

Douce Roumanie

CHAPITRE I - SI BELLE ROUMANIE

1. ARRIVEE A CONSTANTU

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

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

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

Lieux spécifiques :

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

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

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

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

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

En cette saison, la majorité des paysans portent des vêtements en étoffes lourdes, relativement usés et rapiécés de couleurs ternes. Presque tous les

hommes portent également la barbe carrée typique et le béret.

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

2. ARRIVEE AU KAYERSCHLOSS

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

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

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

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

- l'impression d'être observé sur les docks ou dans les ruines.

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

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

Fin du jour 1

Jour 2

3. DEPART POUR CONSTANTU

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

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

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

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

Le Rom qui conduit à 65% en conduite

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

N°	PV	Dex	Con	CT	Dégâts	CC	Dégâts
1	13	11	13	45	D8	coup de poing	D2+D4
2	14	11	14	45	D8	coup de poing	D2+D4
3	14	11	14	45	D8	coup de poing	D2+D4
4	15	11	15	45	D8	coup de poing	D2+D4
5	16	11	16	45	D8	coup de poing	D2+D4

S'ils rentrent au Kayserschloss avec le livre, un somnifère de tox 13 sera versé dans le repas, pour

que Parvov puisse se saisir du livre. Sinon se seront des tziganes qui le rapporteront à Parvov.

Fin du jour 2

Fin du chapitre I

CHAPITRE II - OU TOUT S'ACCELERE.

1. UNE NUIT AGITEE

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

Rêve 1 : vision de Rly'eh

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

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

Rêve 2 : vision de l'avenir

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

Rêve 3 : voir le visage des Profonds

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

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

Rêve 4 : le campement des gitans

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

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

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

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

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

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

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

Pour la fin, libre à vous.

Annexes

UN PEU D'HISTOIRE

Chronologie

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

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

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

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

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

1911 Découverte du site d'Hystria pas Parvov.

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

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

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

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

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

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

24 septembre Départ de l'expédition D'Arkham.

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

DESCRIPTION DES LIEUX ET PLAN DIVERS

LE GRIMOIRE (TEXTE DE RLY'EH)

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

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

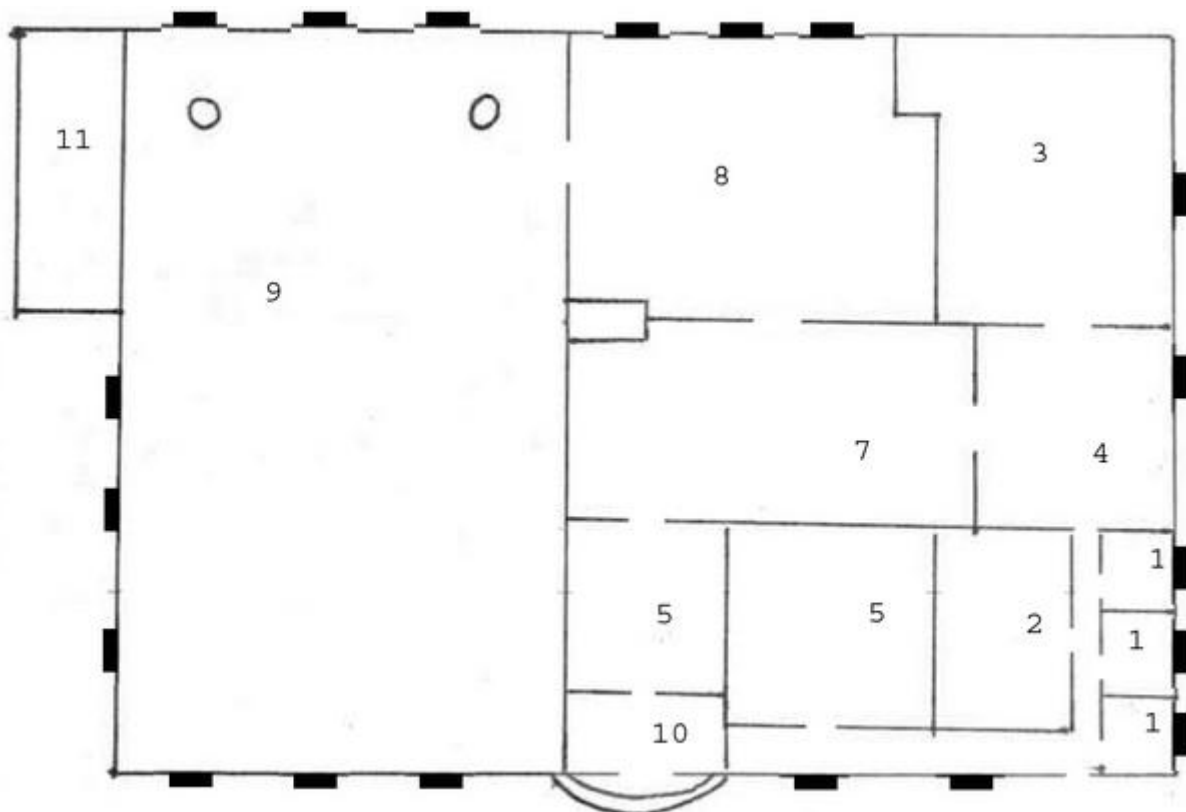
LE VILLAGE

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

LE KAYERSCHLOSS

Toutes les pièces ont l'eau courante.

RDC



1 Cellule des domestiques tziganes

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

2 Réfectoire du personnel

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

3 Décombres

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

4 Cuisines

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

5 Cabinet du professeur Parvov

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

6 Petit salon

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

7 Salle à manger

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

8 Grand salon

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

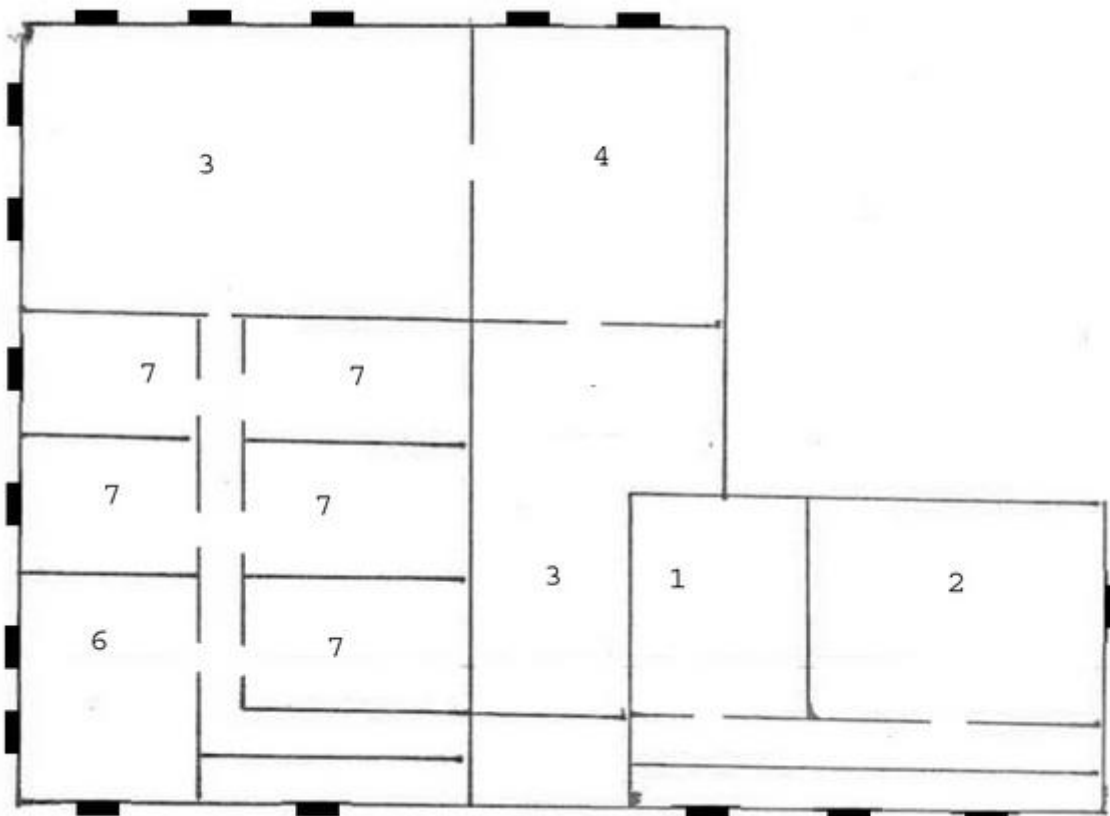
9 Musée

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

10 Hall

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

1er étage



1 Cabinet du professeur Parvov (constamment fermé à clef)

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

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

2 Chambre du professeur Parvov (constamment fermée à clef)

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

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

3 Salle de lecture

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

4 Petite bibliothèque

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

5 Grande bibliothèque

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

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

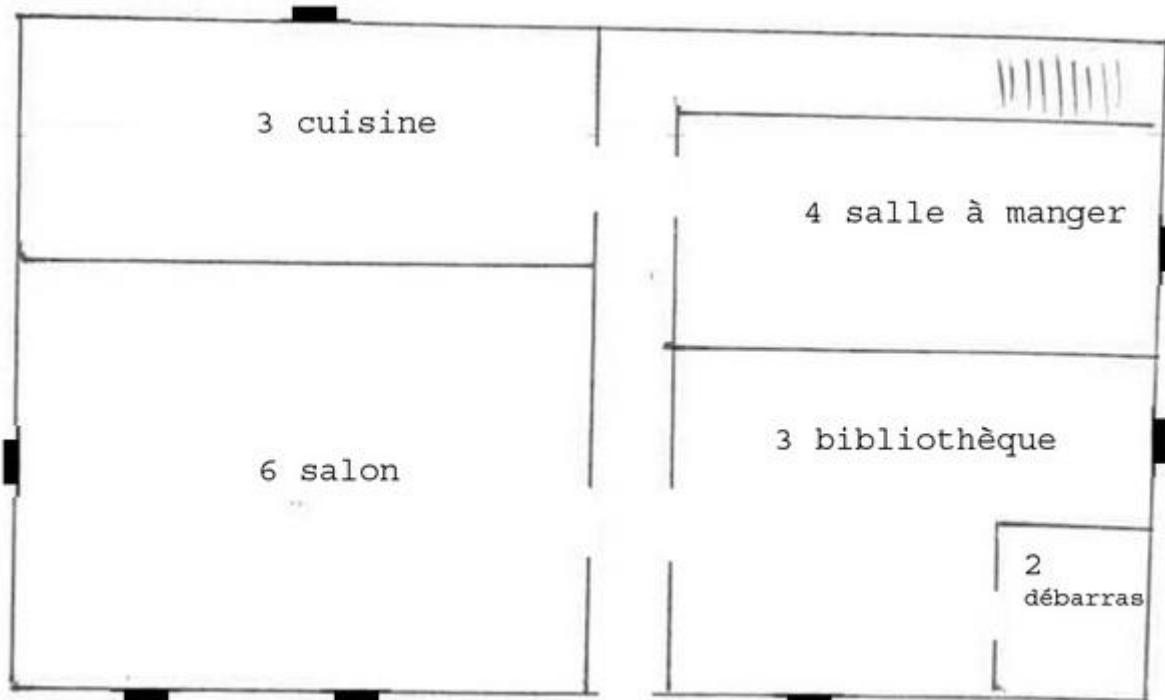
6 Chambre de Fuller

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

7 Chambres des investigateurs

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

LA MAISON DE GYERCKA NIKOLOPOULOS



1 Hall et couloir

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

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

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

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

2 Débarras

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

Sur un jet d'idée réussi ou à l'annonce de recherche sur un jet de pistage, des traces de pas sont découvertes dans cette encre. Une fois découverte et sur un jet de médecine réussi, alors la trace est identifiée comme une empreinte de pied palmé non humain.

3 Bibliothèque

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

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

4 Salle à manger

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

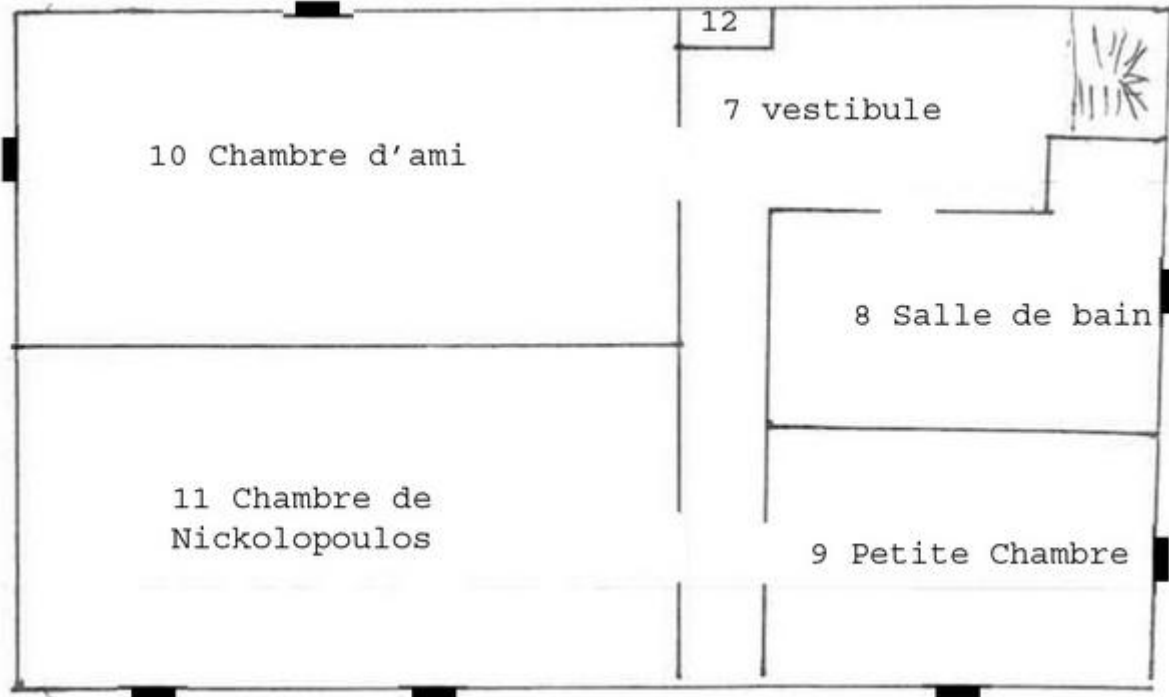
5 Cuisine

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

6 Salon

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

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



7 Vestibule

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

8 Salle de bain

Baignoire, bidet, lavabo, eau courante.

9 Petite chambre

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

10 Chambre d'ami

Un lit double et une armoire, rien de particulier.

11 Chambre de Nikolopoulos

Idem que 10 mais avec le lit défait.

12 Le placard

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

PNJs

QUELQUES TZIGANES

N°	PV	CC	CT	Dégâts	Spécial
1	11	40	35	D6	bâton
2	9	40	35	D4	couteau/winchester
3	12	40	35	D4	gourdin

4	14	40	35	D6+D4	bâton
5	11	40	35	D4	couteau
6	12	40	35	D6	bâton/cal. 32
7	11	40	35	D6	bâton
8	10	40	35	D4	couteau
9	9	40	35	D4	couteau
10	8	40	35	D4	couteau

LES SERVITEURS TZIGANES

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

QUELQUE VILLAGEOIS PROFONDS

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

PRE-TIRES

Vous trouverez des feuilles de pré-tirés ainsi que leur historique dans le fichier PDF associé à cet article.

