

Un scénario pour l'Appel de Cthulhu pour investigateurs débutants et/ou expérimentés.

Scénario Jeff Beney
Plans Virginie Augustin

Embarqués sur un steamboat, sur lequel est organisé un grand tournoi de poker, nos innocents investigateurs vont vivre une étrange aventure le long du Mississippi. D'escale en escale, de meurtres bizarres en rites impies, ils vont s'apercevoir que la croisière ne s'amuse pas tant que cela. Et si les vainqueurs ne devaient récolter pour toute cérémonie qu'un sacrifice pour un dieu obéissant aux dures lois du chaos mathématique ? C'est clair, y a maldonne ! Et ça ne va pas vous réconcilier avec les probas.

Les croisières Packay vous invitent

Le cousin germain millionnaire ou le vieil arrière grand-oncle excentrique d'un des personnages-joueurs est un passionné de poker (si, si, fouillez bien dans les back-grounds).

Chaque année, ce dernier participe à un tournoi mondain, très sélect et de renommée : le Packay Ace Cruise (alias PAC). Mais, cette année, pour une raison idiote (accident de chasse, maladie mentale ou krach boursier, à vous de voir), ce parent éloigné ne peut participer au PAC. Il a donc décidé de donner son invitation au personnage-joueur en question.

C'est un cadeau qui ne se refuse pas, d'autant que ce tournoi est gratuit et tous frais payés par le PAC, qu'il se déroule sur cinq jours et sur le plus beau bateau à vapeur de tout le Mississippi, de Saint-Louis à la Nouvelle-Orléans. Seule condition : il faut savoir jouer au poker (le parent du personnage-joueur choisi lui aura bien évidemment donné quelques leçons) et participer au tournoi.

De plus, le personnage-joueur peut se faire accompagner (toujours gratuitement) de deux autres personnes, qui partageront sa chambre à bord. Malheureusement, ceux-ci ne pourront pas participer au tournoi. Sinon, un billet normal pour la croisière coûte 500\$ par tête. C'est très sélect, on vous avait prévenu : certaines personnes payent très cher le simple privilège de pouvoir assister à ce grand événement mondain de l'année. Mais bon, une semaine sur le Mississippi, entouré de toute la haute société qui s'adonne au vice du jeu, cela promet d'être intéressant.

Welcome aboard, ladies and gentlemen!

Les personnages-joueurs embarqueront à Saint-Louis, à bord du "Commodore Sullivan", un immense et fringant bateau à vapeur.

Elliot Winthorpe III, célèbre millionnaire et propriétaire du bateau (cf. PNJ), souhaitera en personne, en compagnie du capitaine du bateau, la bienvenue aux passagers avant le départ. Passionné de poker, c'est le créateur et l'organisateur du tournoi. Après un bref cocktail, les personnages-joueurs pourront participer à la visite guidée du "Commodore Sullivan".

Le bateau compte cinq niveaux. Le premier niveau est occupé par les machines. Le deuxième accueille le personnel navigant, les cuisines et l'intendance. Ce niveau est en fait le pont principal, où se déroulent un tas

d'animations et de jeux.

Le troisième et le quatrième niveaux (le premier et le deuxième étages) sont réservés aux cabines des passagers (cent cinquante au total). Il existe trois catégories de cabines, de luxueux à très luxueux, toutes confortables quoique réduites.

Le cinquième niveau accueille une immense salle de réception, où se tiendra le tournoi de poker durant tout le voyage, de 10h à 13h et de 15h à 18h. L'étage compte également un grand restaurant où sont servis tous les repas, et une petite salle de bal.

Le personnel est stylé et affable, la décoration est chic et de bon goût.

Bref, tout n'est que luxe, calme et volupté !

Kaajh'Kaalbh

Kaajh'Kaalbh est une très vieille divinité inférieure, inféodée à Azathoth, le chaos rampant. Son territoire est une dimension parallèle, perpétuellement en mouvement, où tout naît, se crée, se développe, explose et disparaît en un instant. Cette dimension, régie par le chaos, est tellement instable, qu'il est probable qu'elle n'existe pas. D'ailleurs Kaajh'Kaalbh n'est bien souvent qu'une abstraction mathématique qui se crée et meurt en même temps.

Obéissant à ses propres lois probabilistes non euclidiennes, Kaajh'Kaalbh est la plupart du temps totalement inoffensif, car trop occupé à se donner une forme et à se détruire. Mais surtout Kaajh'Kaalbh est cantonné à sa dimension chaotique originelle du même de ses lois chaotiques.

Pourtant il existe un moyen de contacter et de faire venir Kaajh'Kaalbh :

- ✓ il faut charger des réceptacles (des personnes) en probabilités chaotiques (comme cela peut se produire dans un tournoi de poker) ;
- ✓ puis, il faut transformer ces probabilités chaotiques en probabilités chaotiques non euclidiennes (cf. « La martingale non euclidienne de Krieuff ») ;
- ✓ à l'aide d'un rituel complexe, ces probabilités "négatives" créeront une brèche, une porte dimensionnelle ;
- ✓ on envoie ensuite un messenger (un vagabond dimensionnel) pour attirer l'attention de Kaajh'Kaalbh ;

La divinité traverse alors la brèche et vrouff ! toute la Louisiane disparaît (en guise d'apéritif pour la divinité) et se transforme en lac de lave, en océan de mercure, en gelée

de myrtilles ou en ce que vous voulez.

De toute façon, le passage de Kaajh'Kaalbh causera des brèches dimensionnelles irrémédiables dans cette région.

Première donne

Le tournoi de poker commence dès le lendemain matin du départ. Les deux cent cinquante-six participants sont répartis par tirage au sort autour de soixante-quatre tables de quatre joueurs.

Le principe du tournoi est simple : on joue pendant six heures à la même table avec les mêmes joueurs. On ne mise pas d'argent, que des jetons (nous sommes entre gens de bonne compagnie). Chacun commence chaque jour la partie avec le même nombre de jetons. Pour se qualifier, il faut terminer la journée avec le plus grand nombre de jetons de sa table. On accède alors en quart de finale et rebelote (re-poker !). On applique le même principe pour la demi-finale et, bien entendu, la finale.

Pendant les parties du tournoi, le public n'est pas autorisé à pénétrer dans la salle de réception. De même, les joueurs ne peuvent pas en sortir durant le jeu, à moins d'être accompagné par un arbitre.

Il y a un arbitre par table. Celui-ci note les différentes mises, mains gagnantes et surtout veille à ce que personne ne triche.

La première journée du tournoi se déroule sans anicroche, à un détail près. Un des joueurs, Lothar Monroe, un gigolo notoire pour vieilles et riches veuves, est pris à partie par un des arbitres qui le soupçonne de tricher. Monroe fera un esclandre et Elliot Winthorpe III sera obligé d'intervenir. Faute de preuves, l'incident sera clos.

Les voyageurs qui ne participent pas au tournoi peuvent se distraire sur le pont principal. C'est l'occasion de rencontrer des gens de la haute société, hauts en couleurs et bizarres (certains diront "excentriques") : baronne russe blanche alcoolique qui parle au fantôme du tsar, milliardaire texan chasseur de bêtes étranges, vieux mécène aveugle collectionneur de tableaux morbides : laissez parler votre imagination. Cette galerie de portraits fournira suffisamment de fausses pistes pour occuper des joueurs paranoïaques.

Le soir, alors que le bateau viendra d'accoster dans un petit port fluvial, les participants et simples voyageurs se retrouveront pour dîner dans la salle de restaurant. Elliot Winthorpe III invitera à sa table les joueurs



de poker qui auront fait les meilleurs scores de la journée, dont la sémillante Marion de Jong. C'est d'ailleurs en sa compagnie que Winthorpe ouvrira le bal, vers 22 heures. Là, les personnages-joueurs pourront faire plus ample connaissance avec Winthorpe, Marion de Jong, Conrad von Strauss et Maximilian Ferguson (cf. "PNJ").

Disparition nocturne et ren-contre opportune

Il y aura pourtant une personne pour qui la soirée va mal se terminer : Lothar Monroe. Alors qu'il venait de raccompagner une riche veuve éplorée (la baronne russe par exemple) et qu'il regagnait sa cabine, Monroe sera discrètement enlevé par quatre membres d'équipage. Les kidnappeurs le drogueront et l'enfermeront dans une cache sur le bateau (un plancher secret dans une des soutes à bagages).

Au matin, la riche veuve constatera que Monroe a disparu (ses affaires ne sont plus dans sa cabine). Elle demandera alors aux personnages-joueurs de le retrouver, sous prétexte qu'il lui avait emprunté une coquette somme (à vous de la définir). Elle offrira une récompense s'ils le retrouvent. Une rapide enquête dans le port apprendra aux personnages-joueurs que Monroe n'a jamais quitté le bateau. Les personnages-joueurs voudront sans doute fouiller le "Commodore Sullivan". Ce sera l'occasion pour eux de rencontrer Abraham Jackson, le chef mécanicien (cf. PNJ). Ce sympathique vieillard leur jouera un numéro de bon samaritain, les aidant dans leurs investigations. Qui se solderont par un échec. Mais ce n'est pas grave : l'essentiel, c'est qu'ils aient lié connaissance avec Abraham Jackson.

Vos personnages-joueurs et le tournoi

A moins de vouloir pousser le roleplaying jusqu'à faire réellement jouer au poker, voici un moyen de simuler les parties. Même si le fait que le personnage-joueur se qualifie ou non dans les parties n'influe en rien sur l'intrigue. Pour simuler une partie de votre personnage-joueur, faites-lui faire un jet de dés sous l'idée (pour voir s'il joue bien) et un jet sous la chance (pour savoir s'il a du jeu) par heure de jeu. S'il réussit les trois-quarts de ses jets de dés (soit 9 sur 12 jets au total), il est qualifié.

La martingale non euclidienne de Krieuff

Mathématicien allemand visionnaire du siècle dernier, Albert Krieuff a voué sa vie à démontrer l'existence de dimensions parallèles. En partant de probabilités qu'il qualifiait de "chaotiques" régies par le hasard, Krieuff disait qu'on pouvait altérer la réalité. Il suffisait pour cela de changer les probabilités normales, c'est-à-dire euclidiennes, en probabilités chaotiques non euclidiennes. En effet, pour Krieuff les probabilités chaotiques non euclidiennes créaient des portes, des voies de communication avec des dimensions parallèles. Seul problème : il fallait "pervertir" la logique euclidienne pour obtenir des probabilités chaotiques non euclidiennes. Krieuff prétendait que le jeu était un moyen de créer des probabilités chaotiques, d'attirer ces ondes de communication. Les joueurs, par des répétitions de sé-

quences précises et récurrentes, des martingales, étaient des émetteurs d'ondes, des créateurs de probabilités chaotiques influant sur la chance qu'un événement a de se réaliser. Il suffisait de traduire ces ondes, de les pervertir, pour créer des portes interdimensionnelles et faire apparaître une autre réalité sur notre plan.

Mais Krieuff ne voulut jamais expliquer comment pervertir la logique euclidienne, expliquant que ce serait trop dangereux pour l'équilibre de notre dimension. Rejeté par ses pairs, Krieuff finit par se suicider.

Mais que se trame-t-il donc ? humm !

Abraham Jackson n'est pas le gentil et serviable mécanicien noir qu'il semble être. C'est un homme brisé, un homme ivre de vengeance, qui a basculé dans l'occulte pour assouvir ses pulsions nihilistes.

Fils d'esclave, Abraham a vu sa famille massacrée par ses maîtres, puis il a été persécuté par le K.K.K. Le jeune garçon en nourrit une haine farouche pour le sud des États-Unis, raciste et rétrograde. Finalement Abraham s'est réfugié dans une colonie de dégénérés consanguins du bayou, qui l'ont initié au culte de Kaajh'Kaalbh, une divinité chaotique. Plus tard, il a étudié le vaudou. Ruminant sa vengeance, il a ensuite mené une existence vagabonde. Jusqu'au jour où il a rencontré Elliot Winthorpe III. Celui-ci était à l'époque au bord de la ruine, criblé de dettes de jeu. Abraham lui a proposé un marché : son âme contre une chance infaillible au jeu. Winthorpe a accepté, devenant le jouet d'Abraham. Celui-ci allait enfin pouvoir accomplir sa vengeance : invoquer sa divinité, Kaajh'Kaalbh, pour qu'elle vienne raser le sud des États-Unis.

Mais pour réaliser son invocation, Abraham a besoin de "réceptacles de probabilités", de personnes désignées par le hasard pour tenir certains rôles dans sa cérémonie. Il a donc chargé Winthorpe d'organiser un nouveau tournoi afin de trouver ces "réceptacles", ces avatars symboliques chargés de probabilités favorables. Pour sa cérémonie, Abraham a besoin d'un avatar de la dame de trèfle, du valet de pique et du joker (Winthorpe étant le roi de carreau qui préside à la cérémonie). Winthorpe a donc sélectionné des joueurs connus pour leur chance, donc potentiellement intéressants pour la cérémonie finale. Lors du voyage, informé par les arbitres, il détectera les avatars en fonction de leurs mains gagnantes : celui qui gagne grâce à une prédominance des valets sera le valet de pique de la cérémonie, celui qui gagne grâce aux jokers sera le joker, etc.

Une fois ces avatars désignés par la chance, il pourra appeler Kaajh'Kaalbh et raser le sud de la carte.

Les quarts de finale

Une fois le bateau reparti sur les flots, le tournoi reprend. Rien de notable ne se déroulera au cours des parties. Seule personne à s'être illustrée, Conrad von Strauss remportera brillamment son quart de finale. Comme tous les joueurs d'exception, il aura le privilège de dîner à la table de Winthorpe. À la fin du repas, fin saoul, Conrad propose-

ra un toast : il expliquera qu'il doit sa victoire aux mathématiques et à son maître Albert Krieuff. S'apercevant que son auditoire n'est pas très réceptif, Conrad s'éclipsera, honteux.

Si, par la suite, les personnages-joueurs réussissent à sympathiser avec Conrad, celui-ci voudra bien leur expliquer les théories de son maître à penser (cf. "La martingale non euclidienne de Krieuff").

Au cours du bal donné après le dîner, les personnages-joueurs pourront apprendre quelques faits troublants sur Elliot Winthorpe III. Un des convives, proche du millionnaire, leur racontera que le tournoi a bien failli ne pas avoir lieu cette année. En effet l'année dernière, Winthorpe a manqué de perdre sa fortune à cause d'une accumulation de dettes de jeu. Puis, du jour au lendemain, il a réussi à regagner tout l'argent qu'il devait. Étrange, non ?

Jour de relâche à Memphis

Le lendemain, le "Commodore Sullivan" fera escale à Memphis. Tout le monde a quartier libre et peut descendre à terre pour la journée. Un guide sera mis à disposition des voyageurs qui souhaitent faire une visite des lieux touristiques et curiosités locales.

Si les personnages-joueurs décident de rester à bord, ils auront peut-être la chance d'apercevoir un bien curieux manège. Une fois le bateau déserté, Elliot Winthorpe et un groupe de marins (des adorateurs de Kaajh'Kaalbh) déchargeront de lourdes caisses. L'une d'elles contient Lothar Monroe, les autres renferment des objets de culte. Ils les chargeront jusqu'à un camion garé sur les docks et rouleront hors de la ville, pour se rendre dans une forêt voisine. Là ils organiseront une cérémonie au cours de laquelle Monroe sera sacrifié pour invoquer un vagabond dimensionnel. Winthorpe contrôlera la créature et l'enverra vers la dimension de Kaajh'Kaalbh. Si les personnages-joueurs troublent la cérémonie, Winthorpe n'hésitera pas à lancer ses sbires pour supprimer les gêneurs.

Si Winthorpe est simplement interrogé sur sa balade champêtre, il éludera la question en prétendant qu'il s'est débarrassé d'une partie de l'ancien ameublement du bateau et qu'il est parti le stocker dans un garde-meuble à la campagne.

Intrigues dans les courses

Les derniers événements, plus les confidences glanées ici et là, devraient conduire vos personnages-joueurs à surveiller avec plus d'attention Winthorpe. En suivant très discrètement ce dernier dans les jours qui suivent on peut assister à d'étranges manèges :

✓ Tous les arbitres remettent d'abord leur compte rendu de partie à Winthorpe, qui les étudie, avant de les remettre à l'huissier qui s'assure de la régularité des parties.

C'est ainsi que Winthorpe sélectionne les meilleurs candidats au rôle d'avatars (exemple : Marion de Jong a souvent gagné avec une dame de trèfle dans sa main,



Conrad von Strauss tire beaucoup de jok'ers...).

✓ Alors qu'il se retire dans sa chambre tôt dans la soirée pour dormir, Winthorpe n'éteint pas la lumière avant 2 ou 3h du matin. En réalité, il fait des réussites pendant des heures avec un jeu de cartes des plus hideux. Ces cartes sont en fait des cartes maudites : les 52 infinités d'Archontat dessinées par un sorcier vénitien au siècle dernier. Ces antiques cartes permettent à son possesseur, moyennant un point de magie par jour (par l'intermédiaire de réussites), de contrôler les pensées de joueurs manipulant celles-ci.

Une fois qu'il a terminé ses patiences, Winthorpe range précieusement les cartes.

✓ Tous les matins, avant que ne sonne la cloche invitant les passagers à prendre leur petit déjeuner, Winthorpe part inspecter les soutes. Et il disparaît pendant quelques minutes, avant de réapparaître à l'autre bout du bateau tout aussi mystérieusement. En fait il emprunte une des trappes ou soutes secrètes du bateau pour aller prendre ses ordres de la journée auprès de Papa Liog'ta.

Pour le reste, la journée suivant l'escale à Memphis se déroulera dans la quiétude la plus totale. La demi-finale du tournoi verra émerger un nouveau joueur émérite : l'obèse et suffisant juge Maximilian Ferguson, originaire du Texas, qui a fait toute sa carrière sur le nombre de personnes qu'il a envoyées à l'échafaud. Et qui se vantera une fois de plus que c'est le valet de pique (symbole de la mort) qui lui a porté chance. Comme à son habitude, Winthorpe invitera le champion de la journée à sa table.

En liesse pour la finale

Nous sommes maintenant arrivés à la dernière journée du tournoi, dont la finale se tiendra dans l'après-midi. Pendant toute la matinée, Winthorpe demeura invisible, cloîtré dans sa cabine : il passera la matinée à trafiquer les 52 infinités d'Archontat, en collant dessus des cartes neuves pour qu'elles ressemblent à celles du tournoi. Il confiera ensuite, discrètement ce paquet à l'arbitre chargé de surveiller la table.

Au début de l'après-midi, les finalistes se retrouveront dans la salle de réception. Fait exceptionnel, le public peut assister à la partie.

Seront présents à la table : Winthorpe, Marion de Jong, Conrad von Strauss, Maximilian Ferguson. L'arbitre apportera les cartes (le jeu trafiqué) et la partie commencera. Tout semblera parfaitement se dérouler. Pourtant, un personnage-joueur observateur ou psychologue remarquera un changement de comportement en cours de partie, parmi les finalistes : par exemple, Marion de Jong sera prise de vertiges chaque fois qu'elle jouera la dame de trèfle. Ou Conrad Strauss fera des grimaces ou des blagues absurdes dès qu'il remportera une mise.

Ils sont en train d'être possédés par le jeu de cartes maudit ils deviennent les avatars contrôlés par Winthorpe. C'est bien évidemment Winthorpe qui remportera le tournoi (grâce à une main magistrale avec un carré de rois). Pour fêter l'événement, milliardaire annoncera la tenue d'un grand bal masqué le

soir même.

Cérémonie impie dans les soutes

Avant le dîner, on apportera aux personnages-joueurs des costumes inspirés par les cartes : déguisements de rois, de reine, de valets... jusqu'aux cartes ne représentant pas des figures. Ce qui conférera à la soirée une ambiance à la "Alice au pays des merveilles".

Durant la fête, qui a lieu dans la salle de réception, Winthorpe siégera sur un trône, déguisé comme il se doit en roi de carreau. À ses côtés, vêtus comme leurs avatars, se tiendront Marion de Jong, Maximilian Ferguson et Conrad von Strauss. Totalement possédés par leurs avatars, ils se comporteront comme tels (Marion essayera de vampirer tous les hommes, Conrad se complaira dans les blagues macabres...). Un orchestre jouera des quadrilles et des farandoles endiablées, poussant les invités à danser, à sortir de la salle pour envahir les ponts et les passerelles. La soirée ressemblera rapidement à un joyeux bordel.

Vers 23h30, alors que la fête battra son plein, les quatre compères s'éclipseront sur un claquement de doigts de Winthorpe. Ils se dirigeront discrètement vers les soutes, pour rejoindre Papa Liog'ta et ses fanatiques. Pour l'occasion, le vieux mécano troquera son bleu de travail contre une tenue traditionnelle vaudou.

Histoire de commencer la cérémonie dans la plus pure imagerie vaudou, Papa Liog'ta enverra ses sbires massacrer les invités isolés sur le pont. Un bon sacrifice, gratuit et lié au hasard, voilà qui devrait ravir Kaajh'Kaalbh. Une fois seul avec les avatars (Winthorpe, de Jong, von Strauss et Ferguson), Papa Liog'ta lancera sa cérémonie d'invocation, devant un pentagramme sommaire. Il se tiendra à une pointe, tandis que les avatars se répartiront aux quatre autres. À minuit si la cérémonie n'est pas interrompue, les quatre avatars se "liquéfieront" (1D6 point(s) de SAN si le jet est loupé) et Kaajh'Kaalbh apparaîtra sur le plancher de la soute, sous la forme d'un trou noir palpitant (1D8/1D10 pt(s) de SAN dans la vue). Et le chaos déferlera sur le sud des États-Unis.

Comment stopper la cérémonie ? Il existe deux moyens :

✓ Récupérer les cartes maudites (dans la cabine de Winthorpe, protégées par deux fanatiques) et les détruire. Ceci brisera le lien qui existe entre Winthorpe et les finalistes. Ceux-ci reprendront leur identité et leurs esprits au beau milieu du rituel. Puis, après une courte et intense crise d'hystérie, ils prendront les jambes à leur cou.

✓ Tuer Papa Liog'ta avant minuit... Bon courage ! Il n'hésitera pas à se protéger en envoyant les quatre avatars aux trousses des personnages-joueurs. Au final, il affrontera seul les personnages-joueurs, à grand renfort de sorts.

Conclusion

Si les personnages arrivent à arrêter la cé-

rémonie, ils regagneront 1D6 points de SAN. S'ils réussissent également à sauver les trois finalistes, ceux-ci les remercieront matériellement et leur assureront des appuis intéressants dans la haute société (+15% en crédit), après un petit passage en asile psychiatrique, bien entendu. Si Winthorpe s'en sort vivant sa folie le conduira rapidement au suicide.

Si Papa Liog'ta réussit à s'échapper, il fera un excellent vilain récurrent à recaser régulièrement dans vos aventures. Par contre, si Kaajh'Kaalbh fait un passage sur notre planète, tout le sud-est des États-Unis sera plongé dans un chaos probabiliste. Au Gardien des Arcanes de juger de l'ampleur de la catastrophe, de la disparition totale de cette partie du globe au simple accroissement de phénomènes paranormaux (résurgence massive des poltergeists, pluie de sang ou de grenouilles, etc.), en passant par l'apparition spontanée de créatures du mythe sensibles aux passages dimensionnels (vagabonds dimensionnels, chiens de Tindalos, etc.). Cette situation peut d'ailleurs être génératrice de scénarios ultérieurs, au cours desquels les personnages-joueurs devront réparer les dégâts et refermer des brèches temporelles causées par l'apparition de Kaajh'Kaalbh.



Les PNJ

Les nombres après la barre de fraction sont ceux à appliquer aux caractéristiques après la finale du tournoi de poker.

Elliot Winthorpe III

Millionnaire damné et avatar du roi de carreau

For 12/20 Dex 15 Int 16
Con 13/20 App 17
Pou 12/20 Tai 13 Édu 18
San 0 PdV 13/16
Bonus/malus aux dommages:
+1D4/+1D6
Compétences: Baratin 55%, Crédit 45%, Discrétion 60%, Esquiver 40%, Poker 75%, Mythe de Cthulhu 10%, TOC 35%
Sorts: contrôler les esprits (jeu de carte maudit)
Arme: Cal 45 (45%), Épée (65%)

Abraham Jackson alias "Papa Liog'ta"

Mécanicien et sorcier vaudou

For 14 Dex 14 Int 21 Con 15
App 10 Pou 30 Tai 10 Édu 25
San 0 PdV 13
Bonus/malus aux dommages: +1D4
Compétences: Baratin 65%, Discrétion 55%, Dissimuler 40%, Esquiver 40%, Mythe de Cthulhu 35%, Mécanique 55%.
Sorts: Atrophie d'un membre, Déflagration mentale, Invoquer/Contrôler Vagabond Dimensionnel, Invoquer Kaajh'Kaalbh, Mains de Colubra. Sortilège de mort

Marion de Jong

Veuve joyeuse et avatar de la dame de trèfle

For 10 Dex 14 Int 14 Con 11
App 14/20 Pou 14/20
Tai 12 Édu 14 San 65/0
PdV 12

Conrad von Strauss

Mathématicien illuminé et avatar du joker

For 11 Dex 11 Int 13/20
Con 12 App 13 Pou 13/20
Tai 10 Édu 18 San 19/0
PdV 11
Compétences: Astronomie 65%,
Mathématiques 85%, Mythe de
Cthulhu 5%, Physique 45%

Maximillian Ferguson

Juge en retraite et avatar du valet de pique

For 9 Dex 11/20 Int 17
Con 7/20 App 11 Pou 15/20
Tai 10 Édu 25 San 70/0
PdV 9/15
Compétences: Droit 65%, Crédit 55%, Persuasion 70%
Arme: Winchester (Fusil 55%)

Les Adorateurs de Kaajh'Kaalbh

Marins d'eau douce et cajuns dégénérés

For 14 Dex 12 Int 8 Con 14
App 9 Pou 10 Tai 12 San 0
PdV 13
Compétences: Écouter 35%, TOC 40%, Suivre une piste 65%, Navigation 35%
Armes: Coup de poing 80%, Arme de Poing 45% Couteau 55%

Le vagabond dimensionnel

(cf. page 123 du livre de règles de la 5^e édition)

