



JULES VERNE

VERNE
ET ASSOCIÉS,
1913

VOYAGES

*LE TRAIN DU
COLONEL STRAKHOV*

Bonus gratuit en ligne

COLLECTION HETZEL

« Le Train du colonel Strakhov », une aide de jeu pour *Verne et Associés*, 1913.

« Le train du colonel Strakhov »

une aide de jeu pour
Verne et Associés, 1913

un jeu du



publié dans la gamme



Le train du colonel Strakhov

une aide de jeu pour *Verne et Associés*, 1913

(Cédric B.)

Historique :

Personne ne sait vraiment pourquoi Strakhov a été exilé de la cour impériale de Russie. Ou, plutôt, tout le monde croit savoir, mais aucune version ne concorde. Pour certains, il aurait été l'amant de la tsarine. Mais l'empereur se serait refusé à faire exécuter ou emprisonner son plus vieil ami. D'autres pensent au contraire qu'il aurait eu une relation homosexuelle avec le souverain. À moins que ce ne soit avec Raspoutine. Bien évidemment, on évoque aussi des raisons politiques (il aurait été lié aux « décembristes » ou à des radicaux orthodoxes), voire économique (il aurait trempé dans des malversations liées aux bons du trésor russes). Toutes ces rumeurs ne sont d'ailleurs pas antinomiques...

Qu'elles soient fondées ou non, le résultat est le même. Strakhov n'a plus le droit de mettre le pied en Russie, ni chez ses alliés, comme la France. Il a su cependant trouver un accueil favorable chez ses ennemis. L'Allemagne et l'Autriche-Hongrie lui laissent le libre accès à leur réseau ferré. Théoriquement, en contre-partie, Strakhov doit entreposer toutes ses armes dans un wagon plombé. Mais comme il n'y a pas de contrôle...

« Le Train du colonel Strakhov », une aide de jeu pour *Verne et Associés*, 1913.

Activités :

Strakhov vend ses services de « seigneur de guerre » à qui le souhaite. Si ses activités le mènent principalement dans l'Europe germanique, son train le convoie aussi parfois en Suède et en Norvège. Au gré des circonstances, il a déjà été appelé pour mater une grève en Silésie, réduire un groupe d'indépendantistes finnois ou former des soldats pour l'armée ottomane.



Relations avec Verne et Associés :

Au départ, Strakhov n'a rien contre Verne et Associés, mais il se trouve que, par deux fois déjà, il s'est trouvé opposé à eux. En 1911, il était chargé de convoier des munitions de l'Allemagne vers Istanbul. Son train fut victime d'un sabotage d'Arpenteurs et la cargaison fut volée. En 1912, alors qu'il tentait de dérober un modèle expérimental de dirigeable, les agents de Verne ouvrirent le feu sur ses hommes, provoquant la mort de deux d'entre eux. Les relations entre les deux parties sont donc à présent particulièrement dégradées.

Description du train :

Le train de Strakhov se compose de seize éléments. Les numéros ci-dessous correspondent à l'emplacement de l'élément, par rapport à l'ordre de marche du convoi.



- 1 et 16 : Plateforme dotée d'une mitrailleuse lourde (6D), protégée par des sacs de sable (couvert : +2D en bonus).

- 2 et 15 : Locomotive (voir valeur p. 207 du LdB, sauf en Résistance : 8D). Les deux locomotives permettent d'assurer puissance et sécurité, au cas l'une d'elle fasse défaut.

- 3 et 14 : Réserve de charbon (une grosse semaine d'autonomie à vitesse moyenne).

- 5 : Wagon personnel de Strakhov. Richement décoré, bien éclairé et bien chauffé, on s'y croirait à la cour de Russie. L'ensemble comprend une chambre avec salle de bain, séparée par une cloison, un bureau et un salon. Un grand tableau permet d'exposer aux officiers les ordres de bataille. Seul Strakhov possède la clé permettant d'ouvrir la porte du wagon (ND25 pour forcer).

- 6 : Wagon cuisine. On y prépare les repas pour tout le personnel de bord. En cas de besoin, la cuisine sert d'infirmierie. On y stocke d'ailleurs du matériel médical d'urgence.

- 7 : Armurerie. Seuls Strakhov et l'armurier en possèdent la clé (ND20). On y trouve armes légères (pistolets, fusils...), armes lourdes (mitrailleuses sur trépied, obusiers...) et explosifs. L'ensemble est globalement de bonne qualité. Signalons la présence d'un petit dirigeable biplace démontable et gonflable. Il sert avant tout pour des missions d'observation mais il a pu opérer, à l'occasion des opérations de bombardement.

- 8 et 9 : Wagons des véhicules. Dans le premier, on trouve la Rolls de Strakhov (voir « voiture de sport », p. 207 du LdB, sauf en Résistance : 5D+2) ainsi qu'une petite estafette destinée aux officiers (voir « petite voiture », p. 207 du LdB). Dans le second logent deux auto-blindées (voir « petite voiture », p. 207 du LdB, mais 7D en valeur de blindage et présence à bord d'une mitrailleuse : 5D de dégâts). Seuls Strakhov et le mécanicien en possèdent la clé (ND20).

- 10 : Wagon des officiers et des sous-officiers : En fonction de leur grade, ils disposent de chambre à deux ou quatre lits. L'ensemble est spartiate et se veut surtout fonctionnel.

- 11 et 12 : Wagon des soldats et des techniciens. Ils logent en dortoir. L'entassement permet de compenser le manque de chauffage...

- 13 : Réserves et matériel.

Strakhov et ses hommes :

Nom : Strakhov Alexei

Histoire : passé dans la même école militaire que le tsar régnant, Strakhov a bénéficié de solides appuis au cours de sa carrière. Mais, sans que l'on sache pourquoi (lire supra), sa vie a connu une rupture soudaine.

Apparence : Dans la force de l'âge, Strakhov semble prématurément vieilli par ses récentes épreuves. Mais il garde une réelle prestance dans ses tenues d'officier supérieur, qu'il ne quitte jamais.

Personnalité : Désabusé, cynique, Strakhov a perdu toute foi en une quelconque divinité comme en l'humanité. Parfois dépressif, d'autrefois excentrique, il est d'une humeur très changeante.

Motivations : Strakhov ne vit plus que pour satisfaire ses intérêts personnels immédiats. S'il le peut, il sera heureux de jouer un mauvais coup à la Russie, mais cela n'est pas une obsession pour lui.

Relations : Dominateur et autoritaire, Strakhov se plaît à s'imposer par la force à son entourage. Cela ne rend que d'autant plus troublant sa soumission à Lady Dear.



Caractéristiques de jeu :

Coordination 3D ; Vigueur 3D+1 ; Perception 2D+2 (Pilotage : 3D+2, Tir : 3D+2) ; Savoir 3D+2 (Stratégie : 4D+2) ; Techniques 2D+2 ; Charisme 2D+2 (Commandement : 4D+2, Intimidation : 5D+2)

Mouvement : 10 ; Dégâts naturels : 2D

Points de Personnage : 10 ; Points de Destin : 3

Niveau de ressource : 5D

- Giorgi le mécanicien : il ne sait pas s'il aime ou non Strakhov. Mais une chose est sûre : il aime ses locomotives. Il se dévoue à elles corps-et-âme, avec l'assistance d'un jeune garçon, Karl. Si cela le passionne moins, Giorgi est aussi chargé de l'entretien et de la réparation des véhicules du colonel.

Lancez 2D pour Giorgi sauf en pilotage de trains (4D) et en mécanique (6D).

- Lieutenant Demetrioiv : il a suivi Strakhov dans son exil par fidélité à son officier supérieur. Aujourd'hui, il regrette sa décision. Mais, considéré lui aussi comme un banni, il ne peut plus revenir en arrière. Demetrioiv a des sentiments ambivalents envers le colonel. Il l'admire et le craint à la fois.

Lancez 3D pour Demetrioiv, sauf s'il est en situation de Commandement (4D).

- Lady Dear : elle a débarqué dans la vie de Strakhov dès les premiers jours de son exil. Certains estiment qu'il ne peut pas s'agir d'une coïncidence. Cette aristocrate anglaise rejetée par son père pour ses frasques a survécu en passant d'amant en amant, entre Berlin et Vienne. Désormais, elle s'accroche à Strakhov. Avec application, elle semble tout faire pour le couper de ses hommes et de ses officiers et pour le ruiner. Agit-elle ainsi sciemment ? Si oui, est-ce pour son propre compte ou est-elle en mission ?

Lancez 3D pour Lady Dear, sauf en Charisme (4D) et plus particulièrement en Séduction (7D).



- Les « centurions » : il s'agit de douze soldats expérimentés et qui suivent Strakhov depuis des années. Ils sont prêts à mourir pour lui.

Lancez 2D quand vous jouez les « centurions », sauf en situation de combat : lancez alors 5D.

- Les hommes de ligne : leur solde est faible, leur considération est nulle et leur confort de vie un mirage dont ils n'osent même pas rêver. Entre les blessés et ceux qui quittent Strakhov, le roulement assez important. Sur trente soldats, un bon tiers est renouvelé chaque année.

Lancez 2D quand vous jouez les hommes de ligne, sauf en situation de combat : lancez alors 4D.



- Les éclaireurs : outre ses hommes de ligne, Strakhov dispose de vingt fantassins légers, dévolus à des missions de surveillance ou de reconnaissance. Assez soudés les uns aux autres, dotés d'un relatif esprit de corps (ils aiment se comparer aux hommes de ligne, dont ils s'estiment supérieurs), les rotations y sont moins fortes. Lancez 2D quand vous jouez les éclaireurs, sauf en situation de combat (lancez alors 3D) ou pour les missions de recherche ou de surveillance (3D également).

Pistes d'aventures :

- Coup bas : Strakhov étant jugé dangereux, il est demandé aux PJ de se faire embaucher comme soldats à bord de son train, puis de discréditer le colonel afin qu'il perde le soutien allemand et austro-hongrois. Il ne s'agit pas de le tuer ni de saboter son matériel, mais bien de monter une opération qui fera que ses amis lui tourneront le dos.

- Pacte avec le diable : une guerre ethnique menace de dégénérer en Bosnie. La zone est sous contrôle austro-hongrois et Verne et Associés ne peuvent y intervenir directement. Il est donc décidé de travailler avec Strakhov. Les PJ doivent négocier son embauche et veiller sur le bon déroulement des opérations à bord du train. Bien sûr, la situation va dégénérer. Et dès lors, comment tenir tête à Strakhov, isolés en territoire ennemi ?

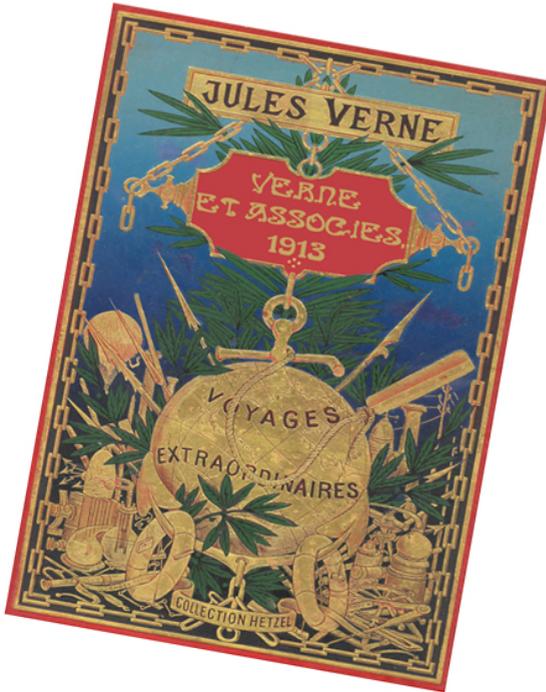


« Le Train du colonel Strakhov », une aide de jeu pour *Verne et Associés*, 1913.

Commandez *Verne et Associés*, 1913...

Couverture couleur, 328 pages noir et blanc.

Prix public : livre : 29,9€, pdf : 9,5€.



Sur notre [boutique en ligne](#) (pdf et papier, frais de port gratuits),

Sur [Lulu.com](#) (papier)

et sur [RapideJdr](#) (pdf).