



CTHULHU
1908

TUNGUSKA



Jean-Luc Mercier - 2009

Table des matières visqueuses

| | |
|---|----|
| Préambule..... | 3 |
| Chronologie..... | 3 |
| Une Etrange Expédition..... | 5 |
| Un Train pas comme les autres..... | 6 |
| Au Voleur !..... | 8 |
| A l'Assassin !..... | 9 |
| Prochain arrêt, Kansk..... | 9 |
| Vanavara - Mardi 23 Juin 1908..... | 10 |
| Les Indices, les Rencontres..... | 11 |
| Mieux vaut ne pas vendre la peau de l'Ours..... | 13 |
| La Cabane au fond des Bois - Vendredi 26 Juin 1908..... | 15 |
| Les Maigres Bêtes de la Nuit..... | 16 |
| Des Traces dans la Forêt..... | 17 |
| Le Temple du Savoir..... | 18 |
| Dolguchev est retrouvé !..... | 22 |
| La Venue du Messager !..... | 23 |
| La Chaos Nucléaire (30 Juin 1908)..... | 24 |
| Epilogue..... | 25 |
| Crédits et Remerciements..... | 25 |
| Dmitri Ivanovitch Vlassov..... | 26 |
| Les 60 Guerriers Mayas..... | 26 |
| Les Insurgés..... | 27 |
| Vassili Ianovitch Dolguchev..... | 28 |
| Le Poker et ses Mains..... | 29 |



Préambule

Ce scénario se déroule à la fin du mois de Juin 1908 dans la Russie de Nicolas II, dernier des Tsars et descendant des Romanov.

Partout, la population est en colère depuis l'arrivée au pouvoir de Stolypine, le nouveau Premier Ministre. Suite à l'attentat dont lui et sa famille ont été victimes en 1906, ses cours martiales ambulantes ont fait exécuter des milliers de personnes, et sont à l'origine de la déportation de 3 millions d'autres en Sibérie. (Eh oui déjà !)

Parmi eux, se trouve Vassili Ianovitch Dolguchev, un prêtre orthodoxe proche du peuple, qui vivait à St Petersburg et que les agissements de Stolypine ont révolté. Rapidement soupçonné, il n'est pas arrêté, mais envoyé par le Patriarche de St Petersburg à Vanavara en Sibérie dès janvier 1907, pour y poursuivre son ministère, à la demande de Stolypine et avec l'accord tacite du Tsar.

Mais Dolguchev est aussi un grand mystique et ses prophéties se sont déjà réalisées à plusieurs reprises, au point pour lui d'être à peine moins connu que Raspoutine. Les deux hommes se connaissent d'ailleurs pour avoir résidé à la même époque au Mont Athos, en Grèce, avant de se retrouver en 1904 à St Petersburg. Raspoutine est très respectueux de son confrère, et les deux hommes sont restés de bons amis.

Arrivé à Vanavara, où il ne pense rester que quelques semaines, voire quelques mois ; le temps que son nom soit oublié de Stolypine, il se rend vite compte que son séjour dure, et risque fort de devenir définitif. Entouré de paysans illettrés et pauvres, et d'autres déportés comme lui, mais tous socialistes voire bolcheviks, il décide d'utiliser un savoir secret découvert au Mont Athos bien des années auparavant. Une incantation dont on disait alors qu'elle aurait le pouvoir d'ouvrir les portes du paradis et de faire venir Dieu lui-même, afin qu'il juge les hommes et annonce le fin des temps : l'apocalypse !

Dolguchev est bien conscient des risques et des forces qu'il a l'intention de manipuler, mais l'effondrement progressif de la sainte Russie, la montée au pouvoir de fanatiques sans religion, et les récentes exactions dont lui-même a été victime sont suffisantes pour le motiver dans sa décision.

De plus, il a rêvé à plusieurs reprises d'un homme sombre et terrifiant dont chacun des gestes était aussitôt repris par Stolypine qu'il sait n'être qu'un masque, ou un pantin du diable lui-même.

Rapidement, Vanavara se divise en deux clans : les paysans qui voient en Dolguchev un prophète et un saint homme qu'ils vont suivre et protéger, et les révolutionnaires, qui ne l'écoutent pas et tentent de ramener à eux les paysans afin de les endoctriner et d'en faire de nouveaux militants (le fait étant que seuls les paysans sont armés de fusils pour la chasse !) afin de prendre le contrôle de la ville en attaquant la gendarmerie qui les empêche de retourner se battre à St Petersburg.

Durant un an, de mai 1907 à mai 1908, la situation va progressivement se dégrader et la tension monter crescendo dans le village.

Chronologie

| Janvier | Février | Mars | Avril | Mai | Juin |
|----------------------------|---|---|--|--|--|
| Lu Ma Me Je Ve Sa Di | Lu Ma Me Je Ve Sa Di | Lu Ma Me Je Ve Sa Di | Lu Ma Me Je Ve Sa Di | Lu Ma Me Je Ve Sa Di | Lu Ma Me Je Ve Sa Di |
| 1 2 3 4 5 | 5 6 7 8 9 10 11 12 | 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 | 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 | 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 | 23 24 25 26 27 28 29 30 |
| Juillet | Août | Septembre | Octobre | Novembre | Décembre |
| Lu Ma Me Je Ve Sa Di | Lu Ma Me Je Ve Sa Di | Lu Ma Me Je Ve Sa Di | Lu Ma Me Je Ve Sa Di | Lu Ma Me Je Ve Sa Di | Lu Ma Me Je Ve Sa Di |
| 27 28 29 30 31 | 31 32 33 34 35 36 | 38 39 40 | 40 41 42 43 44 | 44 45 46 47 48 49 | 49 50 51 52 53 |

Mai 1907 - Lioubov Kostchië, bolchevik convaincu et chef de file des insurgés de Vanavara, fait irruption dans l'église durant l'une des messes de Dolguchev et tente de le faire taire en se lançant dans une diatribe révolutionnaire destinée à réveiller les paysans exploités : sans réel succès. *(Il retient tout de même l'attention d'Arkadi Volodenko, qui va faire de sa ferme le refuge et le QG des insurgés. Il possède trois fusils, assez d'outils pouvant servir d'arme, et ses deux fils connaissent le pays comme leur poche. De ce jour, Volodenko et les siens ne mettent plus les pieds à l'église.)*

Juillet 1907 - Début d'une série de 7 vols visant à s'emparer de fusils, d'armes et d'argent dans les fermes proches de Vanavara.

Fin Septembre 1907 - Les gendarmes de Vanavara en ont appris assez long pour se déplacer en force à la ferme de Volodenko. Prévenus à temps, les bolcheviks ont pu fuir avec armes et bagages dans la taïga. Malmené par les gendarmes, Volodenko se tait, mais l'un de ses fils, Stephan, est abattu alors qu'il tente de lui venir en aide. Volodenko jure de se venger.

Octobre 1907 : Une autre ferme est cambriolée. Les trois gendarmes envoyés pour enquêter sont pris dans une embuscade par Kostchië et Volodenko. Ils sont rapidement abattus et dépouillés.

Les gendarmes retournent en force chez Volodenko qui a plié bagages. Ils incendient sa ferme et dispersent son bétail en représailles. Sa femme part vivre chez une cousine dans le village même. Des affiches promettant une récompense pour la capture de Volodenko et de Kostchië sont placardées dans tout Vanavara. **(Annexe : Avis de Recherche.)**

Avec l'hiver rigoureux, les tensions s'apaisent et rien ne se passe de Novembre 1907 à Juin 1908. *(Les insurgés au nombre de 11 plus Volodenko et son fils se cachent dans une confortable isba qu'ils ont construit assez loin de Vanavara pour que les gendarmes ne les y rejoignent pas : à environ 63 km au Nord-Nord-Ouest. Ils ont du bois pour se chauffer, et assez de gibier pour engraisser sans se soucier des rigueurs climatiques de la Sibérie. Ils disposent de plus des trois chevaux des gendarmes tués, si bien qu'ils rendent visite à plusieurs reprises à Vera Volodenko de nuit, qui s'arrange pour leur procurer des habits, du tabac, des denrées et surtout des nouvelles.)*

De son côté, Dolguchev fait l'objet de plusieurs autres rêves qu'il confie à ses ouailles qui ne jurent plus que par lui. Il est convaincu que le diable mène la Russie à sa perte, dressant frères contre frères, divisant plus encore les classes populaires, causant la mort de milliers de personnes (Désastre de la guerre contre le Japon qu'on ne pouvait pas perdre, condamnation des terroristes, attentats, la mutinerie du Potemkine...)

12 Juin 1908 - Les insurgés qu'on a oubliés durant l'hiver, décident de frapper un grand coup en attaquant la gendarmerie de Vanavara. Une bataille rangée se déroule durant plus d'une heure avec des pertes conséquentes des deux côtés. Mais les gendarmes prennent le dessus, et lorsque Volodenko est tué, Kostchië, le fils de Volodenko, Ippolit Golikov et Grigori Matouchenko, les derniers insurgés encore en vie, se replient vers l'église. Là, ils prennent Dolguchev en otage, et abattent un dernier gendarme avant de s'enfuir, indirectement aidés par la population qui ne veut pas que les gendarmes donnent l'assaut dans l'église et risquent de tuer celui qu'ils considèrent déjà comme un saint homme. Les insurgés s'enfuient alors avec leur prisonnier assommé, et rentrent dans leur cache de la forêt.

La bataille laisse 9 morts côté insurgés, et 6 côté gendarmes.

(Dolguchev lui, de son côté, venait d'envoyer un courrier à Raspoutine, espérant en faire son émissaire auprès du Tsar, en lui expliquant son intention d'en appeler au jugement de Dieu le dimanche 14 Juin. Hélas, ses plans se trouvent contrecarrés par l'attaque des insurgés, mais le courrier lui, arrive...) (Le 17 Juin 1908 - **Annexe** - Lettre de Dolguchev à Raspoutine.)

Du 13 au 23 Juin - Dolguchev est prisonnier des insurgés. Il est correctement traité, mais ne peut sortir que le temps de prendre l'air et toujours sous la surveillance d'au moins l'un des quatre rescapés du 12 juin.



Les villageois les plus fidèles s'organisent discrètement et suivent la piste des insurgés jusqu'à leur isba, mais n'osent pas attaquer de peur que Dolguchev ne soit tué durant l'assaut.

Samedi 20 Juin - Raspoutine et les autres investigateurs partent pour Kansk par le transsibérien, et de là gagnent Vanavara en bateau à vapeur en remontant l'Ienisseï, puis la Podkamennaya Tunguska.

Mardi 23 Juin 1908 - Les personnages arrivent à Vanavara un peu avant 13h00. Ils sont accueillis par le sergent Bogdan Youzine. Celui-ci a obtenu des renforts qu'il a vu arriver de Kansk le 17 : 6 hommes qui viennent compléter les 5 hommes qui lui restaient. Le temps que ceux-ci arrivent, les traces permettant de pister les insurgés ont été effacées par les pluies et la zone à couvrir est trop vaste pour si peu d'hommes, la plupart devant rester au village pour assurer la police et la sécurité.

Ils logent chez Svetlana Ivanovna Torpushonok, dans ce qui se fait de plus confortable à Vanavara.

(22h30) - Dolguchev parvient à s'enfuir avec un cheval à la faveur de l'obscurité. Il s'enfonce dans la forêt mais ne fera que quelques kilomètres avant que sa monture ne chute et se brise les reins au fond d'un petit ravin. Dolguchev désespéré, sait qu'il sera repris dès le lendemain par ses ravisseurs et décide de tenter le tout pour le tout en appelant à Dieu. Il rampe comme il peut, blessé, et gagne le sommet d'une petite colline isolée où il récite l'invocation qu'il a apprise par cœur jadis, afin de contacter Dieu (*Nodens, qui n'est pas pour rien dans les religions modernes !*)

Celui-ci répond à l'appel, arrivant des étoiles avec son étrange équipage, et ouvre un vaste portail entre la forêt sibérienne et un lieu sûr sur une planète du système de Sirius, que Dolguchev prend aussitôt pour le paradis. Télépathiquement, Nodens a lu les rêves et les récents souvenirs du prêtre, et découvre que l'homme noir présent derrière Stolypine n'est autre que son grand ennemi Nyarlathotep. Il dépêche aussi deux maigres bêtes de la nuit afin de surveiller le portail, et de tuer les quatre insurgés encore vivants. Celles-ci commencent par massacrer les deux chevaux restants et le chien de Volodenko durant la nuit, puis terrorisent les insurgés à défaut de pouvoir les atteindre à l'abri de leur isba.

Nodens, conscient du danger potentiel et d'une nouvelle confrontation toute proche avec Nyarlathotep, se fait esprit pur et investit le corps de Dolguchev en attendant un signe de son ennemi.

Aux alentours de minuit à Vanavara, un événement très curieux se produit et la nuit est illuminée durant plus d'une minute très vivement. La direction où la luminosité est la plus intense est Nord-Nord-Ouest. Le phénomène ne produit aucun bruit.

Mercredi 24 Juin 1908 - Les quatre insurgés se terrent dans leur isba après une nuit de terreur. Sans chevaux, Kostchïe, Volodenko et Golikov sont partisans de rester là et de se défendre si besoin. Matouchenko lui voudrait fuir le plus vite et le plus loin possible, mais n'ose pas contredire ses comparses. Il profite de la fin d'après-midi pour fuir seul, aussitôt traqué discrètement par les maigres bêtes qui ne l'attaquent qu'à la faveur de la nuit, ne lui laissant aucune chance. Elles ramènent ensuite ses restes éviscérés à l'isba et lâchent le cadavre devant la porte. L'effet est certain sur les trois survivants.

1 - Une Etrange Expédition

Le 18 Juin, Raspoutine est reçu en audience privée par la Tsarine Alix. Il lui demande une grande faveur en permettant l'organisation rapide d'une mission d'aide pour l'un de ses amis, un prêtre nommé Vassili Ianovitch Dolguchev, grand mystique lui aussi, et fidèle de la famille impériale, envoyé à Vanavara en Sibérie pour prêcher la bonne parole après avoir critiqué un peu trop fort la politique du ministre Stolypine.

Celle-ci, toujours à l'écoute de Raspoutine, accepte et en informe aussitôt son secrétaire particulier afin qu'il fasse le nécessaire. C'est exactement ce que fait Fiodor Alexeïev, après avoir fait son rapport au ministre Stolypine... Il se fait adjoindre le Lieutenant Delej qui servira d'« espion officiel » pour détourner les soupçons, et se propose auprès de l'Impératrice afin d'aider au mieux Raspoutine. Celle-ci accepte avec plaisir, constatant que les relations entre son secrétaire et son cher Raspoutine s'améliorent finalement.

Robert J. Cogswell (ou *Elisabeth selon*) qui termine un grand reportage auprès de la famille impériale, demande alors à la Tsarine la possibilité d'accompagner Raspoutine afin de voir la glaciale Sibérie et la vie dans une campagne si éloignée de St Petersburg. Celle-ci accepte au grand mécontentement d'Alexeïev, qui doit bien malgré lui accepter le journaliste américain et son guide/interprète moscovite.

Le temps de préparer les documents officiels permettant libre passage en tout lieu à Raspoutine et ses compagnons, et de faire réserver un ferry à Kansk, l'expédition n'est prête qu'au matin du 20 Juin.

Chacun a ses propres intérêts dans ce voyage (**Annexes** - *Fiches individuelles avec les feuilles de personnage.*) et la qualité de l'interprétation comptera beaucoup dans le plaisir du scénario.

2 - Un Train pas comme les autres

Samedi 20 Juin 1908 - 8h30 Gare d'Iaroslavskaïa à Moscou. Les investigateurs sont partis à 6h00 de St Petersburg par train spécial, afin d'arriver à temps pour embarquer dans le *Transsibirskaïa magistral*, le transsibérien, départ à 8h30. Terminus Vladivostok.

Un premier tronçon du transsibérien avait déjà été achevé en 1888, de Samara à Oufa. Mais c'est le 17 mars 1891 que le prolongement d'Oufa jusqu'à Vladivostok fut décrété par oukase du tsar Alexandre III.

Le tronçon Samara, Oufa, Zlatoust, Tcheliabinsk fut inauguré le 26 octobre 1891.

En 1904, les travaux étaient à peu près achevés. À la voie trop légère fut substituée une voie plus lourde, de façon à pouvoir augmenter la vitesse. Jusqu'au Lac Baïkal la traction se faisait par des machines de type articulé Mallet, avec quatre essieux couplés et un essieu porteur à l'avant pour les trains de voyageurs et avec six essieux couplés pour les trains de marchandise. Au-delà, c'était des locomotives compound à deux cylindres extérieurs et à cinq essieux, dont quatre couplés. Avant la construction de la voie ferrée qui contourne le lac Baïkal par sa côte sud (terminée en 1904), la traversée du lac se faisait en bac et il fallait l'aide d'un brise-glace en hiver.

Le Transsibérien traverse la Mandchourie via le chemin de fer de l'Est chinois. Mais avec la perte de ce territoire en 1907, l'exploitation de la voie ferrée était devenue problématique. Le gouvernement a alors décidé de construire une voie qui passe plus au nord par le territoire russe (via la ville de Khabarovsk).

La construction de cette magistrale fut terminée en 1916. Elle passait entièrement par le territoire russe et permit de relier l'est et l'ouest de la Russie.

On distingue des sous-sections ou précisions dans les différents trajets possibles :

- de Moscou à l'Oural : le train s'appelle « l'Oural » ;
- de l'Oural à Irkoutsk : le train s'appelle « le Baïkal » : c'est cette section de la voie qui est vraiment le Transsibérien et qui se prolonge par la Russie jusqu'à Vladivostok ;
- la voie qui bifurque vers la Chine et Pékin via la Mongolie et Oulan-Bator est le Transmongol ou Transmongolien ;
- la voie qui bifurque vers la Chine et Pékin en contournant la Mongolie par l'Est via Harbin est le Transmandchourien.

Lors du passage en Chine, les essieux du matériel sont changés : l'écartement des voies en Russie/Mongolie et en Chine n'étant pas le même.

Les trains comportent des voitures :

- de première classe, avec deux couchettes par compartiment,
- de seconde classe, avec quatre couchettes par compartiment.

Sur la plupart des tronçons, il existe également un wagon-restaurant.

En fonction des horaires et des trajets, certains trains sont exploités par les Russes, d'autres par les Chinois ou encore les Mongols. La locomotive (et le wagon-restaurant) changent également à chaque frontière.

Actuellement, il y a deux trains quotidiens de voyageurs pour Irkoutsk. Tous les 2 jours, un train prolonge vers Vladivostok.



Les personnages disposent chacun d'un compartiment de 1^{ère} Classe et se répartissent comme ils le souhaitent à l'exception de Raspoutine qui a demandé un compartiment privé pour lui seul. La logique voudrait qu'Alexeïev et Delej soient ensemble, de même que Cogswell et Berenkov. Les compartiments ferment à clef et la serrure s'ouvrira sur un jet de **Mécanique** réussit à - 10 %. Un échec signifie que cette serrure ne pourra pas être ouverte par le personnage tant que sa compétence n'aura pas progressé, et un jet de **Chance** raté indiquera qu'une marque visible a été laissée sur la serrure. Cependant, il faudra réussir un jet de **Trouver Objet Caché** à + 20 % pour remarquer l'éraflure en question, et en déduire ce qu'on voudra bien en déduire...

Le trajet peut être suivi heure par heure en consultant la *liste des gares du Transsibérien*.

Le voyage, s'il est confortable et fort agréable, n'en est pas moins long et il existe un wagon-bar où l'on peut aussi s'adonner aux cartes, dominos, et autres échecs. Les mises d'argent sont acceptées, et l'on peut boire et fumer sans modération.

Les règles de l'alcoolémie s'appliquent évidemment au jeu, et si l'alcool n'influe pas sur la chance, cela risque fort de compter aux échecs.

Il est bien sûr possible de jouer avec d'autres voyageurs ou de ne pas jouer et de profiter des parties pour vaquer à d'autres occupations nécessitant quelque discrétion. Si besoin même, un aristocrate russe se fera une joie de proposer un poker aux joueurs... C'est un habitué qui de plus à une chance de c... (17 en POU, soit 85 % en Chance). Il possède 3.000 Roubles impériaux dont la valeur de change vaut pour ½ \$ US en 1908.

Tous les journaux de Moscou et St Petersburg sont disponibles dans le train, ainsi que le Times et le Washington Post.

Poker : Chaque joueur effectue un jet de **Chance** pour chaque tour de jeu. Un jet raté indique que le joueur n'a aucun jeu valable en main. Un jet réussi permet de déterminer la main obtenue du premier coup :

- 01 : Quinte Flush Royale
- 02 : Quinte Flush
- 03 : Carré
- 04-05 : Full
- 06-07 : Couleur
- 08-09 : Suite
- 10-12 : Brelan
- 13-20 : 2 Paires
- 21+ : 1 Paire

Les joueurs misent alors une première fois, puis demandent ou non le changement d'une à trois cartes pour compléter leur main. Chaque joueur relance un jet de **Chance**. On consulte ensuite les cas suivants :

Le joueur n'avait pas de jeu : On reprend la même table que pour le premier tour afin de déterminer ce qu'il obtient.

Le joueur conserve une paire, il obtient :

- 01-03 : Carré
- 04-10 : Full
- 11-30 : Brelan
- 31+ : 2 Paires

Le joueur conserve deux paires, il obtient :

- 01-12 : Full

Le joueur conserve un brelan, il obtient :

- 01-07 : Carré
- 08-15 : Full

Les joueurs relancent tant qu'ils veulent, jusqu'à ce qu'un joueur paye pour voir, ou passe sans relancer, le joueur qui tient le jeu n'a alors pas à dévoiler ses cartes et empoche les mises. Sinon c'est le jeu le plus fort qui gagne.

Echecs : Jeu de pure réflexion et de stratégie, les échecs se règlent par des confrontations **INT** contre **INT** sur la Table de Résistance.

Le joueur blanc commence avec son INT en valeur Active et celle du joueur noir comme valeur Passive. Le vainqueur obtient un bonus de 5 % au prochain jet du fait de son avantage acquis. Trois jets gagnants consécutivement pour le même joueur lui donnent le mat, sinon, la partie dure au maximum 12 jets.

Ex : Blanc (INT 14) a 55 % contre Noir (INT 13), tire 46 et gagne 5 % de bonus au prochain jet. Noir a $45 - 5 = 40$ % contre Blanc, tire 87 et lui offre 5 % au prochain jet. Blanc a $55 + 5 = 60$ contre Noir, tire 50 et gagne par échec et mat puisqu'il a remporté trois confrontations d'affilée.

Les jets ne sont pas représentatifs des coups réellement joués, mais servent à simuler rapidement une partie. Il faut pour une question de jeu, compter 10 minutes par confrontation, ainsi une partie durera au maximum 12×10 minutes, soit deux heures.

Les arrêts aux nombreuses gares du parcours durent 10 minutes, à l'exception de Glazov, Golychmanovo et Anjero-Soudjensk où le train se réapprovisionne en charbon, eau et éventuellement victuailles si nécessaire. L'arrêt dure alors 30 minutes.

La plupart des voyageurs profitent des arrêts pour sortir et s'aérer un peu, se dégourdir les jambes, voire même acheter de menus souvenirs locaux vendus sur le quai.

3 - Au Voleur !

Une séduisante pickpocket habituée au transsibérien est à bord. Elle profite de la première journée de voyage pour repérer ses futures victimes et leur compartiment, puis passe à l'action le lendemain (21 Juin), une fois tout le monde détendu et habitué au voyage.

Elle ne passe jamais plus de 15 minutes par compartiment pour en faire le tour, et cherche uniquement argent liquide, bijoux, mais aussi armes à feu qu'elle peut revendre facilement. Son unique motivation est le gain.



Irina Viktorovna Gorlanova - 24 ans - Séductrice et voleuse.

| | | | | | | | |
|-----|----|-----|----|-----|----|----------|------|
| FOR | 11 | DEX | 16 | INT | 14 | Idée | 70 % |
| CON | 13 | APP | 16 | POU | 13 | Chance | 65 % |
| TAI | 11 | SAN | 99 | EDU | 13 | Connais. | 65 % |

POINTS DE VIE

| | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 |
|----|----|----|----|----|----|
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |

POINTS DE MAGIE

| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|----|----|----|----|----|----|----|---|
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | |



| | | | |
|--------------------|----|-----------------------|----|
| Chanter | 60 | Lire / Parler Anglais | 35 |
| Baratin | 45 | Mécanique | 65 |
| Discrétion | 50 | Pickpocket | 70 |
| Ecouter | 40 | Psychologie | 45 |
| Esquiver (DEX x 2) | 36 | Sauter | 45 |
| Grimper | 55 | Se Cacher | 45 |
| Lancer | 40 | Trouver Objet Caché | 55 |

| Arme | % | Dom | Att/R | Portée | Panne | Empal. | Tirs | PdV | Mun. |
|---------------|----|-------|-------|--------|-------|--------|-------|-------|-------|
| Coup de Pied | 30 | 1D6 | 1 | | | | | | |
| Coup de Poing | 50 | 1D3 | 1 | | | | | | |
| Coup de Tête | 10 | 1D4 | 1 | | | | | | |
| Lutte | 30 | | 1 | | | | | | |
| Couteau | 50 | 1D4 | 1 | | | 10 % | | 9 | |

Son arme la plus forte en cas de danger pour elle, c'est la séduction. Elle tentera d'abord de **baratiner** son ou ses opposants si ce sont des hommes, et en cas de réussite, usera de ses charmes avec un bonus de 10 % sur un jet de la table de résistance opposant son **APP** à l'**INT** de chacun des hommes présents. En cas de réussite, il semblera impossible à un gentleman qu'une aussi séduisante jeune femme puisse n'être qu'une voleuse doublée d'une menteuse. Elle tentera la séduction même si le baratin échoue.

Irina n'utilisera de violence qu'en dernier recours et par surprise car elle sait que ses chances sont minces. Prise sur le fait, elle transporte dans son sac à main le fruit de plusieurs cambriolages qui sera en revanche plus difficile pour elle à expliquer.

Si elle n'est pas surprise ou s'en sort avec ses charmes et son bagout, elle descendra rejoindre sa chère Tante Zina, à Novossibirsk.

4 - A l'Assassin !

Alexeïev et Delej ont concocté une mise en scène destinée à amoindrir les soupçons que Raspoutine porte naturellement sur Delej durant le voyage. Arrivés à Ponazyrevo pour 17h30 le 20 Juin, un homme à eux, déguisé en aristocrate russe, attend Raspoutine sur le quai.

Si celui-ci ne descend pas, il appartient à Alexeïev et Delej de l'y inciter faute de quoi, l'agent devra monter dans le train pour tenter son coup à l'intérieur, avant le départ.

Sa mission est d'égratigner Raspoutine (1D4 PV) avec une longue dague ouvragée en criant « **Raspoutine, chien bolchévik ! Ton emprise sur le Tsar prend fin ce soir !** »

Le but n'est pas de tuer Raspoutine, mais bien de lui flanquer la frousse. Delej intervient aussitôt et sans hésiter, abat l'aristocrate de trois balles tout en tentant de prévenir Raspoutine du danger.

Delej tire bien sûr à blanc et deux gendarmes en uniformes arrivent sur place moins d'une minute après le drame, emportant prestement le corps qui, curieusement, ne laisse pas de trace de sang sur le sol. Delej fouille le cadavre et l'identifie comme étant le Prince Félix Ioussoupov. C'est un choc pour tous ! (Ioussoupov sera en réalité le véritable assassin de Raspoutine en décembre 1916, mais c'est une autre histoire !)

Le train repartira avec moins de dix minutes de retard qui seront compensées par les conducteurs pour respecter les horaires.

Toute personne assistant à la scène pourra remarquer l'absence de sang en réussissant un jet de **TOC** à - 10 % en raison de la surprise, du choc et de l'agitation de tous après un tel incident. Un jet réussi en **arme de poing** à - 10 % permettra de réaliser que les coups de feu ne pouvaient être que des tirs à blanc, la victime n'ayant pas subit les « coups », mais s'étant effondrée sur elle-même. Enfin, Cogswell pourra même se rendre compte qu'il ne s'agit pas du Prince Ioussoupov s'il réussit un jet de **connaissance** à - 10 %, puisqu'il a déjà vu des photographies du Prince durant son reportage à la cours.

Chacun en tirera ses propres conclusions...



5 - Prochain arrêt, Kansk

Le voyage ne subit aucun autre désagrément ou contretemps majeur, et arrive à la gare de Kansk le lundi 22 juin à 10h32, avec un peu de retard mais rien d'inhabituel.

Kansk (en russe : Канск) est une ville du kraï de Krasnoïarsk, en Russie. Elle est arrosée par la rivière Kan, un affluent du fleuve Iénisseï, située à 166 km à l'est de Krasnoïarsk. Fondée en 1628.



C'est l'une des plus anciennes forteresses de Sibérie où sont stationnées plusieurs garnisons militaires.

Les investigateurs n'auront cependant guère le temps d'apprécier les charmes de cette petite ville de 11.500 habitants car le ferry demandé par Alexeïev avant leur départ de St Petersburg est prêt à appareiller depuis une demi-heure. Le temps de traverser la ville de la gare aux quais, et les voilà passant des chaos du train, au roulis du bateau. Berenkov a donc tout intérêt à ne pas trainer pour récupérer son colis.

(Annexe - A manipuler avec précautions)

Il s'agit d'un bâtiment civil nommé « Âme de la rivière Kan » et faisant normalement la navette au sud de Kansk pour desservir les différents villages côtiers, transportant voyageurs, courrier, denrées, et même troupes si nécessaire. Il est récent et relativement luxueux, et quatre cabines doubles sont à la disposition des émissaires du Tsar.

Bien que Vanavara ne soit qu'à 600 km à vol d'oiseau de Kansk, le voyage par le fleuve en demande lui près de 1.000, et c'est pourquoi même à toute vapeur, ils ne parviendront pas à Vanavara avant le mardi 23 juin à 12h45 précise. Le bateau file un bon 22 nœuds (40 km/h).

Les activités possibles à bord sont les mêmes que pour le train, la nourriture est excellente et la vodka abondamment disponible si besoin.

Les marins et le capitaine du navire sont toujours prêts à causer de la région, et surtout de la navigation sur le Kan et l'Ienisseï, avec une quantité illimitée d'anecdotes allant de l'esturgeon géant capturé un jour de mai, aux curieuses lumières dansantes aperçues dans le ciel le soir de Noël 1906. Rien que des histoires de marin hélas...

Il n'est pas vraiment possible de vagabonder sur le ferry, les marins étant toujours à la tâche et le bateau pas spécialement grand.

Pour ne pas être victime du mal de ... rivière, chaque personnage doit réussir un jet de **CON** sur la table de résistance, contre un effet de roulis de 10.

Il n'y a qu'un seul arrêt, le 23 à 6h30, pour recharger en charbon, l'arrêt ne dure que 20 minutes.

6 - Vanavara – Mardi 23 Juin 1908

Vanavara est un gros bourg isolé et pauvre situé sur la Tunguska pierreuse (*Podkamennaya Tunguska - Le nom vient du fait que la rivière disparaît parfois sous terre à des endroits très caillouteux.*) non loin de la confluence avec l'Ienisseï.

Les investigateurs sont réellement épuisés par leur long voyage pourtant confortable et ne seront pas bons à grand-chose avant le lendemain (*mercredi 24*).

On compte en 1908 près de 750 habitants à Vanavara, soit 250 de plus qu'en 1906 avant que Stolypine ne déporte massivement vers la Sibérie. Les déportés ont d'abord dû se construire des isbas précaires tout en chassant pour se nourrir. Beaucoup sont devenus bucherons ou charbonniers, d'autres travaillent sur les quais à charger les péniches qui emportent le bois vers Kansk, et d'autres sont à la scierie. Beaucoup d'autres vivent tant bien que mal, traficotant, chassant, pêchant, volant ou mendiant selon leurs moyens et leur nature.

Les villageois d'origine eux, sont tous paysans, charbonniers, chasseurs, pêcheurs, bucherons, trappeurs, ou commerçants. Le taux d'illettrisme est de 85 % !

Les seuls bâtiments en pierre sont l'église où officiait Dolguhev, la caserne de gendarmerie, les entrepôts des quais et les quais eux-mêmes.

À leur descente de l'« Âme de la rivière Kan », les investigateurs sont accueillis par le sergent Bogdan Youzine. C'est lui qui leur apprend que Dolguhev a été enlevé par les insurgés bolcheviks le 12 juin dernier, lors de leur coup de force contre la caserne, soit probablement le jour même où il a fait partir le courrier qu'a reçu Raspoutine à St Petersburg le 17 juin, et qui a motivé cette expédition.

Selon lui, le prêtre est probablement mort depuis plusieurs jours et une recherche n'est ni utile, ni possible. En effet, il a obtenu des renforts qui sont arrivés de Kansk le 17 juin, mais 6 hommes seulement qui viennent compléter les 5 qui lui restent.

Le temps que ceux-ci arrivent, les traces permettant de pister les insurgés avaient été effacées par les pluies et la zone à couvrir pour des recherches est bien trop vaste pour si peu d'hommes, la plupart devant rester au village pour le garder.

Il est assez mal à l'aise devant Alexeïev et surtout Delej, et n'a pas l'air de franchement apprécier Raspoutine. Quant à Cogswell, il le regarde comme s'il s'agissait d'un extra-terrestre.

Il les conduit ensuite chez Svetlana Ivanovna Torpushonok, dans ce qui se fait de plus confortable à Vanavara. La nourriture y est bonne quoi que simple (bortsch, saucisses aux oignons, mouton, pommes de terre et navets, pain de campagne, beurre, lait et crème, biscuits au miel et aux amandes, fromage, vodka.) et le couchage très correct.

7 - Les Indices, les Rencontres

Svetlana Ivanovna Torpushonok, d'origine lamoute (*Toungouses venus de Chine*) est âgée de 61 ans. Elle est particulièrement accueillante et serviable, et se montre très gênée du peu de confort qu'elle a à offrir à des hôtes si prestigieux.

Fervente pratiquante, c'est l'une des fidèles de Dolguchev qui sait qu'il est encore en vie mais retenu prisonnier assez loin au Nord. Elle ignore où précisément, mais pourra permettre aux investigateurs de rencontrer Dmitri Vlassov, le chef de la milice des fidèles, bien décidé à reprendre le prêtre aux criminels bolchéviks et à les éliminer définitivement.

Son isba est largement décorée d'icônes orthodoxes et de crucifix richement décorés comme c'est le cas en Russie. Elle se signe chaque fois qu'elle passe devant l'icône du Christ, ou l'église du village, et dit le bénédicité avant chaque repas.

Méfiant, elle ne se livrera pas spontanément, mais si elle apprend que Raspoutine est un ami de Dolguchev, elle se confiera à lui et le mènera à Vlassov.

Bogdan Borisevitch Youzine, est âgé de 45 ans. Sergent, il est le sous-officier responsable de la caserne de gendarmerie de Vanavara depuis près de deux ans. Originaire de Zalari entre Kansk et Irkoutsk, il n'a plus d'ambition et se trouve terriblement embarrassé par l'arrivée de personnages proches du Tsar, et surtout du Lieutenant Delej qu'il suppose, à juste titre, faire partie de la police secrète du ministre Stolypine. Il ne veut ni déplaire, ni prendre le risque d'être obséquieux et de laisser Vanavara sans surveillance. Il ne crache pas sur la bouteille mais ne se montre jamais ivre, et se veut comme tout fonctionnaire russe, corruptible dans la limite du raisonnable, ou pour une somme indécente si la demande est folle.

Il accepte volontiers de fournir les rapports des événements depuis l'arrivée des déportés et le début des activités des insurgés (**Chronologie** de Mai 1907 au 12 Juin 1908, sauf les parties en *italique*).

C'est également lui qui détient la clef de l'église, fermée depuis l'enlèvement du prêtre. Il acceptera de la confier à Delej, Alexeïev, ou Raspoutine.

Il peut procurer des fusils Mosin-Nagant M-1891 avec 50 cartouches par fusil et des revolvers Tulamash-Nagant M-1895 avec 30 cartouches, mais uniquement aux investigateurs et à la demande de Delej, Alexeïev ou Raspoutine. Il procurera aussi des chevaux, des vêtements chauds pour la nuit si besoin, et tout équipement classique qu'on puisse espérer trouver dans un village sibérien en 1908. (*Cartes, boussole, corde, menottes, lampes, briquet, essence, couvertures, jumelles, vodka...*)

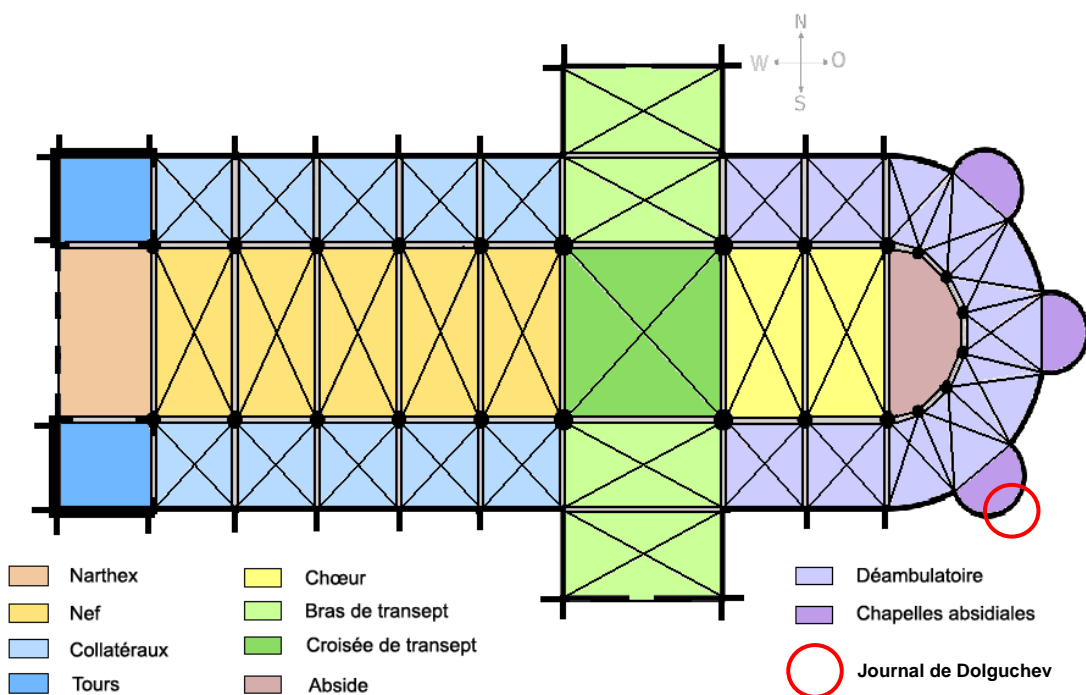
Il persiste à dire que se lancer à la recherche du prêtre est non seulement inutile mais dangereux à cause des loups, mais surtout des ours qui sont sortis depuis peu de



leur hibernation et cherchent à reprendre du poids. Quant aux insurgés eux-mêmes, ils n'ont plus à prouver leur dangerosité.

Il refusera tout détachement de ses hommes pour les investigateurs, et Delej lui-même ne pourra qu'acquiescer au regard des récents événements. Il peut enfin remettre une copie de l'avis de recherche où figure la seule photographie disponible de Kostchie. (*Annexe - Avis de Recherche*)

L'Eglise de Vanavara : Quoi qu'en assez mauvais état, elle reste une belle bâtisse qui continue, malgré sa fermeture, à fédérer les villageois qui espèrent tous sa rapide et heureuse réouverture par Dolguchev.



Inutile de détailler la décoration, elle est classiquement orthodoxe et donc riche en couleurs et en icônes. Elle peut accueillir facilement 200 à 220 fidèles pour les offices, mais devait régulièrement refuser du monde depuis l'arrivée de Dolguchev.

Le prêtre vivait dans une petite isba située juste derrière l'église où une fouille ne donnera rien. On ne trouve que des livres de théologie, de philosophie, de religion, des journaux de St Petersburg et de Moscou, des correspondances reçues du Patriarche de St Petersburg répondant négativement à des demandes de retour en grâce, et quelques photos jaunies prises à St Petersburg et à Kiev.

Dolguchev tenait pourtant un journal intime qu'il cachait dans l'église, moins vulnérable que son isba. Il s'y trouve toujours, caché derrière la statue de la vierge Marie située dans la chapelle absidiale la plus au sud. (Jet de **TOC** à + 10 %)

Celui-ci ne révèle principalement que la détresse du prêtre face à la situation en Russie, et son angoisse à l'idée de ne pas pouvoir retourner à St Petersburg où il se sentirait bien plus utile qu'ici au fin fond de la Sibérie.

La partie la plus intéressante concerne ses différents rêves les plus récents, ceux qui ont notamment provoqué sa mise à l'écart. (*Annexe - Journal intime de Dolguchev*)

Il est clair à la lecture du journal intime que le prêtre commençait à perdre la raison. Son enlèvement l'aura empêché de réaliser son invocation divine.

Vera Volodenko : La veuve d'Arkadi Volodenko, qui a aussi perdu son fils aîné Stephan, est une femme amère et aigrie de 49 ans. Elle vit chez sa cousine depuis que les gendarmes ont brûlé leur ferme et se fait particulièrement discrète, au point de ne plus sortir du tout.

Autant Svetlana Ivanovna que Bogdan Borisevitch peuvent indiquer aux investigateurs où la trouver. Une fois sur place, il faudra probablement composer d'abord avec sa cousine, à moins d'attendre que celle-ci ne sorte, dans quel cas c'est directement Vera qui ouvrira.

Elle ne leur apprendra pas grand-chose de plus, mais reconnaîtra même avec une certaine fierté qu'elle a aidé son mari et son fils durant l'hiver lorsqu'ils venaient la voir tard le soir. Elle n'est pas particulièrement révolutionnaire, mais elle en veut mortellement aux gendarmes et à tout ce qui leur ressemble de près ou de loin. Elle n'ira cependant pas jusqu'à s'en prendre à quiconque, et sera attentive à tout ce qui pourrait jouer sur la santé et la survie de son dernier fils : Constantin. Elle suppliera les investigateurs d'épargner la vie de son plus jeune fils si elle apprend qu'ils comptent retrouver les insurgés, indiquant qu'il est trop jeune pour comprendre quoi que ce soit à la politique et s'est laissé manipuler par Kostchïe comme son pauvre père.

Une éventuelle visite à la ferme détruite de la famille Volodenko n'apprendra rien du tout. Il ne reste plus que des ruines déjà largement fouillées et pillées.

Dmitri Vlassov : Agé de 34 ans, il fait cependant plus âgé en raison de la rigueur de la vie sibérienne. Grand et fort, il travaille comme bûcheron le plus clair de l'année et se fait trappeur l'hiver pour nourrir sa femme et ses quatre enfants. Bien qu'illettré, il est très intelligent comparé à la moyenne de ses concitoyens, et s'il sent le fauve, ce n'est ni par négligence ni par plaisir, mais bien parce que c'est ainsi que l'on vivait dans un tel endroit à cette époque. Il ne rentre à Vanavara que le 25 Juin dans la journée, ramenant six gros grumes pour la scierie.

Il est de loin le meilleur trappeur de Vanavara et des environs. Il se sert d'un fusil Kongsberg-Krag M/1894 norvégien, acheté par son père à Irkoutsk en 1895, mais en combat rapproché, le voir manipuler sa hache suffit à dissuader les plus téméraires.

Il a tendance à boire plus que de raison, mais jamais avant de chasser. De plus sa CONStitution lui permet de récupérer plus rapidement que la moyenne.

Il est le chef plus ou moins officiel, mais néanmoins incontesté, de la milice qui s'est créée parmi les villageois pour retrouver Dolguchev et faire la peau aux insurgés restants. Ils sont une douzaine en tout, moins deux qui ne sont pas revenus de leur surveillance de l'isba des insurgés durant la nuit du 24 au 25 juin.

Vlassov est inquiet à leur sujet et propose aux investigateurs de se rendre avec eux et ses amis villageois là où les insurgés gardent prisonnier Dolguchev. Il pense que la présence de Raspoutine, mais aussi d'un journaliste américain, pourra aider à sa libération, et dans le pire des cas, à assiéger l'isba dans le but de secourir le prêtre kidnappé.

Il peut mettre en place l'expédition en moins de deux heures et amener avec lui cinq autres villageois prêts à en découdre pour sauver Dolguchev et venger leurs deux amis disparus la veille. (*Même fiche que lui, mais 15 en **FOR**, et -15 aux compétences.*)

8 - Mieux vaut ne pas vendre la peau de l'Ours...

Il faut environs quatre heures à cheval pour parvenir à l'isba à condition de bien connaître le terrain et la région, et même d'y être déjà allé. (*Sinon, cela peut prendre des semaines pour les trouver...*)

Seul Berenkov qui ne sait pas monter à cheval risque d'avoir de réels problèmes durant le voyage. La cadence nécessitant de savoir monter, il est pris en croupe par l'un des villageois afin de ne pas retarder la progression du groupe.

Vlassov conseillera de partir très tôt pour surprendre les insurgés au réveil. En partant vers 4h00, ils auront assez de lumière pour traverser la forêt sans trop de peine et rejoindre l'isba pour 8h30, heure à laquelle les insurgés se réveillent depuis qu'on les surveille.

Chaque personnage devra cependant réussir un Jet de **Monter à Cheval** pour ne pas chuter à cause des conditions et de l'obscurité dans les deux heures suivant leur départ. Une chute fera perdre 1D6 PV, moins 1D6 s'il réussit un Jet de **Sauter**. Il devra réussir aussi un Jet de **Chance** à - 10 % pour ne pas perdre un objet durant sa chute. (Revolver, portefeuille, argent, etc.) Le Trapézohédron Rutilant d'Alexeïev n'est pas

concerné par ce point précis car il doit rester en sa possession pour la suite du scénario.

Le soleil pointe aux alentours de 7h00 à cause du relief et la luminosité reste trop faible pour une vision correcte jusqu'aux alentours de 8h00. Cela inflige un malus de - 20 % à toutes les actions faisant appel à la vue jusqu'à cette heure. C'est aussi l'heure à partir de laquelle les Maigres Bêtes de la Nuit qui surveillent les parages de l'isba se terrent dans l'ombre jusqu'à la nuit suivante.

C'est peu après 7h30, en traversant une clairière qui constitue l'un des derniers points de repères avant d'arriver à l'isba que l'un des villageois interpelle Vlassov en lui montrant un point plus sombre et mouvant de l'autre côté de la clairière.

Vlassov en décidant d'aller voir de quoi il s'agit, découvre les restes du corps de l'un des deux villageois qui n'est pas revenu de sa surveillance la veille. La masse sombre et mouvante n'est en fait qu'une bande de corbeaux venus festoyer que Vlassov a tôt fait de disperser en faisant danser sa hache.

Aucun personnage n'ayant de compétence en médecine, une autopsie même très sommaire est impossible. Vlassov précise qu'un ours est responsable de l'état du corps et que les corbeaux ont fait le reste, mais il indique plusieurs choses : Oleg Kerenko connaissait trop la région et les bois pour avoir été surpris et tué par un ours, de plus, son cheval n'est pas là et son fusil non plus.

Un Jet de **TOC** à - 10 % réussit par l'un des investigateurs permettra de découvrir de curieuses traces de pique sur ce qui reste du cou, et aussi sur les avant-bras. La peau est restée rougie sur le pourtour et même légèrement enflée. Personne ne saura identifier ou expliquer ces étranges marques.

Si les investigateurs décident de jeter un œil dans le bois près du corps, un jet d'**Ecouter** à + 20 % permettra à l'un d'eux (au hasard) d'entendre une sorte de grognement à quelques pas de lui. S'il l'entend, il aura un round d'action avant que l'ours qui se terre là ne passe à l'attaque. Sinon, l'action se déroule entre eux deux dans l'ordre de la **DEX**. Il s'agit du grand mâle qui a festoyé des restes de Kerenko.

Précision : Il n'est pas content d'avoir été dérangé pendant son petit-déjeuner...

Nounours - 12 ans - Ours et fin gourmet.

Bonus / Pénalité aux Dommages : + 2D6

| | | | | | | | |
|-----|----|-----|----|-----|----|----------|------|
| FOR | 26 | DEX | 14 | INT | NC | Idée | 00 % |
| CON | 15 | APP | NC | POU | 11 | Chance | 55 % |
| TAI | 25 | SAN | NC | EDU | NC | Connais. | 00 % |

POINTS DE VIE

| | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 | |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

Armure : 3 Pts de Graisse

Att : Griffes / Griffes
Ou : Griffes / Morsure

Déplacement : 16



| | | | |
|------------|----|------------------|----|
| Ecouter | 30 | Grimper | 30 |
| Discrétion | 45 | Nager | 30 |
| | | Suivre une Piste | 80 |

| Arme | % | Dom | Att/R | Portée | Panne | Empal. | Tirs | PdV | Mun. |
|---------|----|------|-------|--------|-------|--------|-------|-------|-------|
| Morsure | 35 | 1D10 | 1 | | | | | | |
| Griffes | 50 | 1D6 | 1 | | | | | | |

Il n'est cependant pas plus téméraire que ça, et s'il perd plus de 7 points de vie, il tentera de fuir comprenant qu'il a affaire à bien trop de monde.

Pris au piège, il vendra en revanche chèrement sa peau... d'ours.

9 - La Cabane au fond des Bois – Vendredi 26 Juin 1908

Selon l'issue de l'éventuelle rencontre avec Nounours, l'expédition a pu perdre pas mal de temps à soigner ses blessés, et à se remettre de ses émotions. Selon le retard pris, il est possible qu'ils n'arrivent près de l'isba que passés 8h30. Les insurgés survivants seront alors réveillés, mais terrés dans la maison, trop effrayés par ce qui rôde toujours dehors durant l'obscurité.

Avant d'atteindre leur destination, un Jet réussi de **TOC** permettra de découvrir le cadavre du cheval de Kerenko et son fusil non utilisé à moins de deux kilomètres de l'isba. La carcasse porte elle-aussi des marques de piqures étranges au cou et sur la croupe.

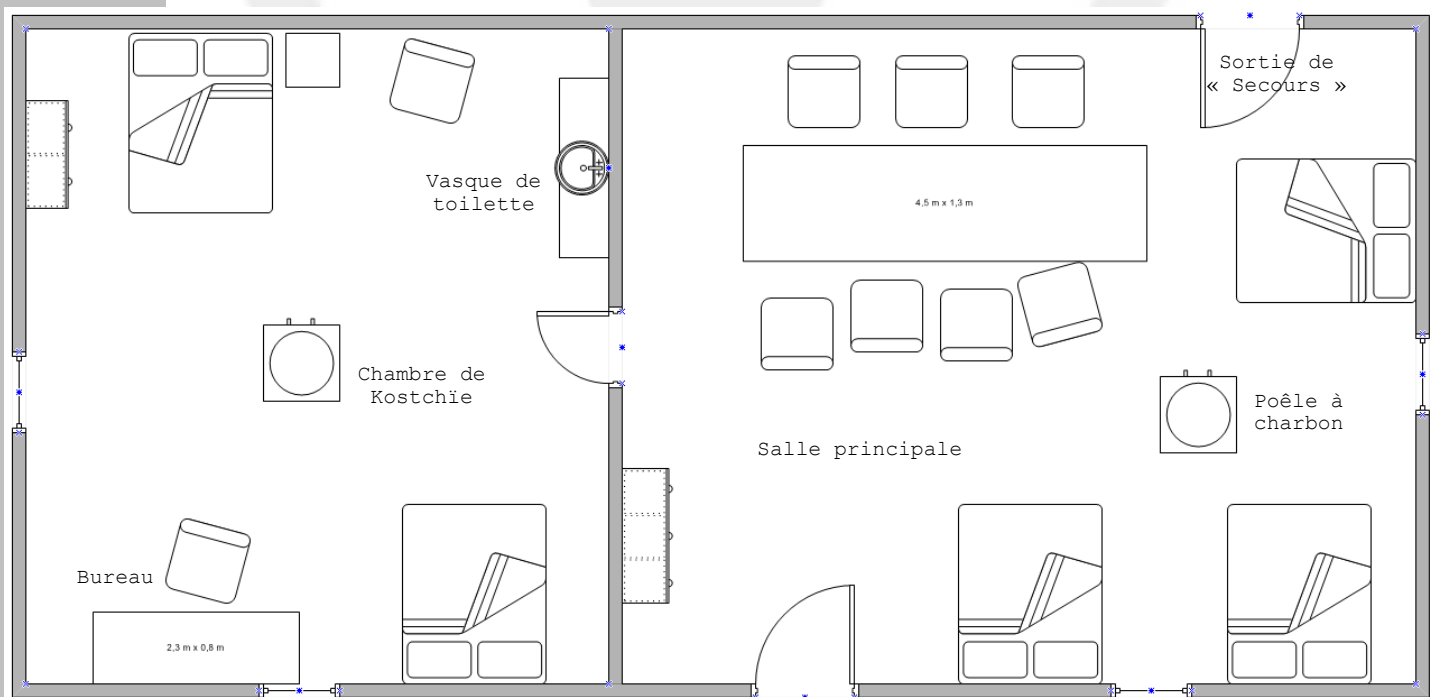
Vlassov indique qu'il y a eu lutte et que Kerenko a dû s'enfuir en rampant, puis en courant comme il a pu, tandis que son cheval était tué. Il devait être terrifié pour fuir sans chercher à combattre, allant même jusqu'à abandonner son fusil. Vlassov et les autres villageois sont de plus en plus effrayés.

Un Jet d'**Ecouter** à + 20 % permettra de se rendre compte d'un fait étrange lui aussi : Il n'y a rien à entendre... Depuis plusieurs centaines de mètres, on n'entend plus un seul son animal, à peine le bruissement du vent dans les branches, et les craquements du bois mort qu'on piétine. Les chevaux sont nerveux...

Il est possible d'approcher de l'isba en façade jusqu'à 50 mètres à couvert, et sur l'arrière et les côtés jusqu'à une vingtaine de mètres. Le spectacle qui s'offre est pour le moins surprenant.

Les insurgés semblent avoir hâtivement abattu tous les arbres possibles autour de leur refuge, et fait brûler de grands bûchers durant la nuit. On peut en voir encore cinq, rougeoyants de braises et fumant abondamment. La fumée n'était pas visible plus tôt à cause de la large bande forestière à traverser pour parvenir à l'isba.

On peut remarquer à une quinzaine de mètres de la cabane, une tombe récente surmontée d'une croix (Il s'agit de celle de Matouchenko, creusée la veille). D'abondantes traces de sang sont également visibles devant la porte d'entrée.



A partir de là, les choix des investigateurs décideront de la tournure des événements. Ça peut aller de la tentative d'espionnage (Jet de **Discretion**) ; au coup de bluff, à l'intimidation etc.

En ce qui concerne les insurgés, ils ne se rendront pas, tenteront de s'enfuir en volant les chevaux amenés par l'expédition si possible. Kostchié qui est plutôt rusé, a prévu une seconde porte à l'arrière de l'isba. Assez rudimentaire, il s'est arrangé

pour qu'elle soit le moins visible possible de l'extérieur si bien qu'il faut être soit tout contre pour comprendre de quoi il s'agit, soit réussir un Jet de **TOC** à - 10 %. C'est par là qu'ils peuvent s'enfuir s'ils sont attaqués de front.

Kostchië a de plus eu le temps de fabriquer deux bombes artisanales avec de la poudre noire de cartouche, des boîtes de conserves vides, et des clous. Chaque bombe est munie d'une mèche de 5 secondes. Chacune peut causer 3D6 Points de **Vie** de dommage dans un rayon d'1 mètre, puis 1D6 PV de moins par mètre supplémentaire. Il s'en servira pour faire des victimes dans l'isba et couvrir leur fuite à l'extérieur, puis disperser les membres de l'expédition le temps de courir se cacher dans la forêt, et tenter de voler les chevaux pour fuir sans demander son reste avec ses compagnons survivants.

Capturés, ils se tairont et il faudra s'abaisser à les torturer pour en tirer quelque chose d'exploitable sur ce qui s'est passé ici. Ils mentiront au sujet de Dolguchev en prétendant le détenir ailleurs et affirmeront qu'il sera exécuté si on leur fait le moindre mal. Un peu de **psychologie** ne pourra qu'aider à trier le bon grain de l'ivraie.

L'isba ne contient rien d'intéressant pour l'investigation, et surtout aucune trace de Dolguchev. Le bureau de Kostchië ne renferme que de la propagande bolchevik et un petit guide de guérilla urbaine dont il s'est notamment inspiré pour fabriquer ses deux bombes.

S'ils parviennent à s'enfuir, personne ne reverra plus jamais les insurgés, qui fuiront aussi loin que possible la Tunguska.

(Voir paragraphe : Les Insurgés)

Une fois la situation réglée à l'isba, les villageois réellement effrayés et déçus de n'avoir pas récupéré Dolguchev feront savoir qu'ils veulent partir d'ici au plus vite, rapporter la nouvelle que le prêtre est mort est enterré (Ils penseront que la tombe fraîche est la sienne si personne ne vérifie, ou si les insurgés ne disent rien à son sujet.) Pour eux, l'endroit est maudit à cause du crime qui a été commis et ils sont persuadés que Dolguchev veut se venger de leur inaction, d'où la mort de Kerenko et de son compagnon toujours introuvable. Rien, pas même une forte somme d'argent, ne les fera changer d'avis à présent, et ils partiront dans l'heure qui suivra la fin des combats.

Seul Vlassov est prêt à rester pour aider ou raccompagner les investigateurs qui se perdraient sans lui. Il n'est pas rassuré pour autant.

10 - Les Maigres Bêtes de la Nuit

Envoyées par Nodens pour surveiller et éliminer tous ceux qui se trouveront dans les parages de l'isba des insurgés, elles sont cachées et endormies durant la journée, mais se réveillent et partent en chasse sitôt le soleil couché.

Dans la mesure du possible, elles commenceront par attaquer les chevaux, un par un pour limiter les mouvements de leurs futures autres victimes.

Elles attaquent toujours à deux en même temps, une victime isolée de préférence. L'une fonce sur la source lumineuse pour la détruire ou l'emporter s'il y en a une. Puis tandis que l'une tente de saisir la proie en bénéficiant d'un bonus de + 4 en **FOR** sur la Table de Résistance grâce à l'aide de sa compagne, l'autre tente directement de paralyser le candidat au massacre. Ce n'est qu'une fois celui-ci paralysé qu'elles le tuent en commençant à le dévorer vivant pour le laisser ensuite aux animaux.

La nuit, elles sont quasiment invisibles et n'émettent aucun son, même durant le combat ce qui ajoute encore à leur côté terrifiant.



Les Maigres Bêtes de la Nuit.

Bonus / Pénalité aux Dommages : + 2D6

| | | | | | | | |
|-----|----|-----|----|-----|----|----------|------|
| FOR | 12 | DEX | 15 | INT | 04 | Idée | 20 % |
| CON | 11 | APP | NC | POU | 11 | Chance | 55 % |
| TAI | 15 | SAN | NC | EDU | NC | Connais. | 00 % |



POINTS DE VIE

| | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|
| | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | | | | | |

SAN : 0 / 1D6

Armure : 2 Pts de Peau

Att : Prise
Ou : Titillation

Déplacement : 6 / 12

| | | | |
|------------|----|------------------|----|
| Ecouter | 50 | Grimper | 80 |
| Discrétion | 80 | Se Cacher | 90 |
| | | Suivre une Piste | 80 |

| Arme | % | Dom | Att/R | Portée | Panne | Empal. | Tirs | PdV | Mun. |
|-------------|----|-----|-------|--------|-------|--------|-------|-------|-------|
| Prise | 30 | NC | 1 | | | | | | |
| Titillation | 30 | NC | 1 | | | | | | |

11 - Des Traces dans la Forêt



C'est Vlassov qui découvrira les traces laissées par le cheval de Dolguchev durant sa fuite dans la soirée du 23 juin. Il ignore bien sûr qui les a laissés, mais s'interroge sur le fait qu'elles partent à l'arrière de l'isba et s'enfoncent dans une partie peu praticable de la forêt. Tout lui fait penser à une fuite assez précipitée.

Suivre la piste devrait se faire pour Vlassov à - 20 % en raison du délai écoulé, mais celle-ci est remarquablement facile à suivre et le bonus annule le malus pour le moment. Le Jet se fait donc normalement.

Celle-ci les mène, quelques kilomètres plus loin à un ravin escarpé au fond duquel gît encore le cadavre du cheval volé par Dolguchev. Les loups et les corbeaux se sont occupés de lui et son accès est peu aisé.

Le seul moyen d'éviter le ravin depuis le point où la piste les a menés et de le contourner en montant le long d'une petite colline. Vlassov ne tarde pas à trouver une autre piste, laissée elle par un homme à pied, visiblement blessé ou avançant dans l'obscurité. Elles confirment son hypothèse.

Une fois arrivés en haut de la colline, derrière une rangée d'épineux et d'arbres, les investigateurs parviennent à une clairière assez vaste au centre de laquelle palpite un curieux phénomène optique, lumineux, formé de deux sortes de lentilles immatérielles imbriquées l'une dans l'autre et qui déforment très singulièrement la lumière qui les traverse, mais aussi la vision de tout ce qui se trouve à leur proximité immédiate. (*Dans les 50 mètres, tout semble vibrer et onduler légèrement.*)

Cette singularité ne semble pas vivante, ni a priori dangereuse, mais sa présence est un mystère complet. Elle n'occupe qu'un espace de quelques mètres carrés et reste sur place tournant lentement sur elle-même.



La courbure que donne la singularité à la lumière la fait paraître plus loin qu'elle n'est en réalité. Si un investigateur s'approche à moins de 5 mètres, il doit réussir un jet de **Chance** pour ne pas être happé par le portail. A moins de 3 mètres, il entre dedans sans même sans rendre compte et disparaît.

La traversée du portail coûte **12 Pts de Magie**. Tous ceux qui ont 12 points de magie ou moins arrivent de l'autre côté inconscients, et le restent jusqu'à ce qu'un jet de **Premiers Soins** soit réussi pour chacun d'eux, ou qu'ils aient récupéré 25 % de leurs



Points (soit 6 heures). Il faudra encore attendre au moins une heure, après les Premiers Soins réussis, qu'un Point de **Magie** ait été naturellement récupéré, pour que l'investigateur concerné puisse se relever et agir normalement.

Vlassov bien que terrorisé acceptera de les suivre si l'un des investigateurs le lui demande. Sinon, il restera dans la clairière un moment, très choqué, puis disparaîtra.

Une fois de l'autre côté, le paysage, l'atmosphère, les sons et les couleurs ; tout change comme si l'on se trouvait dans un lointain et mystérieux pays. Le ciel est d'un bleu profond, entre nuit et orage, et d'énormes cumulo-nimbus roulent au loin.

Dans le ciel, bien qu'il ne fasse pas complètement nuit, ni complètement jour, brille une lune cinq à six fois plus grosse que celle que l'on connaît ! De plus, au bout de deux heures, une autre lune, plus petite que la notre celle-là, se lève à l'horizon.

A environs trois kilomètres de la singularité qui est toujours présente, se trouve un fabuleux temple de pierre blanche, magnifique et ancien, partiellement en ruine. C'est le seul bâtiment visible, et la seule chose qui se distingue ici du relief, du ciel et des hautes herbes qui jonchent la vallée où ils se trouvent à présent.

Retraverser le portail est possible à tout moment, mais au même coût et avec les mêmes conséquences en matière de Points de Magie.

12 - Le Temple du Savoir

D'aspect extérieur, le temple est d'apparence khmer, taillé dans ce qui semble être du calcaire très ancien. En approchant, on peut distinguer cependant au plus bas du site, des blocs de granit gris plus grossiers. Les sculptures extérieures sont magnifiquement ouvragées et confirment l'hypothèse khmère, ou tout au moins orientale si personne ne réussit un jet d'**Histoire**. Il tient dans un carré de 40 m sur 40.

1

L'entrée : C'est l'une des parties les plus abimées. La voute s'est effondrée depuis des décennies sinon des siècles. C'est là qu'on trouve sur les blocs de granit, des inscriptions dans une langue inconnue (araméen) et notamment le symbole utilisé par les premiers chrétiens : le poisson.



L'escalier menait aux parties supérieures du temple, mais en inspectant cette partie, on se rend compte que tout s'est effondré en raison d'une charpente de bois désormais réduite en poussière, ne laissant debout que les murs extérieurs.

2

Cette section semble plus récente. Elle est d'inspiration chrétienne, et fait penser aux chapelles et aux cathédrales d'Europe de l'Ouest. Les bas-reliefs situés sur les piliers au Nord sont en revanche d'origine khmère. Il y a également un sarcophage d'origine Chrétienne, avec le gisant d'un chevalier en armure. (Il s'agit de la tombe d'Adhémar de Bourg Théroulde, chevalier français de la première croisade, officiellement mort en terre païenne en 1099.) Ouvrir la tombe est possible à condition de s'y mettre à au moins trois personnes. On y trouve les restes du squelette du chevalier, son armure de plaques et sa côte de mailles, son heaume, son épée batarde et son écu. Tout est dans l'état dans lequel on peut s'attendre à les trouver compte tenu des 809 ans écoulés depuis qu'il repose ici. Mieux vaut parler latin pour lire les inscriptions...

3

Toute cette partie, qui dans une église correspondrait à la nef, est encore d'inspiration khmer. La lumière extérieure parvient d'ouvertures prévues à cet effet dans les tours qui dominent la construction. Le sol est constitué de pierres de granit gris indiquant que là-encore, les fondations sont bien antérieures au reste. Cette section mène à la partie 7 surélevée, où l'on voit une statue du Christ en croix.

4

Tout ici est de même facture et de même inspiration que l'entrée. Plus récente et chrétienne, cette section a fait l'objet d'une fouille ou d'un pillage en règle car les dalles de granit du sol ont été retirées sur 2 m² et la crypte qui se trouvait dessous s'est visiblement effondrée. Le trou béant fait 6m de long sur 3 de large au maximum. La crypte située en dessous fait 8m sur 6. Elle ne contient plus que des restes de cercueils en bois, de squelettes et de tissus.

Un jet de **TOC** réussit en fouillant les restes permet de découvrir une petite croix en étain, dorée et serties de trois petits rubis. Elle est sale mais peut facilement être

nettoyée. On peut en tirer 40 roubles impériaux, ce qui est une belle somme pour cette authentique antiquité.

5

Ici se trouve un bas-relief khmer particulièrement intéressant. Il faut prendre une heure entière pour bien l'étudier, mais les informations qu'il renferme sont capitales.

La scène figurée ici montre deux divinités (Vishnou et Kâlî). On y voit d'abord Kâlî parmi les hommes, offrant des présents de valeur, confiant des secrets et corrompant les prêtres et les jeunes gens. Elle est pourtant toujours représentée ici en noir comme un homme, ou comme une sorte de monstre de grande taille pourvu de nombreux

bras et brandissant une immense épée avec laquelle il fauche ceux et celles qui ont rejeté ses offres et ses mensonges, préférant la vertu et la sagesse qu'offre Vishnou. Puis les deux divinités se battent l'une contre l'autre, sans qu'aucun ne semble l'emporter.



La scène la plus remarquable, montre un héros courageux défiant la forme monstrueuse de Kâlî, armé de sa seule épée et de son bouclier. Le motif représenté sur celui-ci est assez singulier car ne ressemblant en rien aux symboles qu'on peut trouver sur les autres représentations de boucliers du bas-relief. Celui-ci montre une étoile à cinq branches avec en son centre une sorte de flamme.

La scène suivante montre la fuite de Kâlî et la victoire de Vishnou et de ses fidèles, alors que les serviteurs de Kâlî sont tués ou précipités à sa suite dans les flammes purificatrices.

(Le bouclier est celui qui est précieusement conservé dans la partie mésopotamienne, et qui porte un signe des anciens particulièrement puissant, capable de repousser Nyarlathotep lui-même, mais pas Azathoth qui est bien trop puissant et fou pour s'en soucier. Kâlî n'est bien sûr que l'une des manifestations du messenger du sultan des démons.)

6

Cette pièce scellée par une lourde dalle de granit semble dater de l'époque des fondations du temple, faisant référence là-aussi à la partie chrétienne. Il faut se mettre à quatre au moins pour parvenir à retirer la dalle, ce qui nécessite au minimum une heure d'effort et encore, à condition de pouvoir s'aider d'outils comme des baïonnettes ou l'épée du Chevalier de Bourg Théroulde. Chaque personnage participant devra de plus réussir un Jet de **Chance**, ou se blesser durant l'opération et encaisser **1D4 points de Vie** de dommages. Une fois ouverte et éclairée, cette crypte révèle une sépulture bien plus simple que celle du Chevalier, ornée des mêmes motifs chrétiens fondamentaux que ceux déjà vus à l'entrée du temple. Il faut à nouveau suer un bon quart d'heure pour déplacer la dalle de la sépulture, et découvrir une momie en assez mauvais état, drapée dans un linceul aux motifs imprimés en araméen.

Un jet de **TOC** réussit, à la condition de préciser avant qu'on examine la momie soigneusement, permet de découvrir que les poignets et les pieds de la momie ont été percés d'un trou carré, que son crâne porte encore des traces laissées par des incisions profondes laissées par des pointes, comme le feraient des épines, et que deux côtes ont été brisées par une lame au niveau du cœur. À côté de la momie, se trouve un ensemble un long parchemin monté en rouleau sur deux mandrins de bois à la manière d'une torah.

Tout est écrit dans la même langue (araméen) et si un personnage s'en empare sans préciser qu'il le fait avec une extrême précaution, il faut effectuer un Jet sur la Table de Résistance, avec la **FOR** de l'investigateur comme valeur active, et **6** comme valeur passive pour la **résistance** du parchemin. Un Jet réussi indique que malheureusement, la force employée a été trop brusque et le parchemin tombe en poussière et en petits morceaux impossible à préserver. Même avec précaution, il faut réussir un Jet de **Chance** pour que le parchemin reste intact. Tenter de l'ouvrir c'est le briser à coup sûr et perdre son contenu. Il faudra un laboratoire d'archéologie pour parvenir à l'étudier sans le détruire.



7

(Il s'agit du tombeau de Jésus Christ lui-même comme les indices le laissent supposer, et le rouleau de parchemin n'est rien moins que son évangile. Savoir comment ils sont arrivés là est une autre histoire que rien ne révèle ici...)

Cette partie du temple correspondrait à la croisée du transept, au chœur et à l'abside d'une église. La décoration est ici de la même inspiration chrétienne fondamentale. Sitôt qu'on s'approche à moins de trois mètres d'une alcôve, l'orbe qui s'y trouve (et éventuellement les orbes des alcôves voisines) s'illumine et les formes qui se trouvent à l'intérieur se mettent en mouvement, lentement, formant des motifs magnifiques et attirants aux couleurs éclatantes. Il flotte littéralement en l'air au dessus du piédestal de bronze où il repose autrement.

Quiconque touche l'un des orbes doit effectuer un Jet sur la Table de Résistance, opposant son **INT** en valeur active, à **11** correspondant au niveau énergétique de l'orbe.

En cas de réussite, l'investigateur se met à voir des milliers d'images déferler dans son esprit à une vitesse inimaginable. Tout ne dure pas plus de trois secondes avant qu'il ne lâche l'orbe et s'écroule par terre si on ne le retient pas. Il n'est pas évanoui, mais simplement choqué et se remet en quelques minutes. Il a d'abord l'impression que rien n'a changé, qu'il a juste eu un choc non douloureux, mais rapidement, il va se rendre compte qu'il semble tout connaître d'un domaine précis de compétence. Selon l'orbe touché, il vient de gagner 99 % dans les compétences suivantes : *(Les formes dansant dans chaque orbe donnent des indications sur les effets de l'orbe lui-même.)*

A : Musique. *(Capacité à composer, voire diriger un orchestre, mais sans connaissance particulière d'un instrument s'il n'en maîtrisait pas avant. Son niveau dans un instrument ne change pas. Par contre, il a tout du nouveau Mozart...)* - A moins d'un mètre on a l'impression d'entendre une musique merveilleuse et l'orbe semble vibrer comme une corde de guitare.

B : Astronomie. - Les formes de l'orbe donnent l'impression de contempler l'univers tout entier.

C : Biologie ; Botanique ; Zoologie. - Les formes de l'orbe montrent des formes se multipliant par division à l'infini.

D : Chimie ; Pharmacologie ; Soigner Poison ; Géologie. - Les formes de l'orbe montrent des éléments se combinant, semblant exploser, créer d'autres formes, se recombinaison, se dissoudre, se recréer à l'infini.

E : Linguistique ; Lire, Ecrire et Parler toutes les langues ! - Les formes de l'orbe prennent des formes de signes, de symboles, de caractères, s'alliant, formant des chaînes, puis se recombinaison encore et encore.

F : Physique. - Les formes de l'orbe montrent de petits éléments brillants s'attirant puis s'agglutinant, formant des chaînes, puis explosant dans des gerbes de couleurs avant de recommencer.

G : Mécanique ; Electricité. - Les formes sont ici en mouvement constant, sans jamais ralentir, prenant des formes électriques, se recombinaison en fractales, puis recommençant.

H : Diagnostiquer Maladie ; Soigner Maladie ; Premiers Soins. - Les formes prennent ici des formes qui se désagrègent plus ou moins vite, se dissolvent, semblent pourrir rapidement, puis le phénomène s'inverse jusqu'au retour à la normale et le cycle de corruption reprend.

I : Psychologie / Psychanalyse. - Les formes sont apparemment humaines, troubles, vacillantes, déformées, cauchemardesques, mais toujours humaines bien qu'évanescences.

En cas d'échec au Jet sur la Table de Résistance, le choc est beaucoup plus violent pour l'investigateur. Il perd définitivement un point d'**INT** et doit réussir un Jet sous **CON x 3** pour ne pas tomber inconscient pour 1D6 heures. Rien ne peut le réveiller durant ce laps de temps.

Cette partie comprend également un grand crucifix de 2m50 environ fixé verticalement contre le pilier central qui maintient la coupole de cette tour. *(La plus haute sur la*

photo du temple.) Cette statue est plus récente que les autres ornements de cette section et semble dater de la période du Chevalier de Bourg Théroulde.

L'examiner permet, en réussissant un Jet de **TOC**, de découvrir un mécanisme caché qui déverrouille un large bloc de pierre à la base du pilier. Il faut ensuite le pousser à deux pour pouvoir l'ouvrir en une dizaine de minutes et découvrir la crypte du pilier où se trouve caché le dixième des **orbes du savoir**. Le fait qu'on l'ait caché et placé sous la garde du Christ n'est certainement pas innocent...

J : Il fonctionne sur le même principe que les neuf autres, mais les connaissances qu'il apporte sont infiniment plus dangereuses... En cas de réussite au Jet sur la Table de Résistance, l'investigateur qui le touche gagne 98 % en **Mythe de Cthulhu** et 99 % en **Esotérisme**. Mais bien entendu, il se retrouve à 2 points de **SAN**... Il est aussitôt frappé de **stupeur** et reste là sans bouger, à balbutier dans une langue inconnue (*r'lyehian*). Il ne sortira de cet état que suite à un internement dans un asile spécialisé, et un traitement par électrochocs... pour aussitôt devenir un adorateur des grands anciens à tout jamais. - *Les formes qui dansent dans l'orbe sont ici si horribles, si désagréables et si grouillantes que les regarder plus d'une minute fait perdre 1D4 points de SAN.*

Derrière l'orbe se trouve une autre petite pièce dans laquelle on a déposé un coffre rempli de 9.883 nomismata en or, valant en change 5.19 \$ chacune au cours actuel de l'or et sans tenir compte de l'ancienneté et de la rareté des pièces elles-mêmes. Le coffre et les pièces pèsent 49,5 Kg.



8

Cette partie du temple est souterraine et contient une chapelle chrétienne de l'époque de la première croisade. Outre quelques reliques sans grande importance, mais d'une valeur archéologique certaine, il n'y a rien ici d'un quelconque intérêt pour les investigateurs.

Pour parvenir aux parties suivantes du temple, il faut d'abord inspecter très minutieusement les parois, ce qui nécessitera à l'ensemble des investigateurs trois heures complètes, puis la réussite d'un Jet de **TOC** à - 5 % pour découvrir chacun des deux autres passages secrets menant aux parties mésopotamienne et maya. Cependant, tous les investigateurs peuvent tenter leur chance. Leur ouverture nécessitera à chaque fois un bon quart d'heure d'effort et au moins deux hommes pour y parvenir.

9

Il s'agit d'un tombeau dont l'aspect est visiblement beaucoup plus vieux que tout le reste du temple, y compris la partie chrétienne. Les bas-reliefs et les décorations font penser à une antique civilisation indo-européenne : Sumer ou la Mésopotamie.

Cette partie a visiblement déjà été visitée et pillée. Le sarcophage a été ouvert, et tout ce qui s'y trouvait pouvant avoir de la valeur a été emporté depuis longtemps. Au sol, gisent les débris du couvercle, ainsi qu'un bouclier et une épée de bronze dont la valeur n'est qu'archéologique, ce qui à l'époque du pillage ne devait guère intéresser les voleurs.

Le bouclier est celui qu'on voit représenté sur le bas-relief Khmer décrit en 5. Ou tout du moins, un bouclier arborant le même motif ésotérique. (*Il s'agit bien du même, emprunté par un héros Khmer lors d'une grande bataille qui l'opposa à Nyarlathotep sur terre, bien des siècles plus tôt. Le héros rapporta ensuite le bouclier par respect pour celui qui l'avait détenu avant lui. Le pillage de la tombe le laissa là, gisant au sol. Il s'agit d'un **Signe des Anciens** très puissant puisqu'il a été créé avec une vingtaine de points de **POU** au lieu des 2 nécessaire normalement.*

10

Il s'agit là d'une autre tombe destinée probablement à l'épouse du guerrier ou du haut personnage dont le tombeau est en 9. Tout a été pillé et rien de valable ne subsiste.

11

C'est une chambre secrète, qui renfermait certainement le trésor monétaire et patrimonial du haut personnage en question. Là encore, rien ne reste qui ait la moindre valeur. (*Fallait arriver plus tôt !*)

12

C'est la partie la plus récente du temple. Réaménagée à partir des restes du temple chrétien par les mayas au 14^e siècle, elle est typique de cette civilisation. Inviolée à ce jour, elle renferme en tout une soixantaine d'urnes funéraires qui contiennent une poudre gris-bleutée. Il y a également dans la plus grande salle, un autel qui

devait aussi servir à la préparation rituelle des corps des défunts pour leur passage dans l'au-delà. Sur les bas-reliefs de la salle principale, la formule du sort **Résurrection** a été retranscrite. Il faut cependant pouvoir interpréter les hiéroglyphes mayas pour en profiter. Cette formule a permis de créer les cendres des guerriers qui sont dans les urnes et ont eux-aussi en leur temps combattu les dieux extérieurs, les grands anciens et leurs serviteurs. Ce sanctuaire avait pour but de disposer de combattants hors pairs, pouvant revenir à chaque fois qu'on avait besoin d'eux.



Un investigateur ayant touché l'orbe du savoir de la linguistique est à même de lire et d'utiliser le sort pour ressusciter les guerriers mayas ! Ce sort particulier coûte 1 point de **POU** définitif et fait perdre 1D10 points de **SAN** uniquement au lancement. Il permet de ressusciter les 60 guerriers en même temps, qui n'ont besoin d'aucune explication si Nyarlathotep est là. Ils se battent jusqu'à la mort.

L'une des salles est une armurerie dans laquelle on trouve de quoi équiper les soixante guerriers, bien que toutes les parties en tissu ou en cuir soient désormais en piteux état. Les épées peuvent encore servir, de même que les boucliers en bois.

En fouillant toute cette section, ce qui prend en tout près de trois heures si tous les investigateurs s'y mettent, il est aussi possible de récupérer des bijoux en or, masques, colliers, bracelets etc. pour une valeur au poids de l'or de plus de 25.000 \$ et pour un poids de 21,5 Kg.

13 - Dolguchev est retrouvé !

C'est un cri terrible qui va attirer l'attention des investigateurs à l'extérieur du temple. (*Le moment du « cri » est à la discrétion du gardien.*) Il provient de l'arrière du temple par rapport au portail par lequel ils sont tous arrivés.

Une fois sur place, ils découvrent un spectacle terrible : Un homme dont la description correspond à celle de Dolguchev approche du temple en courant tandis qu'à l'horizon, un nuage énorme de formes démoniaques occupe toute une partie du ciel. Il y en a des milliers, qui évoluent à la manière d'une nuée de corneilles ou de sauterelles effrayantes. Cette seule vision est si terrifiante qu'elle suffit à faire perdre 1/1D8 points de **SAN**.

Les investigateurs se rendent aussitôt compte (*Jet d'Idée si nécessaire*) qu'ils n'ont pas la moindre chance face à un tel déferlement. Le temple de plus, ne fournira qu'un abri très précaire, en raison des innombrables ouvertures qu'il n'est pas possible de bloquer et de fortifier à temps. Enfin, rejoindre le portail même en courant est utopique et sa traversée déjà épuisante à l'aller, pourrait bien s'avérer fatale au retour car aucun ne se sent encore assez reposé pour affronter à nouveau un tel effort.

Se réfugier dans le temple semble malgré tout la meilleure option disponible. Dolguchev les rejoint en quelques minutes, épuisé, fatigué, les traits tirés et les yeux hagards. Il est si terrorisé et choqué qu'il n'arrive pas à se montrer cohérent.



Il est temps pour chacun de se confronter à ses propres terreurs et à sa capacité à réagir devant l'adversité. Les investigateurs vont alors pouvoir et devoir clairement décrire et expliquer tout ce qu'ils entreprennent pour résister à l'assaut des « démons ».

Entre Berenkov qui trimballe peut être toujours son lot de bombes, et Alexeïev qui dispose d'un trapèzohédon rutilant dont on lui a affirmé qu'il appellerait un agent apte à retourner à son avantage même la pire des situations, ce passage risque d'être assez amusant.



Il s'agit en fait d'une colonie de Maigres Bêtes de la Nuit dont c'est ici le monde d'origine. Mis à part leur aspect effrayant, elles n'ont pas d'intentions belliqueuses envers les investigateurs, sachant que le temple et les humains qui s'y trouvent parfois sont des protégés de Nodens, qu'elles craignent autant qu'elles respectent. Elles ont cependant l'habitude de chasser dans la région et se servent aussi de la toiture en ruine pour dormir ou simplement s'abriter. C'est d'ailleurs ce que va faire une trentaine d'entre elles, alors que les autres vont continuer un peu plus loin à la recherche d'un troupeau des créatures qu'elles aiment consommer paisiblement.

14 - La Venue du Messenger !



Si Alexeïev ne le fait pas de son propre chef, il faudra alors l'aider un peu en l'incitant à utiliser le trapézoïdron rutilant. Il aura d'abord un sentiment de malaise, diffus, mais lancinant. Puis il aura l'impression que le cristal que Stolypine lui a remis est soudain devenu brûlant sans pour autant qu'aucun effet de la chaleur ne se manifeste. La raison en est simple : la présence de Nodens dans le corps de Dolguchev suffit à troubler le cristal dont est fait le trapézoïdron et qui lié en permanence à Nyarlathotep.

Si ça ne suffit pas, il va rapidement se mettre à avoir des visions qui lui révéleront le visage d'un vieillard aux cheveux et à la barbe blanche venant se superposer à celui du prêtre retrouvé. Une migraine terrible s'empare de lui et il perd à partir de ce moment, 1 point de **SAN** par minute. A ce rythme, il risque fort d'être victime d'une folie à durée indéterminée qui prendra la forme d'une crise de paranoïa aigue. Son seul allié possible sera alors l'agent que doit invoquer la gemme de Stolypine.

Sitôt le cristal placé dans l'obscurité totale dans un coin retiré du temple, Nyarlathotep surviendra sous la forme de l'homme noir. Alexeïev le sentira à peine comme une présence près de lui, avant d'être « possédé » par le chaos rampant.

Pour chaque personnage, il s'agit maintenant d'un test de foi. Chacun va devoir prendre parti pour Dolguchev ou Alexeïev, ou même ne croire ni l'un ni l'autre et faire cavalier seul.

Le joueur d'Alexeïev doit tout faire pour convaincre les autres que Dolguchev n'est pas ce qu'il semble être, et que c'est lui qui a amené les démons qui rôdent autour du temple. Qu'il faut le tuer et détruire cet endroit maudit tant qu'il est encore temps. Si besoin, il ordonnera à Delej d'abattre Dolguchev et tentera de le faire lui-même si l'autre refuse d'obéir.

Dolguchev, lui, en appellera à son ami Raspoutine. Il le suppliera de l'aider à combattre le démon qui manipulait Stolypine et qui est maintenant dans le corps de son serviteur, Alexeïev. Il le supplie de demander à tous de le tuer avant qu'il ne soit trop tard. Si personne ne réagit, il se jettera alors sur le major armé de son seul crucifix et tentera de le tuer.

Entre Dolguchev et Alexeïev, ce sera alors une question de **DEX** et un combat à mort. L'un des deux devra périr, et du cadavre émanera quelques minutes après, la forme humaine de Nodens pour Dolguchev, et la forme monstrueuse de Nyarlathotep pour Alexeïev.

Si Dolguchev est victorieux : Le cadavre d'Alexeïev se met rapidement à bouillonner et en 1D6 rounds, se transforme en Nyarlathotep sous sa forme du hurleur. Chaque investigateur présent doit alors effectuer un Jet de **SAN** et perdre 1D10/1D100 points avec les conséquences éventuelles sur le psychisme. Cependant, la folie se traduit surtout par une fuite éperdue vers le portail car la terreur l'emporte encore sur la folie à ce moment. Nyarlathotep fou de rage, cherchera à détruire tout ce qu'il peut en tentant lui aussi de fuir par le portail puisqu'il n'est plus en mesure de vaincre Nodens à présent.

Sitôt hors du temple, des nuées de maigres bêtes de la nuit s'abattent sur lui et le harcèlent inlassablement le poussant à fuir plus vite encore.



Utilisant ses pouvoirs pour un dernier coup bas, il étend la singularité du portail jusqu'au temple en quelques secondes et absorbe avec lui les investigateurs encore en vie et Dolguchev, avec l'esprit de Nodens toujours en lui. Tout le monde se retrouve dans la clairière de la Tunguska pour le dernier chapitre.

Si Alexeïev est victorieux : Du corps de Dolguchev, s'élève une sorte de brume blanche qui prend la forme humaine de Nodens. (*Le vieil homme à la barbe blanche.*) Il tentera de contenir Nyarlathotep par une lutte de **POU** contre **POU** sur la Table de Résistance.

Le combat durera 5 rounds en tout. Un joueur incarnera Nodens, et le gardien se chargera de Nyarlathotep. Les deux entités disposent chacune de 100 points de **POU** qu'elles peuvent utiliser comme bon leur semble dans ce combat.

A chaque manche, le joueur et le gardien inscrivent sur un papier le nombre de points de **POU** qu'ils investissent à ce tour. L'entité **active** au premier tour est Nodens

(c'est le joueur qui tire le premier jet de dés en fonction de la Table de Résistance.), puis c'est Nyarlathotep, etc... Les points sont décomptés du total.

Le vainqueur est bien sûr celui qui à la fin des 5 rounds a au moins remporté 3 manches.

Le combat psychique fait vibrer l'atmosphère et le temple tout entier qui commence alors à se fissurer. Dehors, les maigres bêtes de la nuit tournoient par milliers dans un bruissement d'ailes assourdissant et proprement terrifiant. Les investigateurs peuvent cependant tenter tout ce qu'ils veulent, ce qui peut aider l'un ou l'autre des deux opposants à gagner.

Si Nodens l'emporte cette fois, Nyarlathotep est éjecté du corps d'Alexeïev et prend sa forme monstrueuse (voir plus haut) la suite est la même que précédemment. Il fuit, harcelé par les maigres bêtes, et emporte tout le monde avec lui à travers le portail.

Si Nyarlathotep gagne, le temple craque et s'effondre entièrement en moins de trois minutes. Pour fuir, chaque investigateur doit réussir un jet d'**Esquiver** ou recevoir un bloc de pierre ou une poutre qui lui cause 1D10 points de **Vie** de dégâts.

D'un terrible coup de griffes, Nyarlathotep déchiquète alors le corps physique de Nodens, qui disparaît en quelques instants et ne reparaitra plus.

Les maigres bêtes de la nuit se jettent sur lui pour tenter de le détruire, mais sa victoire lui permet de garder le dessus et tandis que sa forme monstrueuse roule en changeant sans cesse forme vers le portail, c'est une pluie de sang noir et de chair qui inonde la plaine entre le temple détruit et le portail.

Les investigateurs survivants peuvent repasser le portail avant lui s'ils courent à s'en faire exploser le cœur. Ceux qui ont alors 12 points de **Magie** ou moins arrivent inconscients (voir plus haut). Nyarlathotep ne les voit même pas lorsqu'il passe à son tour si bien qu'ils échappent à son courroux provisoirement.

Des nuées de maigres bêtes passent à sa suite, bien décidées à en venir à bout.

15 - La Chaos Nucléaire (30 Juin 1908)

Dans la clairière de la Podkamennaya Tunguska, le soleil pointe à peine à l'horizon. Nous sommes le 30 Juin 1908. Il s'est passé quatre jours depuis leur arrivée à l'isba des insurgés, et pourtant, de leur point de vue, pas plus d'une journée. Mais bon : *tempus fugit*. Que signifient temps et distances pour des êtres tels que Nodens ou Nyarlathotep, et pour ceux qui sont confrontés à leurs pouvoirs démesurés ?

Le ciel est rempli de milliers de maigres bêtes qui continuent de harceler Nyarlathotep. Lui, ne cesse de se contorsionner pour en massacrer des dizaines à chaque minute. Se dressant alors de toute sa hauteur au sommet d'une petite colline, il lance son immense tentacule rougeâtre vers le ciel et pousse un cri indescriptible, totalement inaudible, mais que chaque âme présente perçoit comme un déchirement de la réalité et de la raison elle-même.

Le combat cesse. Les maigres bêtes fuient alors aussi vite qu'elles le peuvent, repassant le portail comme elles sont venues. Le ciel s'assombrit, l'air vibre comme chargé d'électricité. Un nuage énorme, roulant sur lui-même à une vitesse phénoménale arrive alors du Sud. Des éclairs le zèbrent de l'intérieur, tandis qu'une éclatante lumière couve en son sein. Il arrive sur la plaine comme une comète tombant du ciel.

La forme inconcevable s'arrête au dessus de la plaine à une hauteur d'environ 500 mètres, donnant l'impression de prendre sa respiration. C'est l'instant où les investigateurs contemplent le Sultan des Démon : Azathoth. Cette belle image leur donne le droit de tirer un Jet de **SAN** qui leur fait perdre 1D10/1D100 points selon le résultat. Fous ? Qu'importe... il est 7h14 à Tunguska.

Azathoth explose et ses pseudopodes de plasma commencent à fouetter la campagne environnante. Une vague d'énergie pure fauche tout sur son passage. Il y a une grande lumière blanche et aveuglante... puis plus rien.

Le reste, ce sont les scientifiques qui l'interpréteront plus tard, comme ils pourront.

16 - Epilogue

Si Nodens est présent, il comprend ce qui arrive et par générosité, prend avec lui les investigateurs encore vivants. Il repasse le portail en toute hâte car même lui ne saurait lutter contre Azathoth. Il dépose ensuite les investigateurs sur l'île de Santorin dans les Cyclades en mer Egée (*Les restes d'une autre apparition d'Azathoth ?*).

Ils reprennent connaissance quelques heures après. Leurs blessures sont stabilisées s'ils en ont, mais ils se demandent bien ce qu'ils font ici. Leur dernier souvenir est de s'être couchés après un bon repas chez Svetlana Ivanovna Torpushonok à Vanavara. Ils ont oublié tout le reste définitivement.

Leur **SAN** est restaurée : c'est le dernier cadeau que pouvait leur faire Nodens avant de partir. Les connaissances acquises par les orbes sont cependant toujours gravées dans les esprits des investigateurs qui pourront donc en bénéficier ultérieurement.

Il leur faudra ensuite une bonne semaine pour regagner St Petersburg et l'histoire reprendra son cours normal. Nyarlathotep abandonne Stolypine, mais s'intéresse à un nouveau personnage plein de promesses... Lénine !

Les trésors que les investigateurs pouvaient avoir sur eux sont toujours là, mais pas les coffres et autres objets trop volumineux. L'évangile de Jésus Christ a pu échapper à la destruction s'il était dans un sac, ou protégé convenablement. Là encore, le souvenir de l'origine de ces objets restera à jamais un mystère pour les investigateurs.

Si Nodens a été vaincu par Nyarlathotep... Est-il vraiment utile de faire un dessin ?



Crédits et Remerciements

L'auteur tient à remercier l'ensemble des personnes qui, par leurs travaux, leur passion, et leurs réalisations ont permis l'écriture de ce scénario pour l'Appel de Cthulhu :

Wikipédia, sa fondation et ses nombreux contributeurs.
Google pictures pour les illustrations.
TOC, et tous les cintrés de Tentacules.net.
Chaosium et tout spécialement Sandy Petersen.

Les documents ont été réalisés avec Microsoft Word 2007 et Visio 2003.
Effets spéciaux par Adobe Photoshop CS2.

Ce scénario et ses documents sont libres de droit
Toute commercialisation est interdite.

Contact : Jimson_weed@hotmail.com

Enfin, merci à HPL, pour son univers et ses indicibles nouvelles qui ne vieillissent pas et continuent de nous faire cauchemarder joyeusement.



Dmitri Ivanovitch Vlassov

Dmitri Ivanovitch Vlassov - 34 ans - Bucheron et Trappeur.

Bonus / Pénalité aux Dommages : + 1D6

| | | | | | | | |
|-----|----|-----|----|-----|----|----------|------|
| FOR | 17 | DEX | 11 | INT | 13 | Idée | 65 % |
| CON | 15 | APP | 08 | POU | 11 | Chance | 55 % |
| TAI | 17 | SAN | 99 | EDU | 06 | Connais. | 30 % |

POINTS DE VIE

| -2 | -1 | 0 | +1 | +2 |
|----|----|----|----|----|
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |

POINTS DE MAGIE

| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |



| | | | |
|--------------------|----|---------------------|----|
| Botanique | 35 | Monter à Cheval | 70 |
| Discrétion | 45 | Nager | 65 |
| Ecouter | 45 | Premiers Soins | 55 |
| Esquiver (DEX x 2) | 22 | Sauter | 35 |
| Grimper | 40 | Se Cacher | 40 |
| Lancer | 45 | Suivre une Piste | 75 |
| Marchandage | 30 | Trouver Objet Caché | 60 |

| Arme | % | Dom | Att/R | Portée | Panne | Empal. | Tirs | PdV | Mun. |
|---------------|----|-------|-------|--------|-------|--------|-------|-------|-------|
| Coup de Pied | 35 | 1D6 | 1 | | | | | | |
| Coup de Poing | 70 | 1D3 | 1 | | | | | | |
| Coup de Tête | 10 | 1D4 | 1 | | | | | | |
| Lutte | 50 | | 1 | | | | | | |
| Couteau | 60 | 1D4 | 1 | | | 12 % | | 9 | |
| Fusil M/1894 | 70 | 2D6+2 | 1/2 | 110 | 99 | 14 % | 5 | 12 | 30 |
| Hache | 75 | 1D8+2 | 1 | | | 15 % | | 15 | |

Les 60 Guerriers Mayas

Les 60 Guerriers Mayas. (Modèle Standard)

Bonus / Pénalité aux Dommages : + 1D4 (+ 1D2 à la lance)

| | | | | | | | | | |
|-----|----|-----|----|-----|----|----------|------|--------------------|----|
| FOR | 14 | DEX | 14 | INT | 11 | Idée | 55 % | Esquiver (DEX x 2) | 35 |
| CON | 14 | APP | 07 | POU | 13 | Chance | 65 % | Discrétion | 40 |
| TAI | 13 | SAN | 99 | EDU | 06 | Connais. | 30 % | Lancer | 45 |
| | | | | | | | | Sauter | 35 |

POINTS DE VIE : 14

| Arme | % | Dom | Att/R | Portée | Panne | Empal. | Tirs | PdV | Mun. |
|---------------|----|-------|-------|--------|-------|--------|-------|-------|-------|
| Coup de Pied | 35 | 1D6 | 1 | | | | | | |
| Coup de Poing | 55 | 1D3 | 1 | | | | | | |
| Coup de Tête | 10 | 1D4 | 1 | | | | | | |
| Lutte | 45 | | 1 | | | | | | |
| Epée de fer | 45 | 1D6+1 | 1 | | | 9 % | | 15 | |
| Lance de fer | NC | 1D6 | 1 | 10 | | 11 % | | 12 | |
| Poignard | 45 | 1D4+2 | 1 | | | 9 % | | 15 | |



Les Insurgés

Lioubov Kostchié - 38 ans - Insurgé Bolchevik.

Bonus / Pénalité aux Dommages : + 1D4

| | | | | | | | |
|-----|----|-----|----|-----|----|----------|------|
| FOR | 14 | DEX | 15 | INT | 13 | Idée | 65 % |
| CON | 14 | APP | 11 | POU | 14 | Chance | 70 % |
| TAI | 12 | SAN | 99 | EDU | 13 | Connais. | 65 % |

POINTS DE VIE

| -2 | -1 | 0 | +1 | +2 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | | | | |

POINTS DE MAGIE

| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |



| | | | |
|--------------------|----|---------------------|----|
| Baratin | 35 | Monter à Cheval | 45 |
| Chimie | 25 | Nager | 40 |
| Discrétion | 40 | Premiers Soins | 55 |
| Esquiver (DEX x 2) | 35 | Psychologie | 40 |
| Grimper | 45 | Sauter | 40 |
| Lancer | 40 | Se Cacher | 35 |
| Marchandage | 30 | Trouver Objet Caché | 40 |

| Arme | % | Dom | Att/R | Portée | Panne | Empal. | Tirs | PdV | Mun. |
|--------------------|----|-------|-------|--------|-------|--------|-------|-------|-------|
| Coup de Pied | 30 | 1D6 | 1 | | | | | | |
| Coup de Poing | 55 | 1D3 | 1 | | | | | | |
| Coup de Tête | 10 | 1D4 | 1 | | | | | | |
| Lutte | 35 | | 1 | | | | | | |
| Fusil Mosin-Nagant | 40 | 2D6+4 | 1 | 110 | 99 | 8 % | 7 | 12 | 9 |
| Rev. Nagant M-1895 | 55 | 1D10 | 1 | 15 | 99 | 11 % | 7 | 10 | 17 |
| Poignard | 45 | 1D6 | 1 | | | 9 % | | 12 | |

Les autres Insurgés Bolcheviks. (Modèle Standard)

Bonus / Pénalité aux Dommages : + 1D4

| | | | | | | | | | |
|-----|----|-----|----|-----|----|----------|------|--------------------|----|
| FOR | 14 | DEX | 13 | INT | 12 | Idée | 60 % | Esquiver (DEX x 2) | 35 |
| CON | 13 | APP | 11 | POU | 13 | Chance | 65 % | Monter à Cheval | 45 |
| TAI | 13 | SAN | 99 | EDU | 12 | Connais. | 60 % | Discrétion | 40 |
| | | | | | | | | Lancer | 40 |
| | | | | | | | | Se Cacher | 35 |

POINTS DE VIE : 13

| Arme | % | Dom | Att/R | Portée | Panne | Empal. | Tirs | PdV | Mun. |
|--------------------|----|-------|-------|--------|-------|--------|-------|-------|-------|
| Coup de Pied (25) | 30 | 1D6 | 1 | | | | | | |
| Coup de Poing (50) | 55 | 1D3 | 1 | | | | | | |
| Coup de Tête (10) | 10 | 1D4 | 1 | | | | | | |
| Lutte (25) | 35 | | 1 | | | | | | |
| Fusil Mosin-Nagant | 40 | 2D6+4 | 1 | 110 | 99 | 8 % | 7 | 12 | 9 |
| Rev.Nagant M-1895 | 55 | 1D10 | 1 | 15 | 99 | 11 % | 7 | 10 | 17 |
| Poignard | 45 | 1D6 | 1 | | | 9 % | | 12 | |



Vassili Ianovitch Dolguchev

Vassili Ianovitch Dolguchev - 41 ans - Prêtre Orthodoxe.

Bonus / Pénalité aux Dommages : + 1D6

| | | | | | | | |
|-----|----|-----|----|-----|----|----------|------|
| FOR | 13 | DEX | 14 | INT | 14 | Idée | 70 % |
| CON | 16 | APP | 12 | POU | 14 | Chance | 70 % |
| TAI | 13 | SAN | 99 | EDU | 16 | Connais. | 80 % |



POINTS DE VIE

| | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 |
|----|----|----|----|----|----|
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |

POINTS DE MAGIE

| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|----|----|----|----|----|----|----|---|
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | |

| | | | |
|--------------------|----|-----------------|----|
| Botanique | 35 | Marchandage | 30 |
| Discussion | 45 | Monter à Cheval | 40 |
| Eloquence | 65 | Nager | 35 |
| Esquiver (DEX x 2) | 28 | Premiers Soins | 65 |
| Grimper | 40 | Sauter | 30 |
| Lancer | 30 | Se Cacher | 40 |
| Langue : Grec | 55 | Psychologie | 45 |

| Arme | % | Dom | Att/R | Portée | Panne | Empal. | Tirs | PdV | Mun. |
|---------------|----|-------|-------|--------|-------|--------|-------|-------|-------|
| Coup de Pied | 25 | 1D6 | 1 | | | | | | |
| Coup de Poing | 50 | 1D3 | 1 | | | | | | |
| Coup de Tête | 10 | 1D4 | 1 | | | | | | |
| Lutte | 30 | | 1 | | | | | | |
| Crucifix | 25 | 1D4 | 1 | | | | | 9 | |

Le Poker et ses Mains

Quinte Flush Royale



Quinte Flush



Carré



Full



Couleur



Suite



Brelan



Double Paire



Paire

