Cabinet du professeur Parvov (constamment fermé à clef)

C'est le cabinet d'étude privé du professeur. Contient une cheminée, un bureau, une petite bibliothèque de livres anciens et un lit d'appoint.

Dans le livre « Culte des profondeurs » on retrouve le sort « contacter Cthulhu » dont il s'est servi pour découvrir le site. Sur l'intérieur de la couverture est imprimée la carte à remettre aux investigateurs.

### 2 Chambre du professeur Parvov (constamment fermée à clef)

Il y a un passage secret qui conduit au cabinet. Contient un lit à baldaquin, deux armoires, un broc, un bureau, une commode et une winchester calibre 12.

Les murs sont décorés de paysages sous-marins représentant diverses créatures dont des profonds. Les tapisseries sont anciennes.

### 3 Salle de lecture

La porte donne sur une allée sombre bordée par six colonnes. Une dizaine de mètres plus loin, une cheminée et une table d'étude. Quelques poufs sont dispersés autour de la cheminée.

### 4 Petite bibliothèque

Contient tous les ouvrages ayant trait à la Roumanie et à son histoire. Les murs sont nus.

### 5 Grande bibliothèque

Contient près de trois milles livres et manuscrits ainsi que de nombreux parchemins recouverts de cartes diverses, dont celles qui ont aidé à retrouver le site d'Hystria.

Si les investigateurs trouvent la carte, sur un jet d'astrologie réussi, ils s'aperçoivent qu'il s'agit de projections d'étoiles en se documentant dans les autres livres.

### 6 Chambre de Fuller

Contient un lit à baldaquin, deux armoires et un bureau bourré de notes et de journaux de fouilles. Des tapisseries recouvrent les murs.

### 7 Chambres des investigateurs

A l'intérieur un lit à baldaquin, une armoire, une commode et un bureau. Les murs sont recouverts de tapisseries usées

## La maison de Gyercka Nikolopoulos

### 1 Hall et couloir

La porte est entrouverte, une substance poisseuse sur le sol et la poignée.

L'entrée de la maison donne sur un couloir qui traverse la maison et tourne à droite pour l'escalier qui donne sur l'étage.

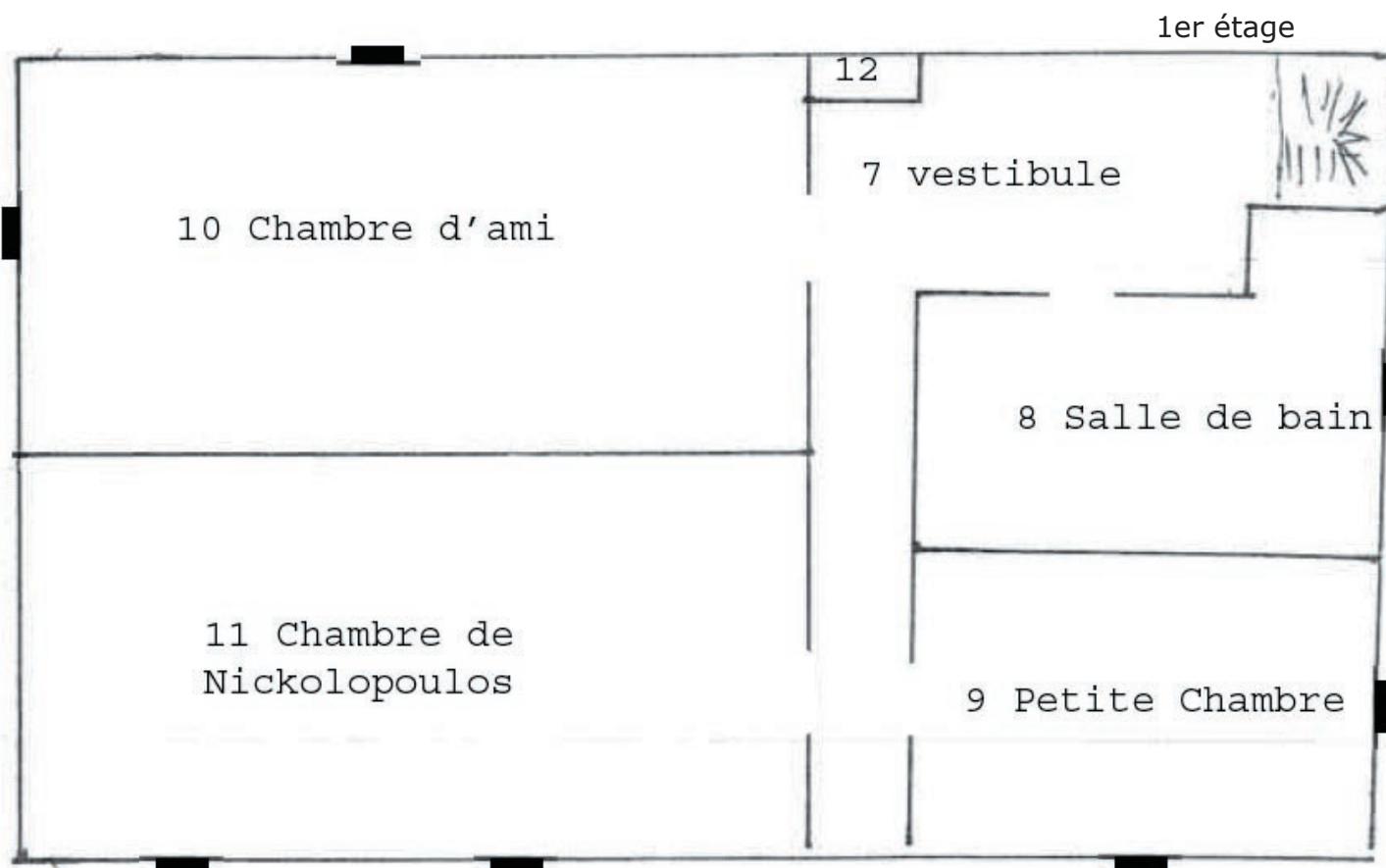
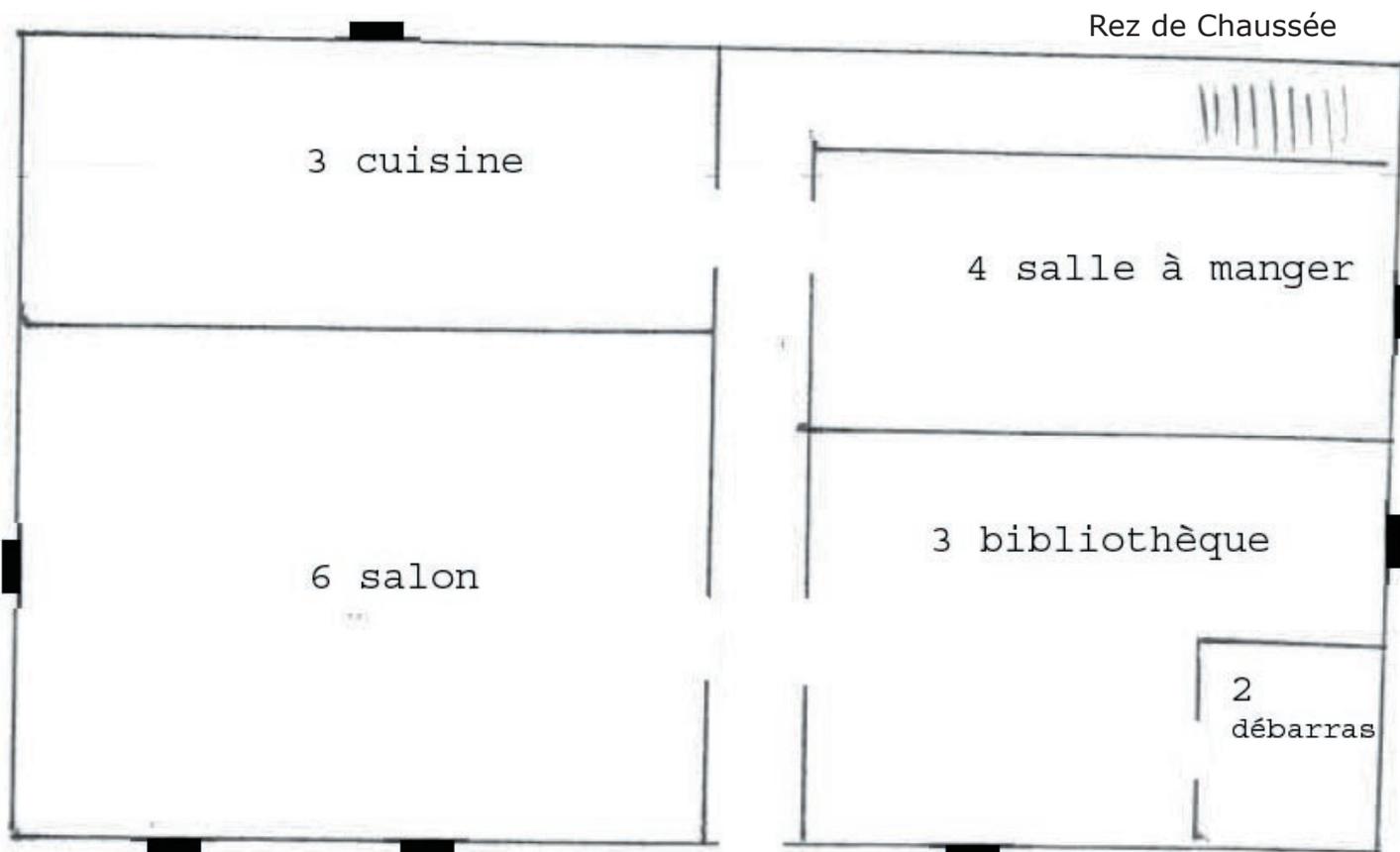
Des lampes à pétrole reposent à côté de chaque porte dans des appliques murales. Une odeur atroce de poisson règne dans la maison. La première porte de gauche est entrouverte ainsi que celle de droite.

Une substance poisseuse macule le sol par endroit. Le parquet grince lorsque l'on marche dessus.

### 2 Débarras

Le débarras est ouvert et il y traîne un fatras incoercible, divers outils d'écriture, des pages volantes manuscrites détruites par les deux bouteilles d'encre explosées disséminant ainsi de petits morceaux de verre.

Sur un jet d'idée réussi ou à l'annonce de recherche sur un jet de pistage, des traces de pas sont découvertes dans



cette encre. Une fois découverte et sur un jet de médecine réussi, alors la trace est identifiée comme une empreinte de pied palmé non humain.

### 3 Bibliothèque

Tous les rayonnages gisent au sol, les livres sont éparpillés sans ordre distinct. Un bureau éventré révèle sur un jet de Toc, un double fond vide.

C'est ici que les profonds ont trouvé la traduction du grimoire. Des traces baveuses sur le bureau.

### 4 Salle à manger

Une armoire aux portes vitrées révèle une grande quantité de vaisselle. Une grande table, des chaises. L'air est plus respirable, deux portraits au mur, une vieille femme à l'air digne et un vieil homme à l'air sévère. Si Fuller les accompagnent il reconnaîtra Gyercka et feu sa femme Nana.

### 5 Cuisine

Une cuisine standard avec l'eau courante, une ribambelle de couteaux dans un présentoir. Il en manque un. Accès au cellier qui sert aussi de dépôt à bois.

### 6 Salon

Un grand tapis turc recouvre le sol, une table, quelques fauteuils et poufs, une cheminée dans le coin nord-ouest. Le fauteuil devant la cheminée est renversé et le rideau de la fenêtre ouest, tout près du fauteuil est décroché. La table basse est brisée en deux et quelques chaises ont aussi été brisées. Encore des traces visqueuses et une odeur plus importante.

C'est ici que les profonds ont capturé le traducteur pour s'emparer du manuscrit. Ils ont trouvé la traduction mais pas l'original qui se trouve dans le placard 12.

### 7 Vestibule

Un tapis rouge élimé au sol, une petite commode et un placard.

### 8 Salle de bain

Baignoire, bidet, lavabo, eau courante.

### 9 Petite chambre

Visiblement un autre débarras, divers couffins, poupées et autres peluches reposent recouverts de poussière.

### 10 Chambre d'ami

Un lit double et une armoire, rien de particulier.

### 11 Chambre de Nikolopoulos

Idem que 10 mais avec le lit défait.

## 12 Le placard

Un double fond donne dans une niche du mur où est caché le manuscrit.

### PNJs

#### Quelques tziganes

N°	PV	CC	CT	DEGATS	SPÉCIAL
1	11	40	35	D6	bâton
2	9	40	35	D4	couteau/winchester
3	12	40	35	D4	gourdin
4	14	40	35	D6+D4	bâton
5	11	40	35	D4	couteau
6	12	40	35	D6	bâton/cal. 32
7	11	40	35	D6	bâton
8	10	40	35	D4	couteau
9	9	40	35	D4	couteau
10	8	40	35	D4	couteau

#### Les serveurs tziganes

N°	PV	CC	CT	DEGATS	SPÉCIAL
Emma	14	50	35	2D4	couteau
Pablov	16	60	35	D6+D4	couteau
Ernst	15	55	40	2D6	cal 44

#### Quelque villageois profonds

N°	PV	CC	CT	DEGATS	SPÉCIAL
1	14	50	35	2D4 2D6	coup de poing harpon
2	17	50	35	2D4 2D6	coup de poing harpon
3	18	50	35	2D4 2D6	coup de poing harpon
4	13	50	35	2D4 2D6	coup de poing harpon
5	11	50	35	2D4 2D6	coup de poing harpon
6	12	50	35	2D4 2D6	coup de poing harpon
7	14	50	35	2D4 2D6	coup de poing harpon
8	13	50	35	2D4 2D6	coup de poing harpon
9	12	50	35	2D4 2D6	coup de poing harpon
10	11	50	35	2D4 2D6	coup de poing harpon

## Stelian Națaniav

### Guide

Sexe masculin, 29 ans, université, diplômés : National School of Bucarest, né à Constantu.

Caractéristiques		Pts de SAN	
FOR	11	70	
CON	13		
TAI	15	Pts de Magie	
DEX	12	14	
APP	15		
INT	14	IDEE	70
POU	14	CHANCE	70
EDU	14	CONNAIS	70
bonus aux dommages +1D4		<b>Pts de Vie</b>	14

Compétences			
astronomie	40	roumain	70
conduire auto	40	marchandage	65
crédit	50	persuasion	60
discrétion	60	premiers soins	50
dissimulation	60	sauter	50
écouter	50	se cacher	60
esquiver	40	suivre une piste	60
grimper	65	TOC	60
histoire	70	armes de poing	50
lancer	40	fusil	70
anglais	60		

Le moins qu'on puisse dire, c'est que la vie n'a pas toujours été facile. L'orphelinat, dans votre enfance, a laissé sur vous des souvenirs indélébiles de brimades, d'humiliations de difficultés. Heureusement vous avez rencontré un jeune homme de 12 ans : Radovan Karanov, deux ans de moins que vous mais bâti comme un ours. Cela vous a permis de gagner de l'assurance, de faire des études, et d'être aujourd'hui un homme respectable, une référence en histoire roumaine.

Vous travaillez en tant que consultant sur le site de fouille d'Hystria, jusqu'à la découverte du grimoire. C'est vous que l'on a mandé pour se rendre à la Miskatonic University, pour des raisons de confiance dues à votre poste à l'Université de Bucarest. Votre Roumanie vous manque. D'un naturel solitaire, vous avez eu tendance dans le lieu clos qu'était le paquebot Mary-Jeanne, à forcer un peu sur la bouteille avec Lance Pratchett. Il faut dire que deux mois c'est long. Enfin, l'arrivée à Constantu n'est plus qu'une question de minutes, et Rodovan vous attend sur le quai.

### Armes de corps à corps

ARMES	COMP %	DOMMAGES
Couteau	50	D4+2+D4

### Armes à feu

ARMES	COMP %	DOMMAGES	PORTÉE	COUPS	MUN	FP	PdV
carabine cal 30	70	2D6	50m	1	6	98	12
Pistolet 32	50	D8	10m	3	6	99	9

## Ernst Willman

Chercheur en grec ancien

Sexe masculin, 54 ans, université, diplômés : Miskatonic University, né à Arkham.

Caractéristiques		Pts de SAN	
FOR	7	70	
CON	13		
TAI	14	Pts de Magie	
DEX	10	14	
APP	11		
INT	17	<th>Pts de Vie</th>	Pts de Vie
POU	14	14	
EDU	21		
	IDEA	85	
	CHANCE	70	
	CONNAIS	105	
bonus aux dommages +1			

Compétences			
anthropologie	20	grec ancien	80
archéologie	20	anglais	99
astronomie	45	médecine	45
baratin	60	monter à cheval	30
bibliothèque	70	occultisme	45
crédit	65	TOC	30
écouter	70	fusil de chasse	55
esquiver	40		

Vous êtes excité par la perspective d'avoir en main un grimoire en grec ancien, dont la traduction use les nerfs de tous ceux qui s'y attèlent. De plus, cela vous permettra de revoir votre collègue et néanmoins ami Howard Fuller. Fêru d'occultisme, le mystère qui baigne la découverte du volume n'est pas pour vous déplaire... Professeur reconnu et respecté, enseignant à la Miskatonic University depuis 24 ans, aucun de vos voyages-colloques-séminaires-conférences n'avaient provoqué un tel engouement de votre part. Vous avez donc quitté votre pavillon de la banlieue d'Arkham pour embarquer sur le paquebot Mary-Jeanne, il y a de cela 2 mois. L'arrivée devrait être toute proche. Vous n'avez que peu de rapport avec Lance Pratchett et Stelian Nataniav, leur préférant l'enthousiasme de Miss Vassilia, qui partage votre passion pour l'occultisme et autres manifestations surnaturelles. Pourtant, vous allez avoir besoin de tout le monde en tant que chef de groupe. C'est ce Nataniav qui sera votre guide et qui vous a transmis le message d'Howard. Il pourrait être vif d'esprit comme la jeune Edna, s'il ne passait pas son temps à boire... Tiens ! Le tintement des balises, la terre doit être proche, vous entendez le capitaine hurler : « arrivée à Constantu dans 20 minute ». Un chauffeur vous y attend.

## Radovan Karanov

### Chauffeur

sexe masculin, 27 ans, université, diplômes:/, né à Constantu

<b>Caractéristiques</b>		<b>Pts de SAN</b>
FOR	16	70
CON	15	
TAI	16	<b>Pts de Magie</b>
DEX	13	14
APP	13	
INT	12	<b>Pts de Vie</b>
POU	11	14
EDU	14	
bonus aux dommages +1D4		
	IDEE	60
	CHANCE	55
	CONNAIS	70

Là, c'est le bouquet ! Et dire que c'est sur toi que ça tombe ! C'est toujours pareil, les Américains sont les pires et grâce à ta mère anglaise, ils sont toujours pour toi. Ce sont leurs préoccupations que tu ne comprends pas. La vie là-bas n'est pas aussi misérable ni aussi rude qu'ici. Tu es chauffeur de taxi à Constantu, et l'Université de Bucarest a fait appel à toi en raison de ton bilinguisme. C'est l'une des rares choses qui te reste de feu ta mère. Enfin, au moins c'est bien payé... Tiens un paquebot arrive au port : c'est le Mary-Jeanne. Va falloir sortir de la Ford, et attendre avec le carton. Qu'est-ce qu'il y a marqué dessus déjà ? Heureusement que Nataniav, ton ami, celui qui d'ailleurs t'a fourré là-dedans, arrive avec eux. Il a bien changé depuis ton enfance dans les quartiers des docks, il est allé à l'école, comme si ça pouvait servir à quelque chose. Mais tu l'aimes bien quand même. Bon, tu prends la pancarte avec marqué : Ernst Willman. C'est américain ça comme nom ?

<b>Compétences</b>			
baratin	60	roumain	70
conduite auto	75	marchandage	35
discrétion	60	mécanique	50
dissimulation	55	nager	60
écouter	60	sauter	40
esquiver	50	se cacher	70
grimper	60	TOC	40
lancer	70	arme de poing	65
anglais	60	fusil	55

### Armes de corps à corps

ARMES	COMP %	DOMMAGES
Poignard	70	D4+2+D4

### Armes à feu

ARMES	COMP %	DOMMAGES	PORTÉE	COUPS	MUN	FP	PdV
Calibre 32	65	D8	15m	3	6	99	10

## Lance Pratchett

Gardien d'Université

sexe masculin, 29 ans, université, diplômes : /, né à Boston

Caractéristiques		Pts de SAN	
FOR	17	40	
CON	17		
TAI	18	Pts de Magie	
DEX	11	8	
APP	11		
INT	11	IDEA	55
POU	8	CHANCE	40
EDU	7	CONNAIS	35
bonus aux dommages +1D6		Pts de Vie	18

Compétences
arts martiaux (ju ji tsu) : 70,
esquiver : 50, grimper : 70,
anglais : 35, monter à cheval
: 70, nager : 80, sauter : 70,
serrurerie : 60, suivre une piste :
60, armes de poing : 60, fusil de
chasse : 60.

Eh bien mon vieux, si c'est pas de la chance ça, tu vas pouvoir partir gratis en voyage. De longues vacances payées par l'Oncle Sam. Et en importante compagnie qui plus est... C'est sûr, depuis les ruelles de Boston qui ont hébergé ton adolescence, t'en as fait du chemin. Heureusement que Jing Wang Lee t'a accepté dans ton école, lorsque tu t'es échappé de l'orphelinat St Johns de Boston. Cinq ans plus tard, tu en es sorti transformé. Ayant acquis un certain nombre de valeurs morales, et la force physique pour les défendre, l'impétuosité de la jeunesse a fait place à un homme calme et assuré de ses compétences.

Et il a fallu découvrir le monde. De fait, t'es pas allé bien loin. On t'a proposé un emploi de gardien à l'Université Miskatonic d'Arkham, à 15 km de Boston, où ton sang-froid et tes compétences ont été reconnus à leur juste valeur. Cela fait dix ans à présent. Et on vient de te proposer un voyage en Roumanie, pour assurer la sécurité de notables. Ça fait près de 2 mois que t'as plus vu la terre ferme, et elle te manque un peu. On touche terre aujourd'hui à Constantu. Pendant le voyage, tu t'es beaucoup rapproché de Miss Whatheley, beau brin de fille, ça pour sûr. Tu n'as pas trop discuté avec Ernst Willman et Illona Vassillia, préférant passer du temps avec Stelian Nataniav, à boire quelque peu. Sur ces réflexions, tu peux apercevoir la terre qui grignote l'horizon.

### Armes de corps à corps

ARMES	COMP %	DOMMAGES
Coup de pied	75	D3+D6
Coup de poing	80	D2+D6
Coup de tête	65	D4+D6

### Armes à feu

ARMES	COMP %	DOMMAGES	PORTÉE	COUPS	MUN	FP	PdV
Calibre 45	60	D10	10m	2	6	98	9
Fusil de chasse	60	3D6/2D6	10/15	1	6	95	11

## Edna Whatheley

**Journaliste**

sexe féminin, 24 ans, université, diplômes : diplôme de journalisme, née à Arkham.

Caractéristiques			Pts de SAN
FOR	8		75
CON	11		
TAI	12		Pts de Magie
DEX	14		15
APP	15		
INT	14	IDEE 70	Pts de Vie
POU	15	CHANCE 75	12
EDU	17	CONNAIS 85	
bonus aux dommages -			

Compétences			
anthropologie	40	anglais	85
bibliothèque	75	marchandage	70
conduire auto	45	photographie	50
crédit	50	psychologie	40
discrétion	50	se cacher	65
écouter	80	serrurerie	45
esquiver	40	TOC	60
histoire	50	armes de poing	30
langue étrangère (cryptologie)	70		

Là ma grande, c'est sans doute le scoop de l'année ! Bon d'accord, peut-être pas à ce point-là, mais vu le déplacement peu importe. De toute façon, le rédacteur Matthews vous a désignée sur une directive de la Mis-katonic University. On aurait besoin de vos compétences en cryptologie. Vous avez grandi à Arkham, mais fait vos études à Boston, l'ambiance sombre de la ville et de ses bâtiments ramassés et éculés vous rebutant presque. A la fin de vos études, vous êtes entrés sans inconvénient à l' « Arkham Advertiser », d'abord comme pigiste, et très récemment en tant que journaliste. Alors pour un premier voyage, ça se présente pas mal...

Ça fait 2 mois que vous avez embarqué sur le paquebot Mary-Jeanne, et vous avez pu faire la connaissance des personnes qui vous accompagnent. Ils ont l'air de bien vous apprécier, et vous ne ferez rien pour que cela change... sauf peut-être avec ce grand Lance Pratchett ou si le roumain continuent de vous poursuivre de leurs assiduités lorsqu'ils ont trop bu.

### Armes à feu

ARMES	COMP %	DOMMAGES	PORTÉE	COUPS	MUN	FP	PdV
Pistolet Calibre 32	50	D8	10m	3	6	99	9

## Illona Vassillia

**Professeur de Théologie**

**sexe féminin, 45 ans, université, diplômés : National School of Bucarest, née à Bucarest.**

Caractéristiques		Pts de SAN
FOR	7	80
CON	13	
TAI	12	<b>Pts de Magie</b>
DEX	13	16
APP	11	
INT	14	<b>Pts de Vie</b>
POU	16	12
EDU	15	
	IDEA	70
	CHANCE	80
	CONNAIS	75
bonus aux dommages -		

Vieille fille d'une famille roumaine aisée, vous avez rapidement développé une passion pour l'occultisme et les savoirs oubliés. Vous avez donc étudié la théologie à la National School of Bucarest, avant de l'y enseigner. Cela fait 2 ans que vous vivez à Arkham, suite à l'échange culturel entre universités. Vous y avez rencontré le Professeur Willman, qui partage votre goût de l'étrange. La région d'Arkham regorge de contes et de légendes, mais là, la découverte d'une étrange et nouvelle mythologie, qui plus est chez vous ! Vous voilà donc à nouveau de retour au bercail, bien intriguée par ce qui vous attend à Hystria depuis trop longtemps... Mais vous apercevez, par le hublot du paquebot Mary-Jeanne, le port de Constantu mettant fin à 2 mois de traversée.

Compétences			
anthropologie	60	roumain	80
archéologie	50	médecine	40
astronomie	40	nager	70
bibliothèque	70	occultisme	60
crédit	60	physique	40
esquiver	35	premiers soins	60
histoire	70	psychologie	35
anglais	70		