



Nicolas Rudler et NOH international illimited présentent :

Un scénario de jeux de rôle se basant sur les règles de l'appel de Chtulhu

Vous en reprendrez bien un morceau !

Localisation :

Nous sommes en mars 1855 sur les bords de la mer noire . Ici ,l'hiver n'a pas encore desserré son étreinte, mais plus sinistre celle de la mort et les humains en sont les dispensateurs. Car ici même ils jouent à leur jeu favori : la guerre .

Pour quelques prétextes vains ,fruit de l'avidité ou de la rancœur, pour quelques lambeaux de pouvoir ou de territoires, les voilà à se jeter les uns contre les autres dans un furieux massacre ...

Les grandes et glorieuses nations qui vont entrer en scène sont la Sublime Porte(l'empire Ottoman) le grand empire de napoléon III de France et l'empire Britannique de sa glorieuse majesté.

Ces deux derniers se sont alliés avec le premier ,directement concerné, pour contrer la sainte Russie des Tsar qui devenait menaçante pour les uns et les autres.

Bref tout ce petit monde s'est déplacé ici et se massacre dans la joie et la bonne humeur pour la bonne cause.

Attaqués en Crimée ,les Russes vont vite se trouver isolés .Fin 1854 ,ils évacuerons la rive droite du Danube puis les provinces danubiennes (Valachie et Transylvanie occupées par l'Autriche) et se retrouveront assiégés dans Sébastopol. Ils finiront par perdre cette guerre qui n'aura pas servi à grand chose sinon à tuer ou blesser quelques centaines de millier de gens qui auraient eut sans doute d'autres aspirations .Néanmoins cela aura permis à l'humanité d'avancer dans la civilisation , par le perfectionnement de moult techniques et diverses armes de guerre toujours plus efficaces ...

Toutes ces gesticulations ne nous intéressent que modérément , bien quelle soient en lien avec cette histoire .Elles sont un terreau ou un mal ancien va tenter de germer et prendre racine (gnek gnek !).

Un peu d'histoire pour se mettre dans le bain

Acte I

Nous sommes à la fin du XIV^o siècle dans ce qui sera la Roumanie ,dans la région sous danubienne qui deviendra la Dobroudja , les côtes sud ouest de la mer noire.

En ce temps là c'était une terre très peu peuplée , source d'incessants conflit territoriaux entre la Roumanie et la Bulgarie .Vers 1380 un aventurier koumane nommé Dobrouth en pris possession mais son fils Ivarno ne put tenir l'héritage et fut submergé par les Roumains et les Turc .

En ces temps reculé vivaient dans les marais du sud de l'embouchure du Danube des hommes noirs .Ils étaient issus de la race maudite des Brok-Huithrr , derniers rejetons dégénérés d'un peuple qui avait failli .Voici des millénaires ils avaient fait alliance avec les dieux anciens et en avaient tiré grand pouvoir mais leur cruauté et la folie qui les pris les mena à leur perte et



ils furent presque tous anéantis .On les disait sorciers et d'horribles Légendes relataient leurs pratiques abominables.

Ivarno et ses derniers fidèles se retrouvèrent acculé au Danube , sans espoir de salut .Dans un effort désespéré ils réussirent à traverser les lignes ennemies pour se perdre dans les grands marais du delta. Là ils furent recueillis par le peuple maudit .Ivarno se mêla à leur pratiques blasphématoires car ils lui dirent que s'il se convertissait le grand pouvoir des anciens dieux serait sien et lui redonnerait la terre dont il avait été chassé. Brisé par le désespoir et la rancœur il prêta l'oreille à leur hideuses psalmodie et devint un adepte du culte maudit .On dit qu'il sacrifia de sa main tous ses suivants sauf Jeckno son plus fidèle serviteur et qu'il devint par sa malice et sa cruauté le premier des prêtres du culte des Abominations . Il retrouva une partie des secrets oubliés et restaura certains des pouvoirs des Brok-Huithrr .Le marais devint un lieu maudit et détesté, nul n'osait y pénétrer .

Après dix années , alors que les Turcs avaient pris le contrôle de ses anciennes terres , il se cru prêt et sorti de son repaire .Son peuple qui pliait sous le joug ottoman se souleva ,plein d'espoir .Grâce aux connaissances mauvaises il avait rallié à lui des créatures déchues du monde inférieur qui lui permirent de vaincre ses ennemis .

Et il régna pendant cinq ans ,mais il n'était plus humain. Son peuple et presque tout ses alliés finirent par l'abandonner et même ses parents qui l'avaient rejoint dans l'espoir d'une restauration furent écœurés par la cruauté sans limite de celui qui se nommait à présent le prince rouge.

Et devant le danger qu'il représentait , il y eut une sainte alliance entre la croix et le croissant .La guerre fut impitoyable et son souvenir même fut presque totalement banni de la mémoire des hommes .

Pourtant voici quelques siècles l'on murmurait encore dans les souk d'Istanbul que ce fut grâce au Soufi Melak ibn Falouk et aux moines du monastère Saint-Georges que par la grâce de Dieu et d'Allah le maudit prince Ivarno fut défait .Mais telle était la force qu'il avait acquise que nul ne pu le mettre à mort . Grâce aux haches de Saint-Georges on le démembra vif et l'on écorcha son lieutenant Jeckno l'infâme .

Mais les morceaux de son corps restaient comme vivant et d'une terrible malignité .Il fut décidé de les livrer aux flammes purificatrices .La nuit même ou le grand bûcher consacré devait consumer cet être démoniaque , les morceaux de sa dépouille furent pris et son lieutenant disparu .Les recherches furent infructueuses .Certains dirent que les chevaliers de sa garde, les féroces *Draculs*, avaient dissimulé son corps dans un lieu secret .D'autre soutirent que c'était Jeckno l'écorché qui avait pris le corps de son maître afin de lui rendre vie mais qu'il fini par être rattrapé par les moines de Saint-Georges et périr noyé dans le lac noir , entraîné par le grand sac qu'il se refusait de lâcher. Mais parmi les chroniqueurs monastiques ils en fut certains pour rapprocher la vie du prince de sang avec le destin de Vlad Tempes l'Empaleur , dernier descendant des seigneurs Dracul , les plus sinistres serviteurs humains d'Ivarno...

En fait , il fut bien enlevé par Jeckno , et disparu dans le lac noir .Mais son lieutenant n'était lui aussi plus vraiment humain .Il réussit à se rendre sur l'île des morts , mais là ses forces le trahirent .Voyant qu'il ne pourrait rendre vie à son maître il l'ensevelit dans une tombe et lui – même se coucha dans l'étang de bitume . Avant de s'enfuir il avait eut le temps de converser en pensée avec les rares survivants du peuple noir , les enjoignant de garder leur maître et d'attendre le moment de leur réveil

«Quand le sang coulera sur les pentes du lac Uluknu , le sang appellera le sang , alors je me relèverais et vous appellerais pour le réveil du maître »

Et passent les années , le delta du Danube resta sous dominance turque. Il y eut bien des carnages au cours des siècles et mainte fois le sang du grand fleuve se teinta d'écarlate



.Pourtant le mal ne se réveilla pas .Car le couvent Saint –Georges fut reconstruit sur un plateau rocheux tout proche du lac noir ,et en ce lieu les pères veillaient .Lors des guerres ils se relayèrent pour prier leur saint patron et leur dieu et telle était leur ferveur que le mal ne put se réveiller.

Mais quand vint la guerre de Crimée , il y eut de nouveaux massacre .Silistrie ville stratégique du haut Danube fut féroceement attaquée par les russes. Les turcs résistèrent courageusement .Et ce fut l'arrivée du corps expéditionnaire franco-anglais .Hélas dans les cales des navires il y avait un passager clandestin qui s'était invité pour la danse macabre : le choléra .Ennemi meurtrier et sans allégeance il allait, plus que la guerre faucher les vies.

Il vint aux portes du monastère alors que tous priaient pour conjurer les horreurs de la guerre .Le père Soukaliou fut la première victime , la moitié du monastère le suivit vers les demeure célestes.

Et la garde fut relâchée , le sang vint baigner les rives de l'île des morts ou ne dormaient pas que les anciens seigneurs daces . Puis vint le temps des bûchers , car de crainte d'une épidémie les moines décidèrent de brûler les morts. Ce fut le frère Boulinine qui se rendit sur l'île afin de faire provision de bitume pour les foyers. Mal lui en pris car il fut saisi par Jekno l'écorché qui s'était réveillé dans son linceul de naphte .Il le tua et se vêtit de son vêtement de chair .

Puis il pris les morceaux du corps de son maître pour les rassembler .Mais il n'y parvint pas et compris alors si cela n'était pas fait rapidement ils se décomposeraient à jamais.

Secrètement il quitta l'île et se rendit sur l'ancienne ruine du château des tourments, Kûrlack leur ancienne demeure .Il pria les anciens dieux et leur promit de grands sacrifices pour leur aide .

Sur l'ancien autel son appel fut entendu et vinrent à lui les derniers hommes noirs et aussi ce message :

*«Jusqu'à la nouvelle lune tu as !
Trouves des corps de ces chrétiens arrogants
Porteurs et dispensateurs de vie
Pour le corps de ton maître
Mènes les sur l'autel noir
Par le sacrifice de leur âmes
A jamais le seigneur Ivanko reviendra
Pour notre plus grande gloire ».*

Guidé par une funeste intuition il se rendit sur la route de Constanta et croisa un petit groupe d'officiers français du service de santé .Ils s'en retournaient au château de Csäluk , tenu par les turcs .Là s'était monté un hôpital de campagne en prévision du débarquement allié en Crimée . Jekno et ses suivants les tuèrent et il pris l'apparence de leur chef , le médecin – capitaine Hubert de Varles.

Il se rendit au château avec quelques sbires , envoyant d'autres quérir des renforts contre récompense (il avait déterré une partie des trésors de Kûrlack) Arrivé à Csäluk il découvrit avec bonheur le premier arrivage de blessés graves en provenance de Crimée (les PJ !)

Utilisant son art de nécromancien il lia les morceaux de son maître au corps mutilés de ces militaire .Ils seraient les porte-greffe et gardien de sa vie

Mais après ce difficile ouvrage il senti que la peaux du médecin- capitaine se délitait et ses servant lui apprirent qu'un fort parti de Haïdouk (Brigands- résistants bulgare contre les turcs)



avaient accepté leur avances. Il parti précipitamment à la rencontre de ces derniers et endossa la peau d'un officier de liaison autrichien , le colonel-baron Karl von Staufenberg (hôte du château et décidément trop curieux).

C'est ainsi que débute l'aventure Les PJ auront été briffés individuellement (background, guerre ,blessure et localisation de la greffe) et se réveilleront d'un douloureux sommeil post-opératoire, n'ayant aucun souvenir de leur traitement , les membres copieusement bandés.

Heureux de n'avoir pas été trop grièvement blessé (ils paraissent tous entiers) Ils vont bientôt être témoins de l'assaut des Haidouk, qui par ordre de Jekno vont tenter de récupérer les greffons...Le reste dépend du comportement , des soupçons et de la réaction des Pj ainsi Que ceux des nombreux et périlleux PNJ.

Lieux notables à visiter

Le château de Csäluk
Le village près du lac noir
Le village à la croisée des chemins
Le lac noir et l'île des morts
Le monastère Saint –Georges
Les ruines du château des tourments
Le petit port

Personnages et rencontre, caractéristiques et comportements

Ivanko , ses membres et leur malignité
Jekno et ses vêtements
Les hommes noirs
Les alliés français et turcs
Les moines de Saint George
Les Haidouks
Les PJ prétirés

Plan et cartes

I .Lieux notables à visiter

1. Le château de Csäluk

De construction turque (1620), il fut érigé sur les anciennes fondations du monastère de Saint Georges , rasé pendant la terrible guerre de 1409 .Dans ses caves voûtées ,derniers vestiges du monastère se trouve un passage secret menant à deux km , près de la route du lac .La garnison turque(une centaine de soldats plus ou moins équipés et encadré) est sous le commandement



du colonel Ben-pacha , un poussah débonnaire .Son lieutenant est Hari vaxatar un féroce monténégrin , très à cheval sur la discipline : il ne tolère ni retard ni grabuge.

Il y a du personnel soignant turc , 8 aides soignant et le docteur Ahmaz (qui a fait ses études en Allemagne) .Mais leur moyens sont des plus sommaires et il comptent beaucoup sur le savoir faire des français. Il y a 60 blessés turcs , tous gravement atteint lors de l'attaque de Silistrie voici quelques semaines .Sans tenir compte du fait qu'ils ne sont pas chrétien, pas un n'est assez fraîchement blessé pour être utilisé par Jeckno.

Les français de l'hôpital de campagne (assez rustique pour nos standards mais très bien pour le lieu et l'époque) sont indépendants et ne relèvent que du général La Glotte (encore à Varna), chef du corps de santé .Il y a deux officiers chirurgien (le capitaine Hubert de Varles et le lieutenant Du Clistère, qui ne reviendra jamais de Constanta , tué par Jekno) ainsi que deux sous officiers chirurgien –infirmier l'adjudant Sizeau et le sergent Bandelier mais le principal de l'effectif sont les sœurs de la divine providence (une douzaine)sous le commandement rude mais juste de la mère Miséricorde .

Il y a aussi une délégation autrichienne(l'Autriche occupe les provinces danubiennes de la rive gauche pendant la guerre) commandé par le colonel-baron Karl von Staufenberg. , un hobereau désabusé et son aide de camps le sergent Klost , borné mais brave.

Les patients. Un auxiliaire du capitaine restera sur place , c'est bien sur un des hommes noir , parlant le français avec un accent étrange .Il dit s'appeler Asen et venir de Sofia ou il étudiait la médecine.

2.Le village près du lac noir, Strulh.

Proche des marais ,le village est petit , misérablement bâti tout en torchis et toit de chaume. Les habitants , sont en partie issus de population mélangés avec les hommes noirs .Il son petits, hirsutes et sales ,le teint pâle et maladif .Ils craignent les étrangers ,mis à part les moines de saint Georges, qu'il respectent pour les dons qu'ils leur font : vivres et soins en échange de menus travaux et du passage sur l'île. Les villageois ne survivent que par de maigres récoltes et les poissons du lac (ceux qui ne sont pas toxiques).Mais depuis le retour des maudits , deux hommes noirs sont sortis des marais , terrorisant et surveillant la population .Il restent caché dans la maison du maire mais surveillent tout par leur agents .La populace bien que terrorisé n'osera rien faire a moins qu'elle ne soit gravement menacée. La capture de plusieurs enfants et jeunes pucelles n'a pas été appréciée mais la peur reste plus forte que la colère.

Population :86

3.Le village à la croisée des chemins ,Gzâdut.

Petite bourgade qui tente de persister sur ces terres inhospitalières.

Par bonheur il existe une bande de lœss très fertile au sud , celle ci permet de belle récoltes qui assurent pour une grande part la subsistance de la communauté .Mis à part les cultivateurs et quelques vigneron plus aisés, les autres sont bergers et pasteurs. Il y a un barbier (tartar), un épicier-tailleur juif ,Isaac Blumenlicht en difficulté avec la population , bien que sa jeune fille Abigaïl a été enlevée on le soupçonne d'acte de sorcellerie (d'une ancienne famille versée dans les traditions, possède un herbier exceptionnel pouvant contrer la possession et même la guérir) , un pope hongrois (aide des haïdouks), un tonnelier turc(l'agent du pouvoir , son grand père ici présent est un initié soufi aveugle d'une grande sagesse), un charpentier moldave(une sombre brute) et le maréchal ferrant Klaus Knath (rude mais bon fond),



d'origine allemande, qui est le maire du village. Il y a trois hommes sombres. Deux chez Setho, le berger originaire de Strulh dont les troupeaux paissent dans les ruines du castel maudit et Snosoth leur chef qui s'est invité chez le barbier qu'il terrorise (comme « aide-balayeur ») ils surveillent tout ce monde et rendent compte. La population de majorité roumaine et bulgare est d'apparence neutre dans cette guerre mais en fait les russes ont leur sympathie car ils leur ont promis la liberté et la fin du joug ottoman. Ils voient d'un mauvais œil l'arrivée des français et les hommes noirs distillent nombre de mensonges sur leur compte. Depuis plusieurs jours et il y a la disparition de deux jeunes enfants et une jeune fille...
Population : 580

4. Le lac noir et l'île des morts.

Le lac est une assez grande étendue d'eau douce. Peut profonde (25 m) son fond tourbeux rend ses eaux noires et acides. Les poissons y sont peut nombreux de surcroît ils sont toxiques pour la plupart et peut goûteux mis à part l'ombre tourbeuse *ombrus noctis* à la chair fine et délicate.

Ses eaux sont calmes mais quelques violents siphons rendent la navigation délicate pour les néophytes (jet de chance).

L'île des morts est un îlot rocheux, une ancienne nécropole des Daces (antiques habitants de cette région) Il y a aussi quelques tombes de nobles roumains et bulgares (XII-XVI siècles) ainsi que celles de nombreux moines du monastère. Il y a une vieille maison près des rives et deux barques amarrées, l'une d'elles vient du monastère. La maison fut bâtie sur l'ossuaire du vieux monastère et est à présent la demeure du gardien du cimetière. Mais celui-ci est mort du choléra et un homme noir le remplace. Dans la cave de la demeure il y a une salle cachée (reste de l'ossuaire) inconnue du rejeton des Brok-Huithrr ou est relaté sous forme d'icônes peintes au mur la sainte croisade contre Ivarno, le prince rouge. Là repose le bienheureux Alexis Posodov ancien maître du monastère et l'un des vainqueurs de la guerre. Si une personne maudite entre en ses lieux, il se relève (SAN 1D6/1D3-1) et met en garde Ivarno sans le nommer directement. Dès lors l'ossuaire est béni (POU 20) et ne désire plus être souillé par la présence des PJ.

Une des anciennes tombes d'un seigneur koumane (inscription quasi illisible Dobrouch le grand 1395...) a été récemment profanée semble-t-il (ici reposaient les restes d'Ivarno) Au centre du lac il y a un étang de bitume, nimbé de vapeur délétères (POU 10 ou 1D3 et TOC -10 traces de pas sortant de l'étang, -20 un corps écorché récemment y a été jeté, l'infortuné moine Boulinine).

5. Le monastère Saint –Georges.

Il fut érigé en 1455 par autorisation du grand émir, en remplacement de l'ancien monastère détruit pendant la guerre et par égard pour les moines de saint Georges. Ils y firent là une vigilante garde de près de 400 années jamais mise en défaut, jusqu'à aujourd'hui.

Le choléra a particulièrement frappé la communauté et près de la moitié des frères périt voici deux semaines. Pour la première fois les prières et odes à Saint Georges firent défaut et cela juste au moment du grand carnage de Silistrie. Ainsi le mal pu se réveiller.

Depuis la mort du père Soukaliou, c'est le père Outravine qui dirige ce lieu saint. Mais il n'a pas la trempe de son prédécesseur et se contente de boire, de trembler et d'allumer d'innombrables encensoirs qui plongent le monastère dans un brouillard tenace. Il a en sa garde les haches sacrées mais ne connaît pas les détails de l'ancienne histoire qui sont en



grande partie contenus dans la grande bibliothèque que garde le frère Ostriak , rendu fou par l'épidémie.(Il y a aussi TOC-30 un parchemin indiquant en latin ancien comment réveiller certains seigneur daces , prisonnier d'un antique vœux de protection des reliques de Saint-Georges).On y trouve quelques livres ésotérique dont le traité de Zalmeth , sur les peuples oubliés et leur collusion avec les Anciens (contient une incantations aux Dieux des Brok-huittr).

Sur les 40 frères il n'en reste que vingt et un .Mais seuls 7 ont encore tout leur esprit ou ne sont pas pris par la peur .En cas de grand danger ceux –ci auront une révélation , décrocherons les haches et s'enivrerons des vapeurs de l'antique l'encens consacré par le saint Posodov(dans le trésor du monastère) .Une ferveur et une frénésie dévastatrice les saisira et il ne reculerons devant rien pour abattre le mal .

Le monastère est béni mais plus trop depuis la fin des prières (Pou 10), sauf le grand autel de Saint Georges contenant les reliques (des rognures de l'humérus gauche) au-dessus duquel trônent les sept haches en argent massif , effilées comme des rasoirs (POU 30).

Il est a noter qu' au moins une des sœurs de la divine providence(circonstance exceptionnelle) est présente en ces lieux , faisant son possible pour reconforter et aider les infortunés frères.

6.Les ruines de Kûrlack , le château des tourments.

Ce ne sont plus que quelques fragments épart de ce qui fut une puissante citadelle .Dans ce qui reste des sous –sols il y a le grand autel des dieux anciens , gravé de signes obscènes en une langue blasphématoire .C'est là que Jekno devra mener les PJ , par tout les moyens qu'il aura pu imaginé .Là sera célébré la cérémonie qui permettra de restaurer l'intégrité du puissant Ivarno , par la destruction des âmes des PJ et le sacrifice des vierges et jeunes enfants razziiées.

Il y a en permanence un homme noir , vêtu en berger avec son troupeau de chèvres faméliques sur les lieux Il prépare la cérémonie , garde et veille à la survie des prisonniers.

7.Le port de Razna

Il est tout petit et mérite à peine ce nom .Un embarcadère et quelques maisons de pêcheur , voilà tout .Les habitants sont turc et roumains, ni pire ni meilleur que ceux de l 'intérieur .Mais les hommes ,souvent en mer, n'aiment guère les étrangers. Le navire Hôpital *le Saint - Louis* ne sera là que dans 4-7 jours. La mer est agitée et les bloc de glace fréquents.

Population :60

II.Personnages notables

Ivanko , ses membres et leur malignité

Chaque PJ aura été greffé d'une partie d'Ivarno (cf plan) Les membres rajoutés ne *prendrons* jamais totalement , mais pendant une semaine il y aura un statu quo entre les défenses immunitaires et les corps étrangers. Ivarno n'est certes pas présent par lui-même , mais chacun de ses membres referme une partie de sa volonté et peut agir contre celle du PJ (POU 16)s'il entreprend une action contraire aux buts du prince rouge , a savoir restaurer son intégrité physique. Mais si une action est favorable aux desseins du maudit , alors le membre peut aider. De plus la survie des fragments dépend de la proximité des anciennes ruines .Si un



PJ s'éloigne de plus de 36 km de celui-ci les membres se révoltent (POU 24) de plus une douleur terrible saisi la cible (perte de 1D3+1 Points de vie /heure).

Pouvoirs : force et vitesse supérieures +1D6 pts de Dg ,Don de vie, Sens aigus selon les circonstances et les fragments de corps greffés. Mais il peut aussi y avoir des sursauts de mal (jet de chance) rencontre avec une belle paysanne , vue d'un symbole religieux consacré...

Si les PJ commencent à se douter de quelque chose : SAN (1D3-1) ou alors -1D10 ou plus.

Les chances de survie sont très faible... Si la cérémonie est empêchée , Jekno et ses sbires mis hors d'état de nuire, les membres perdent leur malignité mais vont tomber après 2-7 jours.

Alors en convainquant les moines , des PJ peuvent rejoindre la communauté de Saint George et dans ce sanctuaire les greffes resteront stable, mais ils sont condamné à y rester à vie. Soit en utilisant les connaissances du Traité de Zalmeth pour invoquer les Anciens... Soit encore en persuadant Isaac Blumenlicht de céder une de ses fleurs de lumières qui guérissent tout les maux (néanmoins celles -ci ne seront efficace que si l'autel est brisé et Jekno mort).

Jekno et ses vêtements

Il fut écorché vif voici près de 450 années , et à jamais écorché il restera tant que l'intégrité de son maître n'aura pas été restauré. Néanmoins il n'est pas sans ressource , il était devenu le second du maître des Brok-Huittr et grands sont les pouvoirs maléfiques qu'il acquis à son service.

Il est quasiment immortel d'une grande force et malignité et a tout pouvoir sur les hommes noirs. Tant qu'il peut trouver un vêtement de peau frais , il peut régénérer ses blessures et vivre sans se nourrir .Mais après 1-3 +1 jours , la peau se délite , il en faut une nouvelle ou bien après 1D10 heures il commence à faiblir perd 1D4 Pts de vie /Heure jusqu'à tomber en catalepsie et se dessécher .Mais il peut reprendre vie si il est baigné par du sang frais , même après des siècles . Pendant les premières heures (8+3D6 heures)de son changement de costume , nul ne remarque la supercherie , sauf si les PJ ont une chance invraisemblable (chance/20)

Et encore ne comprennent-ils alors pas le trouble qui les saisis .Mais au fur et mesure du temps , le déguisement faiblit et alors il est possible qu'un œil averti se doute de quelque chose (bien que ce genre de conclusion ne soit pas très bonne pour la SAN)

Les hommes noirs

Ils ont été appelés par Jekno et lui sont dévoués .Au nombre de 13 , ils sont les yeux et les oreilles de celui-ci et peuvent si cela est nécessaire se montrer de redoutables opposants. D'apparence ils sont de taille élevée et maigres, les cheveux longs et noirs le visage pâle et fermé .Ils sont complètement maléfique et disparaîtrons si le mal échoue. Il peuvent en cas de danger il près d'une eau trouble invoquer un Etre spongieux(une espèce de tas de tentacules visqueux et barbelés) .

Les alliés français et turcs

Pour les français ,le 10° régiment de ligne (infanterie)patrouille sur les côtes .Voici peut une escouade a été attaquée par les Haïdouks non loin de là .Certains de ses membres(peut nombreux) peuvent se trouver dans les parages en se ralliant vers Constanta et seront d'un grand secours (deux jets de chance).

Les turcs peuvent aussi être précieux , mais ils sont pour la plupart très superstitieux ...

Il y a un régiment qui organise des patrouilles régulières sur la cote , mais en ce moment il chassent les Haïdouks , plus au nord.



Les moines de Saint Georges

Ils sont fort diminués mais le monastère reste un haut lieu de connaissance et de résistance au mal .Tout le problème est d'y entrer puis d'en ressortir , en un morceau...Les moines sont d'origine roumaine ou bulgare en majorité et il comprennent que le grec en plus de leur langue .Mais il y a le frère Goutine , autrefois Jean Raspet , converti à l'orthodoxie voici 15 ans , mais il n'a plus toute sa raison , il pense être au paradis dans le monastère embrumé d'encens.

Les Haïdouks

Ces fiers et courageux partisans (un peut brigand aussi) sont d'irréductibles bulgares qui refusent le joug ottoman .Par malheur ils ont été sensible aux argument des russes (armes , or et femmes) et mènent , depuis le replis des troupes du tsar une guérilla sans merci dans toute la Bulgarie montagneuses

Une centaine d'entre eux , dirigé par le fier et ombrageux Balamdukc ont accepté contre force monnaie d'or d'aider Jeckno pour l'attaque du château. Mais ils restent chrétiens et tout féroces et cupide qu'ils sont nul or ne pourra les contraindre à bafouer l'église...

Les Caractéristiques des PNJ

Nom Haïdouks de type moyen

For14 Pou12 Con13 Dex13 Tai11 App10 Int11 Edu9

Déplacement 8/20 à cheval

Arme %45 Dg1-6+1+1D4 sabre

Arme %35 Dg1-10 pistolet

Point de vie 12

Effet sur la SAN-

Sort et équipement : veste de cuir matelassée (armure 1), cheval, deux pistolets

Compétences :équitation 65-camouflage45-Ecouter40-Grimper50-Se cacher45-Suivre une piste55-Nager40-Toc45

Nom Haïdouk Balamdukc

For16 Pou14 Con16 Dex15 Tai14 App14 Int15 Edu12

Déplacement 8/20

Arme %65 Dg1-8+1 +1D4 sabre

Arme %60 Dg1-10+1 Pistolet

Point de vie15

Effet sur la SAN-

Sort et équipement :veste de cuir renforcée(armure2), cheval

Compétences :équitation 85-camouflage35-Ecouter45-Grimper55-Se cacher55-Suivre une piste65-Nager45-Toc55-Eloquence60-Dessiner une carte50.

Nom Jekno(sous forme écorché)

For18(11)Pou20(14)Con18(10)Dex16(10)Tai-Var-(13)AppVar/Pas beau Int18Edu19

Déplacement 10/6

Arme %66 2x Dg1-8+1 griffes (écorché)

Arme %65 Dg toute arme , sous forme *habillée* +1D4corps à corps.

Point de vie17(10)Armure 3(avec ou sans peau)

Effet sur la SAN variable , 1 à1-6

Sort et équipement : variable , invoquer un être spongieux 36%(max trois à la fois)



Il y a toujours près de lui (plus ou moins distants), présents ou cachés deux hommes noirs, gardes du corps. Et il communique en pensée avec les autres.

Compétences :équitation 65-camouflage72-Ecouter65-Grimper65-Se cacher74-Suivre une piste65-Nager55-Toc60-Eloquence62-Mythe des Brok –Huittr 85-Occultisme70-Torture80-Linguistique générale 60.

Nom homme noir(chef)

For13(16)Pou17(18)Con12(15)Dex13(14)Tai13(14)App12(14)Int14(17)Edu13(16)

Déplacement

Arme %40(50)-1Pou regard de la froide mort(le chef –1D3)jet de SAN ou –D3 et peur

Arme %58(69)Dg1-6+1+1D4 cimenterre noirs

Point de vie12(14)

Effet sur la SAN-

Sort et équipement : vêtements sombre , invoquer un être spongieux 17%(max un à la fois)

Compétences :équitation 55-camouflage84-Ecouter65-Grimper60-Se cacher85-Suivre une piste73-Nager65-Toc60 -Mythe des Brok –Huittr 66

La compétence mythe des Brok –Huittr permet l'accès à certains sorts ou capacités , à la discrétion du MJ.

Nom :soldat turc(moyenne)

For13 Pou9 Con12 Dex12 Tai10 App10 Int10 Edu8

Déplacement 8/16

Arme %48 Dg1-6 +1sabre

Arme %45 Dg1-10fusil(un tour pour charger)

Point de vie11

Effet sur la SAN-

Sort et équipement :soldat de base

Compétences : -camouflage54-Ecouter42-Grimper46-Se cacher45-Sauter40-Toc 30

Nom :soldat francais(moyenne)

For13 Pou11 Con12 Dex14 Tai12 App11 Int11 Edu9

Déplacement 8/16

Arme %55 Dg1-6 +1+1D4sabre

Arme %58 Dg1-10fusil(un tour pour charger)

Point de vie12

Effet sur la SAN-

Sort et équipement :soldat de bonne qualité

Compétences : -camouflage50-Ecouter42-Grimper36-Se cacher48-Sauter 50 -Toc 33

Nom :Habitant de la région(moyenne)

For11 Pou10 Con10 Dex12 Tai10 App10 Int9 Edu7

Déplacement 8/16

Arme %42 Dg1-4 arme improvisée

Cas échéant Arme %35 Dg1-8 fusil(un tour pour charger)

Point de vie10

Effet sur la SAN-

Sort et équipement :Vêtement frustes mais pratique

Compétences : -camouflage33-Ecouter40-Grimper36-Se cacher38-Métier principal 72-Soin des animaux 62-Toc 25.



Nom : Sœur de la divine providence(Mère Miséricorde)

For9(16)Pou16(18)Con12(16)Dex14(15)Tai9(14)App12(15)Int13(14)Edu12(14)

Déplacement 8

Arme %

Arme %

Point de vie10(15)

Effet sur la SAN- par leur prière et selon la cible +1-3 SAN

Sort et équipement :vêtement de nonne

Compétences :Ecouter52 -Se cacher36-Toc40 -Théologie 70-Prière80-Soins 65-Diagnostic médical 45 -Toc 30

(Ecouter65 -Se cacher45-Toc56-Théologie 85 -Prière85-Eloquence 65-Psychologie 70- Soins 75- Diagnostic médical 68-Spécial Aura Charismatique 82, cela concerne toute tentative de calmer quiconque , une cible à la fois, immunise au regard de la froide mort).

Nom :frère de saint Georges, moyen(possédé)

For12(18)Pou14(18)Con12(14)Dex10(14)Tai12App10Int13(8)Edu14(8)

Déplacement 8(12)

Arme %(75) (Dg1-10+2+1D4 hache de saint Georges)

Arme %40 Dg1D3 poings

Point de vie12(13)

Effet sur la SAN-(peur sur les maudits)

Sort et équipement :vêtement de moine orthodoxe

Compétences :Ecouter60 -Se cacher45-Toc42 -Théologie 75-Prière85-Premiers soins 45-Eluminure(Icônes)73-Bibliothèque 65-Histoire 55-Toc 43.(possédé toutes ces compétences sont /2)

Nom :Issac Blumenlicht

For8Pou16Con10Dex14Tai9App10Int17Edu18

Déplacement 8

Arme %

Arme %

Point de vie10

Effet sur la SAN-

Sort et équipement :vêtement modestes , kippa.

Compétences :Ecouter60 -Se cacher55-Toc70 -Livres 75-Prière82-Premiers soins 55- -Bibliothèque 74-Histoire 70-Herboristerie 80-Mythes de Chtullu 20-Mythes des Brok-Huitrr50- Tailleur 72-Toc 56.

Nom Klauss Knoth, forgeron

For17 Pou12 Con16 Dex13 Tai13 App11 Int12 Edu12

Déplacement 8/20

Arme %60 Dg1-8 +1D4marteau

Arme %50 Dg1-10+1 fusil

Point de vie14

Effet sur la SAN-

Sort et équipement :veste de feutre , tablier de cuir matelassée .

Compétences :équitation 55-camouflage35-Ecouter35-Grimper45-Se cacher45-Suivre une piste40-Nager45-Toc55-Eloquence40-Forge 76-Toc 41



Nom Ameth Bece , tonnelier et agent des turcs

For12 Pou13 Con14 Dex15 Tai11 App10 Int12 Edu13

Déplacement 8/20

Arme %60 Dg1-4+1D4 dague

Arme %55 Dg1-10 Pistolet

Point de vie12

Effet sur la SAN-

Sort et équipement :veste de tissus gris, turban , cheval.

Compétences :équitation 60-camouflage62-Ecouter49-Grimper55-Se cacher68-Suivre une piste67-Nager55-Toc60-Eloquence44-Tonnerie 68-Toc 53

Peut envoyer des messages à l'autorité turque si besoin est. Il est malin, mais manque d'esprit de décision (vite débordé par les évènements),ce qui explique son poste dans cette zone isolée (dont il est originaire)de plus il est borné et sectaire .Néanmoins il a un grand respect pour son grand père.

Nom Nazim , l'aveugle (grand père d'Ameth)

For8Pou18Con10Dex10Tai9App13Int16Edu14

Déplacement 8/20

Arme %75 Bâton Sacré. Non offensif toute attaque réussie bloque une attaque ennemie (corps à corps ou projectile)

Point de vie10

Effet sur la SAN-

Sort et équipement :Robe sobre , turban .

Compétences :équitation 35-camouflage75-Ecouter75-Grimper35-Se cacher65-Suivre une piste65-Nager55-Toc85-Eloquence68-Dessiner une carte50-Histoire 78-Souffisme 85-derliche tourneur88(peut en tournant sur lui-même faire naître un vent mystique , Pou24 ou les maléfiqes sont projetés violemment au loin).

D'aspect débonnaire , il est subtil , bon et très sage. Il connaît une partie des anciennes traditions et les hauts faits de son ancêtre le saint Soufi Melak ibn Falouk mais il ne le révèlera pas à n'importe qui.

Nom :Etre spongieux des Huitrr ou Vaseux de Gzul'uuk

For16Pou15Con30Dex14Tai6Int6

Déplacement 4/9(saut)

Arme %42Tentacules barbelées (portée 2m) 1D6/tours Dg 1D6+1

ou%30 saute pour se coller à sa proie :acide 2D6+2, 2x Dex pour s'en libérer .

Point de vie20 Armure 4(peau gluante)

Effet sur la SAN-1D4

Nom Seigneurs Dace, morts vivants

For20Pou19Con21Dex16Tai16App1Int13Edu10

Déplacement 6 sur tout terrain , même à travers les murs.

Arme %78 épée longue spectrale Dg 1-10+2+1D6

Point de vie18 armure des morts :5

Effet sur la SAN-1D3

Sort et équipement :Cote de mailles rouillés et vêtements déchirés sous leur casques ébréchés un crane grimaçant.

Compétences :Pas besoin

Scénario basé sur l'Appel de Chtulhu
Rivaxatour 2004



Ils auront été rappelés par la lecture du parchemin du serment (qui tombe en poussière après lecture) qui les lie, au delà de la mort aux reliques et à la mission sacrée de Saint Georges (taper sur les suppôts du mal).

Selon la réussite du sort 1 à 7 seigneurs peuvent venir, mais le rituel doit se faire sur l'île, et une fois réveillé, il n'est pas sûr qu'ils voient d'un bon œil des PJ portant la greffe du mal... Néanmoins ils ne sont pas stupides, même si leur raisonnement est lent et une fois leur décision prise, nul ne peut les arrêter (sauf les saintes reliques de saint Georges)