



play scénario l'Appel de Cthulhu

Longue est la Nuit annexes & aides de jeu

PNJ

Serena Leloup

Serena Leloup est un avatar fantasmé de Baku. Connue sous le nom de madame Yi, elle visite, sous une forme ou sous une autre, tous les rêves de ses victimes. La beauté de Serena est sans pareille. Il s'agit d'une beauté irréelle et divine. Un visage délicat, une peau douce et laiteuse, des yeux doux en amande, une bouche rouge carmin... Les détails du physique de cette splendide créature n'appartiennent qu'à la personne qui la dévisage. Certains verront de beaux reflets roux dans ses cheveux blonds, d'autres des reflets sombres... Ces détails confèrent à cette créature une aura unique qui charme toute personne qui croise sa route. La personnalité de Serena est elle aussi polymorphe. Docile, douce et soumise pour certains, elle sait se montrer pleine de fougue et d'audace pour d'autres. Serena adoptera toujours le profil psychologique qui saura toucher, troubler et charmer son interlocuteur.

APP 60 Prestance 300% CON 69 Endurance 345%
DEX 36 Agilité 180% FOR 27 Puissance 135%
TAI 17 Corpulence 85% EDU 45 Connaissance 225%
INT 25 Intuition 125% POU 80 Volonté 400%
PV 43 Imp +4

Toutes les compétences à 100%, séduction à 200%, griffes rasoirs 85% (1d6 +4). Serena est insensible aux attaques normales.

Acte 1 :

Une ombre au tableau

Les agents de sécurité

Des hommes sans initiative et sans personnalité. Des montagnes de muscle en complet veston qui manquent cruellement de discrétion. Constamment reliés au QG par leur oreillette, ils appliquent les ordres et pourront donner leur vie pour sauver celle du Président.

APP 12 Prestance 60% CON 15 Endurance 75%
DEX 12 Agilité 60% FOR 16 Puissance 80%
TAI 18 Corpulence 90% EDU 11 Connaissance 55%
INT 10 Intuition 50% POU 11 Volonté 55%
PV 17 SAN 55 Imp +4

Arts martiaux 36%, Athlétisme 45%, Conduire automobile 52%, Discrétion 29%, Dissimulation 22%, Ecouter 78%, Psychologie 36%, Se cacher 20%, TOC 75%, Vigilance 65%, Anglais 65%, Bagarre 55%, Arme de poing 68% (sig sauer p226 1d10).

Les assaillants

Des tueurs sans scrupules aux ordres du général. Des mercenaires prêts à tout qui prennent plaisir à semer la mort et la destruction.

APP 8 Prestance 40% CON 13 Endurance 65%
DEX 15 Agilité 75% FOR 14 Puissance 70%
TAI 14 Corpulence 70% EDU 6 Connaissance 30%
INT 8 Intuition 40% POU 9 Volonté 45%
PV 14 SAN 45 Imp +2

Arts martiaux 36%, Athlétisme 65%, Baratin 42%, Conduire automobile 40%, Discrétion 61%, Dissimulation 52%, Ecouter 48%, Se cacher 60%, TOC 55%, Vigilance 65%, Anglais 50%, Bagarre 55%, Arme de poing 68% (sig sauer p226 1d10), Fusil mitrailleur 52% (1d10+2).



Le chef des terroristes

Un ancien militaire passé du côté sombre. Maintenant, il loue ses services aux plus offrants et vend des armes lorsqu'il en a la possibilité. Il est craint par ses hommes qui l'appellent le général. Recherché par Interpol, sa cruauté est légendaire.

APP 10 Prestance 50% CON 17 Endurance 85%
DEX 17 Agilité 85% FOR 16 Puissance 80%
TAI 18 Corpulence 90% EDU 13 Connaissance 65%
INT 14 Intuition 70% POU 13 Volonté 65%
PV 18 SAN 65 Imp +4

Arts martiaux 66%, Athlétisme 75%, Baratin 42%, Conduire automobile 52%, Contacts 41%, Discrétion 69%, Dissimulation 62%, Ecouter 78%, Informatique 51%, Serrurerie 50%, Persuasion 44%, Pharmacologie 29%, Psychologie 66%, Droit 47%, Se cacher 70%, TOC 75%, Vigilance 65%, Anglais 65%, Espagnol 60%, Bagarre 55%, Arme de poing 80% (sig sauer p226 1d10), Fusil mitrailleur 72% (1d10+2).

Acte 2 : Du rêve à la réalité

Les agents de sécurité de l'hôpital

Des individus patibulaires qui prennent leur pied à terroriser les patients et à maltraiter les récalcitrants.

APP 12 Prestance 60% CON 10 Endurance 50%
DEX 12 Agilité 60% FOR 16 Puissance 80%
TAI 16 Corpulence 90% EDU 11 Connaissance 55%
INT 10 Intuition 50% POU 11 Volonté 55%
PV 13 SAN 55 Imp +2

Athlétisme 45%, Discrétion 29%, Dissimulation 22%, Ecouter 78%, Se cacher 20%, TOC 75%, Vigilance 65%, Bagarre 55%, Arme de mêlée 68% (matraque 1d6).

Les infirmières

Peu disponibles, toujours de méchante humeur, ces infirmières passent plus de temps à aboyer sur les patients qu'à véritablement les aider.

APP 10 Prestance 50% CON 10 Endurance 50%
DEX 12 Agilité 60% FOR 12 Puissance 60%
TAI 11 Corpulence 55% EDU 13 Connaissance 65%
INT 14 Intuition 70% POU 11 Volonté 55%
PV 12 SAN 55 Imp 0

Biologie 25%, Médecine 25%, Premiers soins 75%, Discrétion 20%, Dissimulation 20%, Ecouter 50%, Psychologie 40%, Se cacher 20%, TOC 50%, Vigilance 50%.

Acte 3 : En direct de l'enfer

Baku, avatar d'Yidhra

Dieu Extérieur

FOR : 71 CON : 107 TAI : 79 INT : 25 POU : 60 DEX : 30
APP : - EDU : - SAN : - PV : 93 bd : +8d6

Attaques : Immobilisation avec 1d10 tentacules 45%, vol de rêve 95% si immobilisé 1 point POU/Jour

Armure : Insensible aux attaques physiques à l'exception des armes enchantées.

Sortilège : Tous

Perte de SAN : 1d8/1d20

Les fils de Baku

Les fils de Baku sont des Tcho-Tchos. Comme tous les Tcho-Tchos, les fils de Baku ont une apparence physique repoussante. Des bâtards aux bras trop longs, à la démarche traînante... Un mauvais sourire sur les lèvres, preuve d'un intellect déficient et pervers. La plupart de ces tristes personnages sont fous. Des sociopathes en puissance éveillés trop jeunes aux horreurs du Mythe. Comme tous les adorateurs d'Yidhra, les fils de Baku ont hérité de particularités physiques. A l'âge adulte, ces derniers développent « le don ». Leurs yeux deviennent noirs puis fanent. Ils sèchent et disparaissent de leurs orbites. Leurs cavités oculaires deviennent ainsi des puits sans fond, aussi étranges qu'impressionnants. C'est alors qu'ils commencent à développer un sens qui n'est pas la vue. Les Tcho-Tchos voient au-delà des apparences. Ils voient le présent, le passé, l'avenir, l'éventail du champ des possibles. Les plus anciens d'entre eux, les plus « doués », parviennent à subtilement altérer le présent.

Statistiques

Fils de Baku moyen, Tcho-Tchos altérés par le rêve d'Yidhra

FOR : 12 CON : 10 TAI : 9 INT : 7 POU : 13 DEX : 10

APP : 6 EDU : 4- SAN : 0- PV : 11 bd : -

Attaques : Poing 45% 1d2 ; Armes contondantes 36% 1d4

Armure : aucune

Sortilège : aucun

Don : Altération de la réalité, consomme de 5PM à 100PM suivant la nature de l'altération.

Perte de SAN : 0/1d4

Le premier des fils

Contre toute attente, le premier des fils est une femme. Sous la peau parcheminée de cette créature sans âge, les investigateurs pourront reconnaître les traits d'Abhâ Chariapa. Sa maîtrise du don est





impressionnante. Cette femme n'a plus rien d'humain. Elle vit exclusivement pour servir Yidhra et assurer sa survie.

Le premier des fils

FOR : 7 CON : 21 TAI : 8 INT : 17 POU : 41 DEX : 14
APP : 4 EDU : 4- SAN : 0- PV : 10 bd : -
Attaques : Poing 45% 1d2 ; Armes contondantes 36% 1d4
Armure : aucune
Don : Altération de la réalité, consomme de 5PM à 100PM suivant la nature de l'altération.
Sortilèges : Invoquer un Byakhee, Invoquer un vampire de feu, Invoquer un vagabond dimensionnel, Flétrissement, Résurrection, Signe de voor, Altération physique de Gorgoroth, Domination, Epuiser le pouvoir, Tourmenter, Trou de mémoire
Perte de SAN : 0/1d6

Les militaires

Lieutenant de Vaisseau Xavier LORRY

Alias « Capitaine »

28 ans Jeune – Déterminé – Décrié par ses hommes.

Caractéristiques :

APP : 10 Prestance : 50% CON : 13 Endurance : 65%
DEX : 13 Agilité : 65% FOR : 13 Puissance : 65% TAI : 13
Corpulence : 65% EDU : 17 Connaissance : 85%
INT : 15 Intuition : 75% POU : 12 Volonté : 60%

Valeurs dérivées :

Impact : +1D4/+2 Points de Magie : 12 Point de vie : 14
Santé mentale : 70

Compétences :

Anglais : 40% - Armes de poing : 60% - Armes automatiques : 60% - Athlétisme : 60% - Corps à corps : 46% - Explosifs : 30% - Nager : 50% - Navigation : 30% - Orientation : 50% - Parachutisme : 30% - Plongée sous-marine : 60% - Se cacher : 50% - Survie : 20% - TOC : 40%.

Equipement :

Casque lourd – Lunettes pare-éclats – Gilet pare-balles lourd – Torche – Pistolet SIG P 226 (9 mm) – FAMAS F1 avec visée nocturne – Pistolet sous-marin Hk P11 (9mm) chargé de 5 mini-fléchettes de 6 mm dans des tubes lanceurs étanches – 2 grenades – Poignard – Kit de 1ers secours - Matériel de plongée – Radio portative étanche.

Background :

Xavier est le fils aîné d'un général de l'Armée de Terre. Elevé dans la plus pure tradition militaire, il ne s'est jamais posé de questions sur son avenir. Il serait militaire. Inscrit au Lycée de Saint-Cyr L'Ecole, il

se démarqua néanmoins de l'autorité paternelle en intégrant l'Ecole Navale. Elève brillant, Xavier ne se voyait cependant pas passer son temps sur un rafiote tandis que la guerre se jouait sur le terrain, il choisit donc d'intégrer les Fusiliers Marins après sa formation. Mais cela ne lui suffisait pas, peut-être parce qu'il avait quelque chose à prouver à son père, il passa donc les tests pour intégrer les Commandos de Marine et les réussit haut la main. Après sa période de formation, il vient tout juste d'être nommé commandant de l'escouade de reconnaissance du Commando Trepel. Il est conscient de l'honneur que cela représente, mais il sait aussi que tout reste à faire, notamment gagner la confiance de ses hommes.

Major Wilfrid DUDA

Alias « Barracuda »

39 ans Expérimenté – Intransigeant – Alcoolique

Caractéristiques :

APP : 11 Prestance : 55% CON : 15 Endurance : 75%
DEX : 14 Agilité : 70% FOR : 16 Puissance : 80% TAI : 17
Corpulence : 85% EDU : 14 Connaissance : 70%
INT : 11 Intuition : 55% POU : 9 Volonté : 45%

Valeurs dérivées :

Impact : +1D6/+4 Points de Magie : 9 Point de vie : 16
Santé mentale : 45

Compétences :

Armes de poing : 40% - Armes automatiques : 50% - Armes blanches (Poignard) : 50% Artillerie (Mitrailleuses) : 40% - Athlétisme : 60% - Corps à corps : 68% - Nager : 50% - Orientation : 30% - Parachutisme : 30% - Pister : 30% - Plongée sous-marine : 40% - Se cacher : 50% - Survie : 40% - Vigilance : 55%.

Equipement :

Casque lourd – Lunettes pare-éclats – Gilet pare-balles lourd – Torche – Pistolet SIG P 226 (9 mm) – FAMAS F1 avec visée nocturne – Pistolet sous-marin Hk P11 (9mm) chargé de 5 mini-fléchettes de 6 mm dans des tubes lanceurs étanches – 2 grenades – Poignard – Kit de 1ers secours - Matériel de plongée – Radio portative étanche.

Background :

Issu de l'immigration polonaise, le grand père de Wilfrid a servi dans la Légion Etrangère durant la Deuxième Guerre Mondiale, puis en Algérie. Son père était également militaire de carrière dans l'Infanterie de Marine, c'est donc tout naturellement que Wilfrid embrassa le métier des armes. Doté d'un physique impressionnant, il a été rapidement sélectionné à sa sortie de l'école de Maistrance comme une recrue de valeur pour les Fusiliers Marins, puis les Commandos de marine. Il fait partie du Commando Trepel depuis plus de 10 ans maintenant. C'est un véritable vétéran qui a connu plusieurs théâtres

d'opérations extérieures : Côte d'Ivoire, Ex-Yougoslavie, Irak et plus récemment l'Afghanistan. Adjoint du chef d'escouade, c'est un élément de valeur sur lequel l'ensemble du groupe sait pouvoir s'appuyer.

Premier-maître Hassan KHALFAOUI

Alias « Le Futé »

28 ans Banlieusard – Débrouillard – Ambitieux

Caractéristiques :

APP : 9 Prestance : 45% CON : 12 Endurance : 60%
DEX : 10 Agilité : 50% FOR : 14 Puissance : 70% TAI :
15 Corpulence : 75% EDU : 15 Connaissance : 75%
INT : 16 Intuition : 80% POU : 15 Volonté : 75%

Valeurs dérivées :

Impact : +1D4/+2 Points de Magie : 15 Point de vie : 14
Santé mentale : 75

Compétences :

Armes de poing : 40% - Armes automatiques : 60%
- Athlétisme : 35% - Explosifs : 70% - Informatique :
40% - Langue (Arabe) : 30% - Métier (Electronique) :
75% - Parachutisme : 20% - Plongée sous-marine :
40% - Piloter (Drone) : 60% - Se cacher : 40% - Sur-
vie : 20% - TOC : 45% - Vigilance : 55%.

Equipement :

Casque lourd – Lunettes pare-éclats – Gilet pare-
balles lourd – Torche – Pistolet SIG P 226 (9 mm)
– HK MP5 SD6 avec silencieux et visée laser intégrée
(9mm) – Pistolet sous-marin Hk P11 (9mm) chargé
de 5 mini-fléchettes de 6 mm dans des tubes lan-
ceurs étanches – Poignard – Kit de 1ers secours -
Matériel de plongée - Endoscope - Drone avec ca-
méra déportée – Explosifs - Radio portative étanche.

Background :

Hassan est né dans une famille d'immigrés marocains installée dans les Cévennes gardoises, non loin d'Alès. Son grand-père était mineur et son père ouvrier du bâtiment, tous deux lui ont appris la valeur du travail et le véritable courage : ne pas céder à la facilité. Alors que ses frères et amis s'abandonnaient à l'oisiveté, lui redoublait d'efforts pour s'assurer un avenir. Après avoir obtenu son BTS Electrotechnique, il se retrouva néanmoins rapidement confronté à la réalité du marché du travail. Après plusieurs mois de chômage, il décida de ne pas se laisser aller et passa plusieurs concours, dont celui d'officier marinier pour intégrer l'école de Maistrance. Reçu avec brio, il termina major de sa promotion et choisit l'arme des Fusiliers Marins afin de pouvoir mettre son courage à l'épreuve.

Doté d'un esprit sain dans un corps sain, il ne tarda pas à se faire remarquer par ses chefs qui le poussèrent à intégrer les Commandos de Marine. Affecté au sein du Commando Trepel depuis 2 ans, il s'est tout de suite imposé comme un élément incontournable aux multiples talents. Il ambitionne

maintenant d'embrasser une carrière d'officier en intégrant l'Ecole Navale par la voie interne.

Quartier-maître Aurélien SAUVAGE

Alias «Looping»

31 ans Aventurier – Je m'en-foutiste – Casse-cou

Caractéristiques :

APP : 10 Prestance : 50% CON : 16 Endurance : 80%
DEX : 13 Agilité : 65% FOR : 13 Puissance : 65% TAI :
17 Corpulence : 85% EDU : 16 Connaissance : 80%
INT : 17 Intuition : 85% POU : 12 Volonté : 60%

Valeurs dérivées :

Impact : +1D4/+2 Points de Magie : 12 Point de vie : 17
Santé mentale : 60

Compétences :

Armes de poing : 40% - Armes automatiques : 50%
- Artillerie (Lance-grenades) : 65% - Artillerie (Mi-
trailleuses) : 75% - Athlétisme : 35% - Métier (Mé-
canique) : 40% - Nager : 40% - Navigation : 60%
- Parachutisme : 20% - Piloter (Hélicoptères) : 60%
- Plongée sous-marine : 40% - Se cacher : 40% -
Survie : 30% - Vigilance : 35%.

Equipement :

Casque lourd – Lunettes pare-éclats – Gilet pare-
balles lourd – Torche – Pistolet SIG P 226 (9 mm)
– Pistolet sous-marin Hk P11 (9mm) chargé de 5
mini-fléchettes de 6 mm dans des tubes lanceurs
étanches – Mitrailleuse légère Minimi (5,56 mm) –
FAMAS F1 avec tube lance-grenades – 2 grenades of-
fensives – 2 grenades fumigènes – 2 grenades lacry-
mogènes – Poignard – Kit de 1ers secours - Matériel
de plongée - Radio portative étanche.

Background :

Aurélien est un électron libre. Il faut dire qu'il a toujours fait ce qu'il lui plaisait, sans réellement se soucier des conséquences. Ses parents sont tous deux des enseignants chercheurs réputés, mais malgré une vive intelligence, Aurélien s'est toujours senti en décalage avec le système scolaire. Son comportement lui valut d'être renvoyé de plusieurs établissements publics ou privés alors que ses résultats étaient pourtant excellents. Sur les conseils de certains de leurs amis, les parents d'Aurélien l'inscrivirent dans un lycée militaire, espérant que ce cadre suffirait à canaliser leur enfant. Grand bien leur en prit car Aurélien découvrit dans la vie militaire une source inépuisable d'émotions et de montées d'adrénaline. Certes, la discipline et le respect de la hiérarchie n'étaient pas ses points forts, mais ses qualités physiques et son esprit d'analyse faisaient de lui un élément de valeur. Encore une fois, il surprit tout son entourage lorsqu'il préféra s'engager comme volontaire chez les Fusiliers Marins, plutôt que de passer les concours des écoles d'officiers auxquelles ses capacités le destinaient. Aurélien





voulait de l'action, tout de suite. Après plusieurs opérations extérieures, où il fut autant récompensé pour ses brillants états de service, que ce qu'il fut puni pour son insolence et son manque de discipline. Il présenta les tests de sélection des Commandos de Marine et fut reçu malgré un avis réservé de la psychologue.

Quartier-maître Fanny DELAMARE

Alias « Veuve Noire »

29 ans Belle – Froide – Caractère bien trempé

Caractéristiques :

APP : 15 Prestance : 75% CON : 11 Endurance : 55%
DEX : 16 Agilité : 80% FOR : 10 Puissance : 50% TAI :
14 Corpulence : 70% EDU : 10 Connaissance : 50%
INT : 14 Intuition : 70% POU : 11 Volonté : 55%

Valeurs dérivées :

Impact : 0 Points de Magie : 11 Point de vie : 13 Santé
mentale : 55

Compétences :

Armes de poing : 70% - Armes automatiques : 70%
- Armes d'épaule : 80% - Athlétisme : 35% - Nager :
40% - Parachutisme : 20 % - Plongée sous-marine :
40% - Se cacher : 50% - Survie : 30% - Vigilance :
45%

Equipement :

Casque lourd – Lunettes pare-éclats – Gilet pare-
balles lourd – Torche – Pistolet SIG P 226 (9 mm)
– Fusil à pompe Remington 870 (calibre 12) – FR F2
avec désignateur laser (7,62 mm) – Smith et Wesson
686 Stainless (357 magnum) – Pistolet sous-marin
Hk P11 (9mm) chargé de 5 mini-fléchettes de 6 mm
dans des tubes lanceurs étanches – Poignard – Kit
de 1ers secours - Matériel de plongée - Radio portative
étanche.

Background :

Fanny n'a pas vraiment eu une enfance facile. Elle n'a
jamais connu son père et a été élevée par une mère
alcoolique qui changeait d'amant comme elle vidait
les bouteilles. Très vite, Fanny a appris à s'isoler, à
ériger des barrières mentales pour préserver son
équilibre psychologique. Jusqu'au jour où vers l'âge
de 12 ans, le dernier poivrot ramassé par sa mère a
essayé de la violer. Le salaud aurait bien pu parve-
nir à ses fins, mais fort heureusement sa mère, qui
gisait ivre morte sur le canapé, avait laissé le fer à
repasser branché. Fanny l'écrasa sur la gueule de
ce gros porc, qui se mit à couiner et à fumer comme
un cochon grillé. Elle fut alors retirée de la garde de
sa mère et placée en foyer, puis en famille d'accueil.
C'est peut-être ce qui la sauva. Elle se reconstruisit
et se fit la promesse de ne jamais devenir comme sa
mère. C'est tout naturellement qu'à sa majorité elle
embrassa une carrière militaire, symbole de force,
de valeur et d'indépendance. Elle s'entraîna avec dé-

termination pour intégrer le corps prestigieux des
Commandos de Marine et réussit avec brio. Mais elle
avait conscience d'être dans un milieu d'hommes et
elle dut redoubler d'efforts pour être acceptée dans
cette unité ouverte aux femmes depuis peu. Très
vite, elle se révéla une tireuse émérite et obtint le
statut envié de « tireur de précision ». Elle est affec-
tée depuis un an au sein de l'escouade de reconnais-
sance du Commando Trepel.

Quartier-maître Christian BELLEHUMEUR

Alias « Doc »

32 ans Beau-gosse - Philantrophe – Superstitieux

Caractéristiques :

APP : 15 Prestance : 75% CON : 13 Endurance : 65%
DEX : 16 Agilité : 80% FOR : 12 Puissance : 60% TAI :
12 Corpulence : 60% EDU : 15 Connaissance : 75%
INT : 17 Intuition : 85% POU : 8 Volonté : 40%

Valeurs dérivées :

Impact : 0 Points de Magie : 8 Point de vie : 13 Santé
mentale : 40

Compétences :

Armes de poing : 40% - Armes automatiques : 50%
- Athlétisme : 45% - Bibliothèque : 45% - Langue
(Anglais) : 50% - Langue (Chinois) : 50% - Méde-
cine : 55% - Nager : 40% - Parachutisme : 20% -
Plongée sous-marine : 40% - Premiers soins : 70% -
Psychologie : 55% - Se cacher : 40% - Survie : 40%
- TOC : 55%.

Equipement :

Casque lourd – Lunettes pare-éclats – Gilet pare-
balles lourd – Torche – Pistolet SIG P 226 (9 mm) –
FAMAS F1 avec visée nocturne – Pistolet sous-marin
Hk P11 (9mm) chargé de 5 mini-fléchettes de 6 mm
dans des tubes lanceurs étanches – Poignard – Kit
de 1ers secours - Matériel de plongée - Porte-bon-
heur (au choix du joueur) – Radio portative étanche.

Background :

D'origine martiniquaise, Christian BELLEHUMEUR in-
carne la joie de vivre et le flegme antillais. Fils aîné
d'une famille aimante et nombreuse, Christian s'est
vite senti à l'étroit sur son île et a préféré prendre
le large. Eduqué dans la foi catholique, c'est tout
naturellement qu'il a rejoint un lycée jésuite métro-
politain jusqu'au baccalauréat. Une fois le bac en
poche, n'ayant aucune idée du métier qu'il voulait
entreprendre, mais ayant la conviction qu'il voulait
servir et aider son prochain, il s'inscrivit en fac de
médecine. Hélas, après les rigueurs de l'internat jé-
suite, il se laissa quelque peu griser par les fastes de
la vie universitaire. Après trois années sur les bancs
de la fac, il passa le concours d'infirmier militaire
sur un coup de tête. Intelligent et cultivé, il réussit
sans peine et se classa major de promotion à l'issue
de sa formation. Voulant voir du pays, il choisit de

servir auprès des Commandos de Marine et à force d'arpenter les théâtres d'opérations extérieures aux côtés de ces hommes dévoués corps et âme à leur mission, il finit par trouver sa véritable vocation. Il passa les tests de sélection, qu'il réussit haut la main, et intégra le prestigieux Commando Trepel, où il est affecté depuis 4 ans maintenant. Ses connaissances médicales et universitaires font de lui un atout précieux dans les situations qui ne peuvent être réglées par le seul emploi de la force.

Les véritables victimes d'Yidhra

Jacques LE BIHAN / Major Wilfrid DUDA

Ingénieur - 52 ans Egoïste - Tyrannique - Courageux

Caractéristiques :

APP : 8 Prestance : 40% CON : 15 Endurance : 75%
DEX : 12 Agilité : 60% FOR : 16 Puissance : 80% TAI : 16
Corpulence : 80% EDU : 19 Connaissance : 95%
INT : 11 Intuition : 55% POU : 12 Volonté : 60%

Valeurs dérivées :

Impact : +1D4/+2 Points de Magie : 12 Point de vie : 16
Santé mentale : 60

Compétences :

Mathématique 80%, Informatique 80%, Electronique 60%, Electricité 85%, Bricolage 65%, Plongée sous-marine 15%, Survie 15%, Orientation 45%, Vigilance 40%, Persuasion 30%, Nager 60%, Navigation 45%, Piloter bateau à voile 65%, Piloter bateau à moteur 45%, Corps à corps 50%

Equipement :

Totalement nu

Background :

Jacques a grandi à Douarnenez, non loin de la pointe du raz. La mer fait partie de son univers. Elle est plus importante à son équilibre que son boulot, sa famille, son fils... Jacques aurait souhaité être marin, comme son père. Sans trop savoir pourquoi, il n'a pas suivi cette voie. Une prépa, des études d'ingénieur puis un boulot sans envergure et bien payé d'ingénieur chez ERDF. Il y a 20 ans, Jacques a accepté une mutation à Orléans. Il venait de divorcer de sa première épouse et il souhaitait s'éloigner de son ancienne vie. Il regretta aussitôt cette décision. La distance entre lui et la mer lui était insupportable. C'est à cette époque qu'il rencontra Marie France. Ils se marièrent et après 3 ans de vie commune donnèrent naissance à leur fils Laurent. Après 5 années passées à Orléans, la famille Le Bihan parvint à rejoindre Brest. Il y a une petite dizaine d'années, Jacques a fait la connaissance de Christophe Guillemot. Les deux hommes se sont retrouvés autour de

leur passion pour la mer. Ensemble, ils ont imaginé construire un navire et partir faire le tour du monde en famille. Les deux hommes y ont passé toutes leurs économies et tous leurs week end pendant plusieurs années.

Christophe GUILLEMOT / Premier-maître Hassan KHALFAOUI

Etudiant - 18 ans Courageux - Optimiste - Conciliateur

Caractéristiques :

APP : 15 Prestance : 75% CON : 12 Endurance : 60%
DEX : 11 Agilité : 55% FOR : 11 Puissance : 55% TAI : 12
Corpulence : 60% EDU : 14 Connaissance : 70%
INT : 14 Intuition : 70% POU : 15 Volonté : 75%

Valeurs dérivées :

Impact : +1D4/+2 Points de Magie : 15 Point de vie : 14
Santé mentale : 75

Compétences :

Littérature américaine 15%, Anglais 30%, Biologie 25%, Sciences Physique 10%, Mathématique 10%, Histoire 15%, Bibliothèque 15%, Discrétion 35%, Ecouter 65%, Psychologie 55%, Se cacher 50%, TOC 50%, Vigilance 50%, Baratin 30%, Négociation 45%, Perspicacité 35%, Persuasion 45% Savoir vivre 25%, Nager 40%, Piloter bateau à voile 10%

Equipement :

Totalement nu

Background :

Christophe est un garçon équilibré et bien dans sa peau. Etudiant (1er année de Bio), il a obtenu son bac scientifique avec mention. Christophe a une vie sociale et sentimentale riche, il jouit d'une certaine popularité au sein de son groupe d'ami. Il a accueilli ce projet de tour du monde avec une certaine réserve avant de considérer qu'il s'agit d'une chance qui n'est pas offerte à tout le monde. Christophe est curieux et chaque escale est pour lui un enchantement. Par contre, la vie à bord du bateau n'est pas à la hauteur de ses espérances. La famille Le Bihan qui partage l'aventure avec eux est plutôt terne et, en particulier, Laurent, le jeune garçon de 17 ans, est totalement inintéressant.

Bernard GUILLEMOT / Lieutenant de Vaisseau Xavier LORRY

Ingénieur - 49 ans Désespéré - Responsable - Peureux

Caractéristiques :

APP : 11 Prestance : 55% CON : 11 Endurance : 55%
DEX : 13 Agilité : 65% FOR : 10 Puissance : 50% TAI : 12
Corpulence : 60% EDU : 18 Connaissance : 90%
INT : 16 Intuition : 80% POU : 9 Volonté : 45%



**Valeurs dérivées :**

Impact : +1D6/+4 Points de Magie : 9 Point de vie : 12
Santé mentale : 45

Compétences :

Bureaucratie 30%, Mathématique 60%, Informatique 40%, Electronique 40%, Electricité 80%, Bricolage 25%, Comptabilité 25%, Photographie 25%, Ecouter 45%, TOC 45%, Vigilance 45%, Crédit 30%, Imposture 30%, Négociation 45%, Nager 45%, Navigation 45%, Piloter bateau à voile 70%, Piloter bateau à moteur 25%,

Equipement :

Totalement nu

Background :

Bernard a eu une vie facile. Il a grandi à Lorient dans un cadre privilégié, a suivi une scolarité exemplaire, est devenu ingénieur chez ERDF, a trouvé femme aimante... Une vie facile est sans problème. Pourtant, peu après son 40ème anniversaire, Bernard a commencé à vouloir plus. Il voulait faire quelque chose d'unique, quelque chose de remarquable... C'est alors que le projet de construire un bateau à voile et de partir pour un tour du monde s'est lentement imposé. Bernard a exposé son rêve à Jacques Le Bihan, un de ses amis et ensemble, ils sont arrivés à mettre sur pied ce projet. La traversée s'est avérée moins « fun » qu'il ne l'avait espéré. Parfois monotone, parfois frustrante... C'est surtout les relations avec la famille Le Bihan qui se sont révélées décevantes.

Marie France LE BIHAN /**Quartier-maître Fanny DELAMARE**

Femme au foyer - 47 ans Défaitiste - Soumise - Terrorisée

Caractéristiques :

APP : 10 Prestance : 50% CON : 11 Endurance : 55%
DEX : 12 Agilité : 60% FOR : 7 Puissance : 35% TAI : 7
Corpulence : 35% EDU : 14 Connaissance : 70% INT : 13
Intuition : 65% POU : 11 Volonté : 55%

Valeurs dérivées :

Impact : 0 Points de Magie : 11 Point de vie : 9 Santé
mentale : 55

Compétences :

Botanique 15%, Cuisine 45%, Bricolage 15%, Comptabilité 15%, Peinture 15%, Premier soin 45%, Discrétion 70%, Ecouter 65%, Psychologie 45%, Sa cacher 60%, TOC 55%, Vigilance 55%, Imposture 15%, Savoir vivre 75%, Nager 35%

Equipement :

Totalement nue

Background :

Il n'y a pas si longtemps, Marie France était une battante. Après une scolarité exemplaire, elle sorti major de promotion de l'école de commerce de Rennes. A l'âge de 26 ans, elle intégra un prestigieux cabinet d'audit basé à Orléans et on lui prédisait un avenir professionnel glorieux. C'est aussi à cette époque qu'elle rencontra Jacques Le Bihan, un ingénieur chez ERDF qui allait devenir son mari. Elle fut séduite par ce Breton, force tranquille qui lui apportait protection et stabilité. Leur fils, Laurent, naquit peu après. C'est pendant son congé maternité que Jacques obtint une mutation à Brest. Ce changement professionnel marqua la fin de la carrière de Marie France. Elle essaya vaguement de reprendre une activité dans un cabinet comptable mais l'expérience fut brève et peu concluante. Depuis, Marie France est femme au foyer, un rôle qui ne lui convient pas. Il y a une petite dizaine d'année, Jacques lui a fait part de son rêve d'effectuer un tour du monde à la voile en famille. Marie France n'a pas accepté ce projet avec joie. Cependant, elle a appris à craindre son mari, véritable tyran familial. Elle a donc donné son approbation à contre cœur.

Anne Marie GUILLEMOT /**Quartier-maître Christian BELLEHUMEUR**

Employée de Préfecture - 46 ans Fédératrice - Altruiste - Energique

Caractéristiques :

APP : 9 Prestance : 45% CON : 11 Endurance : 55%
DEX : 14 Agilité : 70% FOR : 9 Puissance : 45% TAI : 12
Corpulence : 60% EDU : 16 Connaissance : 80%
INT : 16 Intuition : 80% POU : 8 Volonté : 40%

Valeurs dérivées :

Impact : 0 Points de Magie : 8 Point de vie : 12 Santé
mentale : 40

Compétences :

Bureaucratie 55%, Langue maternelle 85%, Anglais 25%, Littérature 30%, Informatique 25%, Droit 30%, Comptabilité 15%, Premier soin 45%, Ecouter 70%, Psychologie 70%, Se cacher 45%, TOC 60%, Vigilance 60%, Baratin 55%, Négociation 35%, Perspicacité 45%, Persuasion 55%, Nager 65%

Equipement :

Totalement nue

Background :

Anne Marie a grandi avec ses 5 sœurs dans le cadre privilégié de la bourgeoisie catholique nantaise. Elle a bénéficié d'une éducation parfaite, entourée de l'amour de ses deux parents. Des études en sciences politiques puis les concours administratifs lui ont permis d'intégrer la fonction publique d'Etat (cadre catégorie A). Elle a rencontré Bernard, son époux, au mariage d'un cousin éloigné. Bernard est cadre chez ERDF. Elle l'a suivi à Brest lorsqu'il a été muté

il y a une dizaine d'années. Anne Marie a obtenu à son tour sa mutation et sa vie c'est reconstruite sur place. Avec la crise de la quarantaine, son mari a traversé une « mauvaise passe ». Il a su faire face en se mobilisant sur un projet de construction de bateau et de tour du monde à la voile. Naturellement, Anne-Marie a soutenu son mari.

Laurent LE BIHAN /

Quartier-maître Aurélien SAUVAGE

Étudiant - 17 ans Dépressif – Fourbe - Égoïste

Caractéristiques :

APP : 10 Prestance : 50% CON : 11 Endurance : 55%
DEX : 16 Agilité : 70% FOR : 11 Puissance : 55% TAI :
11 Corpulence : 55% EDU : 12 Connaissance : 60%
INT : 11 Intuition : 55% POU : 12 Volonté : 60%

Valeurs dérivées :

Impact : +1D4/+2 Points de Magie : 12 Point de vie : 11
Santé mentale : 60

Compétences :

Guitare 25%, Informatique 65%, Anglais 50%, Biologie 5%, Sciences Physique 5%, Mathématique 5%, Histoire 5%, Bibliothèque 15%, Bricolage 15%, Discrétion 55%, Dissimulation 55%, Ecouter 55%, Sa cacher 65%, TOC 40%, Vigilance 70%, Baratin 50%, Imposture 45%, Négociation 40, Négociation 45%, Nager 50%, Piloter bateau à voile 15%

Équipement :

Totalement nu

Background :

Laurent a grandi à Brest. Il est lycéen et affronte, tant bien que mal, sa vie d'adolescent mal dans sa peau. Peu d'amis, pas de copine, 2 ans de retard dans son cursus scolaire (il est en 1ère scientifique) et un conflit avec l'autorité complexe à gérer. Laurent est mal intégré dans sa classe et vit mal la pression imposée par son père. Ce dernier veut faire de lui un ingénieur mais Laurent semble brouillé avec les maths... à moins que ce soit simplement avec toute notion de travail. Lorsque son père lui a parlé de son projet de tour du monde à la voile, Laurent a d'abord hurlé puis il a pris une trempe. Il a ensuite fugué, puis il a pris une autre trempe. Il devrait pourtant savoir que dans la famille Le Bihan, les désirs de Jacques sont des ordres. La traversée s'est rapidement révélée conforme à ce que craignait Laurent, qui meurt d'ennui la plupart du temps. La famille Le Bihan s'est pourtant engagée dans cette croisière avec les Guillemot. Christophe, le fils Guillemot a presque le même âge que Laurent, mais les deux adolescents n'ont aucun atome crochu.

