

Les Masques de **NYARLATHOTEP**

Ou comment déjouer les plans du Dieu Noir

ECRIT PAR :

Larry Di Tillio

EN COLLABORATION AVEC :

Lynn Willis

avec l'assistance de Robert Howe

une AVENTURE pour
**L'APPEL de
CATHULHU**

Éditions
Catalpa

QU'Y A-T-IL DANS CETTE BOITE ?

Plusieurs scénarios reliés les uns aux autres et qui peuvent être joués dans le cadre du jeu « *L'Appel de Cthulhu* ». *Les Masques de Nyarlathotep* contiennent une introduction, cinq scénarios, deux recueils d'aides de jeu et des feuilles complémentaires.

L'INTRODUCTION esquisse les plans de Nyarlathotep et donne des conseils aux Gardiens sur la meilleure façon d'introduire les scénarios. Ils sont aussi informés de tout ce que les joueurs sont susceptibles de rencontrer tout au long de ces aventures.

Les scénarios — NEW YORK, LONDRES, LE CAIRE, NAIROBI ET SHANGHAI — sont répertoriés sous forme de chapitres allant de un à cinq. Cet ordre est purement formel, il est presque certain que les Investigateurs n'en tiendront pas compte. Ils ont tous été élaborés selon le même modèle : sur la première page vous pourrez trouver un ou plusieurs plan de la ville ou de la région où se déroulent les aventures et une table des matières succincte se trouve au bas de la dernière page de chaque scénario. Vous trouverez une table des matières concernant l'ensemble de la campagne au dos de la présente feuille.

Vous trouverez en page deux une énumération des principaux indices qui pourront mettre les Investigateurs sur la bonne voie ainsi qu'une courte description des activités du culte dans cette région. D'autres remarques portent sur des points plus précis, les statistiques concernant les Méchants, les monstres et autres se trouvent à la fin de chaque livret sauf pour des événements bien spécifiques se déroulant dans un endroit bien précis ; par exemple, le cas de Eloise la Louve-garou que l'on rencontre dans le Comté de Derby.

RECUEIL D'AIDES DE JEU n°1 — L'encart intitulé « Ce que vous savez sur votre ami Jackson Elias » ainsi que les documents journalistiques concernant l'expédition Carlyle ne se trouvent que dans le recueil d'aides de jeu n°1, on ne les retrouve pas dans les scénarios. Etudiez les bien avant de les confier à vos joueurs et, si vous le désirez, Chaosium vous autorise à photocopier tous les documents plutôt que de les découper et utiliser ainsi les originaux. Chaque document est suivi d'un texte de référence. Les coupures de journaux se trouvent sur un papier plus fin et leur verso est fait de documents et de publicités tirés de journaux.

RECUEIL D'AIDES DE JEU n°2 — Ce n'est en fait qu'une simple feuille de papier cartonné. La petite boîte d'allumettes peut être collée et montée, les Gardiens peuvent aussi y glisser quelques allumettes et jouir ainsi de l'effet produit par des aides de jeu spectaculaires.

REMERCIEMENTS

LARRY DITILLIO — conception, plan et premiers jets des *Masques de Nyarlathotep*.
LYNN WILLIS — développement du projet, nouvelles suggestions, préparation générale, élaboration des livrets
SANDY PETERSEN — autres suggestions, suppléments aux statistiques, aux sorts, aux monstres et aux dieux.
SHERMAN KAHN — présentation de la boîte, élaboration et présentation des livrets, conseils judicieux.
YUREK CHODAK — présentation et lecture de l'épreuve finale, remarques perspicaces, plan des bâtiments et des repaires des membres du culte.
THERESA GRIFFIN — composition, correction sur épreuve, commentaires utiles.
TOM SULLIVAN — couverture et illustrations intérieures.
MIKE BLUM — plans de New York, de Londres, du Caire, de Nairobi, du Kenya et de Shanghai, suppléments d'information.
IAN STARCHER — huile de coude.

Les citations ont été extraites de l'œuvre de H. P. Lovecraft avec l'autorisation des Editions Arkham House. Le plan de la Mosquée d'Ibn Tulun est tiré de la 11^{ème} édition de *l'Encyclopaedia Britannica*. Les coupures de journaux sont tirés du *New York Times* à différentes dates.

La boîte de la campagne Les Masques de Nyarlathotep contient cinq scénarios et des compléments de jeu à utiliser dans le cadre du jeu de rôle L'Appel de Cthulhu.

Tous droits réservés à Chaosium, Inc. 1984. En dehors de cette publication et des publicités qui y sont rattachées, les illustrations restent la propriété de l'artiste.

Avec la permission d'Arkham House.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

Localisation des principaux membres de l'expédition Carlyle	4
Dates des éclipses totales du soleil	4

NEW YORK

Chambre 410	4
Les services de police New Yorkais	5
Erica Carlyle	6
La bibliothèque de la maison Carlyle	7
Jonah Kensington	8
Les membres de l'expédition Carlyle	10
Les dossiers du Bureau des Affaires Médicales	10
La société d'importation Emerson	12
La boutique Ju-Ju	12
Mukunga	15

LONDRES

La fondation Penhew	4
Les bâtiments de la Fondation Penhew	5
La chambre secrète de Gavigan	6
Mickey Mahoney	7
Un serpent dans Soho	8
Ssathasaa	11
Le monstre du Derbyshire	12
Le château « Plum »	13
Massacre dans Soho	17
L'inspecteur Barrington	17
La pyramide Bleue	18
Tewfik al-Sayed	19
La chose dans le Brouillard	21
Les docks de Limehouse	22
Le « Vent d'Ivoire »	22
Les recherches de Jackson Elias	23
Les rites de la Confrérie de l'Essex	23
La salle de travail de la maison de campagne de Gavigan	25

LE CAIRE

Un guide dans la ville	3
Faraz Najir	5
Omar Shakti	8
Hetep	8
L'expédition Clive	9
Warren Besart	12
Nigel Wassif	13
Le Docteur Ali Kafour	14
Les horreurs souterraines	16
Table des rencontres	20
La grande chambre de Nyarlathotep	20
Des rites particuliers pour Nitocris	22
Les êtres d'en bas	23
Nitocris au Caire	24
La Mosquée d'Ibn Tulun	25
La ceinture de Nitocris	26
Nyiti d'El Wasta	27
Le sanctuaire de Nyarlathotep	29

LE KENYA

Ahja Singh à Mombasa	2
Le chemin de fer Ugandais	3
L'Etoile de Nairobi	5
Nathalie Smythe-Forbes	5
L'Hôtel Hampton	6
Sam Mariga	6
Neville Jermyn	7
Le Docteur Horace Starret	7
Roger Corydon	8

Le Capitaine Montgomery	8
le Sergent Bumpion	8
Bertram « Nails » Nelson	8
Johnstone Kenyatta	9
Tandoor Singh	12
Le village N'Dovu	14
La Lande stérile	14
La montagne du Vent Noir	15
La caverne de M'Weru	15
Le grand Temple	16
M'Weru	18
Le fils de Nyarlathotep	19

SHANGHAI

Li Wen-cheng	3
Au Tigre Trébuchant	4
McChum	4
Ho Fong	6
L'entrepot de Ho Fong	6
La maison de Ho Fong	9
La chapelle de la femme boursoufflée	9
Les livres secrets de Ho Fong	10
Choi Mei-Ling	11
Ho Tzu-Hsi	11
Le yacht de Ho Fong	11
Les caractéristiques des adeptes du culte de Shanghai	12
Les Arts Martiaux, une nouvelle compétence	13
Isoge Taro	13
Le « Courrier de Shanghai »	16
Mu Hsien	17
Chine Nouvelle	18
Jack Brady	19
La « Maîtresse Obscure »	22
L'île du Dragon Gris	23
La chambre de la femme Boursoufflée	24
Le Shoggoth-Twsha	25
Atelier de Sir Aubrey	26
Extraits du journal intime de Sir Aubrey	27
La cérémonie spéciale du Jour du Retour	28
La force de frappe de la Nouvelle Chine	29
La femme Boursoufflée	32

SORTILÈGES

— DANS L'ORDRE ALPHABÉTIQUE —

Sorts	(Chapitre)	page
Absorber la magie	(1) 16, (2) 11	
Altération physique de Gorgaroth	(2) 20	
Chercher ce qui est perdu	(4) 11	
Contrôler un animal (Magie tribale africaine)	(4) 19	
Créer une boîte	(5) 13	
Créer un zombi	(1) 14	
Dérober la vie	(2) 28, (5) 30	
Domination	(3) 11	
Ecran de protection	(4) 11	
Enchanter une canne	(5) 13	
Envoyer des rêves	(2) 7	
Exorcisme	(4) 11	
Guérison	(4) 11	
Hypnotisme	(2) 10	
Invoquer la brume de Releh	(2) 10	
Invoquer le pouvoir de Nyambe	(4) 11	
Invulnérabilité	(2) 10	
Lame de fond	(5) 11	
(Le) Chant de Thoth	(3) 16	

(L') Etreinte de Cthulhu	(5) 11
(Les) Mains de Colubra	(4) 19
(La) Poigne de Nyogtha	(1) 16
(Le) Poing de Yog-Sothoth	(3) 24
(La) Poussière de Suleiman	(2) 11
(Le) Sceau d'Isis	(3) 16
(La) Voix de Râ	(3) 16
Onde de choc	(1) 16, (2) 11, (5) 13
Parler avec les oiseaux/les serpents	(4) 11
Ressemblance	(2) 10
Sérénité	(4) 11
Trou de mémoire	(2) 28
Trouver un portail	(5) 21
Voile obscur	(4) 13
Voyage extra-dimensionnel	(4) 11

OBJETS MAGIQUES, LIVRES ET COMPÉTENCES — DANS L'ORDRE ALPHABÉTIQUE —

Nom	(Chapitre)	page
Autel de pierre de M'Weru (l')	(4) 16	
Arts Martiaux (les)	(5) 13	
Bracelet de Naja Haji (le)	(3) 24	
Carte hémisphérique (la)	(3) 29	
Ceinture de Nitocris (la)	(3) 26	
Cônes d'Encens (les)	(4) 13	
<i>Cthaat Aquadiningen</i>	(4) 13	
Déesse de l'Eventail Noir (la)	(5) 10	
Deux Sceptres (les)	(2) 28	
<i>Essais sur le texte de R'Lyeh (un)</i>	(5) 10	
Fioles en grès (les)	(2) 20	
<i>Histoire du Prêtre Kwan (l')</i>	(5) 10	
<i>Livre d'Ivon (Le)</i>	(5) 10	
Maîtresse obscure (la)	(5) 22	
<i>Manuscrits Pnakotiques (les)</i>	(1) 7	
Masques de Hayama (les)	(1) 14	
Météorite Verte (la)	(5) 23	
Miroir de Gal (Le)	(2) 20	
<i>Morceaux choisis du Livre d'Ivon</i>	(1) 7	
Mur Astronomique (le)	(3) 29	
Oeil de Lumière et de Ténèbres (l')	(5) 22	
Oeil, moitié droite (l')	(3) 28	
Oeil, moitié gauche (l')	(5) 19	
<i>Peuple du Monolithe (le)</i>	(1) 8	
Plafond Ondoyant (le)	(5) 9	
Sept livres secrets de Hsan (les)	(5) 21	
Tableau dans le placard (le)	(2) 10	
Tyuk	(5) 11	
<i>Vie d'un Dieu (la)</i>	(1) 8	
<i>Véritable Magie (la)</i>	(5) 10	

FORMES DE VIE INTÉRESSANTES — DANS L'ORDRE ALPHABÉTIQUE —

Nom	(Chapitre)	page
Caméléon (le)	(4) 11	
Chakota (le)	(1) 15	
Chose dans le Brouillard (la)	(2) 21	
Cobra Egyptien (le)	(3) 24	
Eloise la louvre-garou	(2) 17	
Enfants du Sphinx (les)	(3) 23	
Femme Boursoufflée (la)	(5) 32	
Hetep le démon—chat	(3) 9	
Rejeton de Nyarlathotep (le)	(4) 20	
Shoggoth-Twsha (le)	(5) 25	
Sphinx Noir (le)	(3) 23	
Ssathasaa	(2) 12	

“Les Masques de Nyarlathotep” constituent une campagne lovecraftienne dans un univers d’horreur et de mystère. L’aventure débute à New York en 1925, mais traverse bientôt les océans jusqu’en Angleterre, en Egypte, au Kenya, et en Chine. Tous ces déplacements nécessitent beaucoup d’intelligence et de méthode de la part des joueurs. Leurs Investigateurs doivent être relativement fortunés, avoir de bonnes compétences en langues étrangères et la volonté de persévérer en dépit des embûches qu’ils trouveront sur leur chemin. Le Gardien se doit de rendre les personnages que les Investigateurs seront amenés à rencontrer aussi vivants que possible tout comme il doit parvenir à recréer l’atmosphère de ces régions à cette époque. Il doit équilibrer les rapports que les Investigateurs auront avec les personnages non-joueurs amis ou ennemis afin qu’ils se sentent responsables de leur destinée, que ce soit dans la victoire, dans la folie ou dans la mort.

L’arrière-plan général

En 1916, les membres d’un culte Kénien entament un rituel obscène dédié au Dieu de la Langue Sanglante. M’Weru, une ravissante jeune fille kikuyu est prêtresse de ce culte depuis ses quatorze ans. Jusqu’alors, jamais le rituel n’avait fait venir le Dieu, mais ce jour là, les choses sont différentes.

“Alors que la prêtresse tournait autour du cercle de feu, entonnant à voix basse une ancienne mélodie, les adeptes du culte entamaient le rituel des sacrifices. Lorsque le sang coula à flots, un vent froid se leva soudain et je sentis la peur m’envahir. Le vent avait pris la forme d’une vapeur sombre visible dans la lueur étrangère et hostile de la lune et, peu à peu, ma terreur s’amplifia alors que je découvrais les détails de cette ombre. La puanteur qu’elle dégagait était au-delà de tout. Lorsque je vis la grande tentacule rouge qui lui tenait de visage, le courage me manqua et je m’enfuis dans l’obscurité”.

Nigel Blackwell

*Les sectes secrètes d’Afrique
Publication privée, non datée.*

Blackwell ne sut jamais que cette apparition n’était qu’un des avatars de Nyarlathotep.

Le Dieu décide alors d’envoyer M’Weru à New York. Son esprit est magiquement informé des connaissances requises sur cet endroit et sur l’époque. Sa beauté et son magnétisme l’aident à charmer le play-boy Roger Carlyle et elle se sert du sort “Envoyer des rêves” pour asservir le cerveau de cet homme aux ordres de Nyarlathotep.

Encouragé par M’Weru, Carlyle organise une expédition archéologique afin de se conformer aux rêves qu’il reçoit. Les personnes que Nyarlathotep a sélectionnées pour mener à bien son plan sont supérieurement compétentes et bénéficient d’un haut statut social et trois d’entre elles veulent échapper à quelque chose (Carlyle veut oublier des échecs personnels, Hypatia veut oublier son avortement et Huston, le suicide scandaleux d’un amant). La quatrième, Sir Aubrey, veut devenir Pharaon: un souhait que seul un dieu peut satisfaire. Même Nyarlathotep n’est pas assez puissant pour modeler l’âme humaine selon son bon plaisir, il doit choisir parmi ceux qui ont un point faible et sont ainsi des proies faciles.

Au cours d’une période de lucidité, Carlyle parvient presque à se libérer de son envoûtement au contact de Jack Brady, son garde du corps et son confident. Celui-ci s’avère être totalement fermé à la volonté de Nyarlathotep, impénétrable aux artifices de M’Weru et aux intrigues meurtrières des fanatiques. (Un mystérieux cadeau que lui a fait sa mère est-il à l’origine de cette chance?)

En Egypte, l’expédition obtient des informations qui permettent de mettre à jour des secrets autrefois protégés contre Nyarlathotep. Omar Shakti, puissant et envieux, apporte un peu de son aide en échange de promesses et d’argent. Après avoir brisé la protection de la Pyramide Rouge, l’expédition rencontre Nyarlathotep et sa porte temporelle. Ses membres voyagent dans le temps jusqu’à l’Egypte antique où on les tente, on les séduit, et les corrompt.

Un tel étalage de pouvoirs magiques marque l’expédition: Hypatia est maintenant de nouveau enceinte, Sir Aubrey peut devenir Pharaon, Huston, (en tant que futur maître de la terre) peut s’occuper de lui sans penser aux autres et Carlyle trouve un sens à sa vie à travers la passion qu’il éprouve pour sa future femme : M’Weru. (Nyarlathotep a l’intention de tenir ses promesses : Hypatia aura un enfant, mais sa croissance monstrueuse et sa naissance la tueront, Sir Aubrey règnera sur l’Ancienne Egypte mais en tant qu’homme à tout faire d’un Pharaon, Huston règnera sur le vingtième siècle mais, après le retour des dieux, l’humanité et Huston disparaîtront rapidement. Une fois marié, Carlyle deviendra le jouet de M’Weru qui, après une semaine de patience sera fatiguée de le promener en laisse et le jettera au fond d’un puits avec 666 rats).

Après son départ d’Egypte, l’expédition arrive à Nairobi. Jack Brady est consterné par la démente cauchemardesque de Carlyle et par l’emprise que Sir Aubrey a sur lui. Profitant de l’effervescence qui règne au moment du départ vers l’arrière pays kénien, Brady drogue Carlyle et l’emmène secrètement vers la côte d’où ils se rendent jusqu’à Durban sur une embarcation arabe. Tout au long du voyage, Carlyle passe par des périodes de calme et des périodes de folie. Sous le couvert de déguisements, Brady s’embarque avec Carlyle sur un vapeur en route pour Perth. D’Australie, Brady a l’intention de rejoindre Shanghai où il a des amis et des moyens d’agir, mais la maladie et la folie de Carlyle l’obligent à le placer dans une maison de repos à Hong Kong sous le nom de Randolph Carter.

Pendant ce temps, les porteurs de l’expédition sont sacrifiés, Huston et Penhew apprennent de nouveaux sorts et Hypatia Masters est cachée dans les montagnes du Vent Noir. Là elle grossit peu à peu, se métamorphose et sombre irrémédiablement dans la folie.

Tandis que leurs agents parcourent le monde à la recherche de Carlyle et de Brady, les deux survivants de l’expédition commencent à élaborer de nouveaux plans, à rassembler des fonds et des disciples et à choisir de nouveaux lieux de culte. Penhew découvre et détruit la protection de l’Île du Dragon Gris. Huston se déguise en prospecteur et part en quête de la Cité des Grands Anciens en Australie. (N’étant pas sensibilisé psychiquement comme l’était l’auteur de “Dans l’abîme du temps”, ses recherches durent plusieurs mois).

Gavigan et la Fondation Penhew, Shakti et ses adeptes, Ho Fong et ses minions et bien d’autres encore, unissent tous leurs efforts pour ouvrir le Grand Portail. En 1924, les plans de la fusée de Sir Aubrey sont terminés et des contrats sont signés avec de grandes usines européennes, japonaises et américaines. L’explosion de la fusée est le dernier élément nécessaire à l’ouverture du Portail.

Mis à part Penhew, Nyarlathotep a choisi des étrangers pour mener à bien son plan. Deux critères l’ont motivé : d’une part leur fortune, leurs connaissances intellectuelles et

Introduction

leurs compétences techniques; d'autre part, le fait qu'ils soient réceptifs aux promesses que seul un Dieu peut tenir. Gavigan, M'Weru, Shakti et Fong sont plus utiles à Nyarlathotep que ne le sont Penhew, Carlyle, Huston et Masters. Si le rituel d'ouverture échoue, les invocateurs seront tués par la violente libération d'énergie qui suivra.

C'est le 14 janvier 1926, à l'instant même de l'éclipse totale du soleil que Penhew, Huston et le fils de Nyarlathotep commenceront à entonner le grand rituel qu'ils ont appris auprès de leur maître. Le rituel s'étend sur huit heures. Dans le monde entier, les membres du culte se rejoindront à divers endroits d'Afrique, d'Australie et de Chine pour chanter et apporter ainsi des Points de Magie au sort.

Les sacrifices collectifs se multiplieront, il y aura une apparition soudaine de brusques désastres naturels, de typhons, de tremblements de terre, de raz de marée, de tornades, d'éruptions volcaniques, de tempêtes de feu, etc..., Un immense mur de pouvoir protégera ainsi tous les lieux du culte dans un rayon de 80 kilomètres. Les continents se déplaceront légèrement afin d'obtenir un découpage plus adéquat, et les profondes crevasses qui apparaîtront libéreront les créatures du Mythe toujours vivantes dans les entrailles de notre planète. Des forces surnaturelles secoutront la Terre.

Au moment où le soleil s'obscurcira au-dessus de l'océan Indien, un observateur pourra d'abord voir l'explosion de la fusée puis des vagues bleuetées ondoyer dans les cieux tandis que l'atmosphère se refermera. Puis une déchirure apparaîtra dans l'air frémissant, une noirceur interstellaire ornée d'une unique étoile rouge et pulsante. Lorsque le Portail s'ouvrira tout grand, une pluie de lumière tombera sur la terre — les voyageurs reviendront. Ce sont Aldébaran et Fomalhaut qui envoient leurs enfants, les minions d'Has-tur, de Cthugha et de Shub-Niggurath, rejoindre ceux de Cthulhu, d'Azathoth et de Yogsothoth pour préparer le chemin de l'éventuel retour des Grands Anciens. Les navires sombreront, les fermes et les villes seront détruites, des météorites heurteront la terre tandis que les Maîtres du Mythe s'empareront lentement de notre planète.

Mais, lorsque la campagne commence, les personnages disposent d'un délai d'un an avant que le portail ne s'ouvre...

Trois remarques concernant l'intrigue

COMMENT BLOQUER LE PORTAIL ? : Plusieurs choses pourraient empêcher l'ouverture du Portail. La plus probable est que les Investigateurs aient appris la vérité sur l'Oeil de Lumière et de Ténèbres et sachent l'utiliser pour protéger un ou plusieurs des points du triangle qui agit sur l'ouverture du Portail. Nyarlathotep connaît maintenant le secret de ces protections et il lui suffirait ainsi qu'à ses minions de quelques années pour briser ces sceaux autrefois indestructibles. Son fils pourrait être tué, mais il suffirait de M'Weru, de Nitocris ou de Shakti pour entamer le rituel. Durant les aventures à Shanghai, le fait de détruire la fusée amenuise les chances de succès du sort, mais la meilleure façon de stopper les fanatiques est d'arrêter Ho Fong et Sir Aubrey Penhew.

Si les Investigateurs parviennent à empêcher l'ouverture du Grand Portail, donnez-leur à chacun 1D20 points de SAN, plus 1D20 points supplémentaires s'ils ont réussi à comprendre les différents éléments de cette diabolique conspiration. Lors de prochaines aventures, en particulier à l'époque de nouvelles éclipses du soleil, Nyarlathotep passera de nouveau à l'attaque.

SIL PORTAIL S'OUVRE : Dans l'oeuvre de H.P. Lovecraft, la période 1927-1934 est marquée par une recrudescence soudaine des activités des entités du Mythe. L'hypothèse à l'origine de cette campagne est qu'il est arrivé quelque chose en 1926 qui permit ou provoqua une éruption du mal. Le pouvoir astrumystique de l'éclipse totale du

soleil a été choisi comme l'évènement qui transformera l'équilibre mondial et c'est autour de cet évènement que gravite la campagne.

Si le Portail s'ouvre, les évènements mondiaux se dérouleront comme dans la réalité : Grande Dépression, nombreuses inondations et famine en Asie, création d'états totalitaires de par le monde, perte de la liberté individuelle, accroissement fulgurant de la population mondiale (gardemanger en prévision du retour des Dieux ?), recrudescence du terrorisme, de la violence, du militarisme et réapparition de l'exploitation de l'homme à l'échelle mondiale. Les Investigateurs doivent mettre un terme à cette dégradation de notre société. Dans l'univers que nous connaissons, la crise, déjà envahi le monde, donc si les Investigateurs réussissent leur mission, il ne sera pas nécessaire de changer l'Histoire - le Gardien n'a qu'à laisser entendre que les choses auraient pu être pires si le complot n'avait pas été déjoué.

LE DOCTEUR ROBERT HUSTON ET L'AUSTRALIE :

Le cinquième membre de l'expédition, Carlyle, n'apparaît pas tout au long de cette campagne. En tant que disciples fanatiques de Nyarlathotep, Huston et ses sbires se trouvent au coeur du désert australien, dans la Cité souterraine des Grands Anciens. C'est ce que Jack Brady affirmera aux Investigateurs si ceux-ci réussissent à le trouver.

L'affirmation de Jack Brady ainsi que la carte hémisphérique que les Investigateurs trouveront dans le sanctuaire de Nyarlathotep de la Pyramide Penchée sont les seuls éléments pouvant inciter les Investigateurs à se rendre en Australie. Les renseignements concernant Tokyo ou Rio de Janeiro sont eux aussi assez significatifs. La localisation, les activités et les intentions du Dr. Robert Huston sont une autre épine dans le pied des Investigateurs. Utilisez ce personnage de la manière suivante : même si (de façon incroyable), les Investigateurs réussissent à détruire toutes les entités mauvaises et à défaire tous les Dieux, le Dr Huston peut prendre les voiles. On ne peut que considérer comme une illusion cet être porteur de ténèbres qui a toujours une longueur d'avance sur les Investigateurs, ce psychologue astucieux qui met à nu toutes les intentions, ce génie détraqué dont on ne peut imaginer les desseins méprisables.

A vos marques !

Plusieurs parties seront nécessaires, pour mener à bien cette campagne, si on veut détailler l'intrigue de façon précise et si on considère les multiples interventions des cultes secrets et les nombreux voyages de par le monde. Les Investigateurs peuvent être amenés à penser que leur but principal est de contrecarrer les plans de Nyarlathotep, il ne faut cependant pas trop vite les amener à de telles conclusions. Si Nyarlathotep arrive à ses fins, d'autres aventures attendent les survivants. Si les Investigateurs parviennent à déjouer les plans de Nyarlathotep, celui-ci cherchera à se venger, ce qui aura les mêmes résultats. Le pivot de l'aventure est sans nul doute Jack Brady : en provoquant sa rencontre avec les Investigateurs au moment propice, le Gardien peut être sûr que les plans de Nyarlathotep seront connus avant d'être menés à bien. La campagne a été élaborée de telle façon que peu importe où les Investigateurs iront tout d'abord. L'éclipse marque la date limite de la campagne, mais les Gardiens peuvent toujours découvrir une autre éclipse plus tard dans le courant de l'année.

Si un Investigateur meurt ou devient fou, le Gardien doit permettre aux joueurs d'en introduire un nouveau dans la campagne. Ce dernier doit avoir un lien avec le pays où on le rencontre. Par exemple, si un des membres du groupe meurt en Egypte, il pourrait être remplacé par un égyptien ou par un anglais qui se joindra alors au groupe pour une raison quelconque mais logique. Les investigations pourraient ainsi être menées par une équipe internationale, même si on est presque sûr de trouver des archéologues, des

journalistes, des professeurs et des auteurs américains à l'étranger. Efforcez-vous d'éviter une aventure au Kenya uniquement composée d'américains ou une étrange excursion dans Shanghai uniquement composée de témoins américains. Qu'ils connaissent ou non le Mythe, les Investigateurs seront également armés pour s'en sortir.

Commencez par le chapitre I. Il comporte des indices qui feront sentir la nature des aventures qui seront développées dans les chapitres suivants. Les Investigateurs ne feront ainsi qu'une seule rencontre importante et il est primordial qu'ils ne la ratent pas. Ils doivent glaner assez de renseignements pour être incités à partir à l'étranger. Peu importe la façon dont ils apprennent ces informations, ce qui est primordial c'est qu'ils prennent plaisir à jouer cette campagne. Si les Gardiens mettent au point un plan d'action bien précis, ils doivent s'assurer que leurs variantes permettent que tous les fils de l'intrigue puissent être découverts. Communiquez au moins ces renseignements à New York : (1) un culte inconnu a tué Jackson Elias; (2) ce culte pourrait être d'une manière ou d'une autre relié au massacre abominable de l'expédition Carlyle; (3) il se pourrait que les membres de l'expédition ne soient pas morts car on n'a retrouvé aucun corps de race blanche; (4) le Kenya et L'Égypte sont les points-clés de l'aventure mais Londres et Shanghai ont elles-aussi leur importance.

Une fois que les Investigateurs sont venus à bout du chapitre I, ils peuvent découvrir les autres couches de cette intrigue. Ils ne suivront probablement pas l'ordre numérique des chapitres, bien que celui-ci présente l'itinéraire le plus "économique". Ils peuvent décider d'aller tout d'abord en Chine, ou en Afrique, ou décider d'ignorer totalement Londres. Soyez souple. N'obligez pas les Investigateurs à se rendre où ils ne désirent pas aller. Si vous ne jouez pas l'un des chapitres de cette campagne, un indice peut les y amener un peu plus tard ou vous pourrez réutiliser ce chapitre en le divisant en plusieurs petites aventures dans d'autres campagnes.

Vous trouverez dans ces pages des renseignements d'ordre général concernant les pays où se rendront vos Investigateurs. Nous avons essayé d'être précis du point de vue historique mais les plans de Nairobi et de Shanghai ne sont pas strictement conformes à la réalité. Situez sommairement les endroits de l'action : "Voilà la rivière, là où vous avez accosté, voilà votre hôtel", etc. Au fur et à mesure de l'aventure, vous pourrez préciser la localisation de certains endroits, mais évitez d'être coincé dans certaines rues, d'être gêné par les distances précises et de chipoter sur des considérations géographiques inutiles. C'est le jeu qui compte le plus.

Les Gardiens peuvent préférer avoir une connaissance parfaite des endroits où ils emmèneront les Investigateurs, en lisant des documents concernant Londres ou Shanghai (ou New York) dans des Encyclopédies ou des guides touristiques. Les cartes actuelles ainsi que l'histoire, les cartes ferroviaires, la géographie, les coutumes, etc., peuvent être très utiles, bien que beaucoup de choses aient changé en 60 ans, plus nombreuses encore sont celles qui sont restées inchangées. De plus, l'étude d'une simple photo du British Muséum ou du Grand Sphinx ou d'autres monuments connus ou villes traversées permettra aux Gardiens de s'exprimer selon leurs propres impressions et avec un réalisme cent fois plus convaincant que le meilleur des scénari.

La description des villes étrangères doit être drôle et attrayante. Fouinez chez les disquaires afin de trouver des musiques pour les danses du ventre que les Investigateurs verront à la Pyramide Bleue ou au Caire ou pour trouver des musiques tribales qui accompagneront vos Investigateurs tout au long de leurs excursions dans l'arrière pays kénien et aussi des opéras chinois pour les quartiers chauds de Shanghai.

Cela peut paraître évident mais on l'omet parfois : étudiez le contenu de cette boîte avant de faire jouer l'aventure. Les joueurs ont le droit d'exiger que leur Gardien sache ce qu'il fait. En comprenant le texte et l'intrigue, les Gardiens sauront ce qu'il faut accentuer, ce qu'il faut survoler, ce qu'il faut insinuer, ce qu'il faut écarter, quelles menaces ils peuvent faire peser sur les joueurs, ce qu'ils peuvent paraphraser avec délicatesse, ce qu'ils peuvent observer. Vous devez comprendre chaque intrigue : lorsque vos joueurs vous poseront des questions, vous devez pouvoir répondre sans hésitation. Des Gardiens pleins d'assurance font des joueurs heureux. Bien qu'il soit plus prudent de laisser les hommes et les femmes ignorants du Mythe de Cthulhu, cet avertissement ne doit pas s'appliquer à cette campagne.

En conclusion, si vous n'avez pas encore apprécié l'œuvre de H.P. Lovecraft, lisez plus particulièrement "Dans l'abîme du temps", "Emprisonné avec les pharaons", "L'Appel de Cthulhu", "Le cauchemar d'Innsmouth" et "Celui qui chuchotait dans les ténèbres" ainsi que les autres fabuleuses histoires dont cette campagne est inspirée. Les visions extraordinaires de H.P. Lovecraft, ses avertissements mystérieux et ses récits économiques doivent être lus avant que quiconque puisse présenter correctement des aventures de "L'Appel de Cthulhu".

Comment répondre aux attentes de vos joueurs ? :

Il se peut qu'au cours de la campagne, vos joueurs se sentent frustrés et vos Investigateurs déconcertés. Les indices abondent et le mal semble frapper partout de par le monde. A New York, par exemple, les Investigateurs ne seront pas quoi chercher ni par où commencer; à Londres, ils seront confrontés à deux aventures dangereuses qui n'ont qu'un lien commun avec l'intrigue principale; au Caire, la résurrection de Nitocris est parallèle à l'ouverture du Grand Portail — et ainsi de suite. N'hésitez pas à modifier les indices et les membres des cultes afin de donner un bon rythme à l'aventure. Lorsque les Investigateurs rencontrent des adversaires, les joueurs auront alors suffisamment d'actions à mener pour que cela ne contrebalance pas les recherches et les spéculations qui sont traditionnellement au centre du jeu "L'Appel de Cthulhu". Mais ne lancez pas une meute de fanatiques en folie à l'attaque de vos Investigateurs seulement pour pourvoir à leur besoin d'action ou pour calmer leur anxiété. Soyez logique et juste. Conservez votre intégrité.

NOTE SUR LA CREATION ET LA CONCEPTION DES MASQUES DE NYARLATHOTEP

Les *Masques de Nyarlathotep* ont été créés et conçus par Larry Di Tillio. Dans la mesure du possible, ni Sandy Petersen, ni Lynn Willis n'ont modifié le contenu des divers chapitres. A une exception près (dont il sera question ci-dessous) aucune personnalité importante, ni aucun épisode n'ont été supprimés. Les Gardiens pourront se rendre compte que la présentation sous forme de récit du contenu de chaque chapitre leur permettra de mieux comprendre et de mieux présenter les événements qu'ils mettent en scène.

A partir d'un accord préalable, Larry Di Tillio a conçu un premier projet. Inévitablement, ce premier jet laissait des questions sans réponses et nécessitait des précisions et des rééquilibrages.

Sandy Petersen s'est chargé de toutes les modifications de l'original pour ce qui concerne la présentation des sortilèges, des monstres, des livres du Mythe et des autres difficultés propres au jeu lui-même.

Lynn Willis est principalement responsable des descriptions historiques, sociales et géographiques, de la cartographie, des articles de journaux, des guides et d'autres éléments ainsi que de la plupart des textes purement descriptifs tels que vous les avez sous les yeux. La photocomposition du texte, l'harmonisation des références et des formats ainsi que les corrections ont aussi été de son ressort.

La principale exception

Larry Di Tillio a aussi écrit un chapitre sur l'Australie, concernant le troisième angle directeur du Grand Portail et le mégalomane Dr Robert Huston. Il a été retiré de la campagne en raison de sa longueur et parce qu'il était, dans l'ensemble des six chapitres originaux, celui qui était le moins individualisé. Si les lecteurs sont familiers des travaux de M. Di Tillio, il n'est pas nécessaire de leur préciser que ce chapitre sur l'Australie est d'excellente qualité et contient des quantités d'éléments aptes à rendre fous les Investigateurs et à les faire disparaître. Nous espérons que vous pourrez bientôt entendre parler des subtils et abominables projets du Dr Huston.

Les différents cultes

Ces groupes de fanatiques seront principalement composés d'hommes de main et de tueurs accompagnés parfois d'adeptes de la magie noire. Tous les cultes rencontrés vénèrent différentes formes que peut prendre Nyarlathotep (Il en plus de 1000), et leur nom, leurs tenues, leurs rites différent. Les Investigateurs doivent l'avoir compris avant de pouvoir appréhender les plans de Nyarlathotep. Au début de chaque chapitre, un encart résume les activités du culte dans la région concernée, les armes qu'utilisent ses membres ainsi que ses caractéristiques accompagnées de statistiques concernant les membres du culte; utilisez ces statistiques pour créer des gardes et des attaquants supplémentaires.

On pourra trouver différents objets magiques importants dans les lieux de culte ainsi que des livres de sorts. Tous les prêtres des cultes connaissent le sort "Contacter Nyarlathotep" ainsi qu'un sort d'Invocation. S'il est contacté, Nyarlathotep apparaîtra sous la forme où il est vénéré par ce culte. Le sort d'Invocation doit lui aussi être adapté aux caractéristiques du culte. Les autres sorts, y compris ceux ne concernant pas particulièrement le Mythe ne sont connus que de certains prêtres.

Les membres du culte sont des épaves primitives et dégénérées contrôlées par des prêtres plus intelligents et adaptés à la vie moderne. Chaque stéréotype reflète le type d'attaque magique et physique qui leur sont caractéristiques. D'ordinaire, les membres du culte se contenteront de couper les Investigateurs en menus morceaux. S'ils échouent, leurs grands prêtres feront alors appel à leurs pouvoirs magiques.

Mis à part ceux se trouvant à New York et à Londres, tous les cultes remontent à l'aube des temps et sont connus dans leurs pays d'origine.

Memento

Les transports intercontinentaux en 1920 se résument aux voies maritimes. Les voies aériennes n'existent pas et peu d'avions osent se risquer au dessus de l'océan Atlantique. Il n'existe aucune ligne téléphonique intercontinentale : les Investigateurs devront utiliser les lignes télégraphiques pour leurs communications urgentes. Tous les déplacements terrestres à longue distance dépendront des voies de chemin de fer. Seules l'Europe de l'Ouest et l'Amérique du Nord possèdent un réseau routier assez élaboré pour permettre de longs voyages.

Les voyages ne peuvent pas être payés par chèque ou carte de crédit. Les notes seront payées en argent comptant. Des lettres de crédit émises par des banques peuvent permettre aux Investigateurs de retirer des fonds. Si les Investigateurs négligent les précautions habituelles à prendre en cas de voyage prolongé, soyez intransigents avec eux. Des Gardiens plus conciliants peuvent prévoir des Bureaux de prêt sur gage dirigés par des propriétaires cupides.

Les Investigateurs en déplacement ne peuvent pas transporter plus de matériel qu'il ne leur est physiquement possible d'emporter. Obligez-les à penser à longue échéance. La copie de Nécronomicon du Dr. Dare sera en sécurité à Boston mais aussi à sa disposition à Mombasa quand il lui faudra jeter un sort. La main D'Ormumu qui pèse huit tonnes et qui est totalement efficace contre les Vampires de feu ne rentrera pas dans un compartiment de train. Si les Investigateurs oublient leurs pardessus à Londres, un jet de dés sera nécessaire pour savoir s'ils arrivent à réprimer leurs éternuements lors de leurs sorties nocturnes dans le Comté de Derby.

Alors que de vieux livres et des pardessus peuvent ne pas intéresser les douaniers aux frontières, en revanche, d'anciens objets ayant une valeur artistique évidente, des bijoux et des métaux précieux, des drogues, des fusils ou d'autres armes les intrigueraient. Les Investigateurs doivent se plier aux lois de l'Etat ou trouver les moyens de passer outre. Des activités illégales sont susceptibles d'être repérées. S'ils sont retenus ou expulsés d'un pays, il y a une chance pour que leur mauvaise réputation les suive jusqu'à la frontière suivante.

Conclusion

Envoyez vos questions et vos commentaires à propos des "Masques de Nyarlathotep" ou de "l'Appel de Cthulhu" à Jeux Descartes- 5 rue de la Baume- 75008 PARIS. Puissent vos Investigateurs vaciller aux limites de la folie ; puissent vos joueurs trembler quand ils jetteront les dés. Bonne chasse !

LOCALISATION DES MEMBRES DE L'EXPEDITION CARLYLE EN JANVIER 1925.

JACK BRADY : C'est le seul homme sain d'esprit qui connaît les plans du Chaos Rampant. Il se trouve à Shanghai. Brady a essayé de retrouver la piste de Penhew et de Huston et s'est constamment trouvé en danger tout au long de ces cinq dernières années, depuis le massacre de l'expédition Carlyle. Il a engagé Jackson qui à son tour a introduit les Investigateurs dans cette campagne.

ROGER CARLYLE : Il se trouve dans un asile de fous à Hong Kong. Brady veille sur sa sécurité depuis sa retraite. Carlyle connaît lui aussi les plans de Nyarlathotep mais il est bien trop malade mentalement pour en faire part à quiconque.

LE DR. ROBERT HUSTON : Il se trouve en Australie dans la Cité des Grands Anciens et il est à la tête du culte de Celui Qui Est Le Père Des Chauves-Souris. Huston, qui bien que fou, est d'une intelligence extrême, n'apparaît pas dans la présente campagne.

M'WERU : Elle était retournée au Kenya pour attendre l'expédition Carlyle. Elle s'y trouve toujours et dirige le Culte de la Langue Sanglante.

SIR AUBREY PENHEW : Il vit près de Shanghai et dirige l'Île du Dragon Gris ainsi que l'Ordre de la Femme Boursoufflée. Il est complètement fou et capable du pire.

HYPATIA MASTERS : L'entité monstrueuse qu'elle a mis au monde l'a rendue complètement folle, elle n'est plus qu'une coquille vide et balbutiante perdue dans la Montagne du Vent Noir.

DATES DES AUTRES ECLIPSES TOTALES DU SOLEIL.

Si les Investigateurs parviennent à contrecarrer les plans de Nyarlathotep lors de l'éclipse totale du soleil de 1926, le dieu de la Terreur fera une nouvelle tentative lors d'une prochaine éclipse. A l'échelle mondiale, il n'y a qu'une ou deux éclipses totales du soleil par an, mais ce phénomène est rare si l'on considère un point bien précis.

Vous trouverez ci-dessous un tableau complet de toutes les éclipses totales du soleil intervenant durant les années suivantes de la décennie ainsi que des indications concernant les régions affectées. Pour de plus amples informations sur ce phénomène aux Etats-Unis, consultez l'éphéméride annuel publié par l'Observatoire Naval de Washington D.C.

Dates des éclipses	Zones d'effet
29 Juin 1927	Grande-Bretagne, Scandinavie extrême Nord-Est de la Sibérie, Iles Aléoutiennes.
8-9 Mai 1928	Sud-Est Asiatique, Pacifique central et Philippines
19 Mai 1928	Atlantique Sud
28 Avril 1930	Nord de la Californie, Orégon, Idaho, Nevada, Utah Occidental (début de l'éclipse : 10.49 du matin, horaire du Pacifique)
21-22 octobre 1930	Pacifique Sud

"Ceux qui sont en quête d'abominations hantent les lieux étranges et reculés. Pour eux les catacombes de Ptolemais, et la Mausolée sculptée des pays du cauchemar. Ils gravissent les hautes tours baignées de lune des châteaux défunts du Rhin et vacillent au long d'escaliers pareils à de noires toiles d'araignées qui les emmènent parmi les ruines éparpillées des cités oubliées de l'Asie.... Ils s'attardent auprès de sinistres monolithes sur des îles inhabitées..." — H.P. Lovecraft



Où un vieil ami appelle à l'aide. Son meurtre marque le début d'une quête

CHAPITRE I

longue et dangereuse qui entrainera vos Investigateurs sur trois continents.

NEW YORK

L'EXPÉDITION CARLYLE EMBARQUA à New York en 1919. Elle était dirigée par Roger Carlyle, un play-boy millionnaire de 24 ans qui délaissa mystérieusement sa vie de fêtard pour organiser et prendre la tête d'une expédition archéologique pour l'Égypte. Les membres principaux de cette expédition étaient : Sir Aubrey Penhew, un noble de 54 ans, fortuné et spécialiste en égyptologie ; Hypatia Masters, une ravissante jeune femme de 27 ans, photographe émérite et linguiste ; Jack « Brass » Brady, un mercenaire de 36 ans, spécialiste en armes, garde du corps et confident de Carlyle ; le Dr. Robert Huston, un psychanalyste à la mode et un interprète des rêves de 52 ans.

L'expédition fit route jusqu'à Londres (Penhew s'y trouvait déjà). Au bout de quelques semaines, elle partit pour Le Caire en Égypte. Prenant cette ville comme point de ralliement, l'expédition organisa plusieurs voyages de recherche dans le désert. Ils firent, paraît-il une importante découverte mais refusèrent tout commentaire aux journalistes. Ils partirent ensuite pour Mombasa au Kenya et s'enfoncèrent rapidement dans les terres jusqu'à Nairobi.

Arrivée à Nairobi début août, l'expédition engagea 20 porteurs et s'enfonça dans la jungle. Les premiers temps, on les aperçut fréquemment. Leurs lettres nous parvinrent début septembre puis ils disparurent. En mars 1920, un membre d'une tribu Kikuyu informa les autorités à Nairobi qu'une expédition composée d'hommes blancs prenait la direction de la Montagne du Vent Noir, le nom local d'un des plus haut pic kenien. Des rumeurs affirmèrent, quelques temps plus tard, que l'expédition avait été anéantie par des forces surhumaines.

Un groupe de recherche engagé par Erica Carlyle, la sœur de Roger, trouva les restes de l'expédition après dix semaines d'efforts. Les cadavres des porteurs étaient incroyablement bien conservés et semblaient avoir été déchiquetés par des animaux sauvages, bien que le rapport du coroner n'ait indiqué aucune trace de dents sur les os — ils avaient été tués de manière horrible et mis en lambeaux. Le camp était complètement détruit, pas seulement à cause des pluies saisonnières et de la végétation. On ne retrouva aucune trace des blancs qui dirigeaient l'expédition, un fait facile à établir car aucun des cadavres ne présentait une dentition ayant fait l'objet de travaux dentaires. Contrairement à ce qu'affirmaient les autorités, les cadavres avaient été abandonnés et laissés à découvert sur le terrain, sans qu'on se soit soucié de les dissimuler.

On accusa des hommes de la tribu Nandi. Certaines rumeurs parlaient d'un culte païen (La Langue Sanglante) puissant dans cette région, mais les autorités repoussèrent cette idée et n'en firent pas mention lors du procès qui suivit. Les accusés furent pendus, les membres de l'expédition déclarés morts et on oublia rapidement cet incident, comme c'est souvent le cas.

Les Investigateurs peuvent prendre connaissance de ces renseignements avec un minimum d'efforts.

Point de départ

Début janvier 1925, un des Investigateurs reçoit un curieux télégramme.

« POSSÈDE INFORMATIONS CONCERNANT EXPÉDITION CARLYLE - STOP - CHERCHE GROUPE INVESTIGATEURS - STOP - ARRIVE NEW YORK 15 JANVIER - STOP - SIGNÉ JACKSON ELIAS. »

Jackson Elias et l'Investigateur qui reçoit le télégramme entretiennent depuis longtemps une correspondance régulière et sont devenus de bons amis, bien qu'Elias reste rarement longtemps au même endroit. Choisissez quel Investigateur reçoit ce message — il peut être de n'importe

quelle profession. Elias est un écrivain réputé dans le domaine des cultes religieux mystérieux et de l'occulte. C'est un homme profondément sceptique mais fasciné par le surnaturel. Ses livres ont tendance à parler des cultes de mort les plus sanglants qu'il réussit à découvrir : il ne s'effraie pas facilement et a les pieds fermement sur terre.

Donnez les documents concernant Jackson Elias au joueur de l'Investigateur choisi — ils contiennent tout ce qu'il sait à propos de son ami. Comme tous les autres documents figurant dans les aides de jeu, on ne les retrouve pas dans les scénarios. Il est donc permis aux Gardiens de les photocopier pour ne pas avoir à utiliser les originaux.

A la réception de ce télégramme, l'Investigateur doit mettre sur pied une équipe composée d'au moins six Investigateurs. Étudiez la composition de l'équipe de façon à pouvoir adapter la puissance des adversaires que vous allez lui opposer. Laissez suffisamment de temps aux joueurs pour cette opération et donnez assez de temps de jeu aux Investigateurs pour qu'ils puissent se rassembler.

Si les Investigateurs n'ont pas leurs quartiers-généraux à New York, ils devront s'y rendre. Utilisez la « Société de presse Prospéro » comme point de ralliement ou bien l'éditeur d'Elias, Jonah Kensington, chez qui les Investigateurs pourront se contacter s'ils viennent de villes différentes.

Durant cette période, les Investigateurs pourront aussi commencer des recherches à propos de l'expédition Carlyle — toutes les coupures sont tirées du « New York Pillar/Riposte » et tous les documents de la rubrique nécrologique seront de la même origine. Tous les Investigateurs se souviendront certainement que l'expédition a disparu il y a plusieurs années quelque part en Afrique. Peut être auront-ils l'intention d'interroger Erica Carlyle, qui vit près de New York. Les renseignements qu'elle leur fournira se trouvent dans les pages qui suivent.

Le 15 janvier, un coup de téléphone d'Elias avertit les Investigateurs de le retrouver à l'hôtel Chelsea, chambre 410, à 20 heures. Au téléphone, sa voix donne l'impression qu'il cache quelque chose et qu'il est tendu, si ce n'est effrayé — ce que l'Investigateur qui le connaît trouve plutôt étonnant de sa part. Il ne leur révélera rien de plus au téléphone et raccrochera immédiatement si on insiste pour qu'il en dise plus. Si on appelle l'hôtel Chelsea, sa chambre ne répondra pas, Jackson est de nouveau dehors, en quête de toujours plus de renseignements au sujet du Culte de la Langue Sanglante.

Développez le suspense en insistant sur le fait que le comportement d'Elias doit paraître étrange à son ami. Essayez d'inciter les Investigateurs à vouloir apprendre à tout prix ce que leur cache Elias et pourquoi il a besoin d'une si brillante équipe d'Investigateurs.

LE CULTE DE LA LANGUE SANGLANTE (Branche New Yorkaise)

La plupart des membres de ce culte sont des Keniens entrés illégalement aux États-Unis et circulant avec de faux papiers « prouvant » leur nationalité américaine. Au cours des deux der-



nières années, le recrutement du culte s'est étendu à des cercles du demi-monde new yorkais et la race n'est plus une condition rédhibitoire pour devenir adepte. Le nom de ce culte s'inspire d'un des aspects que peut prendre Nyarlathotep et sous lequel il apparaît avec un unique tentacule rouge en guise de visage. Le quartier général du culte se trouve dans un magasin qui vend des

bibelots d'origine Africaine. Le sous-sol du magasin tient lieu de temple pour les membres du culte. Silas N'Kwane dirige ce magasin. Mukunga M'Dari est le Grand Prêtre du culte. Les tueurs du culte de la Langue Sanglante utilisent généralement comme arme la Pranga, un long couteau de brousse africain et les membres



A l'intérieur de la chambre 410

CHAMBRE 410

Hôtel Chelsea. Des coups frappés à la porte mais pas de réponse. Jackson Elias se trouve à l'intérieur mais ne peut répondre : ses intestins sont pandus sur son lit. Il a reçu la visite de trois membres du culte quelques instants auparavant : deux des membres montent la garde devant la porte pour éviter toute entrée inopinée tandis que le troisième fouille la pièce. Ils sont tous armés d'un pranga. Deux d'entre eux sont des Keniens, le troisième est un drogué new yorkais, adepte de la cocaïne. Il est le seul à parler correctement l'anglais. Tous trois portent l'horrible emblème du culte et des costumes élimés. Les Investigateurs peuvent choisir entre plusieurs options. :

d'origine américaine utilisent aussi des armes à feu. Un bourreau ou un tueur du culte dissimule souvent son visage derrière un horrible masque rouge avec un tentacule qui pend et se balance sur son front.

L'adepte du culte de la Langue Sanglante (émigrant kenien entré en fraude)

FOR : 12 CON : 15 TAI : 11 DEX : 13 APP : 4
SAN : 0 INT : 6 POU : 10 EDU : 1 1PdV : 13

COMPÉTENCES : Grimper 60 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Parler l'Anglais 35 %, Se cacher 60 %, Sauter 55 %, Ecouter 50 %, Occultisme 10 %, Discrétion 60 %, Parler le Swahili 65 %, Trouver Objet Caché 35 %, Suivre une Piste 50 %.

ARMES : Pranga 45 %, dégâts 1D6 + 2, parade 30 %
rasoir 45 %, dégâts 1D4

REMARQUES : aucune de ces armes ne peut empaler.

S'ils écoutent à la porte avant de frapper, ils auront une chance normale d'entendre le bruit des déplacements des tueurs qui seront pas discrets.

S'ils essaient d'ouvrir la porte, ils s'apercevront qu'elle est fermée à clé. S'ils écoutent, ils n'entendront des bruits furtifs que si les tueurs ratent leurs jets de discrétion.

Si les Investigateurs tentent d'enfoncer la porte, ils peuvent le faire à deux à la fois afin de venir à bout de cette porte qui offre une résistance de 25.

Si les Investigateurs parviennent à pénétrer dans la pièce quinze minutes au moins après l'arrivée des tueurs ceux-ci les attaqueront afin de gagner assez de temps pour pouvoir s'enfuir par la fenêtre en utilisant l'escalier de secours. Un membre du culte empêché de s'enfuir se battra jusqu'à la mort ou jusqu'à ce que les Investigateurs parviennent à l'assommer. Ceux qui pourront s'enfuir par l'escalier de secours s'engouffreront dans une voiture de tourisme Hudson, modèle 1915 avec une plaque d'immatriculation new yorkaise NYL7.

Si les Investigateurs entrent dans la pièce 16-20 minutes après l'arrivée des tueurs ceux-ci seront en train de s'enfuir par l'escalier de secours. Cet escalier est très étroit et on ne peut l'emprunter qu'en file indienne. Les membres du culte mettront une minute pour arriver en bas et seront partis à la minute 16. Estimez à l'avance la position des tueurs dans l'escalier, il ne peut pas soutenir plus de 1150 kilos en une seule fois (A eux seuls les tueurs pèsent déjà 270 kilos). Si le poids total dépasse cette limite, l'escalier s'effondrera.

Chaque tueur possède sur lui deux objets qu'il a trouvés dans la chambre (voir ce qui suit les documents sur Jackson Elias) : l'adepte n°1 possède les objets 1 et 2, le second, les objets 3 et 4, etc. Sinon tous ces objets se trouvent à l'endroit indiqué dans la liste. Les tueurs chercheront à atteindre leur voiture comme expliqué précédemment.

Si les Investigateurs pénètrent dans la pièce 21-25 minutes après l'arrivée des tueurs, ils les verront s'enfuir vers leur voiture. Dans ce cas, deux des six objets se trouveront encore dans la pièce (au choix du Gardien). A cette distance et avec la pâle lumière matinale, les coups de feu n'ont aucune chance d'atteindre leur cible.

Si les Investigateurs entrent dans la Chambre 410 après 25 minutes, ils trouveront le cadavre de Jackson Elias, ses vêtements et ses bagages. Le Gardien peut décider de laisser deux objets au choix dans la pièce.

Si les Investigateurs décident de quitter l'hôtel puisque personne ne répond Chambre 410, ils apprendront le meurtre dans les journaux du lendemain ainsi que la date des funérailles qui auront lieu dans trois jours. S'ils se rendent à l'enterrement, ils n'y verront qu'une seule personne (à part les journalistes), il s'agira de Jonah Kensington.

Tous les journaux du jour suivant parleront du meurtre et la plupart parleront aussi de meurtres similaires qui ont eut lieu les quelques dernières années.

Les fanatiques de la chambre 410

FANATIQUE N°1 : membre du culte de la Langue Sanglante.

FOR: 16 CON: 15 TAI: 14 DEX: 10 APP: 6
SAN: 0 INT: 8 POU: 10 EDU: 3 PdV: 15

COMPÉTENCES : Camouflage 50 %, Grimper 85 %, Mythe de Cthulhu 1 %, Esquiver 50 %, Parler l'Anglais 10 %, Se Cacher 80 %, Sauter 90 %, Ecouter 65 %, Discrétion 85 %, Parler le Swahili 85 %, Nager 60 %, Suivre une piste 10 %.

ARMES : Pranga 85 %, dégats : 1D6+2+1D4, parade 30 %
Coup de poing 50 %, dégats 1D3+1D4
Coup de tête 50 %, dégats 1D4+1D4
Coup de pied 50 %, dégats 1D6+1D4

FANATIQUE N°2 : membre du culte de la Langue Sanglante

FOR: 12 CON: 12 TAI: 12 DEX: 13 APP: 7
SAN: 0 INT: 7 POU: 8 EDU: 13 PdV: 12

COMPÉTENCES : Camouflage 55 %, Grimper 80 %, Mythe de Cthulhu 3 %, Esquiver 65 %, Parler l'Anglais 55 %, Se Cacher 65 %, Sauter 65 %, Ecouter 75 %, Discrétion 65 %, Parler le Swahili 15 %, Nager 30 %, Suivre une piste 15 %.

ARMES : Pranga 75 %, dégats : 1D6+2+1D4, parade 30 %
Coup de poing 50 %, dégats 1D3+1D4
Coup de tête 50 %, dégats 1D4+1D4
Coup de pied 50 %, dégats 1D6+1D4

FANATIQUE N°3 : membre du culte de la Langue Sanglante

FOR: 15 CON: 13 TAI: 12 DEX: 16 APP: 4
SAN: 0 INT: 10 POU: 08 EDU: 3 PdV: 13

COMPÉTENCES : Camouflages 60 %, Grimper 85 %, Mythe de Cthulhu 2 %, Esquiver 85 %, Parler l'Anglais 1 %, Se Cacher 85 %, Sauter 55 %, Ecouter 75 %, Discrétion 85 %, Parler le Swahili 50 %, Nager 25 %, Suivre une piste 85 %.

ARMES : Pranga 75 %, dégats : 1D6+2+1D4, parade 30 %
Coup de poing 50 %, dégats 1D3+1D4
Coup de tête 50 %, dégats 1D4+1D4
Coup de pied 50 %, 1D6+1D4

Les indices de la chambre 410

1. Une lettre — Elle a été postée au Caire, en Egypte, le 3 janvier 1919 et elle est adressée à Mr. Roger Carlyle. L'écriture en est à peine déchiffirable :

Cher Mr. Carlyle,
J'ai appris que vous recherchez certains renseignements concernant mon pays et je serais prêt à vous venir en aide. Je possède moi-même certains objets que je crois d'une grande importance. Si nous pouvions parvenir à un arrangement, je serais prêt à vous les céder. Mais comme ils sont très anciens, j'en attend un bon prix. Demandez à votre agent de m'appeler au magasin et j'espère que nous parviendrons à nous entendre. Ma boutique se trouve Rue des Chacals dans la vieille ville.
En attendant le plaisir de vous voir, je reste votre humble serviteur.

Faraz Najir

Utilité de ce document : Faraz Najir est toujours vivant et il habite Le Caire, mais sa boutique ne se trouve plus Rue des Chacals. L'agent dont il est fait mention dans la lettre est un Français s'appelant Warren Besart. Il vit toujours au Caire. Les Investigateurs pourront l'apprendre en interrogeant Erica Carlyle.

2. Une carte de visite professionnelle — de très bonne qualité.

FONDATION PENHEW
35 Tottenham Court Road
London, W.1
Edward Gavigan, fondé de pouvoir

Utilité de ce document : il conduira les Investigateurs à Londres, à la Fondation Penhew et à Edward Gavigan.

3. Une boîte d'allumettes personnalisée — Elle est vide.

AU TIGRE TRÉBUCHANT
10 Lantern Street
« La joie et les amis de Shanghai »

Utilité de ce document : c'est dans ce bar chinois de Shanghai qu'Elias a rencontré Jack Brady pour la première fois.

4. Une photographie — Elle est très abimée et les images sont estompées. Elle représente un grand yacht à quai entouré par de nombreuses jonques chinoises. Une partie seulement du nom du bateau est visible : les trois premières lettres sont MAI.

Utilité de ce document : Cette photo a été prise à Shanghai et elle représente le yacht « Maitresse Obscure » qui appartient à un certain « Alfred Penhurst » selon les registres de la marine britannique. A l'arrière plan de ce bateau se trouve un bâtiment surmonté d'une haute tour. Un banquier, un voyageur de commerce ou tout autre agent appartenant à la République de Chine sera à même de reconnaître ce bâtiment, tout comme pourrait le faire un marin qui a beaucoup voyagé, ou un représentant des Consuls britanniques ou japonais. Les Investigateurs ont aussi la possibilité d'utiliser leur compétence en Bibliothèque en consultant les derniers numéros du « National Geographic » (s'ils ne trouvent rien d'autre) afin de localiser l'endroit où a été prise cette photo.

5. Une carte de visite professionnelle — Imprimée sur du papier ordinaire. Le nom « Silas N'Kwane » a été rajouté à la main. On peut reconnaître l'écriture d'Elias.

**SOCIÉTÉ D'IMPORTATION
EMERSON**
648 West 47th Street
New York
Téléphone : HA 6-3900

Utilité de ce document : Il conduira les Investigateurs à une société d'importation qui fournit des objets en provenance d'Afrique à la Maison Ju-Ju (qui est en fait le quartier général new yorkais de la Langue Sanglante). Les dirigeants de cette société connaissent leur fournisseur à Mombasa.

6. Une lettre dactylographiée — Sans enveloppe, elle a été écrite le 7 novembre 1924 par une certaine Miriam Atwright, bibliothécaire à l'Université de Harvard et elle est adressée à Elias aux bons soins de ses éditeurs :

Cher Mr Elias,
Le livre que vous m'aviez demandé n'est malheureusement plus en notre possession, mais je pense que vous pourriez trouver ce que vous cherchez dans d'autres recueils que nous possédons. Appelez-moi dès votre arrivée, je serai encore très heureuse de pouvoir vous être utile.
Fidèlement,
Miriam Atwright.

Utilité de ce document : Melle Atwright, de Cambridge dans le Massachusetts a déjà eu l'occasion d'aider Elias lors de précédentes recherches. On pourra la contacter facilement si on veut l'interroger. On peut aussi lui téléphoner ou lui écrire à l'Université. Voir ce qui concerne Miriam Atwright plus loin dans ce chapitre.

7. La marque sur le front — Voilà le dernier indice que les Investigateurs trouveront dans la chambre s'ils inspectent le cadavre d'Elias. La rune de la Langue Sanglante a été gravée sur son front. Si un Investigateur passe une journée entière à chercher soit à la bibliothèque publique de New York, soit à la bibliothèque du Congrès, à Yale, ou dans certaines bibliothèques de Boston, il pourra identifier cette marque comme étant la rune d'un ancien culte qui serait une survivance d'un culte innommable remontant à la période dynastique en Egypte. Un jet de Bibliothèque réussit confirmera que ce culte est celui de la Langue Sanglante qui était autrefois localisé au Kenya. On ne parle pas de Nyarlathotep dans ces ouvrages mais dans un des recueils du Mythe de Cthulhu « Les Fragments de G'harne » (voir les règles de l'Appel de Cthulhu), que possède entre autre la Fondation Penhew, il est dit que ce dieu est relié au culte de la Langue Sanglante.

Que vont faire les Investigateurs ?

Avec le rendez-vous raté de la chambre 410, les Investigateurs sont entrés de plain-pied dans la campagne. C'est maintenant au Gardien de les tenir en alerte. Accentuez le sentiment de perte que pourrait ressentir l'Investigateur après le décès de son ami, la nature étrange de ce meurtre et l'importance qu'Elias donnait à sa dernière histoire, une formidable histoire sur l'expédition perdue qui devrait rapporter pas mal d'argent. Les documents dont ils disposent mèneront les personnages chez Erica Carlyle et chez l'éditeur d'Elias. Les Investigateurs pourront aussi trouver quelques renseignements auprès des services de police new yorkais qui ont quelques informations. Les personnages auront ainsi assez de renseignements pour démarrer.

Ils commenceront certainement à enquêter à New York avant de partir pour l'étranger : s'ils découvrent des informations qui leur correspondent, vous pouvez ajouter la Société d'Importation Emerson et Miriam Atwright ainsi que la Maison Ju-Ju et Aja Singh. La recherche de l'expédition Carlyle sera enrichissante mais n'arrivera jamais à terme comme la suite le montrera.

LES SERVICES DE POLICE NEW YORKAIS

Leur utilité dépend de la manière dont les Investigateurs sont reliés au meurtre et des relations qu'ils entretiennent avec ces services. Si un ou plusieurs des Investigateurs connaissent des officiers de police, et plus spécialement des membres de la Brigade Criminelle, ils pourront apprendre les informations qui suivent. S'ils n'en connaissent aucun, il leur faudra alors des jets de Baratin pour découvrir ces renseignements. Si les Investigateurs sont présents sur les lieux du meurtre, s'ils parlent aux policiers et réussissent ensuite un jet de Crédit, ils apprendront aussi ces informations. Par contre si les policiers voient les Investigateurs s'enfuir du lieu du meurtre, ils voudront les interroger.

Le détective chargé de l'affaire est le Lt. Martin Poole, un vieux de la vieille. Martin pourra les renseigner en leur disant qu'il s'agit là du neuvième meurtre du même type en deux ans. Les victimes n'avaient aucun lien apparent les unes avec les autres. Certaines étaient pauvres, d'autres riches, elles appartenaient à toutes les couches sociales et ont été tuées sans distinction de race. Elles ont toutes été retrouvées avec le même signe sur le front. Ces runes ont été reliées avec un culte de la mort africain dont les habitants de Harlem ont refusé de parler. Les cultes vaudous connus ne semblent pas être liés à ces meurtres et ils n'utilisent pas non plus un tel symbole (bien que cet élément soit une intéressante fausse piste pour les Investigateurs). Les services de police se sont assurés la collaboration du Dr. Mordecai Lemming, un folkloriste qui vit à Manhattan mais qui, jusqu'à présent, ne leur a pas été d'une grande utilité parce qu'il ne connaît rien en occultisme.

Le Gardien peut décider de permettre à Poole de révéler aux Investigateurs qu'on a aperçu une vieille Hudson noire s'éloigner du lieu du meurtre peu de temps après 20 heures. Des recherches dans cette direction ont permis de découvrir qu'il s'agissait d'une voiture volée le soir même du meurtre, Avenue Lenox, et qu'elle appartenait à un certain Thomas Witherspoon.

Poole et ses hommes considèrent que ces meurtres constituent en fait un rituel destiné à éliminer tous ceux qui en savent trop. En épluchant les journaux des deux dernières années, les Investigateurs trouveront des détails sur les précédents meurtres ; ils pourront même interroger la famille ou les amis des victimes. Ils apprendront alors que peu de temps avant leur mort, tous ces individus fréquentaient des gens quelque peu étranges.

Bien sûr, la police peut en savoir plus.

Le Gardien peut, selon son désir, essayer de créer un lien entre certains meurtres ou avec le dernier, en affirmant qu'il s'agissait d'un jeune homme fortuné, ami de Roger Carlyle. Ceci n'est qu'une suggestion, c'est à vous de voir si vous pensez qu'il existe un manque dans la suite des indices tels qu'ils sont présentés dans ce chapitre.

LT. MARTIN POOLE

FOR : 12 CON : 13 TAI : 13 DEX : 9 APP : 9
SAN : 55 INT : 10 POU : 08 EDU : 6 PdV : 13

COMPÉTENCES : Discussion 35 %, Conduire une Automobile 60 %, Baratin 75 %, Droit 50 %, Ecouter 55 %, Eloquence 25 %, Psychologie 30 %, Trouver Objet Caché 40 %, Suivre une piste 15 %.

ARMES : Révolver cal.38 45 %, dégats 1D10
Matraque 70 %, dégats 1D6+1D4
Coup de poing 60 %, dégats 1D3+1D4
Coup de pied 60 %, dégats 1D6+1D4
Coup de tête 50 %, dégats 1D4+1D4

REMARQUE : il porte la matraque dans sa poche revolver.

ERICA CARLYLE

Melle Carlyle vit actuellement dans la Maison Carlyle située dans sa propriété de Westchester. Les Investigateurs pourront facilement la trouver s'ils se réfèrent aux rubriques mondaines des journaux locaux, ou en téléphonant et en utilisant leur compétence en Baratin auprès des compagnies appartenant aux Carlyle, en interrogeant et en réussissant un jet de Crédit auprès d'eux, en s'informant auprès d'un quelconque journaliste connu. Erica Carlyle est une jeune femme de 26 ans, l'unique héritière de la fortune Carlyle depuis que les cours de justice du Kenya et de New York ont déclaré le décès de son frère Roger.

Il ne sera pas aisé d'interroger Erica. C'est une femme très occupée qui n'a nulle envie de parler de l'expédition Carlyle. Elle ne le dira jamais, mais elle détestait les excès de son frère et elle le préfère mort — même les circonstances de sa mort, a-t-elle affirmé en privé étaient trop étranges pour être décentes. Lorsque Roger était encore vivant, il a presque ruiné la famille Carlyle (qui s'occupe de transports, d'armement et d'import-export) en puisant dans les capitaux. Il se conduisait mal avec Erica et l'empêchait de se mêler des affaires familiales, la réduisant pratiquement à la pauvreté. Depuis qu'elle a repris les rênes du pouvoir, Erica a redonné leur essor aux industries Carlyle.

Les Investigateurs peuvent attirer l'attention d'Erica en insinuant que Roger est toujours vivant — bien qu'à ce moment de l'enquête, ils n'aient aucune raison de le croire. Si les Investigateurs entreprennent d'écrire l'histoire de l'expédition Carlyle, ils attireront son attention ou celle de ses agents et ils essaieront alors de les en empêcher. Les Investigateurs peuvent essayer de s'infiltrer dans les affaires qu'elle dirige ou de se faire passer pour des hommes d'affaires et ainsi obtenir un rendez-vous avec elle. Ils peuvent aussi essayer de se faire engager dans le personnel de la maison ou créer des liens d'amitié avec d'autres domestiques. Ils peuvent aussi essayer de pénétrer secrètement dans sa propriété mais ce sera difficile car elle y réside la plupart du temps, laissant ses représentants et son téléphone s'occuper des démarches.

Il sera certainement très divertissant de voir les Investigateurs réfléchir aux mille façons de faire la connaissance de cette belle et riche jeune femme. Faites faire des jets de Crédit à des scores misérablement réduits, mettez en scène de gros bras vêtus de smoking étriqués pour expulser les Investigateurs des clubs privés où ils ne sont pas admis, faites-les arrêter par la police sous une accusation farfelue, faites-les suivre par les détectives privés des Carlyle. S'ils sont trop prompts à interroger Erica, ils n'obtiendront qu'une réaction négative de sa part. Si certains se sentent sur un pied d'égalité avec elle, ou s'ils font un jet de Baratin inférieur de moitié ou moins à leur score dans cette compétence, ils ont une chance. Si leur discussion est originale, ils verront cette chance augmenter. Erica ne veut pas parler de son frère, mais elle le fera si sa position est menacée ou si ses intérêts sont remis en question et son empire en danger.

Sa propriété de Westchester se trouve sur le fleuve Hudson à 20-30 minutes au nord de New York. Sur le chemin, les Investigateurs auront une vue lointaine sur Sing-Sing. La Maison Carlyle est composée d'un magnifique bâtiment à un étage entouré d'un superbe parc entretenu de deux ha., le tout entouré d'une grille de 3,60 mètres de haut surmontée de fleurons acérés semblables à des lances. Deux gardiens armés stationnent en permanence devant l'entrée tandis que d'autres patrouillent dans la propriété accompagnés de chiens de garde. Un garde du corps suit Erica dans tous ses déplacements à l'extérieur. La plupart de ses domestiques lui sont fidèles et la protégeront si besoin est.

Un tel système de protection n'est pas inutile. Peu de temps après la pendaison à Nairobi des prétendus assassins de son frère, des membres du culte ont essayé de s'introduire

dans la bibliothèque à la recherche d'objets de valeur, comme nous vous l'expliquerons plus loin. Erica portera plainte contre toute personne surprise en train de s'infiltrer dans la propriété (50 % de chance d'être découvert pour toutes les 10 minutes passées à fouiner dans la maison), mais un jet réussi de Discussion pourrait l'en dissuader. Elle aime les gens agréables et courtois.

Le garde du corps d'Erica est un gaillard de forte carrure qui répond au nom de Joe Corey. Il porte un revolver automatique cal. 45 aussi impressionnant dans un holster sous le bras et un coup de poing américain en cuivre dans sa manche gauche. En public, il restera toujours près d'elle afin de repousser et s'il le faut corriger les importuns. Il était l'homme de main d'un membre de la pègre qui eut le dessous lors d'une transaction avec Erica. Ce chef de gang disparut peu de temps avant que Joe n'aille travailler pour Erica.

L'homme de confiance d'Erica s'appelle Bradley Grey, un collaborateur appartenant à la société d'avocats-conseils Dunstan, Whittleby et Grey qui se trouve West 57th Street à New York. Son nom apparaît fréquemment dans tous les documents légalisant la prise de pouvoir d'Erica à la tête des entreprises Carlyle. Tout en étudiant ces documents, un jet réussi de Comptabilité permettra de découvrir quel type de relation les unit. Grey n'aimait pas Roger. Il ne savait pratiquement rien de l'influence que M'Weru exerçait sur lui. Grey est un personnage avisé mais il panique relativement vite s'il se sent légalement compromis. S'il pense que les Investigateurs ont quelque chose d'important à dire, ou si d'une manière ou d'une autre ceux-ci parviennent à l'en convaincre, il organisera un rendez-vous avec Erica, mais cela prendra quand même au moins une semaine.

ERICA CARLYLE, la femme d'affaires millionnaire.

FOR : 8 CON : 12 TAI : 8 DEX : 11 APP : 16
SAN : 65 INT : 17 POU : 13 EDU : 16 PdV : 10

COMPÉTENCES : Comptabilité 70 %, Marchandage 75 %, Crédit 95 %, Discussion 65 %, Conduire une Automobile 35 %, Parler/Lire/Ecrire le Français 45 %, Parler/Lire/Ecrire l'Allemand 50 %, Parler/Lire/Ecrire l'Italien 60 %, Droit 35 %, Linguistique 50 %, Eloquence 50 %, Psychologie 35 %, Monter à Cheval 60 %, Nager 30 %.

ARMES : Révolver cal. 22 (dans son sac à main) 40 %, dégâts : 1D6

JOE COREY, le garde du corps d'Erica Carlyle.

FOR : 17 CON : 15 TAI : 15 DEX : 14 APP : 9
SAN : 50 INT : 12 POU : 08 EDU : 8 PdV : 15

COMPÉTENCES : Esquiver 85 %, Conduire une Automobile 95 %, Sauter 65 %, Mécanique 50 %, Discrétion 50 %, Trouver Objet Caché 55 %.

ARMES : Coup de poing 85 %, dégâts 1D3+1D4
Coup de pied 75 %, dégâts 1D6+1D4
Coup de tête 75 %, dégâts 1D4+1D4
Pistolet Automatique* (dans un holster sous le bras) 65 %, dégâts 1D10+2
Batte de Base Ball 65 %, dégâts 1D8+1D4
*Il a toujours deux chargeurs pleins sur lui.

BRADLEY GREY, le conseiller d'Erica Carlyle.

FOR : 9 CON : 8 TAI : 9 DEX : 10 APP : 15
SAN : 45 INT : 17 POU : 09 EDU : 18 PdV : 9

COMPÉTENCES : Comptabilité 70 %, Marchandage 50 %, Crédit 85 %, Discussion 85 %, Conduire une Automobile 30 %, Baratin 50 %, Parler/Lire/Ecrire le Français 60 %, Lire le Latin 25 %, Droit 90 %, Bibliothèque 70 %, Eloquence 80 %, Psychologie 40 %, Monter à Cheval 10 %, Yachting 10 %.

ARMES : Coup de pied 10 %, dégâts 1D6
Coup de poing 10 %, dégâts 1D3

Ce que leur apprendra Erica

Dès le départ, Erica savait que la nouvelle lubie de Roger serait une folie. Elle percevait que quelque chose d'étrange le fascinait mais le détruisait aussi par là même. Cette Négrresse (elle parle de M'Weru dont elle ne connaissait pas le nom) était à l'origine de l'obsession de Roger. A ses yeux, la passion que Roger éprouvait pour cette Noire était un signe du point auquel ses mœurs s'étaient dépravées. Dès que cette femme est entrée dans sa vie — Erica ne sait pas où il l'avait rencontrée — Roger commença à faire d'étranges rêves ou quelque chose ou quelqu'un l'appelait et le poussait à agir. Roger se réveillait la nuit en hurlant mais refusait d'en parler à quiconque au petit matin.

Erica avait conseillé à Roger de consulter le Dr Huston, qui à cette époque, était l'homme le plus important des cercles qu'elle fréquentait. Elle pense que Huston a incité Roger à monter cette expédition et elle s'en sent responsable mais elle est par-dessus tout persuadée que c'est cette Négrresse qui a fait perdre le sens des réalités à son frère. Il disparaissait plusieurs jours durant pour revenir l'œil rouge et fiévreux, affirmant qu'il était allé dans Harlem.

Roger voyait cette Négrresse comme une Reine, une Prêtresse qui détenait des secrets qu'il devait découvrir. Pendant un certain temps, Erica encouragea cette expédition, pensant qu'une fois en Egypte, Roger s'apercevrait que cette Négrresse et ses histoires n'étaient que superstitions et divagations. Elle ne connaissait ni le nom de cette femme ni le culte auquel elle prétendait appartenir.

Erica est maintenant fermement convaincue que c'est M'Weru qui a fait basculer son frère dans la folie.

Autres renseignements qu'il est possible d'obtenir d'Erica

Si les Investigateurs sont assez malins pour l'interroger sur les autres membres de l'expédition, Erica ne pourra pas leur apprendre grand chose.

Sir Aubrey Penhew : Erica ne le connaissait pas et ne sait pas non plus pourquoi il participe à l'expédition. « Il avait peut être besoin d'argent. Tous ceux qui entouraient Roger en manquaient ».

Dr Robert Huston : Un homme attirant et envoûtant qu'Erica avait trouvé intelligent et sensible. Il a sans doute voulu accompagner Roger afin de poursuivre le traitement.

Hypatia Masters : Erica l'avait rencontré plusieurs fois sans trop y faire attention. Roger la fréquentait de temps à autres mais leur relation n'a pas eu de suite. C'était une bonne photographe et c'est sans doute la raison pour laquelle elle les a accompagnés.

Jack « Brass » Brady : Il était tout dévoué à Roger qui lui Wouait une confiance totale. L'avocat des Carlyle l'avait blanchi d'une accusation de meurtre en Californie alors que Roger passait quelques mois à l'USC* (auparavant, il avait été expulsé d'Harvard, de Yale, de Princeton, de Miskatonic et de Cornell).

* Note du traducteur : L'USC est l'Université du Sud de la Californie)

La bibliothèque de la résidence des Carlyle

En y repensant, Erica se souvient que peu de temps avant son départ pour l'Egypte, Roger relisait souvent les mêmes vieux livres. Poussée par la curiosité, il lui est arrivée d'y

jeter un coup d'œil (il s'agit des Manuscrits Pnakotiques). Ce qu'elle y a lu l'a effrayée car ces textes semblaient expliquer les faits et gestes de Roger. Il avait mis tous ces livres en sureté, cachés quelque part dans la bibliothèque. Ce qu'il ne savait pas c'est qu'Erica connaissait l'emplacement de cette cachette et qu'elle avait découvert la combinaison permettant d'ouvrir le coffre ; combinaison qu'elle avait notée sur une feuille et dissimulée dans un recueil de poèmes de Poe. Depuis que Roger était parti pour Londres, elle n'avait pas pensé à ouvrir ce coffre. Elle avait fait installer une chambre forte pratiquement invulnérable dans son bureau.

Les Investigateurs peuvent aussi apprendre que Roger Carlyle possédait certains ouvrages grâce aux notes de Jackson Elias qui sont entre les mains de son éditeur Jonah Kensington. S'ils parlent de ces ouvrages à Erica, elle prétendra ne pas les connaître, pensant qu'ils représentent une valeur inestimable pour des collectionneurs et elle veut les faire évaluer. (Elle espère aussi que les Investigateurs lui en diront un peu plus sur ces ouvrages). Si les Investigateurs essaient de s'appropriier ces livres par des moyens illégaux, ils devront d'abord pénétrer dans la bibliothèque, puis découvrir l'emplacement secret du coffre et enfin être capable d'ouvrir ce petit coffre mural (qui résistera avec une FOR de 60). Ils peuvent être victimes des services et des installations de sécurité répandus partout dans la propriété mais s'ils sont assez futés, ils loueront les services d'un perceur de coffre professionnel. Ayez un tel personnage sous la main, mais laissez les Investigateurs avoir cette idée.

Le Gardien peut faciliter l'accès des Investigateurs dans la bibliothèque en les invitant à une grande soirée donnée chez Carlyle par Erica. Le jeu de rôle sera tout à l'honneur durant cette soirée. Les Investigateurs devront trouver un moyen de s'éclipser discrètement pour aller s'enfermer dans la bibliothèque après en avoir chassé d'éventuels invités et passer aux choses sérieuses. Toute cette partie du jeu peut être très agréable. Alors qu'ils éplucheront tous les livres de la bibliothèque, les Investigateurs devront faire un jet de Chance toutes les 20 minutes de jeu. Si l'un d'entre eux est réussi, ils trouveront le recueil de poèmes de Poe et découvriront la combinaison qu'il contient (R15, L14, R13, L12).

De confortables fauteuils, des tables et des lampes de lecture, des cendriers et des crachoirs, une magnifique cheminée en acier de style Haut Victorien, une superbe table de billard en ardoise et en teck et plusieurs centaines d'ouvrages protégés par des panneaux vitrés contribuent à donner une atmosphère chaleureuse à cette salle. Parmi tous ces ouvrages se trouvent entre autre les éditions complètes reliées en cuir de Trollope, de Dickens, de Bulwer-Lytton, de Mr Radcliffe, de Francis Parkman, les premiers recueils de Georges Washington Cable et d'autres pères de la culture. Un rayon de la bibliothèque contient des ouvrages d'occultisme mais ce ne sont que des ouvrages de vulgarisation. Sur le mur nord de la bibliothèque une étagère entière est remplie de vieux recueils de référence en Anglais et en Français. C'est là que se trouve le gros recueil de poèmes choisis de Poe — dans lequel Erica a glissé la combinaison du coffre. Ce livre cache un petit panneau que l'on peut ouvrir, on verra alors apparaître un petit bouton. Si on pousse ce bouton, la rangée entière de livres glissera sur le coté de quelques centimètres, révélant le coffre qui se trouve derrière. Il y a quatre livres à l'intérieur :

LES MANUSCRITS PNAKOTIQUES : L'ouvrage est en Anglais ; +10 % au Mythe de Cthulhu. Les Investigateurs perdront 1D8 points de SAN en le lisant, x 2 de multiplicateur de sort.

PASSAGES CHOISIS DU LIVRE D'IVON : un texte d'études français écrit par Gaspar du Nord à partir d'un ouvrage d'origine latine. +6 au Mythe de Cthulhu. Il provoque la perte de 1D6 points de SAN, x 2 de multiplicateur de sort. Il contient les sorts suivants : Contacter Nodens et Le Cercle Brumeux d'Eibon (Voir plus loin).

LE PEUPLE DU MONOLITHE : écrit en anglais, +3 au Mythe de Cthulhu. Provoque la perte de 1D3 points de SAN et ne contient aucun sort. Il s'agit cependant d'un volume très rare puisque qu'il a été relié avec la peau d'un Chthonien. Laissez au lecteur une chance égale à son score en Mythe de Cthulhu de le découvrir.

LA VIE D'UN DIEU : écrit en Anglais, +4 au Mythe de Cthulhu. Provoque la perte de 1D6 points de SAN et ne contient aucun sort. Il s'agit de l'unique exemplaire du journal écrit à la main par Montgomery Crompton, un artiste anglais qui arriva en Egypte en 1805 et devint un des prêtres de la Confrérie du Pharaon Noir. Cet ouvrage est relié en peau humaine. Crompton était déjà irrémédiablement fou à l'époque où il écrivit cet ouvrage qui résume toutes les abominations commises au nom du Pharaon des Ténèbres. On y trouve en particulier la description de la salle du trône du Pharaon Noir :

« Tous ses angles étaient magnifiques et étranges ; j'étais enchanté et ensorcelé par cette beauté terrifiante et je pensais à ces fous du monde extérieur qui avaient jugé indigne d'intérêt l'aménagement de ce lieu. Je riais de la gloire qu'ils avaient manquée. C'est alors que les six lumières étincelèrent et que les mots furent prononcés. Il arriva, dans toute la grâce et la splendeur des Plans Supérieurs et je n'avais qu'une hâte : m'ouvrir les veines pour que ma vie puisse se fondre dans son Etre et pour devenir ainsi une partie d'un Dieu ».

Cet extrait fait référence au sanctuaire secret de Nyarlathotep situé dans le chaperon de la Pyramide Penchée de Dhashur en Egypte. Si les Investigateurs lisent ce passage et plus tard trouvent le sanctuaire dont il est question, rappelez-leur cette description. Lorsque Crompton fait référence au Pharaon Noir ou au Pharaon des Ténèbres, il parle, bien sûr, de Nyarlathotep.

Le journal contient aussi des descriptions graphiques des meurtres, des sacrifices, etc. Dans tous les cas, il est fait mention d'un pieu court et acéré utilisé lors des rites du sacrifice.

LE CERCLE BRUMEUX D'EIBON, un nouveau sort.

Ce sort crée un cercle de brume bleue et tournoyante de 1,50 m autour du jeteur de sort. Ce cercle semble émaner du sol et tourne en s'élevant jusqu'à cacher complètement celui qui jette le sort. Un



petit disque de bronze gravé du signe ci-contre est nécessaire. Le jeteur de sort pose le disque sur le sol, se place au-dessus, et dépense les Points de Magie nécessaires (qu'il récupère ensuite de façon régulière). Pour chaque point dépensé, le cercle de brume s'élève de trente centimètres et dure une minute de jeu. La création de ce brouillard tournoyant coûte 1 point de SAN et aucun jet de SAN n'est permis. Il faut 1D3 minutes pour que le cercle se forme.

Il est créé pour protéger les gens des créatures invoquées par ou au nom de Nyarlathotep. La créature agira alors comme si le cercle et ceux qu'il protège n'étaient pas là. Elle ne traversera pas l'endroit où se trouve le cercle, même par inadvertance. Si le cercle obstrue un passage, la créature s'arrêtera avant ou fera demi tour sans savoir pourquoi. Le cercle n'affecte que des créatures invoquées par Nyarlathotep mais pas le Dieu lui-même.

autant de personne que possible peuvent être protégées par ce cercle mais si un pied, une tête, etc dépasse hors du cercle, l'illusion est détruite. Il ne faut pas moins de sept Points de Magie pour cacher un groupe normal d'Investigateurs à moins que ceux-ci spécifient qu'ils se tiennent dans une certaine position : accroupis, penchés, etc.

Les créatures présentes avant que le cercle de brume ne soit invoqué ou toute créature convoquée par tout autre Dieu hormis Nyarlathotep et ses prêtres verront le cercle et pourront y pénétrer. On peut quitter le cercle mais cela détruira l'illusion si on peut voir celui qui en sort. Une balle ou une épée détruiront aussi l'illusion. Une fois que l'attention de la créature est attirée, qu'elle réalise qu'il s'agit d'une illusion, la protection du sort est détruite.

Les Gardiens peuvent décider de cacher la signification de certains renseignements contenus dans le livre jusqu'à ce que les Investigateurs arrivent à Londres ou en Egypte puis les leur présenter comme des indices dont ils ne découvriraient que maintenant la véritable signification si, par exemple ils se trouvent confrontés à un pieu court et acéré...

JONAH KENSINGTON

Kensington est un homme de 48 ans, propriétaire et éditeur en chef des Editions Prospéro, une maison qui publie des ouvrages d'occultisme, de fantastique, de fiction et de non-fiction. Les bureaux des Editions Prospéro sont situés Avenue Lexington près de la 35ème rue. Le but de cette modeste maison d'édition n'est pas de publier des livres à succès mais plutôt des ouvrages dignes d'être édités car ils risquent d'intéresser les lecteurs des générations futures. Les Investigateurs peuvent prendre rendez-vous ou arriver à l'improviste chez Prospéro. L'accueil est chaleureux et peu formaliste. Kensington était l'ami d'Elias ainsi que son éditeur attiré et il souhaitera parler avec ceux qui enquêtent sur sa mort. Le Gardien peut décider que l'Investigateur qui connaissait Elias avait déjà rencontré Kensington.

Selon Kensington, la théorie de la police selon laquelle Elias aurait été tué par un culte secret est tout à fait vraisemblable. Elias a toujours été attiré par les cultes meurtriers. Kensington suppose qu'il s'agit soit d'un vieil ennemi qui est enfin venu à bout de l'auteur un peu intrépide, soit que ce dernier avait mis à jour une machination bien plus importante qu'il ne l'imaginait. Elias affirmait que l'expédition Carlyle avait été exterminée par un culte sanglant mais que tous ses membres n'étaient pas morts. Si on lui demande de préciser cette information, Kensington demandera à sa secrétaire de lui apporter le dossier contenant la correspondance d'Elias et il lira la lettre suivante :

Nairobi, le 8 août 1924

Cher Jonah,

Du nouveau enfin ! Il est possible que tous les membres de l'expédition Carlyle ne soient pas morts. J'ai une piste. Bien que les autorités locales repoussent l'hypothèse d'un culte, les autochtones ont leur opinion sur l'affaire. Tu n'en croirais pas tes oreilles ! Je t'envoie déjà quelques notes assez cocasses ! Enfin une histoire qui nous rendra peut-être tous riches !

Baisers sanglants.

J.

P.S. J'ai besoin d'une avance pour poursuivre mes recherches. Il m'en faudra encore plus tard.

Kensington a reçu les documents puis un coup de téléphone (de Hong Kong) demandant une avance qu'il fit cabler sur l'heure. Ensuite il n'a plus eu de nouvelles d'Elias avant le milieu du mois dernier (le 16 décembre 1924) quand Elias appela en longue distance mais la communication était mauvaise. Il paraissait très excité pour ne pas dire exalté. Il lui raconta être allé en Chine, en Afrique et à Londres pendant quelques jours. Il y avait découvert de nombreux renseignements. Il affirma avoir assisté à des choses inimaginables et il embraya sur une machination ourdie par des êtres monstrueux et qui fapperait la planète entière. Lorsque Kensington lui suggéra de se calmer, Elias lui rétorqua que c'était impossible, que le temps était compté et qu'il devait trouver les dernières pièces du puzzle, mais il ne voulait ou ne pouvait en dire plus. Puis il raccrocha le temps de dire qu'il serait bientôt à New York.

Lorsqu'il arriva à New York, quelques jours après, il lui laissa encore des notes. Elles étaient si ahurissantes et morcelées que Jonah pensa qu'Elias avait soit outrepassé les limites de la raison et qu'il avait besoin d'au moins six mois de repos ou alors qu'il avait si peu confiance en son

éditeur qu'il préférerait garder toutes ses données en tête. Kensington ne sera pas très enclin à montrer ces documents aux Investigateurs car il pense que leur singularité et leur nature particulière pourraient faire douter de la santé mentale d'Elias et de son intégrité en tant qu'auteur tout comme cela pourrait nuire à la réputation des Editions Prospéro. Il laissera peut-être un personnage qui n'est ni un écrivain, ni un éditeur, lire ces notes car sa gêne vis à vis d'Elias sera moindre s'il ne s'agit pas d'un confrère. Les Investigateurs peuvent aussi décider de s'introduire secrètement chez Kensington pour voler ces documents (qui se trouvent dans le dossier d'Elias), ce qui s'avèrera des plus simples car les bâtiments ne sont pas surveillés mais écrivains et rédacteurs y travaillent à des heures irrégulières.

Kensington affirme qu'il a toujours pensé que les ouvrages d'Elias exposaient leur auteur à bien trop de dangers, mais il n'est jamais parvenu à persuader Elias de prendre moins de risques personnels. Il est très touché par la mort de son ami. Si le rendez-vous a lieu le lendemain ou le surlendemain du meurtre, Kensington prévoindra les Investigateurs de l'heure et de l'endroit où auront lieu les obsèques. (il les trouve sympathiques, il sera disposé à leur donner 1000\$ pour financer une partie de leur enquête). S'il comprend que les Investigateurs veulent aller à Londres, il leur donnera deux noms : Michey Mahoney, le rédacteur en chef du « scoop » et celui de l'Inspecteur James Barington de Scotland Yard (Il se souvient qu'Elias avait mentionné ces deux hommes).

Le culte de la Langue Sanglante ne sait pas que Kensington est en possession des notes d'Elias bien que cela paraisse évident par simple déduction. S'il le découvre, il tuera Kensington et détruira les documents. Cette découverte se verrait facilitée si les Investigateurs parlent de Kensington à quelqu'un appartenant au culte, à Edward Gavigan à Londres par exemple.

Le mémorandum d'Elias concernant Nairobi.

Les premiers documents arrivèrent par courrier de Nairobi. Le plan semble clair et ils sont relativement complets. Cependant, l'absence de conclusion, de liens entre les chapitres et de thèmes précis est assez étonnant. La main qui les a rédigés paraît sûre et énergique. Si les Investigateurs partent pour le Kenya, ils découvriront d'autres renseignements contenus dans ce chapitre.

Le premier groupe de notes décrit les multiples bureaux, personnalités officielles et tribus qu'Elias a visités en quête de renseignements sur les cultes et leurs rituels. Rien de très concluant. Elias repousse la version officielle du massacre de l'expédition Carlyle.

Le second groupe de notes retrace son voyage sur les lieux du massacre. Ce qu'il a surtout remarqué, c'est l'absence de toute vie animale ou végétale à cet endroit. Il a entendu dire que toutes les tribus environnantes évitaient ce lieu car il est maudit par le Dieu des Vents Noirs qui réside au sommet de la montagne.

Le troisième groupe de notes résume l'interview de Johnstone Kenyatta qui affirme que c'est le Culte de la Langue Sanglante qui a massacré les membres de l'expédition Carlyle. Ce culte serait localisé dans les montagnes et sa grande prêtresse ferait partie de la montagne des Vents Noirs. Elias paraît sceptique mais Kenyatta insiste sur ce point. Sur des feuilles éparses, Elias rappelle que les tribus locales craignent et haïssent la Langue Sanglante et que leur magie tribale est impuissante face à celle du culte. Il remarque aussi que le dieu vénéré par ce culte n'est pas originaire d'Afrique.

Le quatrième groupe de notes fait suite à l'interview de Kenyatta. Elias confirme ses dires en s'appuyant sur

plusieurs sources qui affirment que la Langue Sanglante existe bel et bien, même s'il ne peut trouver aucune preuve évidente de son existence. Les différentes histoires parlent de rapt d'enfants destinés aux sacrifices. Il y est dit que de grandes créatures ailées descendent de la Montagne des Vents Noirs pour emporter les victimes. Le culte semble adorer un dieu inconnu qui ne correspond à aucun modèle traditionnel et que les folkloristes ne connaissent pas.

Le cinquième groupe de notes tient sur une seule feuille. C'est une sorte de pense-bête où Elias a noté qu'il devait se souvenir de l'escalade de l'expédition Carlyle au Caire et étudier ce point. Il pense que ce qui a mis fin au voyage du groupe trouve son origine sur les bords du Nil.

Le sixième groupe de notes retrace la longue discussion qu'il a eue avec le Lt Mark Selkirk, le chef des hommes qui retrouvèrent les restes des membres de l'expédition Carlyle, officier kenien depuis la dernière guerre. Selkirk a été frappé par le fait que les cadavres ne s'étaient pas abimés depuis le jour du massacre, ce qui est étonnant car ils étaient à l'extérieur. « Comme si la pourriture elle-même n'avait pas voulu s'approcher de cet endroit ». Il a aussi remarqué que les cadavres avaient été déchiquetés comme par des animaux sauvages, mais par quel animal, il n'en avait pas la moindre idée. « Incroyable » disait-il. Selkirk pense lui aussi que les Nandis peuvent avoir un lien avec cette affaire mais que les accusations portées contre les chefs ont été inventées de toute pièce. « Ce ne serait pas la première fois » affirmait-il cyniquement. Selkirk conclut en disant qu'aucun corps de race blanche n'a été découvert et que seuls les porteurs noirs ont été retrouvés sur la lande déserte.

Le septième groupe de notes tient sur une unique feuille. Elias a rencontré Nails Nelson au Bar Victoria à Nairobi (Nelson avait été engagé comme mercenaire par les Italiens à la frontière entre la Somalie et l'Abyssinie et s'était enfui au Kenya après avoir roulé ses employeurs). Nelson affirmait avoir rencontré Jack Brady vivant (en mars 1923) à Hong Kong, moins de deux ans auparavant. Brady était amical bien que réservé et peu causant et Nelson ne l'a pas poussé à parler. C'est à partir de cette information qu'Elias en est venu à supposer que les autres membres de l'expédition pouvaient être vivants.

Le huitième groupe de notes esquisse un plan possible pour l'histoire de l'expédition mais ce plan manque de fondement et reste très vague avec des intitulés de chapitre comme : « Dire alors ce qui s'est passé » et « expliquer pourquoi ».

Le mémorandum d'Elias concernant Londres.

Ces notes ont ennuyé et alarmé Jonah Kensington. Les feuilles sont pliées et brochées afin de former un petit volume in-quarto. Il arrive souvent qu'une ou même une douzaine de pages soient vierges ou qu'un seul mot soit réécrit sur plusieurs pages. La plupart des passages sont mal écrits et illisibles mais cet ouvrage a bien été rédigé par Elias. Le texte qui suit présente ce qui a pu être rassemblé à partir de ce livret, mais le Gardien peut rajouter d'autres renseignements s'il le désire. Une copie de ce texte se trouve dans le livret d'aide de jeu concernant ce chapitre.

Des noms, des formes, mais tous semblables et tendant vers la même fin... Besoin d'aide... Trop important, trop effroyable. Ces rêves... comme Carlyle ? Voir les dossiers de ce psychanalyste... Tous vivants ! Ils vont ouvrir le Portail. Pourquoi ?... alors le pouvoir et le danger sont réels. Ils... plusieurs pistes commencent... Les livres sont dans le coffre de Carlyle... Viennent pour moi. L'océan me protégera-t-il ? Oh non ! Ce n'est pas le moment d'être lâche. Je dois le dire et en persuader les lecteurs. Devrais-je crier pour eux ? Crions ensemble...

JONAH KENSINGTON, propriétaire et éditeur en chef des Editions Prospéro.

FOR : 10 CON : 12 TAI : 10 DEX : 6 APP : 13
SAN : 75 INT : 15 POU : 10 EDU : 14 PdV : 11

COMPÉTENCES : Comptabilité 60 %, Anthropologie 25 %, Marchandage 35 %, Crédit 55 %, Discussion 50 %, Conduire une Automobile 25 %, Parler le Français 65 %, Parler/Lire/Ecrire le Grec 54 %, Histoire 67 %, Parler/Ecrire/Lire le Latin 33 %, Bibliothèque 50 %, Occultisme 50 %, Eloquence 35 %, Psychologie 75 %.

ARMES : aucune

MIRIAM ATWRIGHT

C'est lors d'un rendez-vous avec elle ou au cours d'une communication téléphonique que les Investigateurs apprendront qu'Elias cherchait un livre intitulé « Les sectes secrètes d'Afrique ». Ce livre a mystérieusement disparu de la bibliothèque quelques mois auparavant. Par « mystérieusement » elle entend qu'un beau jour il s'est tout simplement volatilisé. « Il régnait une odeur inexplicable dans la bibliothèque le jour où le livre sur les sectes a disparu ». Miriam éprouvait beaucoup d'admiration pour Jackson Elias et elle viendra en aide aux Investigateurs s'ils le lui demandent. En travaillant à la bibliothèque, ils pourront découvrir la signification de la rune gravée sur le front de la victime. Elle semble très ancienne et pourrait correspondre à un culte chassé d'Egypte à l'époque pharaonique. Miriam leur proposera de faire cette recherche durant la semaine à ses moments perdus ou bien d'aider un des Investigateurs qui devra y travailler pendant 12 heures. Il découvriront alors que ce culte est celui du Dieu de la Langue Sanglante qui serait localisé au Kenya. Les Investigateurs n'apprendront pas qu'il s'agit d'un des avatars de Nyarlathotep mais ils s'en apercevront s'ils lisent les « Fragments de G'harne » dont une excellente copie se trouve à la Fondation Penhew à Londres.

LES PRINCIPAUX MEMBRES DE L'EXPÉDITION CARLYLE.

Ils étaient au nombre de cinq : Roger Carlyle, le Dr Robert Huston, Hypatia Masters, Sir Aubrey Penhew et Jack Brady. Les paragraphes qui suivent résumant les informations les plus importantes que les Investigateurs pourront facilement apprendre. Des recherches plus approfondies leur apprendront plus de choses mais n'éclairciront pas le mystère. Au niveau purement biographique, toutes les recherches concernant ces cinq personnages ne mèneront à rien. Il faut informer les joueurs du manque de témoignages écrits à cette époque. Des renseignements plus précis sur les citoyens ne commenceront à se développer qu'après la Seconde Guerre Mondiale.

ROGER VANE WORTHINGTON CARLYLE : Pas de casier judiciaire, pas de service militaire. Très fortuné depuis son enfance mais toujours négligé et ignoré par son père. Le jeune Carlyle voulait attirer l'attention.

A 17 ans ses avocats lui évitèrent un procès en recherche de paternité. A 18 ans, il subit une cure de désintoxication anti-alcoolique mais il récidiva à l'âge de 20 ans. Il parvint quand même à sortir diplômé de l'Université de Groton mais il fut mis à la porte de plusieurs grandes universités (Harvard, Yale, Princeton, Miskatonic, Cornell et USC) durant les trois années suivantes. Lorsque ses parents décidèrent dans un accident de voiture, Carlyle sembla reprendre le dessus pendant l'année qui suivit, à la grande joie de ses collègues, de ses amis et de ses domestiques. Mais il replongea dans sa vie dissolue lorsque sa sœur, plus dynamique (et qui n'avait pas négligé ses études) prit les rênes des affaires familiales.

Son manque total de personnalité se trouva confirmé lorsqu'il tomba sous l'influence de cette étrange femme

originale d'Afrique Orientale, une poétesse au style nouveau dont le nom de plume était Anastasia Bunay. Des rumeurs de débauches et de choses pires encore commencent à circuler chez la police, parmi les journalistes et chez tous ceux dont le métier est de savoir. Carlyle commença alors à retirer de grosses sommes d'argent sur les fonds familiaux ce qui provoqua de nombreuses discussions acerbes entre lui, sa sœur et ses conseillers. Roger offrait toujours l'image d'un homme franc et sympathique et il devint la coqueluche des nuits new yorkaises. Durant les mois précédant son départ pour l'Egypte, il sembla avoir retrouvé une nouvelle gravité mais le but de cette expédition restait impénétrable pour ceux qui auraient dû en savoir plus.

La famille Carlyle s'était enrichie en faisant de gros bénéfices durant la Guerre Civile. Le premier Carlyle expatrié en Virginie en 1714 s'appelait Abner Vane Carel. Il avait été accusé d'« activité pernicieuse et désespérée » par un tribunal du Comté de Derby. Il était le fils illégitime et renié d'un noble dépravé des Midlands. Son fils, Ephraïm partit pour la Nouvelle Angleterre et changea son nom contre celui de « Carlyle » qu'il trouva plus distingué. Il investit dans le bois et les textiles : les bases de la fortune à venir.

LE DR ROBERT ELLINGTON HUSTON : Pas de casier judiciaire, pas de service militaire. Le dernier de trois fils. Son père était médecin à Chicago et passait pour avoir appartenu dans sa jeunesse aux premiers « Mouvements Utopistes des Plaines » ainsi qu'à diverses sectes. Robert Huston sortit diplômé de l'Université John Hopkins. Au bout de trois ans, il abandonna ses études sur les maladies circulatoires (ainsi que sa femme) et partit pour Vienne où il étudia avec Freud et avec Jung. Huston faisait partie des premiers Américains à s'intéresser à ces études ésotériques et très controversées, si étroitement liées au comportement sexuel que nul n'osait même y penser. Son passé apparemment dangereux et lubrique allié à ses manières élégantes et à son esprit sardonique firent de lui une personnalité de New York à son retour aux Etats-Unis. Il ouvrit un cabinet de psychanalyse et fut, dès lors, très sollicité. Huston, grâce aux tarifs qu'il pratiquait et qui environnaient les 50-60\$, jouissait à la fois de la gloire et de la notoriété. Erica Carlyle ne fut pas la seule à le trouver affable, élégant, intelligent et perspicace. Selon toute apparence, Huston avait accompagné Roger Carlyle dans son expédition afin de poursuivre le traitement, mais en fait il venait de rompre une liaison avec une de ses clientes (Imelda Bosch) qui s'était alors suicidée. Roger Carlyle étouffa l'affaire en échange de la présence de Huston dans l'expédition. Des rumeurs circulent selon lesquelles Roger Carlyle ne voulait pas que Huston traîne seul au milieu du gratin new yorkais alors qu'il se trouvait en Egypte. Il ne pensait sans doute pas que le sens de l'éthique de Huston était assez poussé pour l'empêcher de trop en dire.

A la nouvelle de sa mort, les dossiers de Huston furent envoyés au Bureau des Affaires Médicales. Les journalistes eurent vent de controverses à leur sujet. Si les Investigateurs se renseignent, ils apprendront que ces dossiers n'ont pas été détruits car personne n'en a donné l'autorisation. Dans ces dossiers se trouvent toutes les notes concernant Roger Carlyle.

Les dossiers Carlyle du Bureau des Affaires Médicales.

Les fiches du Dr Huston sont soigneusement rangées, répertoriées et à l'abri au sein du Bureau des Affaires Médicales, dans une pièce proche du secrétariat. L'arrêt de la Cour a finalement décidé que ces dossiers étaient de nature médicale, bien que de vieux médecins se soient pendant longtemps opposés à cette décision. Ce sont cependant des dossiers confidentiels : seuls les héritiers de Huston ou un médecin attestant des raisons légitimes seraient susceptibles de les étudier. C'est le secrétaire du Bureau,

CARLYLE, ROGER VANE WORTHINGTON

Premier rendez-vous : le 11 janvier 1918

Référence : Erica Carlyle

Plus proche parente : Erica Carlyle

C'est à la demande de sa sœur que Mr Roger Carlyle est venu me voir ce matin. Il minimise l'importance de son état de santé mais avoue qu'il éprouve quelques difficultés à dormir en ce moment à cause de la récurrence d'un rêve dans lequel une voix lointaine l'appelle. (A noter : cette voix l'appelle par son deuxième nom : Vane, nom Mr Carlyle utilise lorsqu'il pense à lui même). Carlyle marche vers cette voix et doit lutter à travers un brouillard filamenteux qui semble entourer celui qui l'émet.

L'homme qui l'appelle est grand, maigre et sombre. Sur son front brûle une croix de Ankh inversée. En continuant sur ce thème égyptien (C. affirme ne s'être jamais intéressé à l'Égypte), l'homme lève les mains vers C., les paumes en l'air. C. voit son propre visage dessiné sur la paume gauche et l'image d'une pyramide asymétrique dans la paume droite.

L'homme réunit ses deux mains et C. a l'impression de flotter dans l'espace. Il s'arrête devant des formes monstrueuses, des formes mi humaines, mi-animales, munies de griffes et de serres, des masses informes. Toutes entourent une boule pulsante d'énergie jaune et C. comprend qu'il s'agit d'un autre des aspects de l'homme qui l'appelle. La boule l'attire vers elle. Il se fond en elle et voit à travers des yeux qui ne sont pas les siens. Un immense triangle apparaît dans le néant. Il est asymétrique comme dans la vision de la pyramide. C. entend alors l'homme lui dire « Et devient un Dieu avec moi ». Alors que des milliers de formes et de silhouettes se précipitent vers le triangle, C. se réveille.

C. ne considère pas ce rêve comme un cauchemar bien qu'il perturbe son sommeil. Il affirme y prendre grand plaisir et que cet appel est sincère, mais mon impression est que deux esprits différents sont en jeu. Toute sa vie semble être caractérisée par cette attitude schizo-phrénique...

Le 18 septembre 1918

Il l'appelle M'Weru, Anastasia, ma Prêtresse. Elle l'obsède. Cette dévotion est peut-être une manière d'apaiser la tension des contradictions mégalomaniaques. Elle est certainement une rivale pour mon autorité.

Le 3 décembre 1918

Si je n'y vais pas, C. craint le scandale. Si j'y vais, toutes tentatives d'analyse seront perdues. Quel sera alors mon rôle ? (Pour le Gardien : ce sont les dernières notes).

Mr Adrian Ferris qui contrôle toutes ces fiches et c'est un dur à cuire. Le Baratin ne marche pas avec lui, mais un Investigateur qui prouverait être un médecin pratiquant dans l'état de New York pourrait le faire fléchir avec un jet réussi de Crédit. Les bureaux des Affaires Médicales sont situés sur Park Avenue, 61ème rue. Il y a toujours un garde en faction dans le vestibule, un vigile passe dans les bureaux toutes les deux heures entre 6 heures et 18 heures. Les bureaux qui nous intéressent se trouvent au 1002. Les fiches ne contiennent que quelques renseignements se rapportant à l'affaire. Un jet d'Idée réussi permettra à un Investigateur de se rendre compte que plus Huston en savait sur Carlyle, moins il voulait en écrire. Le Gardien peut décider d'inclure d'autres renseignements dans ces dossiers et de parler du suicide d'Imelda Bosch.

La fiche « Erica Carlyle ».

Quelques remarques concernent plusieurs consultations anodines pour lesquelles Erica a payé presque 100\$. Il note qu'elle semble préoccupée par ses rapports avec son frère Roger. A ses yeux, elle possède un esprit remarquablement subtil pour une si jeune femme et il ajoute qu'il a rarement eu l'occasion de voir une si judicieuse adaptation aux problèmes de la vie. Il aimerait parler à Roger.

SIR AUBREY PENHEW : Service restreint dans les Gardes du Yorkshire 1901-1902. Le casier judiciaire ne mentionne qu'un incident mineur qui s'est déroulé en 1898 à Oxford lorsque Penhew déroba le casque d'un policier. On trouva facilement tout sur son existence en feuilletant les pages du « Who's Who » et du « Burke's Peerage ». Tout au long des siècles, la famille Penhew a donné naissance à son nombre habituel de brebis galeuses et de vauriens, mais sa noblesse remonte à l'époque de William le Conquérant lorsque Sir Boris Penhew se vit attribuer de nombreuses terres dans l'ouest de l'Angleterre. A la seule exception de Sir Blaize qui fut décapité pour trahison et sorcellerie (un crime qui a presque coûté ses titres et sa fortune à la famille), le prestige et la richesse des Penhew n'ont pas diminué depuis huit siècles.

Sir Aubrey sortit diplômé d'Oxford et passa les années suivantes en Égypte, surveillant et participant à des fouilles archéologiques des rives alors inconnues du Haut Nil aux Premières Cataractes et au-delà. En lisant sa biographie officielle, on apprendra que Sir Aubrey est l'instigateur de nouvelles branches importantes de l'égyptologie et à l'origine de plusieurs découvertes importantes faites principalement à Dhashur. D'autre part, la Fondation Penhew, créée par Sir Aubrey a souscrit à de nombreuses et importantes recherches à Londres et à l'étranger et est responsable de la formation de nombreux étudiants brillants mais désargentés.

Sir Aubrey possède sept résidences connues ainsi que plusieurs propriétés à Londres, aux Cotts walds, à Monaco, à Alexandrie (Égypte) et des immeubles à Paris, Rome et Athènes. Sa richesse est incontestable. Elle s'est encore développée grâce aux compagnies qu'il a établies aux Etats-Unis durant la Grande Guerre.

C'est une figure publique mais sa vie privée est presque totalement inconnue. Il est célibataire, sans famille ni héritiers autre que la Fondation Penhew. Ses confrères égyptologues le respectent profondément.

HYPATIA MASTERS : Pas de casier judiciaire. Une héritière des sociétés d'armement Masters dont les sombres antécédents ont été si bien racontés dans ce livre qui remua tant de boue « Les maitres de la corruption » écrit par Nikolai Steinburg.

Aldington, le grand-père de Melle Masters, suivit le même chemin et augmenta la fortune en laissant différents administrateurs prendre la plupart des décisions (et dont la politique s'avéra bonne ou mauvaise suivant la personne). George, son père, adopta lui aussi ce style de vie et passa le plus clair de son temps à s'occuper de sa fille. Hypatia s'inscrivit dans plusieurs universités françaises et suisses et y développa son talent pour les langues. Mais elle s'intéressait surtout à la photographie. Plusieurs de ses expositions remportèrent un vif succès et eurent de nombreux visiteurs. Son côté audacieux la conduisit à avoir une

liaison imprudente avec un catholique marxiste de la CCNY, Raoul Luis Maria Pinera. S'ils réussissent un jet de Chance, les Investigateurs rencontreront une ancienne amie intime d'Hypatia (Olivia de Benardesta) qui leur avouera qu'Hypatia était enceinte de Raoul, mais qu'elle avait préféré avorter et s'était enfuie du pays avec Carlyle de peur d'avoir à affronter son amant.

On sait que Melle Masters et Roger Carlyle se sont vus plusieurs fois, mais que leurs relations étaient purement amicales. On n'explique pas sa présence dans l'expédition.

JACK « BRASS » BRADY : Une fiche de police détaillée énumère diverses rixes de bistrot, des vols mineurs et un acquittement pour une accusation de meurtre. Il servit en Chine et plus tard combattit sur le front occidental en France, en tant que sergent chez les « Marines », où il gagna l'« Etoile de bronze » et plusieurs citations. On dit qu'il a été mercenaire en Turquie et qu'il connaît le Turc, l'Arabe et plusieurs dialectes chinois. Dans une bagarre sur un terrain pétrolier, il étrangla son adversaire avant que quiconque puisse intervenir. Cet incident attira l'attention de Roger Carlyle qui se trouvait alors à l'USC (University of South California). Après une discussion d'une heure en tête à tête, une alliance secrète se noua entre les deux hommes. Cette surprenante amitié étonna tous ceux qui connaissaient Roger car ce garçon n'avait jamais eut de véritable ami. Carlyle fit appel à tous les grands avocats du pays pour défendre son nouvel ami et ceux-ci détruisirent pièce par pièce l'accusation portée contre Brady par le Procureur et firent planer un doute quant à la crédibilité des sept témoins. Il en résulta que Brady fut acquitté pour toutes sortes de raisons techniques. A partir de ce moment là, Brady et Carlyle devinrent inséparables. De temps à autre, Brady jouait le rôle de garde du corps alors qu'à d'autres occasions, il se présentait comme le porte parole de Carlyle. Durant les préparatifs de l'expédition, Brady occupa le poste de chef d'équipe et il s'acquitta de son travail le mieux du monde.

Le surnom de Brady tire son origine d'une petite plaque de cuivre qu'il porte dans une des poches de sa chemise au dessus de son cœur*. Ceux qui ont eu l'occasion de la voir se souviennent d'une plaque recouverte de signes et d'inscriptions étranges et ils se rappellent qu'il y a deux marques dûes à des impacts de balle. Brady a plusieurs fois affirmé que c'était sa mère, qui vivait seule dans le Haut Michigan et qui possédait « L'Œil », qui la lui avait faite pour le protéger.

* NDT : En Anglais, « brass » veut dire « bronze »

LA SOCIÉTÉ D'IMPORTATION ÉMERSON

Les bureaux de la compagnie sont situés dans un bâtiment long et étroit. Il y a des quais de chargement aux deux extrémités. Le bâtiment est un entrepôt où s'empilent des marchandises avec un ensemble de bureaux à l'étage en façade. Mr Arthur Emerson, un homme de 50 ans se souvient de la visite de Jackson Elias et présentera ses condoléances lorsqu'il apprendra sa mort. Elias a fait le tour des importateurs afin de trouver un lien avec Mombasa. Emerson est l'agent américain de l'exportateur de Mombasa, Ahja Singh, dont le seul client est la boutique Ju-Ju située au 1, Ransom Court à New York. Il affirmera qu'Elias avait l'intention de s'y rendre. Si les Investigateurs le lui demandent, il leur apprendra que le propriétaire de cette boutique s'appelle Silas M'Kwane. Si on lui demande son opinion, il ajoutera que ce sont des « étrangers noirs et bizarres qu'on devrait flanquer dehors ». Il prétendra avoir dit la même chose à Elias. Si le Gardien le désire, après le départ des Investigateurs, Emerson peut décider de prévenir la police de ce qu'Elias voulait faire en sortant de chez lui.

LA BOUTIQUE JU-JU

Cet établissement se trouve au 1, Ransom Court dans Harlem. C'est une rue sale qui part de la 137^{ème} Avenue à l'est de l'Avenue Lenox et qui donne sur une cour de 2m². Il y a seulement deux portes, celle de la boutique Ju-Ju et la porte sombre d'une ancienne maison de prêt sur gage (dont la devanture donne sur la 138^{ème} rue). Les nuits de réunion, quatre membres du culte sont étendus dans la cour, se faisaient passer pour des ivrognes alors qu'en fait, ils montent la garde.

Des murs délabrés entourent cette cour. De nombreuses fenêtres donnent sur l'endroit. Si les Investigateurs interrogent les habitants (qui seront hostiles et réticents à répondre s'ils ne se montrent pas très amicaux), ils apprendront qu'une fois par semaine, des personnes bizarres et des étrangers entrent dans le magasin, tard dans la nuit. On entend alors quelquefois des bruits inquiétants. Il suffira d'un petit cadeau : de l'argent, de la nourriture, un paquet de cigarettes, pour que l'on permette aux Investigateurs d'observer l'entrée par une fenêtre voisine.

Si les Investigateurs pénètrent dans la cour par la maison de prêt abandonnée (après avoir réalisé que la porte de derrière donnait dans la cour), ils devront forcer la porte d'entrée qui est condamnée avec des planches puis la porte de derrière qui est fermée par une chaîne de l'intérieur et cadenassée de l'extérieur. De l'intérieur de la maison, on peut tout juste entrebâiller la porte pour voir l'entrée de la boutique Ju-Ju.

L'intérieur de la boutique Ju-Ju

La devanture de la boutique se compose d'une vitrine et d'une porte vitrée toutes deux garnies de rideaux qui empêchent de voir l'intérieur. Dans la vitrine sont exposées des œuvres d'art africain (authentiques, réussis un jet d'Anthropologie ou d'Archéologie). Les heures d'ouverture sont de 9h à 17h. Le magasin est fermé le dimanche. Les statistiques des membres du culte et des entités se trouvant dans la boutique suivent en fin de chapitre.

L'intérieur du magasin mesure 6m x 4,50m et Silas semble être seul à s'en occuper. C'est un vieillard de 73 ans plein d'entrain, il est intelligent, perspicace, mais un peu dérangé depuis bien longtemps. Il ne révélera jamais les secrets du culte et, en fait, il sait peu de choses. Il se battra si nécessaire, mais préférera attaquer par derrière. S'ils réussissent un jet de Trouver Objet Caché, les Investigateurs apercevront une clé accrochée à une lanière de cuir autour de son cou.

L'endroit est sale, poussiéreux et encombré d'artefacts d'origine africaine et de tout un bric à brac, des masques de démons, des animaux empaillés, etc. L'atmosphère de la boutique est oppressante, terrifiante surtout si les Investigateurs y pénètrent de nuit. Un jet d'Occultisme réussit apprendra aux Investigateurs que certains de ces objets sont des composants pour des rituels magiques africains. Les Investigateurs ne pourront en utiliser aucun, à moins que l'un d'entre eux ait des connaissances en Magie Traditionnelle Africaine. Aucun objet relatif au Mythe de Cthulhu n'est visible.

Il y a 25 % de chance pour que 1-3 clients soient présents lorsque les Investigateurs arriveront et 45 % de chance pour que des membres du culte soient à portée de voix. Les clients de race noire se méfieront et se montreront hostiles vis à vis d'Investigateurs blancs trop curieux. Si un membre du culte est en vue, un jet réussi d'Anthropologie permettra aux Investigateurs de reconnaître qu'il est originaire du Kenya.

Le sous sol de la boutique Ju-Ju

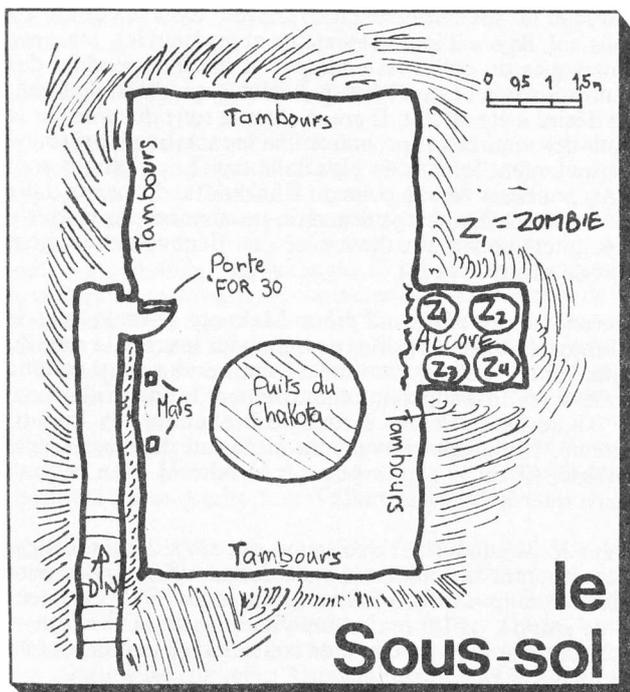
Rien ne frappera les Investigateurs au rez-de-chaussé de la boutique Ju-Ju. Mais il y a un passage qui mène au sous-sol, une trape dissimulée sous un tapis derrière le comptoir. Si on soulève ce tapis, on découvrira un anneau en acier fixé sur la trappe. Il suffira de soulever et de rabattre le battant pour voir apparaître une volée de marches. elles ne peuvent supporter qu'une seule personne de front et s'enfoncent sur près de 6 mètres. L'escalier aboutit à un couloir de 4,50 m de long qui, à son tour, se termine devant une solide porte. Les murs, le plafond et le sol sont de pierre. Le plafond est à 2,40 m au-dessus du sol. Des symboles mystérieux d'origine africaine sont gravés sur les dalles de pierre (un jet réussi d'Anthropologie permettra de voir qu'il s'agit de signes appartenant à la tribu Kikuyu et symbolisant le mal). Si une réunion a lieu cette nuit, une lampe à pétrole accrochée au centre du plafond illuminera le couloir, sinon il sera plongé dans les ténèbres.

La porte située au bout du couloir est en chêne renforcé de bandes d'acier. Des symboles sont gravés dans le bois (un jet réussi du Mythe de Cthulhu apprendra aux Investigateurs que ces signes font référence aux Grands Anciens). La porte a un facteur de résistance de 30. Il y a assez de place pour que deux Investigateurs à la fois puissent tenter leur chance. Si un rituel est en cours à l'intérieur, la porte ne sera pas verrouillée. La clé de cette serrure est pendue au cou de Silas M'Kwane.

Derrière cette porte se trouve la salle de sacrifice dont le plafond est à 4,50 m du sol. Tous les murs sont en pierres gravées (un jet réussi en Mythe de Cthulhu montrera que ces symboles mystérieux semblent être reliés au Mythe). Durant les cérémonies, des torches placées dans des niches illuminent la salle. Un rideau protège des regards une petite alcôve où Mukunga médite sur les joies de l'adoration de son Dieu. Quatre zombies attendent dans l'alcôve.

De gros tambours africains sont placés au centre de chaque paroi, on les utilise durant les rituels.

Deux mats longs et solides émergent du sol près du mur de la porte d'entrée, des lanières de cuir pendent le long. Elles servent à retenir les poignets des victimes qui doivent être sacrifiées. Ces cérémonies ont lieu une fois par mois. Durant le rituel, deux victimes ou plus doivent être dédiées au Dieu de la Langue Sanglante.



Au centre de la pièce, un puits de 2,40 m de diamètre s'enfonce dans le sol. Il est recouvert d'une épaisse dalle en pierre. Une grosse poulie permet de la soulever car elle est si lourde qu'il faut une force combinée de 25 pour la déplacer.

Le Chakota

Au fond de ce puits de 4,50 m de profondeur se trouve ce que le culte connaît sous le nom de Chakota, l'Esprit aux Multiples Visages, vénéré comme l'esprit servant du Dieu de la Langue Sanglante. Cette entité monstrueuse est décrite en fin de chapitre.

Lorsqu'elle est en place, la dalle étouffe les voix gémissantes du Chakota, mais une fois qu'elle est déplacée, d'horribles cris déchirants envahissent la pièce. Une fois que la dalle a été ôtée, le Chakota s'attend à être nourri dans les 10 minutes qui suivent. S'il ne l'est pas, ses multiples visages redoubleront de gémissements, provoquant la perte de 1D8 point de SAN si un jet de SAN est raté, et de 1 point de SAN s'il est réussi.

Les Gardiens de la salle des sacrifices.

Quatre zombies surveillent cette pièce sacrée. C'est le grand prêtre Mukunga qui les a créés et qui les contrôle dans le but de garder la pièce. Ce sont d'anciennes victimes mutilées du culte. La vision de leurs intestins pendant hors de leur corps, ainsi que leur front déchiré par la rune du culte, fera perdre 1D8 points de SAN aux Investigateurs si leur jet de SAN est raté, mais aucun point s'il est réussi. Si Mukunga est absent, ils attaqueront tout ceux qui entreront dans la pièce, mais ils ne les poursuivront pas au-delà du bas de l'escalier. Durant les rituels, les zombies servent de gardes du corps à Mukunga et se tiennent autour de lui. Lorsqu'il surveille la salle, ils se postent dans l'alcôve de méditation de Mukunga. Les statistiques des zombies se trouvent en fin de chapitre avec celles des autres membres du gang de la boutique Ju-Ju. Mukunga a créé ces zombies grâce au sortilège « Créer un zombie » qui se trouve dans le livre « Les sectes secrètes d'Afrique ».

Des trésors dans l'alcôve

Cette petite pièce fait 0,5 m de côté et elle est séparée de la salle des sacrifices par un rideau. Le long des murs de côté se tiennent deux zombies qui font face au rideau. La plupart des objets décrits ci-dessous sont enroulés dans une peau de léopard et entreposés contre le mur du fond, loin du rayon d'action des zombies. La robe de prêtre et les griffes de tigre sont accrochées à une patère contre le mur du fond. Si Mukunga est là, il portera le sceptre en main.

LA ROBE DU GRAND PRÊTRE : Un grand châle en plumes aux couleurs chatoyantes. Un jet réussi de Zoologie permettra de découvrir qu'il s'agit de plumes d'autruches et de martin-pêcheurs originaires d'Afrique Orientale.

LES GRIFFES DU TIGRE : Des griffes de tigre fixées sur une pièce de tissu semblable à un gant et qui peut être enfilée sur la main. La conception de ces objets rituels est suffisamment solide pour qu'on puisse les utiliser (par paire) comme des armes. Ces deux objets sont assez solides pour pouvoir être utilisés comme des armes (voir les statistiques de Mukunga).

LES SECTES SECRÈTES D'AFRIQUE : Cet ouvrage est la propriété légale des dirigeants de l'Université de Harvard. Il est écrit en Anglais (+6 % au Mythe de Cthulhu, x 2 de multiplicateur de sort, perte de 1D10 points de SAN). Il a été récemment publié et treize exemplaires seulement ont été distribués car les autorités ont tenté de brûler les autres exemplaires. Ce livre contient le sort « Créer un Zombie ».

LE MASQUE DE HAYAMA : Un masque de démon africain apparemment taillé dans le bois, mais un jet réussi de Botanique révélera qu'il ne s'agit d'aucun type de bois connu sur terre. Le masque représente l'union de quatre Dieux Extérieurs. Il a été façonné par un grand sorcier congolais qui dirigeait un culte dédié à Cthulhu (un jet réussi d'Archéologie déterminera sa provenance). Vous trouverez plus loin les propriétés du masque.

UN BOL DE CUIVRE POLI : Il est gravé de runes et de symboles identifiables, grâce à un jet réussi de Mythe de Cthulhu comme ayant un rapport avec la projection des rêves. Ce vieux bol est une des composantes du sort « Envoyer des rêves » comme on l'explique dans un vieux parchemin arabe que possède la Fondation Penhew à Londres. Le bol semble être en cuivre, mais en fait, il s'agit d'un métal incroyablement résistant inconnu sur Terre et appelé par les membres du culte « le cuivre céleste ».

CRÉER UN ZOMBIE, un nouveau sort du Mythe

Le jeteur de sort doit être en possession d'un cadavre humain encore en assez bon état pour pouvoir se déplacer après sa mise en route. Il doit alors verser un peu de son sang dans la bouche du cadavre puis déposer un baiser sur ses lèvres et « insuffler une partie de lui-même dans ce corps ». Le lanceur du sort fait don d'un point de POU au cadavre. Il perd aussi 1D10 points de SAN chaque fois qu'il crée un zombie. Si le sort est réussi, le zombie n'obéira qu'à des ordres simples qu'il pourra retenir. Si le jeteur de sort vient à mourir, le zombie deviendra inactif. En dehors du nombre de points de POU du lanceur de sort, il n'y a pas de limite au nombre de zombies qui peuvent être créés.

Une partie de l'invocation fait appel aux Dieux Extérieurs. Chaque lanceur de sort sait que de telles entités existent, bien qu'aucun nom précis ne soit prononcé.

LE MASQUE DE HAYAMA

C'est un masque africain finement ciselé mais rien ne permet apparemment de le maintenir sur le visage. Lorsque quelqu'un le posera sur son visage, il y adhèrera comme une chose vivante et restera en place — une drôle d'impression, même à voir. Une fois qu'il est en place, nul ne pourra ôter le masque. Lorsqu'il aura été porté pendant plus de 15 secondes, la victime cessera d'essayer de l'enlever. Ses pupilles sembleront se dilater jusqu'à envahir toute leur orbite. A partir de ce moment et durant 30 secondes, l'homme ainsi masqué aura une vision bien trop précise d'un de ces quatre Dieux dont les noms suivent :

1D4	le Dieu qui est vu	jet de SAN réussi	jet de SAN raté
1	Nodens	pas de jet	pas de jet
2	Azathoto	1D10	1D100
3	Shub-Nig-Gurath	1D10	1D100
4	Yog-Sothoth	1D10	1D100

Après ce laps de temps, le masque tombera de lui-même. Utilisé avec un sort d'Appel ou de Contact, le masque tombe lorsque le sort est terminé.

AVANTAGES : Le fait de porter ce masque présente certains avantages, si le porteur survit et ne devient pas fou. Chaque fois que le masque permet de voir un Dieu, augmentez la compétence en Mythe de Cthulhu du porteur de 1D10 points, en plus des gains dus à la folie.

L'autre avantage est que si l'on porte le masque alors que l'on jette un sort tel que Contacter Nodens, Appeler Azathoth, Appeler Shub-Niggurath, Appeler Yog-Sothoth, le masque permettra d'ouvrir une « ligne directe » avec ce Dieu. En terme de jeu, le masque augmente de 25 % les chances de réussite du sort.

Le Masque de Hayama est un objet du Mythe de grande valeur. Les membres du culte tueront pour le récupérer.

UN SCEPTRE FINEMENT CISELÉ : Il est d'origine Africaine et il est gravé d'anciennes runes identifiables par un personnage parlant le Swahili (chance égale à la moitié du score dans cette compétence). Les runes disent « Nyambe, que ton pouvoir soit le mien ». Le sceptre fournit 10 points de Magie supplémentaires à celui qui s'en saisit et invoque Nyambe. Ces points disparaîtront au bout d'une heure s'ils n'ont pas été utilisés. Le sceptre ne peut être réutilisé qu'après le prochain lever du soleil. Nyambe est un des noms du Dieu suprême Mulunga qui règne en Afrique Occidentale et en Afrique du Sud. Ce n'est pas un objet appartenant au Mythe de Cthulhu.

UN BANDEAU DE MÉTAL GRIS : Des runes du Mythe de Cthulhu sont gravées tout autour (un jet réussi du Mythe de Cthulhu permettra de le définir comme un objet assurant une sorte de protection contre Nodens). Lorsqu'on le porte autour de la tête ce bandeau protégera contre les Maigres Bêtes de la Nuit. Aucun de ces monstres n'attaquera le porteur du bandeau à moins que ce dernier n'en blesse un le premier.

LES RITES DE LA LANGUES SANGLANTE

Bien que les réunions du culte aient lieu chaque semaine, les rites ne se déroulent qu'une fois par mois avec la participation de 2D20+10 membres.

Ces rites requièrent les sacrifices d'au moins deux victimes. Celles-ci sont généralement kidnappées quelque part dans Harlem, le jour même des sacrifices, et sont amenées à la boutique vers 0h30 peu de temps avant que le rituel ne commence. Si la victime s'avère être un Investigateur, elle sera amenée plus tôt dans la journée, cachée dans une caisse. Les autres membres du culte arriveront peu de temps après 1 heure. Les rites commenceront immédiatement. Tous ceux qui verront les 20-40 membres entrer dans la boutique Ju-Ju pourront se demander s'il n'existe pas d'autres pièces ou un sous-sol. Les voisins pourraient renseigner les Investigateurs sur les nuits de rituel ou leur téléphoner pour les prévenir de l'arrivée de nombreuses personnes.

Aucun garde ne se tient dans la cour durant les rites. La plupart des membres du culte arrivent entre 1h et 1h30. Il y a 75 % de chance pour que 1D6 d'entre eux arrivent derrière les Investigateurs si ces derniers entrent durant ce laps de temps et seulement 10 % de chance s'ils entrent après 1h30.

Lorsque les membres du culte arrivent dans le couloir du sous-sol, ils ôtent leurs vêtements et revêtent les masques grotesques du culte. Ils chantent et dansent pendant des heures jusqu'à ce que Mukunga décide que l'état de frénésie désiré a été atteint. Il grave alors la rune du culte sur le front des victimes et prononce une incantation où résonne distinctement le nom de Nyarlathotep. Les victimes sont alors poussées vers le puits du Chakota tandis que la dalle est soulevée. De temps à autres, un membre du culte s'y précipitera pour y être dévoré, se sacrifiant volontairement afin de prouver sa foi.

Durant les rites, le grand prêtre Mukunga porte la robe de plumes. Il utilise les griffes de tigre pour inscrire la rune du culte sur le front des victimes. Il s'en servira aussi comme arme si les Investigateurs interrompent le rite. Si la force physique ne suffit pas à tuer ou à capturer les Investigateurs, Mukunga convoquera alors une Horreur Chasseresse, (il est le seul à pouvoir le faire et il ne peut en convoquer qu'une par nuit).

Dans le brouhaha et l'exultation des rites, les Investigateurs ouvrant la porte de la salle des sacrifices (juste pour jeter un coup d'œil), passeront inaperçus. S'ils l'ouvrent toute grande, on les remarquera au bout de 1D3 minutes. Les gémissements du Chakota coûtent 1D8 points pour un jet de SAN raté et seulement 1 point s'il est réussi.

LE CHAKOTA, l'Esprit aux Multiples Visages

FOR : 36 CON : 36 TAI : 36 DEX : 3 POU : 36
 INT : 0 Déplacement : 4 Pdv : 36

COMPÉTENCES : aucune

REMARQUES : Faites un jet de dés lorsque chaque visage tentera de mordre. Une morsure réussie immobilisera la victime, la maintenant à portée du Chakota. Le joueur de la victime doit alors faire un jet de FOR contre FOR sur la Table de Résistance pour se dégager mais elle prend un point supplémentaire de dommage pour chaque mâchoire qui a réussi une attaque. Chaque mâchoire a une FOR de 1. Totalisez le nombre de mâchoires qui ont réussi leur attaque, et utilisez ce total comme étant la FOR du Chakota. Ne vous servez pas de la FOR physique du Chakota.

PROTECTION : Le Chakota est immunisé contre les dégâts infligés par les armes à feu. Le feu, la magie et les autres armes peuvent le blesser.

DESCRIPTION : Le Chakota se présente comme une masse vermiforme de muscles aux veinures violacées dans lesquelles sont encastrés des dizaines de visages humains. Ces visages poussent des gémissements, des cris et des hurlements si atroces qu'à leur écoute on perd 1D8 points de SAN si un jet de SAN est raté et 1 point de SAN s'il est réussi. La seule vue du Chakota coûte

1D20 points de SAN si le jet est raté et 1D3 points s'il est réussi. Le Chakota peut se déplacer mais ne peut pas sortir du puits. Sa taille est de 1,80 mètres de haut pour 0,90 mètre de diamètre.

Les visages du Chakota sont ceux de ses précédentes victimes. C'est deux heures après la digestion que le visage de la dernière victime apparaît sur le Chakota. Le Chakota tue en mordant et en dévorant à l'aide de ses multiples visages. Il n'y a pas de limite au nombre de victimes qu'il peut dévorer car son corps se développe sans cesse. Si un Investigateur aperçoit le visage d'une personne qu'il connaissait, il perdra le double ou le triple de points de SAN. Toute personne mordue par le Chakota perd automatiquement 1D10 points de SAN, sans qu'aucun jet ne soit nécessaire.

COMMENT FAIRE UN CHAKOTA ? : Les caractéristiques du Chakota varient selon le nombre de visages qu'il possède. Chaque visage rapporte 1 point de FOR et 1 point de TAI. La CON de la créature est égale à sa FOR. Sa DEX est toujours de 3 et son déplacement de 4. Le Chakota se trouvant au fond du puits possède 36 visages.

Le Chakota est créé grâce à un rituel magique où une personne volontaire (généralement un membre du culte un peu dérangé) se sacrifie pour devenir le premier visage de la créature. Au début, les membres du culte doivent aider la créature à se nourrir, mais elle est rapidement capable de se débrouiller seule.

Comme on peut l'imaginer, les membres du culte seront peu enclins à accepter les importuns et ils poursuivront les Investigateurs afin de les capturer et de les faire profiter des coutumes locales... Aucune arme ne se trouve dans la salle des sacrifices et les poursuivants perdraient trop de temps à fouiller leurs vêtements pour trouver les leurs. Mais si la poursuite les mène vers le magasin, ils se saisiront des lances, des couteaux et des bâtons qui y sont exposés. La capture ou la mort des Investigateurs sera la seule issue de cette folle poursuite à moins que les Investigateurs ne sèment leurs poursuivants. Mais pensez bien à une chose : une horde hurlante de démons nus brandissant des armes et poursuivant les Investigateurs vêtus comme de parfaits gentlemen le long de l'Avenue Lenox ne manquera pas d'attirer l'attention de la police.

Les entités de la boutique Ju-ju

Il y a d'abord le Chakota, Mukunga, les six zombies (deux sont en réserve), les membres du culte et Silas M'Kwane. Les Gardiens qui désirent augmenter les effectifs peuvent reprendre à leur compte les trois tueurs du début ou en créer de nouveaux en s'inspirant du modèle donné en début du chapitre.

Mukunga, le grand prêtre

Ce client coriace prend plaisir à infliger la mort aux ennemis de son Dieu. Mukunga sait où se trouve la montagne des Vents Noirs, il connaît ce qui réside dans le temple et il a mis à jour les desseins de Nyarlathotep. Mais jamais il ne révélera cette information à quiconque, à moins qu'il n'y soit obligé par la magie. Si sa mort est imminente, son dernier geste sera de contacter Nyarlathotep et de lui demander de le venger (il y a 1 % de chance pour que ce dernier accepte). Mukunga contactera Edward Gavigan s'il apprend que ces fouineurs d'Investigateurs partent pour Londres et s'il se rend compte qu'il n'aura plus aucune chance de les châtier lui-même. Il ne sait que très peu de choses sur le culte chinois de Nyarlathotep et il n'a aucun moyen d'en prévenir les membres si les Investigateurs décident de se rendre tout d'abord à Shanghai.

Travaillant de jour sur les docks, Mukunga vit dans une chambre sordide de la 129ème rue, dans l'East Side, avec pour toute possession un matelas, quelques vêtements et plusieurs sculptures africaines. La plupart de ces sculptures ont une signification occulte comme le montrera un jet réussi d'Occultisme. Mukunga s'amuse parfois à tra-

quer les promeneurs de Central Park. On le retrouvera souvent chez « La Grosse Mabel », un bar miteux situé à l'angle de la 139ème rue et de la 6ème Avenue, un lieu de rendez-vous bien connu des Africains. Les hommes de race blanche, bien que rares, y sont admis. Les habitués connaissent Mukunga et affirment qu'il a le pouvoir, le Ju-ju. Ils ont raison.

MUKUNGA, grand prêtre de la Langue Sanglante (Branche new yorkaise)

FOR : 16 CON : 20 TAI : 15 DEX : 13 APP : 17
 SAN : 0 INT : 8 POU : 36 EDU : 0 PdV : 18

COMPÉTENCES : Camouflage 55 %, Escalade 70 %, Mythe de Cthulhu 70 %, Esquiver 85 %, Parler l'Anglais 35 %, Se Cacher 65 %, Sauter 75 %, Ecouter 65 %, Occultisme 45 %, Chanter 55 %, Discrétion 75 %, Trouver Objet Caché 55 %, Parler le Swahili 65 %, Soigner une Maladie 75 %.

ARMES : Coup de poing 85 %, dégâts 1D3+1D4
 Pranga 75 %, dégâts 1D6+2+1D4
 Gros gourdin 75 %, dégâts 1D8+1D4
 Griffes de tigre 75 %, dégâts 1D4+1D4 par main
 Cran d'arrêt 65 %, dégâts 1D4+1D4

REMARQUE : Mukunga ne porte son cran d'arrêt que lorsqu'il est vêtu à l'europpéenne.

SORTS : Contrôler un Byakhee, Contacter Nyarlathotep, Créer un zombie, Invoquer et Contrôler une Horreur Chasseresse, La Poigne de Nyogtha, La Terrible Malédiction d'Azathoth, Jet d'énergie mentale, Absorber la magie, Flétrissement.

Les zombies

Identiques à ceux qui sont décrits dans le « Guide des années 20 », ils ont été créés grâce au sort « Créer un zombie », sort expliqué plus loin dans le chapitre. Les Investigateurs devront faire un jet de SAN lorsqu'ils les verront. Ils ne perdront aucun point s'il est réussi mais 1D8 points s'ils le ratent. Si les Investigateurs savent que des zombies existent, ils perdront 1D4 points de SAN même s'ils réussissent leur jet de SAN. Rappelez-vous qu'un coup infligé par une arme qui empale ne fera qu'un poing de dégâts à un zombie et que les dégâts infligés par d'autres armes sont réduits de moitié.

TROIS SORTS POUR MUKUNGA

La Poigne de Nyogtha

Dès le début de l'incantation, le lanceur du sort doit dépenser un Point de Magie. S'il parvient à dominer les Points de Magie de sa victime sur la Table de Résistance, celle-ci aura l'impression qu'une énorme main écrase son cœur et elle perdra 1D3 PdV par round de combat où le sort fonctionne. Durant cette période, la victime est temporairement paralysée, comme si elle avait une crise cardiaque. Au moment où les PdV de la victime tomberont à, ou en dessous, de zéro, sa poitrine éclatera et s'ouvrira et son cœur encore chaud apparaîtra entre les main du lanceur de sort.

Durant chaque round où le sort fonctionne, le lanceur de sort doit dépenser un certain nombre de Points de Magie égal au double des Points de dommages infligés à la victime. Pour que le sort continue à avoir de l'effet chaque round, le lanceur de sort doit se concentrer et dominer les Points de Magie de sa victime chaque round. S'il est distrait ou si la victime parvient à résister, le sort prend fin mais les points de dommage infligés ne disparaissent pas.

Ce sort coûte 1D20 points de SAN

Onde de choc

Si un tel sort est jeté, opposez les Points de Magie du lanceur du sort à ceux de la victime sur la Table de Résistance. Si la victime résiste, le sort n'a pas d'effet. Si la victime ne résiste pas, elle perd 1D4 points de SAN et devient folle comme si elle avait subi un terrible choc. La victime sera affectée pendant 20-INT heures, puis tout redeviendra normal. Ce sort coûte 10 Points de Magie et 1D3 points de SAN au lanceur du sort.

Absorber la Magie

Si les Points de Magie du lanceur de sort l'emportent sur ceux de la victime sur la Table de Résistance, 1D6 Points de Magie seront transférés de la victime au lanceur de sort. Ces Points de Magie ne seront disponibles que pendant une journée et ensuite disparaîtront. Ce sort coûte 1D8 points de SAN. Si la victime résiste, le lanceur du sort perd 6 points de Magie et le sort est sans effet. Les Points de Magie que la victime a perdus se régénèrent normalement.

LES ZOMBIES

	1	2	3	4	5	6
FOR	18	22	21	12	9	24
CON	19	7	13	19	6	10
TAI	12	9	8	9	9	8
POU	1	1	1	1	1	1
DEX	12	11	10	8	6	4
PdV	16	8	11	14	8	9
BD	+1D4	+1D4	+1D4			+1D4

Déplacement : 6

ARMES : Leur pourcentage d'attaque avec la Pranga est égal à : DEX x 5 %, dégats 1D6+2+ les Bonus de Dommage.

HUIT ADEPTES TYPES DU CULTE DE LA LANGUE SANGLANTE

	1	2	3	4*	5	6	7*	8
FOR	12	10	14	14	15	11	9	11
CON	15	13	12	17	11	12	14	18
TAI	12	14	10	8	9	2	4	13
EDU	6	4	3	5	5	2	1	4
APP	10	9	6	4	9	13	12	6
SAN	0	0	0	0	0	0	0	0
INT	13	8	14	10	10	15	10	11
DEX	17	15	13	11	10	10	9	8
POU	10	10	11	15	12	11	13	9
PdV	14	14	12	11	10	12	14	16

Déplacement : 8

COMPÉTENCES : Mythe de Cthulhu 15 %, Parler l'Anglais 35 %, Se Cacher 60 %, Sauter 55 %, Ecouter 50 %, Occultisme 10 %, Discrétion 60 %, Trouver Objet Caché 35 %, Suivre une Piste 50 %.

ARMES : Pranga 45 %, dégats 1D6+2 ; parade 30 %
Petit couteau/Rasoir 45 %, dégats 1D4
(Si Américain), Révolver Cal. 22 30 %, dégats 1D6
*Citoyen américain ; utilise un revolver 22mm

Suite

Avec seulement quelques indices en poche et une petite idée de la vaste machination qu'ils devront déjouer, les Investigateurs s'embarqueront plein de motivations pour l'Angleterre, l'Égypte, le Kenya ou la Chine pour en apprendre toujours plus et pour découvrir comment venir à bout de cette malédiction. Les Gardiens qui font jouer des novices peuvent suggérer que leurs Investigateurs choisissent une personne qui restera aux États-Unis et qui recevra les compte-rendus, gardera les objets magiques et les différents ouvrages et s'occupera de leur trouver de l'argent s'ils en manquent. Ce sera cette personne qui paiera toujours pour les télégrammes envoyés de Katmandou. Elle aura aussi connaissance du décès de certains des Investigateurs et s'occupera de former un nouveau groupe. Demandez aux joueurs de créer un tel personnage et assurez-vous qu'ils expliquent et justifient son apparition dans la campagne ainsi que ses ressources et la raison pour laquelle les Investigateurs lui font confiance. Un des joueurs peut s'occuper de ce personnage et le jouer lorsque c'est nécessaire. Au terme des aventures, le Gardien peut lui demander de faire un inventaire des télégrammes et des colis reçus et expédiés par ce coordinateur.

Si les joueurs novices envoient de la manière la plus naturelle leurs Investigateurs vers un destin horrible et meurtrier qui oblige le Gardien soit à détruire le groupe entier, soit à laisser son intégrité de côté afin de sauver la campagne, le choix est simple. Il suffit de trouver un moyen de continuer la campagne là où la mort l'a interrompue. Il faut penser à tout ce que les joueurs savent déjà et en profiter pour qu'ils tirent une leçon de cet incident.

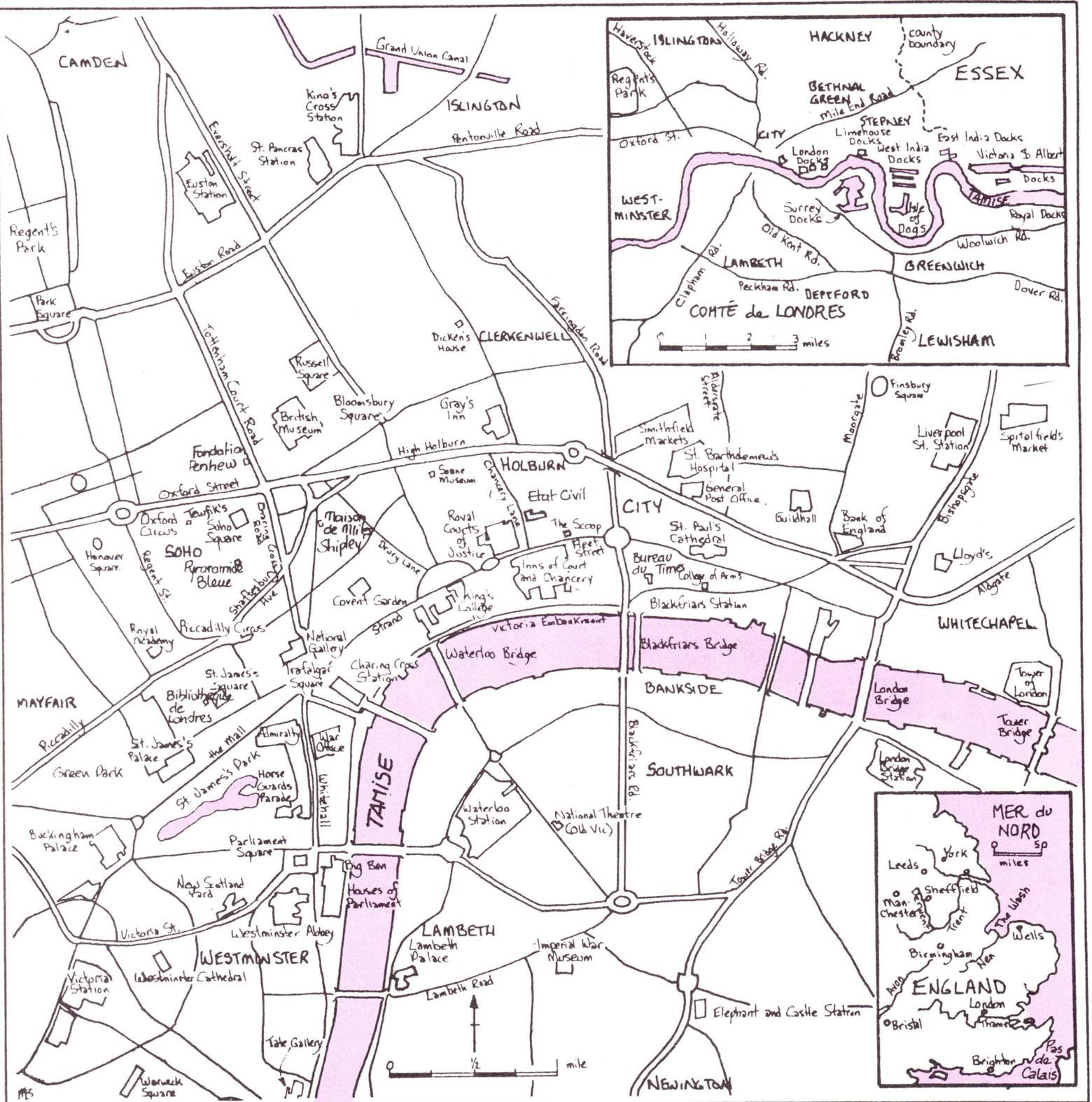
SILAS M'KWANE, le propriétaire de la boutique Ju-Ju

FOR : 6 CON : 17 TAI : 8 DEX : 10 APP : 9
SAN : 0 INT : 15 POU : 13 EDU : 6 PdV : 13

COMPÉTENCES : Archéologie 30 %, Marchandage 60 %, Grimper 15 %, Mythe de Cthulhu 25 %, Esquiver 50 %, Parler/Lire/Ecrire l'Anglais 35 %, Se Cacher 65 %, Sauter 45 %, Ecouter 35 %, Occultisme 50 %, Discrétion 50 %, Trouver Objet Caché 65 %, Parler le Swahili 60 %, Nager 20 %.

ARMES : Pranga 30 %, dégats 1D6+2

Point de départ	2	MIRIAM ATWRIGHT	10	LES RITES	
Le culte de la Langue Sanglante (NY)	2	LES PRINCIPAUX MEMBRES		DE LA LANGUE SANGLANTE	14
CHAMBRE 410	3	DE L'EXPÉDITION CARLYLE	10	Mukunga, le grand prêtre	15
Les fanatiques de la chambre 410	4	Les dossiers Carlyle du Bureau			
Les indices de la chambre 410	4	des Affaires Médicales	10	Sorts et objets	
Que vont faire les Investigateurs ?	5	LA SOCIÉTÉ			
LES SERVICES DE POLICE		D'IMPORTATION EMERSON	12	Le Cercle Brumeux d'Eibon	8
NEW YORKAIS	5	La boutique Ju-Ju	12	Créer un zombie	14
Erica Carlyle	6	Le sous-sol de la boutique Ju-Ju	13	Le Masque de Hayama	14
La bibliothèque	7	Le Chakota	13	La Poigne de Nyogtha	16
JONAH KENSINGTON	8	Les Gardiens de la salle des sacrifices	13	Onde de choc	16
Les mémorandums de Jackson Elias	9	Des trésors dans l'alcôve	13	Absorber la Magie	16



Au détour des rues brumeuses de Londres, les Investigateurs rencontreront de puis-

CHAPITRE II

sants magiciens et des entités aux pouvoirs surnaturels et en rapporteront de stupéfiants témoignages.

LONDRES

LONDRES semble être l'endroit le plus proche où les Investigateurs devraient logiquement se rendre. Elias s'y trouvait peu de temps avant sa mort et c'était la première escale de l'expédition Carlyle. De nombreux érudits vivent à Londres, les dirigeants de ce pays ont aussi la main mise sur l'Égypte, le Kenya et la Chine, les habitants sont sympathiques et les noms des rues sont en Anglais.

Ici les ombres du chapitre I commencent à se préciser. Les Investigateurs se trouvent de nouveau confrontés à un culte, proche mais en même temps différent de celui de la Langue Sanglante. De nouveaux indices inciteront les Investigateurs à se rendre en Égypte, au Kenya et à Shanghai. Tout au long de leurs enquêtes, les Investigateurs rencontreront des personnages étranges : un loup-garou, un artiste fou et un fondé de pouvoir respectable mais qui a de mauvaises fréquentations. Les Gardiens doivent s'adapter à toutes les éventualités afin d'intensifier le plaisir que les joueurs retireront du jeu. Essayez de rendre l'atmosphère de Londres : le brouillard, la fumée des hauts fourneaux, le froid transperçant des nuits, les foules et l'effervescence journalière, l'atmosphère bohème de Soho, les superbes musées et les galeries, les petits chemins de Limehouse, les villageois inquiétants de Lesser-Edale, les haies luxuriantes des propriétés secondaires derrière lesquelles se déroulent des rites païens et monstrueux.

Mickey Mahoney, propriétaire et rédacteur en chef du « Scoop » sera l'instigateur de la plupart des rencontres que les Investigateurs feront à Londres, mais il est fort probable qu'ils s'attireront assez d'ennuis tous seuls. Mises à part celles de la Confrérie, les Investigateurs pourront éviter et échapper à toutes les menaces qui pèseront sur eux mais attendez vous quand même à quelques morts et à plusieurs cas de folie. Gardez à l'esprit qu'une fois que les Investigateurs auront parlé à Edward Gavigan, les yeux de la Confrérie seront braqués sur eux.

Au contraire au chapitre I où les Investigateurs devaient rassembler de nombreux renseignements, leurs aventures londoniennes seront plus meurtrières. Les différents épisodes sont liés les uns aux autres, mais aucun n'est vraiment indispensable aux autres. Laissez les Investigateurs faire leur choix tout en les orientant selon ce qu'ils apprennent. Deux indices les conduiront à des aventures assez horribles, mais écrites de manière à ne pas avoir de liens avec la disparition de l'expédition Carlyle ou avec les desseins de Nyarlathotep.

LONDRES

Pendant plusieurs générations, Londres a été considérée comme la plus grande agglomération mondiale : 7,5 millions d'habitants vivaient dans cette ville. Non contente d'être la cité la plus importante du monde, Londres est aussi la plus riche. D'ici une génération, New York (qui sera sans doute surpassée par Tokyo quelques années plus tard) dépassera la cité qui s'étend le long de la Tamise, mais pour l'instant, Londres est la perle de notre civilisation. Le rythme de construction fut interrompu par la Grande Guerre, mais a repris sa vitesse de croisière depuis, en dépit du chômage croissant. La ville de Londres que nous pouvons voir sur la page précédente s'étend sur 18 km sur 25 et occupe une superficie de 30043 ha. Rien n'est plus facile que de se cacher dans cet enchevêtrement de rues et de bâtiments.

Le quartier de Soho où vivent généralement les prostituées, les agents de publicité et dont s'accrochent les membres du gouvernement est cité à plusieurs reprises dans ce chapitre, mais nous ne le montrons pas sur la carte de Londres. Il ne représente qu'une infime partie de la Cité de Westminster et à l'époque, les rues principales qui le délimitaient étaient : Oxford Street, Regent Street, Charing Cross Road, Piccadilly Circus.

Les quartiers les plus riches de la ville se trouvent au nord de la Tamise : West End, la plus grande partie de la Cité de Westminster, certains quartiers de Chelsea, de Kensington, de Paddington et de Marylebone. Les palais et le siège du gouvernement auquel on fait référence lorsqu'on parle de Londres se trouvent dans Westminster. Les endroits les plus à la mode se cachent dans certaines rues de Mayfair (à l'est de Hyde Park) et de Belgravia (à l'ouest de Buckingham Palace et au sud de Hyde Park). La véritable cité de Londres occupe environ 258 ha. au nord de la Tamise. Là, les voies de chemin de fer se terminent. C'est le centre économique de l'Empire Britannique.

Les rues les plus misérables d'East End — Stepney, Bethnal Green, Limehouse, Shoreditch, etc contrastent brutalement avec les quartiers environnants. La même misère règne aussi le long de la rive sud de la Tamise entre Battersea et Greenwich. Un auteur écrivit un jour « même dans les quartiers les plus prospères, à Westminster ou ailleurs, la misère pointe et marque de son empreinte certains quartiers... ».

Au sud de la Tamise, la banlieue se développe et la population est plutôt bourgeoise.

La carte de la page précédente relie Londres au reste de l'Angleterre. Lesser-Edale et le Naze sont indiqués.

Les pistes principales de ce chapitre

Témoignages	Origine	Conduit à
Jonah Kensington	New York	Inspecteur Barrington
Jonah Kensington	New York	Mickey Mahoney
Jonah Kensington	New York	Edward Gavigan
Mickey Mahoney	Londres	Monstre du Comté de Derby
Mickey Mahoney	Londres	Miles Shipley
Mickey Mahoney	Londres	Inspecteur Barrington
Edward Gavigan	Londres	Camion jusqu'à Limehouse
Edward Gavigan	Londres	Propriété d'Essex
Edward Gavigan	Londres	Chambre secrète à la Fondation Penhew
Edward Gavigan	Londres	Cargaison pour Ho Fong
Edward Gavigan	Londres	Le livre de compte se trouvant dans l'Essex : New York, Shanghai, Kenya, l'Australie, l'Égypte
Inspecteur Barrington	Londres	Club de la Pyramide Bleue
Inspecteur Barrington	Londres	Tewfik al-Sayed
Yalesha	Londres	Camion jusqu'à sa propriété de l'Essex
Le cargo « Le Vent d'Ivoire »	Londres	Ho Fong, Shanghai

LA CONFRÉRIÉ DU PHARAON NOIR, Londres

Composé uniquement d'Égyptiens à l'origine, elle accueille depuis peu des Indiens dépravés, des Arabes et des hommes de race blanche. Ils composent à eux seuls plus de la moitié des effectifs. Le culte est assez modeste mais la hiérarchie est toujours principalement composée d'Égyptiens. Le nom du culte provient de la forme égyptienne de Nyarlathotep qui apparaissait à l'époque pharaonique comme un dirigeant mystérieux ou invisible qui, tel la nuit, était partout et nulle part.



La Confrérie sert les intérêts de la Fondation Penhew. Sir Aubrey Penhew s'est joint à l'expédition Carlyle. Les rites se déroulent dans plusieurs endroits en Angleterre. Deux de ses principaux chefs vivent à Londres : Edward Gavigan, le fondé de pouvoir de la Fondation Penhew et Tewfik al-Sayed qui dirige une petite boutique d'épices dans Soho. Ce sont deux hommes intelligents, dangereux et fous. L'arme fétiche utilisée



lors des rituels est un bâton court dans lequel une pointe est sertie. Pour punir certains blasphémateurs, on leur brisera d'abord les membres à l'aide de ce bâton, avant de leur enfoncer la pointe dans le cœur. La Confrérie ne laisse pas de rune sur le front de ses victimes. Ses membres utilisent rarement des armes à feu. Les femmes ne sont pas admises en tant que membres actifs. Dernièrement, un artiste du culte, originaire de New York, a sculpté une Ankh dont le sommet était incliné ou brisé. Allons nous vers une réunion de la Langue Sanglante et de la Confrérie ?

Membre type de la Confrérie du Pharaon Noir (Londres)

FOR : 10 CON : 12 TAI : 8 DEX : 9 APP : 5
 SAN : 0 INT : 8 POU : 7 EDU : 3 PdV : 10

COMPÉTENCES : Parler l'Arabe 55 %, Marchandage 15 %, Grimper 45 %, Mythe de Cthulhu 25 %, Conduire une Automobile 40 %, Parler l'Anglais 20 %, Se Cacher 70 %, Ecouter 50 %, Pickpocket 15 %, Discrétion 35 %, Trouver Objet Caché 50 %, Suivre une piste 30 %

ARMES : Bâton du culte 50 %, dégats 1D8 ; parade 25 %
 Couteau de boucher 30 %, dégats 1D6
 Coup de poing 30 %, dégats 1D3

**Angleterre
 et
 Pays de Galles**

Echelle en Miles
 0 10 20 30 40 50 60 70 80

La Fondation Penhew

Où les Investigateurs visitent un important centre archéologique et un musée d'Égyptologie, reçoivent l'estimé directeur de la Fondation et en apprennent plus qu'ils ne l'imaginaient.

Les Investigateurs sont certainement venus à Londres afin de trouver des indices du passages d'Elias et de Carlyle. Si les pistes ne sont pas suffisamment évidentes, accumulez les indices incitant les Investigateurs à partir pour l'Angleterre. Les épisodes londonniens sont dangereux et amusants, ce serait trop bête de les manquer. La Fondation Penhew et son directeur seront les cibles évidentes de la curiosités des Investigateurs.

On pourra facilement obtenir un rendez-vous avec Edward Gavigan, surtout si on parle de Jackson Elias. Gavigan serait curieux de savoir ce que les Investigateurs ont découvert, surtout depuis qu'il est devenu le grand prêtre de la Confrérie du Pharaon Noir sur les Iles Britanniques, c'est-à-dire en Angleterre, en Ecosse, en Irlande...

La Fondation se trouve à Bloomsbury, non loin d'Oxford Street et du British Museum. C'est un bâtiment de style Victorien que l'on trouvera facilement. Il a un étage et un sous-sol. Devant la porte d'entrée principale se tient un portier. Un secrétaire de taille impressionnante attend dans le vestibule. La porte est toujours sous surveillance.

Gavigan est un homme d'une cinquantaine d'années, il est intelligent, poli et tiré à quatre épingles. Il accueillera les Investigateurs dans un magnifique bureau lambrissé. Pour sacrifier à la mode, il porte une montre au poignet. Gavigan semble symboliser le Londonien qui a réussi. Mais il était pauvre durant sa jeunesse et il lui a fallu du temps pour faire son chemin et gagner la confiance de Sir Aubrey. Il aime la vie qu'il mène tout comme il aime sentir en lui la puissance des dieux. (Vous trouverez ses statistiques ainsi que celles des autres membres du culte en fin de chapitre). Gavigan est un puissant sorcier.

Un solide coffre-fort moderne luit dans un coin de la pièce, la porte légèrement entrebaillée. L'entrevue avec les Investigateurs sera franche et amicale. Il admettra que Mr Elias l'a questionné au sujet de la participation de Sir Aubrey à l'expédition Carlyle. Il sera affligé de la mort de Mr Elias, mais il ne l'a rencontré qu'une seule fois. Il essaiera de se remémorer leur conversation.

Si un Investigateur réussit un jet de Psychologie, une faille apparaîtra dans la cuirasse de Gavigan. Il remarquera alors que ses traits semblent se contracter nerveusement, comme s'il était ennuyé qu'on parle des faits et gestes d'Elias à Londres. Il affirmera ne pas en savoir plus.

Gavigan affirmera que Carlyle a obtenu des renseignements, par l'intermédiaire d'une mystérieuse Africaine, sur une époque obscure de l'histoire égyptienne qui intéressait beaucoup Sir Aubrey : Il y a de cela très longtemps, un sorcier aurait régné sur la vallée du Nil. Malheureusement, cette information s'avéra être un canular et, une fois en Égypte, la jeune femme disparut avec les fonds de l'expédition, c'est-à-dire environ 3500 £ anglaises. « Nous savons

ce que c'est, n'est-ce-pas ? Carlyle a été très affecté de la disparition de sa maîtresse. »

Craignant que la chaleur et la déception n'affectent très gravement l'état de santé de son ami, Hypatia Masters suggéra que le groupe passe les mois d'été dans les hauts plateaux plus tempérés du Kenya, saisissant ainsi l'occasion d'utiliser de nouveaux objectifs en photographiant la faune africaine. Une nouvelle fois, ils jouèrent de malheur. Ils entrèrent par inadvertance sur un territoire interdit et ils en furent punis. Toutes les notes prises durant l'expédition furent perdues car Sir Aubrey (toujours loyal envers Carlyle) les avait emmenées afin de pouvoir les restructurer. « Où qu'il soit, elles l'accompagnent » affirmera Gavigan.

Si les Investigateurs émettent l'hypothèse que Sir Aubrey a envoyé des lettres qui pourraient être intéressantes à la Fondation, Gavigan leur rétorquera qu'il en a bien envoyées mais qu'elles sont d'ordre privé et qu'il ne peut décemment pas les montrer à des étrangers.

Durant des fouilles, l'expédition a découvert de nombreux objets intéressants appartenant à diverses époques et a pris le temps de parfaire les travaux méthodiques de recherche de Sir Aubrey autour de Dhashur. Ils ont aussi découvert des sites secondaires dans le désert à l'ouest de la Pyramide de Gizeh. Le gouvernement égyptien a prêté certains de ces objets au British Museum, mais les pièces de moindre importance se sont retrouvées dans la collection privée de la Fondation Penhew. La plupart des découvertes sont toujours en catalogage au Musée Égyptien du Caire, mais Gavigan sera avide de montrer aux Investigateurs les pièces exposées dans la Fondation. Si ces derniers acceptent il leur montrera des étagères sans fin de tessons ciselés, de poteries brisées, de statues sans nez, de bas reliefs où se côtoient des chats au pelage luisant et des femmes vêtues de robe en lin. La visite durera le reste de la journée jusqu'à ce que Gavigan soit persuadé que les Investigateurs n'ont plus rien à lui dire.

Gavigan reconnaîtra que la Fondation est la seule héritière de la fortune et des possessions de la famille Penhew, mais une telle insinuation lui semblera insultante et il mettra rapidement un terme à cette entrevue. Toutes les recherches concorderont avec ce qu'il a affirmé et montreront qu'il a une fortune personnelle et ne retire aucun intérêt de la fortune des Penhew.

Surveillance

Gavigan sait que les Investigateurs représentent une menace potentielle, mais c'est un homme très subtil et il préférera attendre avant d'envoyer les membres du culte pour les faire disparaître. Il les fera tout d'abord suivre. De temps en temps, demandez à vos joueurs de faire un jet de Trouver Objet Caché pour leur Investigateur (les Gardiens peuvent aussi faire un jet de Se Cacher pour les personnages

non-joueurs qui les suivent : s'il est raté, les Investigateurs remarqueront qu'ils sont suivis).

Si les Investigateurs semblent être sur le point de découvrir des secrets du culte ou s'ils s'apprentent à mettre en danger les quartiers généraux du culte, alors l'offensive commencera. Si les membres du culte apprennent que les Investigateurs sont en possession de livres ou d'objets du Mythe tels « Le Masque de Hayama » ou « Les sectes secrètes d'Afrique », ils seront susceptibles de les attaquer plus pour récupérer ces objets que pour les tuer. On pourra fouiller les chambres des Investigateurs durant leur absence.

S'ils surveillent Edward Gavigan pendant plusieurs jours, les Investigateurs découvriront qu'il rend des visites nocturnes à la boutique minable de Tewfik al-Sayed dans Soho. La première visite aura lieu la nuit suivant son entrevue avec les Investigateurs. Si ceux-ci le suivent, demandez aux joueurs de faire un jet de Se Cacher et faites des jets de Trouver Objet Caché comme nous l'avons déjà expliqué précédemment. La boutique ne se trouve qu'à 15-20 minutes à pied de la Fondation. En bon Anglais, Gavigan ira à pied jusque là-bas. S'il découvre qu'il est suivi, il préférera aller dans un de ses clubs, le « Diamondback » en haut de Tottenham Court Road. Ce club n'a rien à voir avec les activités du Mythe, mais la nourriture y est excellente. Gavigan rentrera à son appartement de Mayfair tard dans la nuit.

Si les Investigateurs s'introduisent dans son appartement, ils ne découvriront rien d'intéressant, si ce n'est du whisky de première qualité, des meubles superbes et des vêtements très chics.

LE BATIMENT DE LA FONDATION PENHEW

Il s'agit d'un bâtiment cossu aux lignes sobres et étudiées. Il est sous surveillance 24 h sur 24. Il est entouré d'une haute grille en fer forgé. A l'arrière, il y a une entrée pour les livraisons assez large pour laisser passer un véhicule. Cette entrée est généralement verrouillée à l'aide de deux solides chaînes. Toutes les portes donnant sur l'extérieur ont une FOR de 50 alors que celles de l'intérieur en ont une de 30.

Lorsque les Investigateurs pénétreront ou sortiront de la Fondation, ils remarqueront peut-être quelques personnages à la mine suspecte qui traînent dans l'entrée. Certains sont Anglais, d'autres d'origine Indoue ou Arabe. Si le joueur qui a l'Investigateur avec le plus haut score de chance réussit un jet, ces hommes seront en train de livrer ou de prendre des marchandises par l'entrée de service. Si les Investigateurs le désirent, ils peuvent suivre le camion jusqu'aux docks de Limehouse. Pour la filature, le même procédé est utilisé ici, mais cette fois-ci, si les Investigateurs sont repérés, et 1D8+3 membres du culte leur tendront une embuscade dans la première allée obscure.

Le personnel de la Fondation

Les pièces de la collection égyptienne sont visibles de midi à 16 h du lundi au vendredi. Durant cette période, deux gardiens sont en faction dans le hall d'exposition. Le portier est à son poste devant la porte d'entrée de 8 h à 18 h, du lundi au vendredi. Un secrétaire/gardien est assis à son bureau dans le hall de l'entrée principale de 8 h 30 à 18 h, du lundi au vendredi. En dehors de ces heures, un seul surveillant patrouille dans le bâtiment, faisant sa ronde toutes les heures. Sa principale fonction est de protéger la collection contre les incendies et les dégâts des eaux. Les heures d'ouverture des bureaux de la Fondation sont de 8 h 30 à 17 h 30, avec un arrêt d'une demi-heure pour le repas de midi.

Si on compte Edward Gavigan, huit secrétaires, bibliothécaires et spécialistes travaillent à la Fondation. Il y a au

total cinq gardiens et un surveillant qui sont employés. Un homme qui tient lieu de concierge ferme et ouvre le portail des livraisons, amène et emporte des objets du hall d'exposition, fait les menues réparations dans le bâtiment. Une femme de ménage vient travailler tous les soirs de 17 h à minuit.

Seuls Edward Gavigan, le gardien de nuit, la femme de ménage, le secrétaire/gardien de l'entrée et le concierge sont des membres du culte. Les autres ne sont que des sujets normaux de la Couronne, travaillant pour leur Roi et pour le pays. Ils sont férus d'Égyptologie, ils savent comment trouver des fonds et se débrouiller au milieu des procédures juridiques que cela implique.

Le hall d'exposition

Les objets se trouvant dans cette pièce n'ont aucun rapport avec le culte du Pharaon Noir ou avec le Mythe de Cthulhu. Les salles de collection situées à l'avant et au fond du hall renferment de nombreuses tables vitrées contenant d'innombrables vestiges, soigneusement évalués et répertoriés, des différentes dynasties qui régnèrent sur l'Égypte. Un bibliothécaire apporte les objets demandés dans une des salles d'étude. Ces objets ne sont accessibles que si le visiteur est un érudit reconnu. On l'enferme alors dans la salle afin qu'il puisse poursuivre ses études. Lorsqu'il a terminé, il suffit qu'il frappe à la porte pour pouvoir sortir. Les objets réintègrent leur place ou sont rangés dans une des salles de collection fermée. Les fenêtres sont larges et hautes et ne s'ouvrent que d'en haut grâce à un dispositif manuel. Le sol est marbré, le plafond est haut de six mètres. Dans le hall, des vitrines, des momies, des statues, etc, sont disposées avec art sur des étagères.

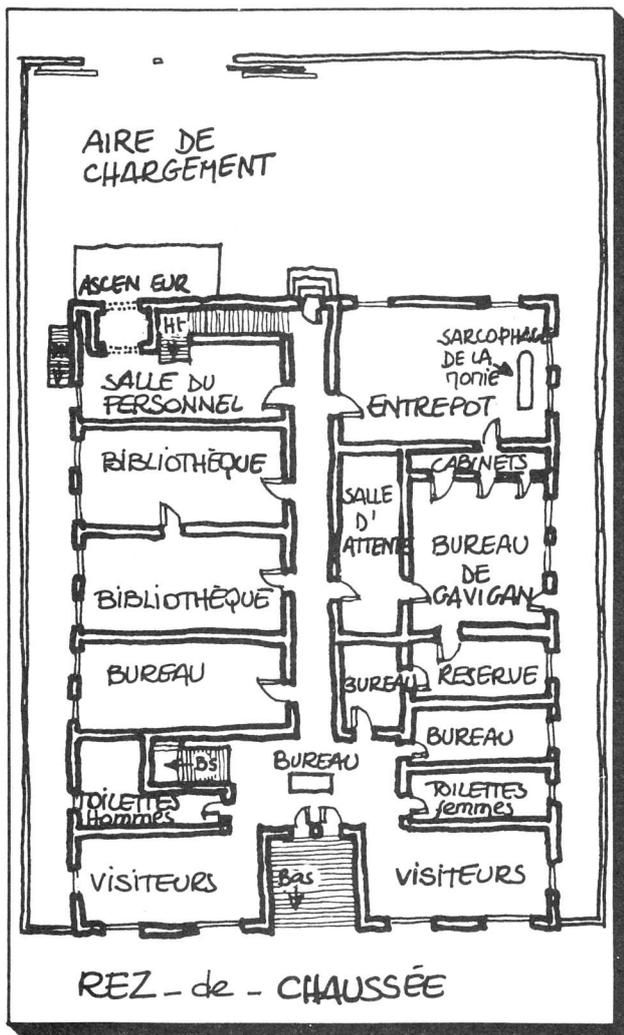
Le rez-de-chaussée

C'est le centre administratif de la Fondation. Ici, on s'occupe de trouver des bourses d'étude pour les chercheurs, de négocier avec les autorités égyptiennes afin d'obtenir des autorisations et des dérogations, de préparer des itinéraires et des plannings. La Fondation met un point d'honneur à devenir le principal dépositaire des vestiges et des documents concernant la civilisation égyptienne et plus précisément l'époque pré-Alexandrine. Bien que la Fondation soit une autorité reconnue en matière d'Égyptologie, Gavigan a trouvé judicieux de l'utiliser comme couverture à ses activités au sein de la Confrérie du Pharaon Noir. Quelques pièces seulement sont primordiales et seront d'un quelconque intérêt pour les Investigateurs. Il y a d'abord le bureau de Gavigan, ses différents cabinets de travail, ainsi que l'entrepôt.

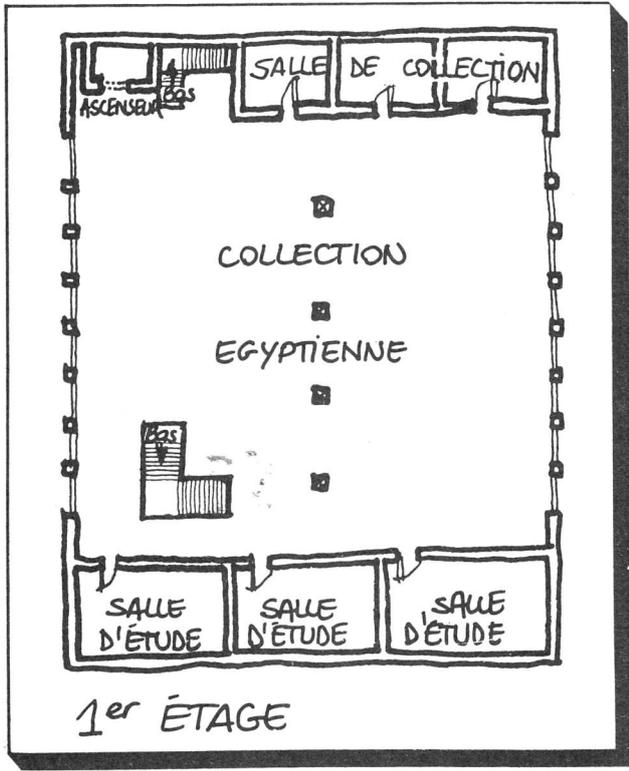
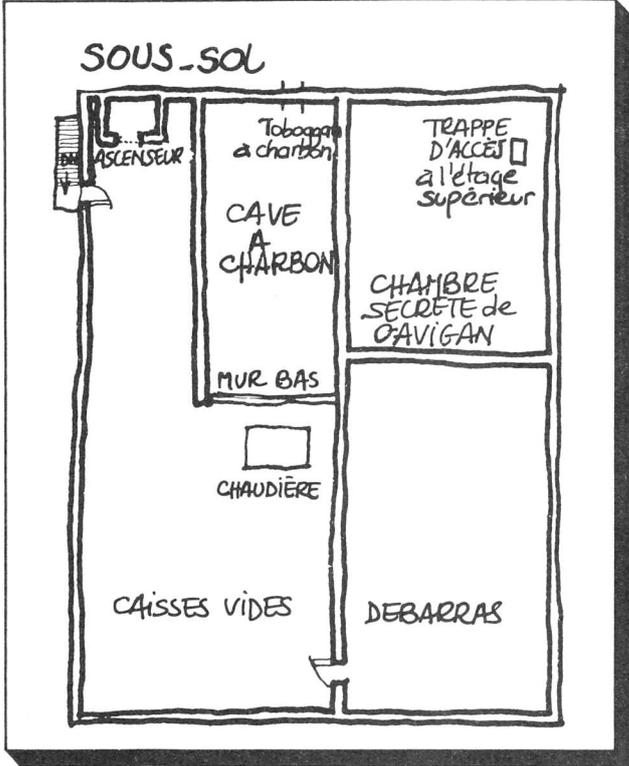
Les autres pièces ne sont que des bureaux. On trouve aussi plusieurs salles de travail pour les chercheurs étrangers à la Fondation et, bien sûr, les commodités. La bibliothèque ne renferme que des ouvrages concernant l'Égypte (s'ils réussissent un jet de Bibliothèque, les Investigateurs auront une chance, toutes les 20 minutes d'étude, de découvrir qu'un puissant et mystérieux sorcier régnait sur l'Égypte il y a de cela très longtemps).

Le bureau de Gavigan ne renferme rien de suspect, mais le coffre-fort (ouvert) contient 100 billets de 5£ Anglaises, numérotés consécutivement, que Gavigan a retirés à sa banque de Londres. Si les Investigateurs commencent à surveiller Gavigan dès la fin de leur entrevue, ils le verront aller à la banque puis rentrer à son bureau. En bon joueur d'échecs, Gavigan a décidé de tenter les Investigateurs en laissant ces billets facilement identifiables à leur portée, au cas où ils viendraient fouiller son bureau.

Sur le mur nord de la pièce, plusieurs portes ouvrent sur des cabinets de travail. Un panneau secret (Trouver Objet Caché - 20 % pour le déceler) coulisse au fond du cabinet central et permet à Gavigan de pénétrer dans l'entrepôt sans se faire remarquer. De nombreuses boîtes, des cais-



Fondation Penhew



ses, de vieux meubles, etc, s'empilent dans cet entrepôt. Il y a aussi un vieux sarcophage vide et en mauvais état qui repose dans un coin sur le sol. Un jet réussi de Trouver Objet Caché ou de Suivre une Piste montrera que sur une surface bien précise, le long du sarcophage, le sol est moins poussiéreux et comme usé. Si on appuie sur l'un ou sur les deux yeux du sarcophage, un moteur électrique le fera coulisser sur le côté, dévoilant ainsi une volée de marches abruptes qui mènent dans une pièce secrète située au sous sol. Un bouton de contrôle placé au niveau de l'escalier permet de refermer le passage. On peut déplacer le sarcophage manuellement (FOR 50). Six personnes au plus pourront s'aider à le déplacer mais cela détruira le système servo-moteur qui dès lors ne fonctionnera plus.

La pièce secrète

Elle est isolée du reste du bâtiment par un mur de béton de trente centimètres d'épaisseur comme une poupée russe dans une autre poupée. L'escalier secret est la seule entrée possible. Plusieurs raccords sont mal dissimulés : un câble électrique part du disjoncteur principal, il y a plusieurs tuyaux d'eau chaude et d'eau froide et un raccord avec la chaudière pour le chauffage. Il y a aussi un tuyaux de prise d'air qui descend du toit jusqu'au sous-sol et qui, couplé avec une pompe à air, fournit de l'air frais dans toute la pièce. Un jet réussi de Conduire un Engin Lourd, Electricité ou Mécanique permettra de repérer un tuyau de prise d'air situé à l'arrière du bâtiment et fournissant de l'air frais à la pièce secrète. Le même jet permettra de localiser les raccords cimentés dans le mur qui donne dans la réserve de charbon, si l'Investigateur examine le sous sol de l'intérieur. Le Gardien peut aussi demander quelques jets de Trouver Objet Caché.

C'est ici que Gavigan prépare et lance la plupart des sorts du Mythe. On pourra y trouver les composants et les instructions nécessaires à l'élaboration de nombreux sorts. Un confortable coin d'études a été aménagé. Il y a aussi quelques sièges pour les réunions intimes, des réserves de nourriture et d'eau pour trois jours, un revolver, des bougies, des vêtements de rechange. Les autres objets utilitaires sont laissés au choix du Gardien.

LES ŒUVRES D'ART : Dans l'ancre d'un homme comme Gavigan, il semble naturel de trouver une petite galerie d'œuvres d'art (de vieilles icones, des statues, des tableaux) mais qui, cette fois, est composée uniquement d'objets représentant les multiples dieux et serviteurs du Culte. Les tableaux sont généralement peints sur de la maçonnerie ou sur des plaques semblables à du stuc soigneusement séparées des parois de la pièce. Durant de nombreuses décennies, des expéditions de recherche financées par la Fondation les ont ramenées afin de les faire évaluer et d'empêcher les éventuelles enquêtes qu'auraient pu susciter de telles découvertes. Toutes sont d'origine égyptienne ou pré-sumérienne (un jet réussi d'Archéologie montrera que tout est très ancien ; un jet réussi de Mythe de Cthulhu montrera qu'elles appartiennent toutes au Mythe). Ces œuvres d'art n'ont aucun pouvoir magique mais elles sont si horribles et grotesques que les Investigateurs devront réussir un jet de SAN ou perdre 1D4 points de SAN. Ces tableaux montrent des Byakhees, des Chthoniens, des Goules, des Shantaks, des Habitants des sables, des Vampires de feu. Les Investigateurs se souviendront avoir vu de telles créatures à la Fondation si jamais ils en rencontrent plus tard, mais ils devront quand même faire un jet d'Idée.

LA FEMME BOURSOUFLÉE : La salle secrète est encombrée de plusieurs caisses en bois qui sont toutes ouvertes et vides sauf une qui porte une étiquette « IMPORTATION FONG 15 KAORYANG ROAD, SHANGHAI, CHINE » libellé en Anglais et en Chinois. En petits caractères on a ajouté « A l'attention de l'honorable Ho Fong ». La caisse renferme une vieille statue abîmée, en métal, représentant Nyarlathotep sous l'horrible forme de la Femme Boursouflée. En la voyant, les Investigateurs devront réussir un jet de SAN ou perdre 1D6 points de SAN. Si les Investigateurs tentent de la soulever, la statue a une TAI de 20. Il suffit de s'approcher à moins de 3 mètres de la statue pour pouvoir ajouter 10 % à la chance de succès du sort « Contacter Nyarlathotep ».

L'ÉTAGÈRE : La vitrine d'une bibliothèque protège plusieurs étagères de livres et de parchemins. Les Investigateurs repèreront facilement des ouvrages écrits en Allemand, en Français, en Russe, en Latin, en Espagnol. Deux sont en Anglais. Ce ne sont pour la plupart que des ouvrages en des termes obscurs sur des questions théologiques, comme par exemple, le nombre d'infidèles que le Dieu Noir peut avaler en une seule bouchée. Il y a quand même plusieurs livres du Mythe intéressants : « Les Fragments de G'harne, le Livre de Dyzan, le Livre d'Ivon ». Tous sont cités dans le livre de règles de l'*Appel de Cthulhu*. Un passage tiré des « Fragments » montrera que Nyarlathotep est le dieu de la Langue Sanglante.

Les parchemins sont empilés sur deux étagères. Ils sont au nombre de quinze et ils paraissent très vieux. Dix d'entre eux contiennent des poèmes qui sont récités lors des rituels afin de louer Nyarlathotep : trois sont écrits en Arabe, quatre en Latin, deux en vieux Français et un en vieil Anglais. Les cinq derniers renferment chacun un sort :

1. Invoquer un Byakhee (Hiéroglyphes)
2. Invoquer une Horreur Chasseresse de Nyarlathotep (Hiéroglyphes)
3. Contrôler un Vagabond Dimensionnel (Arabe)
4. La Terrible Malédiction d'Azathoth (Arabe)
5. Envoyer des rêves (Arabe). Voir plus loin.

Si les Investigateurs ratent leur jet de SAN, chaque

parchemin leur coûtera 1D6 points de SAN.

Si un des Investigateurs désire utiliser un de ces sorts, il doit déjà pouvoir le comprendre, pour cela, il devra réussir un jet d'Idée.

UN PETIT COFFRET DÉCORÉ : Il est en bois. Des dessins grotesques représentant des Vagabonds Dimensionnels sont gravés sur toutes les surfaces. Il contient deux dagues enchantées en argent à utiliser en conjonction avec le sort « Invoquer un Vagabond Dimensionnel ». Sur l'étagère, à côté du coffret s'entassent pêle-mêle ailes de chauves-souris, yeux de crapauds, etc...

UN PETIT POT EN PIERRE : Il contient cinq doses de Poudre d'Ibn Ghazi. Il est posé à côté du coffret.

ENVOYER DES RÊVES, un nouveau sort

Pour lancer ce sort, il faut utiliser le bol de « cuivre céleste » fait d'un métal inconnu sur Terre. Ce bol est gravé de runes étranges. On le remplit avec certaines herbes et le lanceur du sort y ajoute un peu de son sang. Puis il met le feu aux herbes. Une fumée verdâtre et inquiétante s'en élève alors. Le lanceur du sort se concentre et incorpore des Points de Magie au sort. Ces Points de Magie absorbés par le sort sont opposés aux Points de Magie de la victime sur la Table de Résistance. Le sort dure 2 minutes par Point de Magie insufflé. En plus des Points de Magie, ce sort coûte 1D3 points de SAN.

La victime doit être assoupie à une distance maximale de 32 kilomètres du lanceur du sort. Le contenu du rêve est laissé aux bons soins de ce dernier, mais l'utilité de ce sort est qu'il permet d'envoyer des visions des Dieux du Mythe afin de diminuer la SAN de la victime. Les pertes de SAN dues à ces visions sont 1/10ème de la normale (les fractions sont arrondies au chiffre supérieur). Les dieux Azathoth, Shub-Niggurath, et Yog-Sothoth coûtent chacun un point de SAN, même si le jet est réussi (s'il est raté, les Investigateurs perdront 1D10 points de SAN). Le lanceur du sort ne peut pas envoyer la vision d'un dieu qu'il n'a pas vu lui-même. Le sort ne peut pas transmettre des ordres ou des souhaits. Il ne peut pas non plus hypnotiser la victime. Cette dernière sait seulement qu'elle fait d'étranges rêves.

Le Gardien doit s'assurer qu'un herboriste peut fournir le mélange d'herbes nécessaire, mais le problème est différent pour le bol en « cuivre céleste » : cet alliage extra-terrestre est très rare. Si les Investigateurs ont pensé à prendre celui qui se trouve dans la boutique Ju-Ju de New York, il ne leur manquera plus que les herbes pour jeter ce sort.

MICKEY MAHONEY

Jonah Kensington a probablement indiqué le nom de Mickey Mahoney aux Investigateurs. Celui qui connaissait Elias pourra dire que ce dernier racontait souvent des histoires au sujet de Mickey et qu'il est donc un contact logique à Londres. C'est un journaliste verveux d'origine irlandaise qui publie « Le Scoop », un torchon qui paraît chaque semaine et qui regorge d'histoires de meurtres sanglants, de scandales sexuels et de documents étranges. Mahoney est un homme de 43 ans, aux cheveux roux qui fume le cigare. Il est cynique et coriace. Les bureaux du journal sont situés au deuxième étage d'un immeuble miteux de Fleet Street, proche du Ludgate Circus. Mahoney sera très affecté par la nouvelle de la mort d'Elias. Il avait fait sa connaissance il y a fort longtemps par l'intermédiaire du journalisme. Il aidera volontiers les Investigateurs mais les rabrouera vite s'il se rend compte qu'ils ne sont pas à la hauteur.

Les Investigateurs apprendront qu'Elias était venu le voir durant son séjour à Londres et lui avait promis une histoire à propos d'un culte étrange à l'œuvre dans Londres. Elias semblait insinuer que le culte avait des relations haut placées. Mahoney n'a jamais obtenu cette histoire, mais il

espère bien que les Investigateurs lui en fourniront une et il est prêt à payer 5-15 £ Anglaises pour une courte nouvelle. (Il déteste jeter l'argent par les fenêtres). Il sera, bien sûr, friand de récits macabres et disposé à payer des photos de membres du culte en déshabillés féminins avec une légende du genre « Ce qu'elle fait à Cornwall ». En véritable professionnel, Mahoney ne se soucie de la vérité que si elle peut lui rapporter beaucoup d'argent.

Elias n'a jamais parlé du nom du culte, ni de l'évolution de ses soupçons. Il a passé plusieurs journées à fouiller dans les archives du « Scoop » et Mahoney les invitera à en faire autant, mais il se souvient qu'Elias ne paraissait intéressé que par trois histoires. Vous retrouverez ces articles au début des trois sections suivantes ainsi que dans les aides de jeu concernant le chapitre II. Ces articles sont anonymes. Mahoney affirme qu'il a dû les ré-écrire « pour leur donner un peu plus de piquant ». Chaque histoire est une aventure en elle-même. « Le Monstre du Derbyshire » n'offre qu'une diversion qui n'a de signification qu'en elle-même. « Massacre dans Soho » concerne le Culte du Pharaon Noir. « Un Serpent dans Soho » est en rapport avec le Mythe de Cthulhu, mais n'a pas de liens avec les thèmes de cette campagne.

Mahoney ne sait pas si Elias a suivi une de ces pistes, il a simplement remarqué qu'il semblait aux abois et qu'il est rapidement parti pour New York. (Gavigan l'avait retrouvé, mais Mahoney ne le sait pas). Mahoney pense que la Fondation Penhew est au-dessus de tout soupçons.

Mahoney peut s'avérer utile de multiples manières. Il connaît les moindres recoins de la ville et il connaît la véritable valeur des gens. Si les Investigateurs ont besoin des services d'un perceur de coffre ou veulent entrer en contact avec un chef de gang ou savoir si l'Inspecteur Barrington est un type honnête, Mahoney sera leur homme.

Si les Investigateurs ont été suivis jusqu'au « Scoop » et que leurs faits et gestes paraissent dangereux pour le culte, la Confrérie enverra trois tueurs qui exécuteront Mickey Mahoney. S'il le désire, le Gardien peut en faire un scénario : la mort peut intervenir de la même façon que pour Elias avec les Investigateurs aux premiers rangs.

MICKY MAHONEY, journaliste

FOR 11 CON 13 TAI 8 DEX 10 APP 14
SAN 55 INT 14 POU 9 EDU 13 PV 11

COMPETENCES : Comptabilité 65 %, Marchandage 55 %, Discussion 65 %, Conduire une Automobile 55 %, Parler/Lire/Ecrire l'Anglais 50 %, Baratin 75 %, Histoire 35 %, Droit 70 %, Mécanique 55 %, Occultisme 10 %, Eloquence 65 %, Psychologie 60 %

ARMES : Fusil Enfield 303 55 %, dégats 2D6+1
Coup de poing 60 %, dégats 1D3
Coup de pied 50 %, dégats 1D6
Coup de tête 45 %, dégats 1D4

Un serpent dans Soho

Jackson avait pris bonne note de cette piste. Heureusement pour lui, il ne l'a pas suivie. En s'attachant à ses pas, les Investigateurs seront la proie d'une intelligence froide et puissamment dangereuse.

Cette aventure ne s'intègre pas complètement au *Masques de Nyarlathotep*, mais elle s'adapte facilement à la campagne. Comme dans le cas du « Monstre du Derbyshire » elle n'offre qu'une diversion pour maintenir les Investigateurs (et les joueurs) sous tension. Une campagne uniquement centrée sur les dieux et les cultes mauvais serait trop prévisible pour être satisfaisante. Les Gardiens remarqueront que cette aventure peut être intégrée à tout autre moment dans un autre chapitre. Il suffira de changer quelques noms et d'ignorer l'arrière-plan général.

L'article du « Scoop » est illustré par une photographie représentant un monstre sinistre s'emparant d'une malheureuse jeune fille, mais la réimpression est si mauvaise que la photographie a perdu tout son impact. Aucun des Investigateurs ne reconnaîtra ni le monstre ni la jeune femme, et ils n'auront donc pas à faire de jet de SAN.

La photographie et l'article sont issus d'un vernissage organisé par Miles Shipley et qui s'était avéré être un échec. L'adresse de l'artiste se trouve sur la fiche :
6, Holbein Mews.

L'histoire de Miles Shipley n'a aucun rapport avec les machinations de Nyarlathotep. C'est un clin d'œil angois-

sant au Mythe de Cthulhu. En 1923, Shipley a rencontré un inconnu dans un bar appelé « La Rose et la Couronne ». L'homme lui assura qu'il pouvait lui montrer des modèles à peindre qu'aucun artiste n'avait jamais vus auparavant. Cet homme était en fait le Grand Sorcier du Peuple des Serpents ; il savait donc de quoi il parlait.

Grâce à l'hypnose et à une dose de drogue Plutonienne, il envoya l'âme de Shipley jusqu'à une époque où le peuple des Serpents était puissant. Shipley vit leurs cités de basalte, visita leurs temples, assista à leurs rites sanglants et à leurs guerres meurtrières. Tandis qu'il peignait furieusement ces visions infernales, sa santé mentale déclinait et ses tableaux augmentaient en puissance et en impact.

En échange d'une telle faveur, le Grand Sorcier (Ssathasaa, dans sa propre langue aux consonnances sifflantes) lui demanda de lui trouver un lieu sûr où il pourrait vivre et de lui fournir un repas copieux une ou deux fois par semaine. Il s'installa donc chez Miles et ses repas se composèrent de chair humaine. La vieille mère de Miles, Bertha Shipley finit la première dans son assiette. Miles la tua et Ssathasaa la mangea puis imita son enveloppe charnelle. Il vit maintenant sous la forme d'une bonne vieille dame de soixante dix ans.

Miles est devenu complètement fou et ils s'adonne de façon régulière à la drogue Plutonienne. On le voit rarement sortir de chez lui, sauf pour tuer les prochaines victimes de son maître. Il peut s'agir d'anciennes amies de Bertha ou de prostitués avec lesquelles il couche d'abord avant de les tuer. Il prend garde à ne pas se faire remarquer avec ses victimes. Comme ses œuvres d'art sont toute sa vie, elles seront son seul sujet de conversation — pendant qu'il évaluera tous ceux susceptibles de devenir les prochaines victimes de Ssathasaa.

LA MAISON DE HOLBEIN MEWS

Shiplely vit dans une vieille maison en brique décrépie d'un étage. Toutes les fenêtres sont fermées et occultées par d'épais rideaux. Il y a deux entrées, une à l'avant de la maison, l'autre derrière (FOR 35). Les portes de l'intérieur de la maison ont une force de 15. Les fenêtres de la façade et de l'arrière du bâtiment sont barricadées (FOR 30 chacune).

Comment entrer chez Shiplely

De la rue, les Investigateurs verront, au sommet de la maison, une lucarne munie d'une poignée. Les bâtiments voisins sont vides et permettent d'accéder facilement sur le toit de la maison Shiplely. La lucarne n'est faite que d'une simple vitre. On pourra facilement la forcer ou tout simplement la soulever mais elle est verrouillée et fermée de l'intérieur par une chaîne. A cause de cette chaîne, on pourra tout juste soulever la lucarne mais pas assez pour briser la chaîne ou forcer le cadenas. Des Investigateurs assez rusés penseront à prendre un coupe-verre et des ventouses. Il y a 50 % de chance pour que Shiplely soit en train de peindre dans la mansarde. Si les Investigateurs brisent la vitre, faites un jet d'Ecouter pour Shiplely et Ssathasaa afin de savoir s'ils entendent le bruit. Enlevez 20 % s'ils se trouvent au rez-de-chaussée, 10 % s'ils sont au premier étage. S'ils se trouvent au sous-sol, ils n'entendront rien.

Il sera impossible de forcer fenêtres et portes sans alerter Ssathasaa et Shiplely, si ce dernier n'est pas en train de peindre.

Ssathasaa prend le soleil dans le jardin 15 % du temps. Jetez ce pourcentage seulement si les Investigateurs essaient d'entrer par derrière par un beau jour ensoleillé.

A l'entrée

Ssathasaa sera toujours le premier à ouvrir la porte après avoir caché tout ce qui pourrait attiser les soupçons et il accueillera les visiteurs sous l'apparence de Bertha Shiplely. Elle porte sa corbeille de tricot et tient une aiguille à tricoter très meurtrière à la main. Si les Investigateurs parviennent à le persuader qu'ils sont là pour acheter un tableau, et qu'ils lui montrent assez d'argent, ils pourront alors entrer, car les deux hommes ont besoin de cet argent pour vivre quand ils ne le volent pas à leurs victimes. Selon l'histoire qu'ils racontent, les Investigateurs devront réussir un jet de Crédit ou de Baratin pour convaincre Ssathasaa — les chances seront moindres de convaincre Shiplely qui est profondément paranoïaque.

Aleister Crowley, l'infâme mage, a été un de leurs clients comme l'ont été certains des membres de la Bloomsbury (mais ces derniers ne parleront jamais de ces œuvres d'art à leurs amis).

Si les Investigateurs se montrent polis, on les mènera jusqu'à la mansarde où ils pourront admirer les tableaux. Ssathasaa et Shiplely les accompagneront. Shiplely est fier de ses peintures et il aime se faire complimenter. Aucun jet de Psychologie n'est nécessaire pour comprendre que cet homme est fou. Son corps tremblant et sa voix aigüe le

Art sans frontières

Les collectionneurs peuvent maintenant faire l'acquisition de tableaux dépeignant des scènes violentes dépassant en horreur tous les pires cauchemars de la Grande Guerre, mais traitant d'un sujet un peu plus particulier. Les œuvres de l'artiste londonien Miles Shiplely sont recherchées par les collectionneurs qui paient de telles toiles jusqu'à 300£.

Notre correspondant a vu plusieurs douzaines de ces œuvres et les a trouvées repoussantes au possible. Ce ne sont que femmes enlevées, monstres déchirant les entrailles d'êtres humains, paysages grotesques et fantasmagoriques, visages grimaçant d'horreur ; et ceci n'est qu'une infime partie de l'œuvre de Shiplely.

Déjà repoussants de par leurs sujets, ces tableaux le sont encore plus du fait de leur inquiétante vraisemblance, comme si l'artiste s'était inspiré de photographies de paysages étrangers à notre planète !

L'artiste affirme être en contact avec « d'autres dimensions » où résident des êtres très puissants et il ajoute que ses tableaux ne sont qu'une pâle représentation de ses visions.

Mr Shiplely, qui est issu de la classe ouvrière et qui n'a reçu aucune formation artistique réussit cependant là où beaucoup d'autres ont échoué.

Les critiques d'art s'accordent pour affirmer que Shiplely représente en ce moment la contre partie anglaise du mouvement artistique connu sur le continent sous le nom de « Surréalisme », dont les adeptes, toujours enclins à la polémique doivent toujours convaincre John Bull que la manière dont une chose est peinte est plus importante que son contenu.

Un coup de chapeau à Miles Shiplely pour oser montrer de telles aberrations !

LE SCOOP

trahissent. A moins qu'ils aient attiré l'attention de Ssathasaa, on ne montrera pas le tableau du placard (voir plus loin).

Après avoir acheté un tableau (75 £+1D50) ou affirmé que rien ne les satisfaisait vraiment, les Investigateurs seront reconduits jusqu'à la sortie. En s'éloignant, ils remarqueront qu'il régnait une odeur reptilienne dans la maison, comme dans la section des reptiles du zoo.

Si les Investigateurs surveillent la maison, il y a 20 % de chance pour que Shiplely sorte la première nuit afin de trouver une prostituée. Cette chance augmente de 10 % chaque nuit successive jusqu'à ce qu'il sorte pour sa chasse sanglante. A son retour, il rentrera par le jardin. Les Investigateurs devront attendre des deux côtés de la maison. S'il réussit un jet de Trouver Objet Caché, Shiplely remarquera que la maison est surveillée. Il repoussera sa sortie et préviendra Ssathasaa qui saura bien quoi faire. Quoi de meilleur qu'un bon petit Investigateur tout frais !

La mansarde

Une pièce vide sous le toit. Des lampes à huile pendues au plafond éclairent la pièce. Il y a un chevalet sous la lucarne peinte en noir (Shiplely ne supporte plus la lumière naturelle). La toile placée dessus ne porte que les premières esquisses d'un nouveau tableau. Des pinceaux, de la peinture, des palettes sont disposés sur une table à gauche. La porte qui permet de descendre est toujours fermée. Shiplely porte la clé sur lui.

Des tableaux terminés sont posés contre les murs. Il y a quatre piles de 1D4+4 tableaux chacune. Ils sont de tailles différentes mais tous étranges et macabres. Observés de près, les couleurs atroces et la taille grandeur nature feront perdre 1D3 points de SAN à l'observateur si ce dernier rate son jet de SAN, mais aucun point s'il est réussi. Soyez machiavélique : laissez les Investigateurs regarder ces

tableaux troublants tout à loisir, laissez leur esprit absorber ces abominables images, comptez le nombre de tableaux que chacun a pu admirer et faites jeter à chaque joueur le nombre de jets de SAN approprié lorsque les Investigateurs auront terminé d'admirer les tableaux. Soyez équitable : prévenez-les que tous ces tableaux sont difficilement supportables car ce qu'ils représentent est totalement malsain, mais ne leur dites rien des points de SAN qu'ils ont déjà perdus avant la fin.

Les Investigateurs devraient être particulièrement intéressés par un tableau décrivant la Montagne du Vent Noir au Kenya surmontée de la forme monstrueuse de Nyarlathotep. De petites silhouettes humaines placées près d'un temple lèvent les bras vers cette forme en signe de dévotion. Elles portent toutes le masque du Culte de la Langue Sanglante. Le décor fait penser à l'Afrique et les Investigateurs reconnaîtront les masques s'ils ont déjà eu l'occasion de les voir auparavant. Alors qu'il se trouvait sous l'emprise de la drogue Plutonienne, Miles a observé cette scène se déroulant il y a des centaines d'années. Chaque Investigateur a 60 % de chance de remarquer ce tableau.

Le tableau dans le placard

Sur le mur nord de la mansarde, une porte verrouillée donne dans un placard. Shipley en garde la clé sur lui. La porte a une FOR de 15. Shipley n'ouvrira jamais cette porte de son plein gré. A l'intérieur il y a seulement un chevalet et un tableau recouvert d'un papier. Cette toile est le chef d'œuvre de Shipley. Elle dépeint un terrain marécageux envahi de serpents. Une petite île, surmontée d'un autel en pierre, s'élève au centre. Si le tableau est éclairé de façon adéquate, les images sembleront avoir trois dimensions. En l'espace d'une minute, les eaux du marécage commencent à clapoter, les serpents remueront et l'autel brillera. Si l'observateur se retire dès que les premiers effets commencent à se faire sentir et qu'il ne regarde plus, il sera sain et sauf.

Si les observateurs continuent à regarder le tableau, chacun d'eux devra réussir un jet de POU sur la Table de Résistance comme s'il était attaqué. Le pouvoir d'attaquer est de 10, +1 pour chaque minute pendant laquelle le tableau est étudié après qu'il soit devenu tridimensionnel. La première attaque est donc à 10, la seconde, une minute plus tard, se fait à 11 et ainsi de suite. Si un Investigateur ne résiste pas à la seconde attaque, il se retrouvera dans le tableau, debout près de l'autel de pierre (il a été téléporté dans le temps jusque dans l'ancienne forteresse du peuple des Serpents). Un Investigateur ainsi catapulté dans le temps perdra automatiquement 1D20 points de SAN. Les autres Investigateurs assistant à la disparition de leur ami, le verront s'évanouir sous leurs yeux et réapparaître dans le tableau. Ils devront tous réussir un jet de SAN ou perdre 1D8 points de SAN. Si la personne téléportée reste dans le champ de vision du tableau, ses amis la verront. S'ils continuent à l'observer, ils ne tarderont pas à disparaître à leur tour et à le rejoindre.

Si un Investigateur se retrouve dans le tableau, il n'existe aucun moyen de le faire revenir dans la mansarde. Le tableau est devenu son nouvel univers et il vit maintenant au sein de marais et de ceux qui appartiennent à une terre depuis longtemps disparue. A partir du moment où un Investigateur est envoyé dans le tableau, il y a 50 % de chance toutes les 30 minutes pour que 1D8 membres du Peuple des Serpents émergent de l'eau autour de l'île. Si l'Investigateur quitte l'île (en s'éloignant à la nage à environ 15 mètres de l'île dans une eau infestée de serpents venimeux), son joueur devra réussir 1D6 jets d'Esquive pour lui, sinon il sera mordu et il mourra. S'il revient sur l'île marécageuse, les chances pour que des membres du peuple de Serpents apparaissent sont les mêmes. La victime du tableau est définitivement perdue et sera certainement sacrifiée par le peuple des Serpents.

QUATRE NOUVEAUX SORTS

Ressemblance

Ssathasaa utilise ce sort pour ressembler à Bertha Shipley. Le conjurateur doit être en possession du cadavre frais de la personne à qui il veut ressembler. La TAI de la victime ne doit pas excéder ou être inférieure de 3 points de TAI de celle du conjurateur. Durant les deux jours qui suivent, ce dernier doit manger le cadavre de sa victime et élaborer son sort, dépensant 10 Points de Magie toutes les 6 heures et sacrifiant à tout jamais 4 points de POU. Le conjurateur peut lancer ce sort à plusieurs reprises, il est alors capable de prendre plusieurs apparences. Chaque fois qu'il absorbe une nouvelle victime, le conjurateur perd 1D20 points de Santé Mentale.

Lorsque l'élaboration du sort est terminée, le conjurateur peut prendre à volonté l'apparence de sa victime et ce aussi longtemps qu'il le désire. S'il subit des dégâts, il doit réintégrer sa forme originelle pendant une période de repos de 1D3 heures. Réintégrer sa forme originelle lui prendra environ 20 secondes. Il doit reprendre sa forme originelle pour pouvoir entamer une nouvelle transformation. Prendre une nouvelle apparence dure 1D3 minutes. On retrouve ce sort dans un des grimoires du Peuple des Serpents de Ssathasaa.

Invoker la Brûme de Releh

Ce sort permet de faire apparaître un brouillard épais occupant un volume ovoïde de 3mx3mx4,50m en face du conjurateur. L'axe long du nuage se trouvera toujours à angle droit par rapport à ce qui fait face au conjurateur. Ce sort requiert deux Points de Magie mais le fait de le lancer, de voir apparaître ou de pénétrer dans ce brouillard ne coûte aucun point de Santé Mentale. Ce sort obscurcit la visibilité. Il dure 1D6+4 rounds de combat puis le brouillard se dissipe sans laisser de traces. On retrouve ce sort dans un des grimoires du Peuple des Serpents.

Inulnérabilité

Ce sort protège le conjurateur des blessures. Il requiert un Point de Magie et un point de Santé Mentale. Le conjurateur invoque les Noms (il ne faut que quelques secondes) et tend la main ouverte vers son adversaire. Jusqu'à ce qu'il baisse le bras, il peut alors repousser toutes les attaques en dépensant des Points de Magie en quantité égale aux points de dégâts infligés lors de l'attaque. (Si l'attaque a échoué il n'aura dépensé aucun Point de Magie). Lorsqu'il abaisse sa main, le sort est rompu.

Le conjurateur peut repousser autant d'attaques qu'il le désire, jusqu'à ce qu'il n'ait plus de Points de Magie. Il peut choisir quelle attaque il veut repousser et quelle autre il peut laisser passer, mais il doit décider avant de connaître l'étendue des dégâts. S'il manque de Points de Magie pour repousser une attaque particulière, le coup ou le projectile touche ou rate sa cible mais le conjurateur ne perd aucun Point de Magie.

Hypnotisme

Si du sang humain coule dans vos veines, vous pouvez être la victime d'un sort d'Hypnotisme jeté par un conjurateur qui pourra dès lors vous commander. Il lui faudra alors faire un jet de POU contre POU sur la Table de Résistance. Vous serez alors immobilisé et ouvert à tous les ordres émis dans votre langue natale. La victime doit être assez près du visage du conjurateur afin de voir ses yeux qui lui regardent tandis qu'il hypnotise sa victime. Le sort dure 1 minute pour chaque point d'Intelligence du conjurateur puis il cesse.

Ce sort ne peut affecter qu'une seule victime à la fois. Il affecte le Peuple des Serpents et Ceux des Profondeurs car ils possèdent des gènes humains, mais il n'affecte pas les entités non humaines comme les Shantaks. Si l'Intelligence de la victime est supérieur à celle du conjurateur, il leur faudra faire un jet de POU contre POU tous les 5 rounds de combat durant lesquels ce sort fonctionne sinon il sera rompu.

La victime d'un sort d'Hypnotisme voit toutes ses compétences diminuer de moitié lorsqu'elle tente des actions physiques. Elle fera tout ce que lui dira le conjurateur, même si cela implique une atteinte à sa propre existence.

On retrouve ce sort dans un grimoire du Peuple des Serpents. Pour l'apprendre, il faudra posséder un score d'Occultisme de 50 % et faire un jet égal ou inférieur à INTx3 avec 1D100. Ce sort coûte 1D6 points de Santé Mentale pour être lancé.

Le tableau dans le placard peut faire le sujet de plusieurs aventures et les Gardiens devraient développer le thème d'un royaume du peuple des Serpents. Il pourrait par exemple créer un scénario où les Investigateurs trouvent une voie de retour pour leur époque. Le tableau n'est qu'une toile sans cadre sur un châssis. S'il est détruit, le portail ouvrant sur le royaume des Serpents disparaîtra. Le détruire après la disparition d'un ami à l'intérieur ne sera d'aucun secours à ce dernier. Lorsqu'ils auront compris les propriétés à sens unique du tableau, les Investigateurs pourront même l'utiliser comme arme. Ssathasaa n'utilise ce tableau que pour envoyer des ennemis à son peuple afin qu'ils soient sacrifiés et comme échappatoire si le besoin s'en fait sentir. Il a fallu deux ans pour créer la magie contenue dans le tableau. Ssathasaa ne l'utilisera contre les Investigateurs que s'il sent qu'ils représentent une menace pour lui.

Le premier étage

Quatre pièces pauvrement meublées qui ne renferment rien de particulier. Rien d'intéressant à cet étage à moins que le Gardien ne souhaite changer quelques détails. Aucune porte n'est verrouillée.

Le rez-de-chaussée

La porte de derrière donne dans un petit jardin entouré d'un mur de briques récemment construit de 2,40 m de haut. Il y a une cuisine, un petit vestibule, une chambre à coucher et

un petit salon. Dans la cuisine, une porte mène au sous-sol. Elle est toujours verrouillée. Toutes les pièces sont simples et ne renferment rien d'intéressant, sauf la chambre.

La porte de la chambre est verrouillée 80 % du temps, Shipley porte la clé sur lui. Dans le cabinet de toilette de la chambre, cachée derrière une boîte à chapeaux sur l'étagère supérieure, il y a une petite boîte laquée contenant une seringue et une petite fiole qui renferme 10 doses de drogue Plutonienne. Si elle est injectée sans intention particulière, comme, par exemple, la suggestion hypnotique d'aller dans un endroit précis, la drogue enverra l'esprit au hasard dans le temps alors que le corps tombera sans vie sur le sol. La drogue a une couleur verte terne. La seringue a été utilisée si souvent sans être nettoyée que le dosage est visible à l'intérieur à cause d'un résidu verdâtre déposé contre les parois du cylindre de verre. Une dose a un effet qui dure 1D3 heures. Des doses plus importantes dureront proportionnellement plus longtemps. Rien ne permet de connaître les effets de la drogue à moins de demander à quelqu'un qui les connaisse déjà. Ssathasaa fabrique cette drogue à partir d'ingrédients rares et onéreux.

Le sous-sol

Des débris jonchent le sol de cette vaste pièce, mais les boîtes et les chaises cassées sont si soigneusement empilées sur le côté qu'un passage bien délimité mène jusqu'au mur du fond de la cave derrière lequel se trouve une pièce secrète. Le mur s'ouvre si on exerce une forte poussée en son centre (un jet réussi de Trouver Objet Caché révélera l'embranchement de cette porte secrète).

De nombreux symboles mystiques sont gravés sur les murs de cette pièce secrète. Des étagères recouvrent un pan de mur. Des pots remplis d'une substance étrange utilisée en magie ou pour concocter la drogue Plutonienne y sont rangés. Si les Investigateurs connaissent la recette, ils verront qu'il y a assez d'ingrédients pour faire au moins 7,5 litres de drogue Plutonienne. Il y a aussi des livres et de vieux grimoires écrits dans diverses langues. Ils contiennent des renseignements concernant certains sorts. Aucun de ces documents n'est écrit en Anglais, la plupart sont écrits dans la langue du peuple des Serpents. Ils ne renferment aucun sort du Mythe. Le Gardien est libre d'ajouter d'autres sorts que ceux répertoriés pour Ssathasaa, mais ils rendront ce dernier plus puissant.

Près d'un autre mur, il y a un grand bac en pierre recouvert d'une dalle en pierre. Il contient les restes du dernier repas de Ssathasaa. Découvrir plusieurs têtes de femmes sectionnées pourra occasionner des pertes de SAN si le Gardien le désire. L'odeur de fosse à serpent est forte ici.

Ssathasaa

Le prêtre du peuple Serpent veut passer inaperçu. Il souhaite que Shipley continue à peindre des scènes du Royaume des Serpents et il désire créer un portail par lequel son peuple envahira le futur. Il n'a pas encore pu réaliser son dernier souhait. Si les Investigateurs surgissent brusquement et posent des questions, il feindra l'ignorance d'une bonne vieille dame et leur dira de s'en aller ne sachant rien de ce que les Investigateurs lui demandent. Ce qui est vrai en plus !

Ssathasaa possède deux formes. Lorsqu'il est en contact avec les humains ou qu'il se fait bronzer dans le jardin, il prend l'apparence de Bertha Shipley. A l'intérieur et dans la pièce secrète du sous-sol, il redevient un homme serpent, avec des écailles, des griffes, un long museau de crocodile et une grosse queue reptilienne.

Il peut changer de forme en 20 secondes. Les Investigateurs ne détecteront sa véritable nature que s'il est surpris.

TROIS SORTS TIRES DES " OMBRES DE YOG SOTHOTH "

Onde de choc :

Si un tel sort est jeté, opposez les Points de Magie du conjurateur à ceux de la victime sur la table de résistance. Si la victime résiste, le sort est sans effet. Si la victime ne peut résister, elle perd 1D4 points de Santé Mentale et devient folle comme si elle avait subi un terrible choc. La victime sera affectée pendant 20-INT heures, puis tout redeviendra normal. Ce sort coûte 10 Points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale au conjurateur.

Absorber la magie :

Si les Points de Magie du conjurateur l'emportent sur ceux de la victime sur la Table de Résistance, 1D6 Points de Magie seront transférés de la victime au conjurateur. Ces Points de Magie ne seront disponibles que pendant une journée et ensuite disparaîtront. Ce sort coûte 1D8 points de Santé Mentale. Si la victime résiste, le conjurateur perd 6 Points de Magie et le sort est sans effet. Les Points de Magie que la victime a perdus se régénèrent automatiquement.

La poussière de Suleiman :

Le conjurateur apprend à créer une poudre magique d'un vert grisâtre qu'il pourra utiliser pour blesser les êtres enchantés des autres plans. Répandue sur le corps d'un être de Nulle part et accompagnée d'une incantation appropriée, elle fera subir à cet être 1D20 points de dégâts. Cette poudre n'est efficace que contre des êtres ou des entités avec lesquels un sort de Convocation ou d'Appel est efficace. Elle affecte les Maigres bêtes de la Nuit, les Byakhees ou Azathoth. Elle est sans effet contre Cthulhu, les Profonds ou les Habitants des Sables. La concoction de cette poudre requiert la poussière d'une momie Égyptienne vieille d'au moins 2000 ans. Il faudra une momie pour faire 3 doses de cette poussière. Il faudra aussi de l'encens pour un montant d'environ 20 \$ Américains et environ 50 cents de soufre et de salpêtre.

Apparaître sous la forme de Bertha Shipley nécessite un rituel de quelques minutes. Si Ssathasaa est blessé sous sa forme humaine, le choc des coups le fera réintégrer sa forme originelle — il attaquera alors toutes les personnes présentes dans la pièce. Sous sa forme humaine, ses caractéristiques sont entre parenthèses dans les statistiques qui suivent, mais ses caractéristiques physiques, ses compétences, ses connaissances et son identité restent celles de Ssathasaa.

Son ombre, qui reste celle d'un homme serpent, trahira sa véritable identité. Ce qui fait qu'il ne sort jamais de jour et pénètre rarement dans les endroits violemment éclairés. Il aime le brouillard londonien car, bien qu'il soit froid, il cache toutes les ombres. Le Gardien peut permettre aux joueurs de tenter un jet de Chance. S'ils le réussissent, ils verront l'ombre de Ssathasaa. Si le sorcier pense que les Investigateurs connaissent sa véritable identité, il essaiera de les éliminer.

SSATHASAA, Grand Prêtre du Peuple des Serpents (Bertha Shipley de Soho)

FOR 10 (4) CON 11 (8) TAI 9 (8) DEX 17 (5) APP n/a (9)
SAN 0 INT 19 (9) POU 35(9) EDU 30 (6) PdV 9 (5)

COMPÉTENCES : Lire/Ecrire l'Arabe 50 %, Concocter la drogue Plutonienne 100 %, Camouflage 50 %, Mythe de Cthulhu 75 %, Esquiver 95 %, Parler/Lire/Ecrire l'Anglais 95 %, Se Cacher 75 %, Sauter 65 %, Tricoter 05 %, Occultisme 95 %,

Lire/Ecrire/Parler la Langue du Peuple des Serpents 100 %, Discretion 85 %, Nager 70 %, Lancer 55 %, Suivre un Piste 60 %

ARMES :Aiguille à tricoter 75 %, dégats 1D3 (peut empaler)
Morsure 35 %, dégats 1D8 plus poison VIR 11

PROTECTION : Ecailles : 1 point

SORTILEGES : Appeler Azathoth, Appeler Hastur, Appeler Yog-Sothoth, Contacter Yig, Signe de Voor, Ressemblance*, Invoquer la Brûme de Releh*, Invulnérabilité*, La Poussière de Suleiman**,Hypnotisme*, Onde de choc**, Absorber la magie**.

*Sorts tirés ds Ombres de Yog-Sothoth ; voir pages précédentes.

**Nouveaux sorts ; voir page précédente.

MILES SHIPELY, un peintre londonien un peu dérangé

FOR 13 CON 14 TAI 12 DEX 15 APP 6
SAN 0 INT 13 POU 10 EDU 10 PdV 13

COMPÉTENCES : Anatomie 65 %, Mythe de Cthulhu 35 %, Occultisme 15 %, Peinture 85 %, Parler la Langue des Serpents 35 %

ARMES : Couteau à viande 65 %, dégats 1D6+1
Couteau de boucher 45 %, dégats 1D6
Coup de poing 35 %, dégats 1D3

Le Monstre du Derby

Un petit village anglais autrefois paisible est maintenant épouvanté par de macabres meurtres et de longs hurlements sinistres. Les autorités sont déconcertées. Les Investigateurs doivent-ils s'en mêler, remettre les choses en ordre et se faire ainsi de nouveaux alliés ?

Si on apprend aux heureux joueurs de l'Appel de Cthulhu que leurs Investigateurs vont tout simplement rencontrer un loup-garou, ils pousseront un soupir de soulagement car, bien que relativement meurtrier, un loup-garou fait piètre figure comparé au Puissant Cthulhu et à la horde de ses diaboliques minions. Afin de maintenir la tension et d'anticiper tous préparatifs susceptibles de tuer un loup-garou, essayez d'être relativement vague afin de convaincre les joueurs que cette aventure pourrait être reliée au Mythe de Cthulhu. On y parle souvent de monstres et de bêtes mais pas de loups-garous afin de renforcer l'idée que le Gardien doit rester dans le vague. Les villageois aident à créer une ambiance. On ne peut pas vraiment croire les témoins oculaires, ils peuvent affirmer avoir vu une créature ailée ou une masse rampante totalement différente du loup-garou qui a la posture d'un être humain.

Insistez sur le fait que les cadavres des victimes étaient « déchiquetés » et essayez d'éviter le rapport du médecin légiste qui ne relèvera que des lacerations et des morsures dues à un gros animal. Finalement, bien qu'il soit relié à des

informations vitales, le Vicaire de Lesser-Edale peut faire diversion : cet homme passe ses nuits plongé dans l'étude d'un (probablement) vieux grimoire contenant un savoir ancien. De plus, n'oubliez pas qu'il est le secrétaire correspondant de l'Ordre du Druide Doré de la Vallée Derwent. Le mot « Druide » devrait suffire à faire tiquer les Investigateurs.

Comment aller à Lesser Edale

Avec le chemin de fer du Midland, Derby se trouve à environ 209 kilomètres au nord de Londres sur la rive de la Derwent. La vallée de Derwent, où se sont déroulés les événements qui nous intéressent, est située encore plus qu nord au-delà de Derby. Les Investigateurs pourront prendre le train pour Derby à la station St Pancras à Londres. Cette gare est située à environ 1,2 kilomètres au nord du British Museum et des bureaux de la Fondation Penhew.

Une fois arrivée à Derby, on peut rejoindre Lesser-Edale par l'omnibus qui part de Derby à 7 h 52, 14 h 12, 19 h 40

La Police mise en échec par un mystérieux meurtrier.

Les habitants de la Vallée de Derwent, toujours sous le choc de deux meurtres et d'une tentative d'assassinat sur une troisième victime, le tout perpétré il y a quelques mois, sont encore dans l'ignorance et ne possèdent aucun renseignement permettant d'identifier le coupable.

C'est à cette époque que George Osgood, fermier à Lesser-Edale et Mlle Lydia Perkins résidant dans cette même ville furent découverts morts dans d'abominables circonstances au cours de deux nuits consécutives. C'est durant la troisième nuit que le charron Harold Short fut attaqué, mais il parvint à repousser son effroyable agresseur dont il jure qu'il s'agit d'une créature semblable à un être humain mais qui n'en est pas un.

Le chef de la police Tumwell, de Lesser-Edale, pense avoir abattu la bête d'un coup de fusil la nuit où elle attaqua Short. Mais d'autres habitants de la région affirment l'avoir revue depuis.

Il semblerait que les hurlements de la bête s'élèvent encore sur Lesser-Edale les nuits de pleine lune.

Nous rappelons à nos lecteurs l'existence des Protocoles de Danger instaurés il y a maintenant bien longtemps par votre journal favori et nous les informons que les gorges pittoresques entourant le Pic ont été déclarées par le "Scoop" comme étant une zone de Haut Danger !

Nous conseillons aux habitants des Midlands de ne pas quitter leur maison la nuit et d'avertir la police et le Scoop si tout autre événement étrange se produisait.

ou en louant une voiture. De Derby, il faudra au moins 6 heures de marche pour arriver à Lesser-Edale.

La vallée de la Derwent est une des plus magnifiques régions d'Angleterre. Ses plateaux les plus élevés sont souvent comparés à la région des Lacs. Le jour où les Investigateurs arriveront, ils verront apparaître d'immenses falaises de calcaire, des effleurements, de ravissantes vallées boisées et de magnifiques chutes d'eau, bien revigorantes après les matins humides et la sourde angoisse tapie dans Londres. La campagne est uniformément verte et les haies sont bien entretenues. Une légère ondée est tombée dans l'après-midi, et la plupart des habitants se sont retrouvés au café.

Lesser-Edale

Une perle sur l'écrin vert de la campagne. Un petit village composé d'environ 30 maisons (dont 2 ont encore un toit de chaume), du café du « Cheval Hilare », du Magasin Moderne Pitchlock, d'une petite église moderne (bâtie sur l'emplacement d'une église Elisabéthaine qui brûla en 1906) et enfin d'une clinique vétérinaire qui s'occupe de la vallée supérieure et des vallées voisines. Les bus de Lesser-Edale à destination de Derby partent à 6 h 35, 9 h 20 et 16 h.

Vous trouverez les caractéristiques des habitants de Lesser-Edale à la fin de cette section concernant l'épisode du Derbyshire.

Au « Cheval Hilare », l'ambiance est amicale mais les gens sont curieux car ils ont rarement l'occasion de voir des touristes américains. Tumwell, le chef de la police locale s'arrêtera à l'auberge quand les Investigateurs y seront.

C'est un type sûr mais pas du tout compétent. Ses moustaches sont un peu humidifiées par la rosée du soir. Il soutient que ces meurtres ont été commis par un chien sauvage qu'il est certain d'avoir tué avec son fusil. « Parti crever dans les bois. On n'a plus eu de problèmes depuis, Dieu merci ». Deux de ses amis le font enrager en insinuant qu'il était pas aussi affirmatif lorsque les détectives de la capitale sont venus pour enquêter sur les crimes.

Si les Investigateurs paient une tournée générale, des discussions s'élèveront (sinon, des jets de Baratin et d'Eloquence rendront les gens plus locales). La plupart des villageois ont peur que le monstre revienne et certains affirmeront encore entendre les hurlements de la chose les nuits de pleine lune (qui, les Investigateurs s'en souviennent, était la nuit dernière). Un d'entre eux jurera avoir vu la chose « J'connais pas d'chiens qui marchent comme ça sur leurs pattes arrières, Hubert » dit-il au policier « et aucun chien ne déchièterait un cadavre comme c'est arrivé à la pauvre Lydia ». Hubert Tumwell restera muet mais un jet réussi de Psychologie montrera qu'il semble plus intéressé par son travail et sa réputation que soucieux de la vérité.

Si les Investigateurs décident d'interroger les familles des victimes, les joueurs devront réussir un jet d'Eloquence à la moitié du score normal pour un Investigateur par famille. Harold Short est célibataire et il est toujours en convalescence chez son frère à Norfolk, mais les Investigateurs pourront voir les familles Osgood et Parkins qui sont des témoins oculaires.

Edith Osgood affirmera que son mari a entendu du bruit dans l'étable et qu'il est sorti voir de quoi il retournait en prenant soin d'emporter son fusil. Quelques secondes plus tard, elle l'a entendu tirer puis crier. En jetant un coup d'œil par la fenêtre, elle a vu une forme échevelée s'enfuir en courant. C'était de la taille d'un homme et ça s'est enfui dans les bois en hurlant. Ses enfants, accrochés à ses jupes, diront la même chose.

John Parkins, le maquignon, n'a pas assisté à l'assassinat de sa fille. C'est de retour du « Cheval Hilare » qu'il a découvert son cadavre. Mais il est convaincu que Lawrence Vane, le fils de Sir Frederick Vane a un lien avec tout cela. Un voisin (Tom Corty, qui n'a rien d'autre à ajouter à ce témoignage), a vu Lawrence Vane près de chez Parkins la nuit du meurtre. Corty affirmera que le jeune homme semblait bouleversé et qu'il s'éloignait rapidement de la maison de Parkins. Tumwell et ses supérieurs ont interrogé Lawrence et l'ont déclaré innocent de cette accusation, mais Parkins pense qu'ils voulaient éviter un scandale qui aurait entaché la réputation de la famille Vane qui est de petite noblesse. Il ajoutera d'un ton amer, que le parti travailliste devrait corriger de telles injustices sociales et, si les Investigateurs ne l'arrêtent pas, il enchaînera en leur faisant un petit sermon sur le pouvoir politique. Un jet réussi de Psychologie montrera que Parkins a un comportement plus ou moins étrange depuis la mort de sa fille.

Le Révérend-Père Jeremy Stratton a lui aussi aperçu la chose mais les Investigateurs auront des problèmes pour l'interroger. Vous saurez bientôt pourquoi.

La malédiction de la Famille Vane

Sir Arthur Vane est un gentleman fermier de 67 ans. C'est un homme fier. Son fils Lawrence, un jeune homme de 23 ans, est lui aussi très fier mais très séduisant aussi. Il est rentré depuis peu au bercail après avoir fait ses études à Oxford. Comme le monstre a commencé à frapper peu de temps après le retour de Lawrence à Lesser-Edale, les villageois se sont unis à Parkins pour l'accuser. En fait, c'est Eloise, sa sœur qui est la coupable. C'est une jeune fille de 21 ans au caractère très doux. C'est sur elle qu'est malheureusement tombée la malédiction des Vane et elle se transforme maintenant en loup-garou pendant les nuits

de pleine lune. L'histoire de la famille Vane dit que cette malédiction tire ses origines de Lady Evangéline Vane qui fit brûler une jeune sorcière sur le bûcher. A la mort de sa fille, la mère de la jeune fille inscrivit la marque de la bête sur toutes les filles de la famille Vane. Pendant des générations, lorsqu'elles atteignaient 21 ans, les filles de la famille Vane se transformaient en loup-garou. La famille garda le secret, enfermant ses femmes pendant les nuits de pleine lune ou en éliminant purement et simplement tous les enfants de sexe féminin engendrés par des femmes de la famille. Puis, durant quatre générations, la famille Vane n'engendra plus aucune fille et on oublia la malédiction. Mais le mal est de retour. Sir Arthur a rassemblé assez de documents sur la famille pour comprendre un peu ce qui se passe et il a montré ces documents à son fils. Tom Corty a aperçu Lawrence alors que le brave garçon cherchait sa sœur.

La famille Vane vit dans la vallée depuis sept siècles, mais elle n'a acquis ses titres de noblesse que depuis Charles II en remerciement du comportement habile de Sir Wellington Vane lors d'une indiscretion royale. La famille vit dans le donjon d'un château fort médiéval effondré par endroit et en très mauvais état. Plusieurs vieux serviteurs loyaux vivent aussi dans le donjon. Ils savent que quelque chose d'étrange est intervenu après le 21^{ème} anniversaire d'Eloïse mais par amour et respect envers Sir Arthur, ils gardent le silence. Sir Arthur et Lawrence sont les seuls à savoir qu'Eloïse est un loup-garou. Ils l'enferment dans le cachot du château durant les trois nuits de pleine lune. Les villageois entendent les hurlements que pousse Eloïse des profondeurs du cachot. Sir Arthur Vane ne permettra aucune enquête. Les Investigateurs, grâce à un jet d'Eloquence pourront peut être parler à Lawrence. Les Vane se sont cloîtrés dans leur château depuis le début des meurtres, envoyant de temps à autre leurs serviteurs faire les courses. Il y a 25 % de chance pour que Lawrence entre dans le café alors que les Investigateurs sont en ville (faites un jet par jour). Il fait une courte apparition dans le but de montrer aux villageois que tout va bien au château. Très mondain, il méprise les villageois et leurs ragots, mais le sort d'Eloïse a quelque peu abaissé son orgueil. S'il parle aux Investigateurs, il leur assurera que les villageois sont stupides, que le policier connaît son travail et que les Vane n'ont rien à cacher. Une fois encore, un jet réussi de Psychologie montrera que Lawrence ne dit pas tout.

Une visite au château « Plum »

Pour avoir une discussion plus approfondie avec un membre de la famille Vane, les Investigateurs doivent pénétrer dans le château Plum qui culmine à soixante mètres de la ville au sommet d'un escarpement rocheux. Une route sinueuse

A propos du Château Plum

Ce Château est ainsi nommé car il tomba " comme du Plomb " entre les mains d'Edward III, le baron félon, réfugié dans son château, ayant oublié de renforcer la protection des portes. A notre époque, le château protège les importantes mines de plomb de la région. Plomb en latin se dit "Plumbum" et au cours des 5 siècles qui suivirent, le nom fut raccourci pour devenir "Plum". Les mines sont épuisées depuis longtemps, mais les tunnels tortueux et les puits dangereux existent encore. Quelques-unes jouxtent les cachots du château "Plum". Lorsqu'Eloïse, devenue loup-garou, hurle dans son cachot, les villageois entendent ses cris qui se répercutent le long des puits de mine depuis longtemps oubliés. Seul le vicaire de la ville et un spécialiste anonyme en histoire locale sont au courant de leur existence. Les entrées de la mine ont été bouchées depuis deux siècles et on en a oublié l'existence.

conduit directement de la ville au château. Au sommet des crêtes, une autre route conduit jusqu'au sommet de l'escarpement, mais il faudra encore marcher un peu avant d'atteindre les remparts et les tours écroulées de l'ancienne forteresse.

Des Investigateurs intelligents demanderont à un villageois de les présenter aux Vane ou ruseront afin d'obtenir un rendez-vous auprès de Lawrence. Ils pourront aussi choisir de laisser leur carte et un message chez les domestiques ou imagineront quelque façon de préserver le protocole tout en obtenant ce qu'ils désirent. Au bout de quelques jours, voire d'une semaine, il leur sera possible de parler avec un ou plusieurs des membres de la famille Vane.

Mais s'ils sont plus bêtes que prévu, les Investigateurs s'attaqueront au château comme des rustres et frapperont sans fin à la grande porte de l'entrée principale (qui n'a plus été ouverte depuis la pendaison de Charles I^{er} — considéré jusqu'à ce jour comme un prodige royaliste envoyé par Dieu). Au bout de quelques minutes, un domestique surgira d'un des côtés du hall et conduira les Investigateurs jusqu'à la porte utilisée depuis 270 ans. Là, Sir Arthur et Lawrence les questionneront froidement et décideront qu'ils ne peuvent faire confiance à de telles personnes, puis ils les feront reconduire à la porte. Ils ne répondront à aucune de leurs questions.

Si les Investigateurs essaient de prouver leur courage, leur discrétion et leur intelligence aux Vane, il y a de fortes chances pour que Lawrence leur dise la vérité en échange de leur aide. Lawrence est dans une situation désespérée car il craint pour l'avenir de sa famille et pour celle qu'il pourrait créer un jour.

Eloïse Vane reste confinée entre les murs du château. C'est une jolie jeune fille douce et réfléchie mais terriblement distraite. Un jet réussi de Psychologie montrera qu'elle endure d'atroces souffrances. Elle ne sait pas qu'elle est un loup-garou, mais elle est consciente de faire chaque mois d'abominables rêves au cours desquels elle assiste à des événements effrayants. A son réveil, ses souvenirs restent brouillés. Sa famille et les domestiques la surveillent attentivement maintenant, ce qui fait que les Investigateurs devront rivaliser d'astuce pour arriver à lui parler. Les après-midi ensoleillés, elle se promène dans le jardin. S'ils parviennent à distraire l'attention de son chaperon, les Investigateurs pourront la voir.

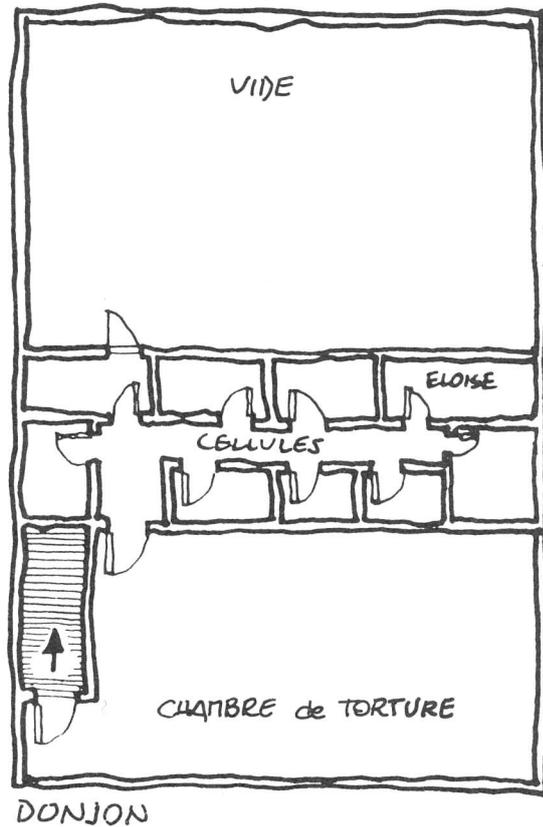
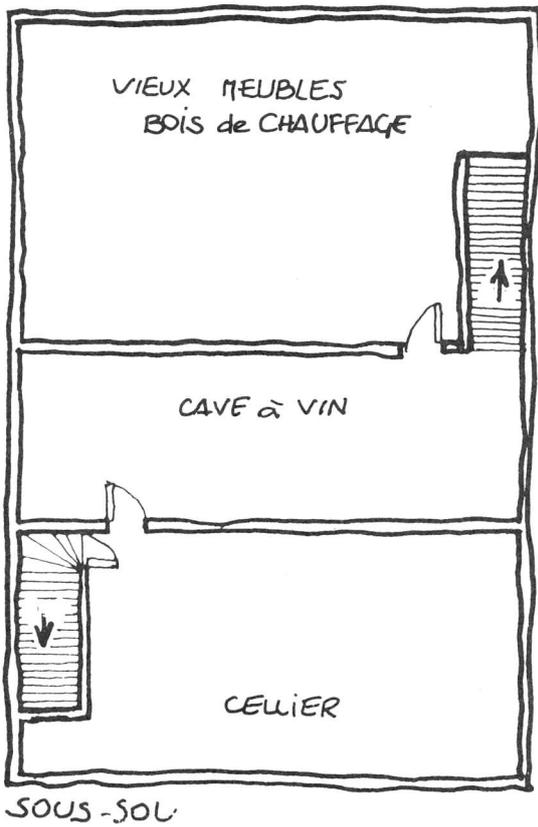
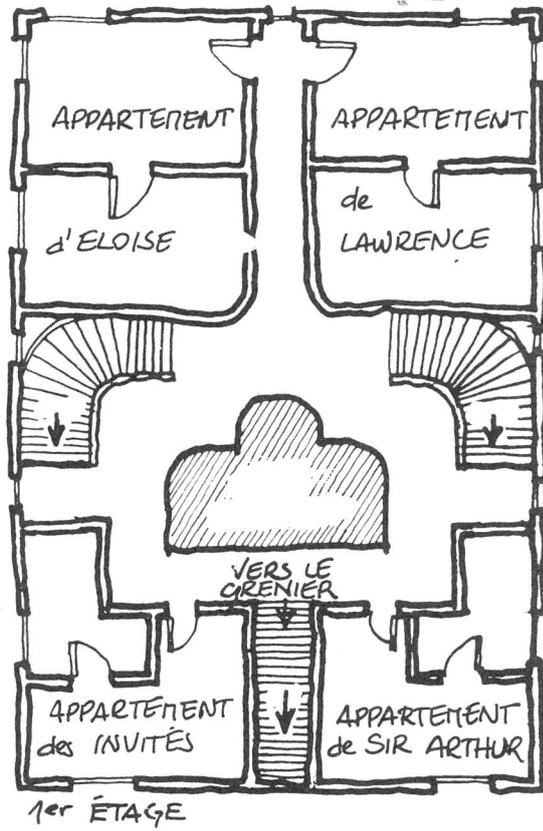
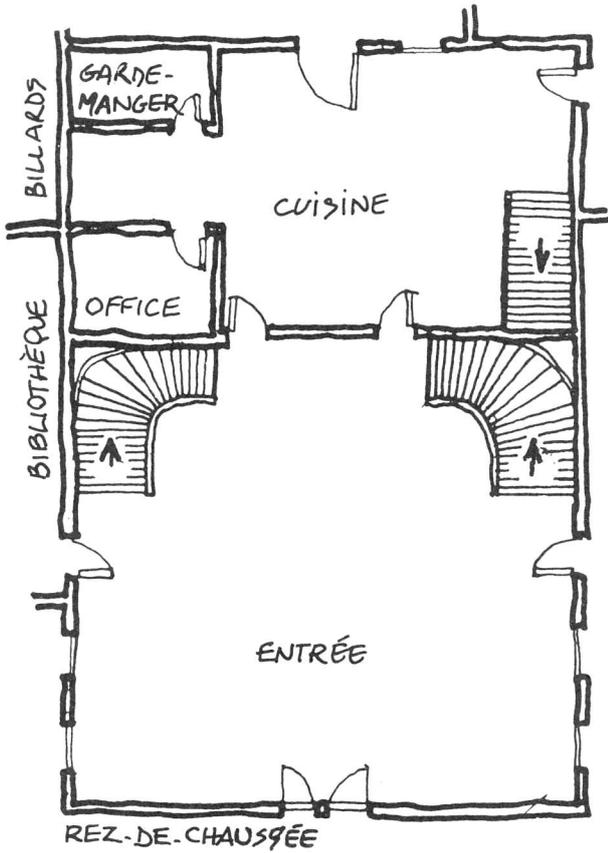
L'entrée principale

Ce hall finement lambrissé fut nettoyé et restauré peu de temps avant la Grande Guerre. Plusieurs nouvelles fenêtres furent aménagées afin que l'atmosphère du hall soit plus agréable et qu'il soit maintenant envahi d'air pur et frais. Les Vane y stationnent rarement. Si les Investigateurs obtiennent un rendez-vous, la rencontre se passera dans les appartements ou peut-être dans la bibliothèque qui se trouve dans une des ailes du château qui fut rajoutée au 19^{ème} siècle et qui est de médiocre facture.

Le cachot était chose courante autrefois. Pour le trouver, il suffit de suivre le maître d'hôtel au-delà d'une épaisse porte en chêne (FOR 60) jusque dans la cave à vin. Il y a là une porte en acier qui est verrouillée (FOR 90). Les clés sont pendues à un crochet près de la porte. Il n'y a pas d'électricité au sous-sol. Les Investigateurs devront se munir de chandelles ou de torches. La cave à vin est généreusement remplie de vieilles bouteilles poussiéreuses. Une longue volée de marches mène jusque dans le silence mystérieux de l'ancre du gardien et de la salle de torture. Il y a une porte en métal (FOR 90) et plusieurs cellules séparées, fermées par une porte en métal. Des fers et des anneaux sont enchassés dans les murs épais des cellules. Une faible lumière filtre à travers les barreaux des fenêtres d'aération situées à 4,20 m au-dessus. Ces barreaux sont vieux et ont été abimés par une trop longue exposition (FOR 20). Si

Château Plum

PIÈCES PRINCIPALES



Eloise est retenue dans une des cellules, nous vous indiquons sur le plan où elle se trouve exactement. Le sol de cette cellule est recouvert de paille fraîche.

Eloise est tout d'abord droguée, puis son père et son frère la mènent dans sa cellule. Les domestiques sont confinés dans leurs appartements pendant cette période. Lorsqu'Eloise commence à hurler à la lune, ils sont heureux d'être en sécurité.

Si les Investigateurs en ont suffisamment appris, ils s'opposeront certainement aux Vane ou essaieront peut-être de venir fouiner dans le château, certainement par une nuit de pleine lune. Ils verront alors le père et le fils porter le corps inanimé d'Eloise dans la cellule. Sir Arthur et le jeune Lawrence attendent généralement la fin de cette épreuve nocturne dans la bibliothèque avec du cognac et de bons cigares. Eloise se transforme en loup-garou à minuit et reste sous cette forme jusqu'au lever du soleil.

Un petit mot sur Eloise

Toutes ces précautions ne s'avéreront peut-être pas suffisantes et Eloise parviendra à s'échapper de sa prison. Elle errera dans la campagne sous la forme d'un loup-garou en quête de proies. Il y a des chances pour elle s'attaque aux Investigateurs s'ils se trouvent autour du château ou s'ils sont tout simplement dehors. Elle ne pénétrera pas dans les maisons, mais elle sera tentée de se saisir de toute personne se tenant près d'une fenêtre.

Sous la forme de loup-garou, Eloise est mi-humaine, mi-loup. Elle ne peut être blessée que par des armes ou des projectiles en argent. Un coup de feu (tiré à bout portant par un fusil de chasse) l'effrayera et la projettera en arrière, mais ne la blessera pas. Harold Short, le charron, la chassa d'un coup de chandelier en argent judicieusement placé, (il a eu de la chance, d'ordinaire, cet objet n'est d'aucune efficacité). Il y a des objets en argent disponibles au village sous la forme de pièces et d'ustensiles divers. Les Investigateurs devront négocier avec les villageois afin d'obtenir tous les objets en argent nécessaires et ensuite trouver un moyen de les transformer en armes efficaces. Le forgeron de Lesser-Edale pourra fondre le métal et en faire des couteaux, mais il ne pourra pas mouler de balles. Si les Investigateurs lui demandent de leur faire des balles en argent, la rumeur se répandra vite parmi les villageois. Les armuriers de Derby, Sheffield ou de Manchester feront facilement ce travail.

Si les Investigateurs essaient de tuer le loup-garou, ils auront affaire à Sir Arthur et à Lawrence Vane qui désirent qu'Eloise continue à vivre et qui espèrent trouver un moyen de la guérir. Si Eloise est tuée et qu'aucun témoin n'assiste à sa mort, le tueur sera accusé de meurtre car un loup-garou mort revient à sa forme originelle.

Le Vicaire de Lesser-Edale

Le Révérend Père Jérémy Stratton est un veuf de 60 ans. C'est le vicaire de Lesser-Edale depuis trente ans. Après les deux premiers meurtres, Stratton a commencé à traduire un vieux journal écrit par un de ses prédécesseurs, mort depuis longtemps. Une partie du journal est écrite en Anglais et l'autre en Grec classique. Cette seconde partie parle de la malédiction de la famille Vane et le vicaire Stratton continue la traduction. Il n'est pas très fort en Grec, mais il arrive quand même à un résultat assez satisfaisant. Il en a assez traduit pour savoir qu'il arrive quelque chose d'étrange aux femmes de la famille Vane après leur 21ème anniversaire et il est assez intelligent pour faire un rapprochement avec le monstre. Malheureusement pour les Investigateurs, c'est un très bon ami de Sir Arthur et il n'a nullement l'intention de briser la vie de son ami, ni d'alimenter les ragots des villageois concernant les Vane. Stratton espère trouver un moyen d'ôter cette malédiction mais quand il aura fini de traduire le journal de l'ancien

A propos de la malédiction des Vane

Cette malédiction est d'origine magique. Les conséquences de la malédiction ne sont pas transmissibles par morsure. Seuls l'argent et le feu peuvent blesser le loup-garou, les autres armes n'auront qu'un effet temporaire. Voir un lycanthrope sous sa forme animale ne coûte aucun point de SAN si un jet de SAN est réussi. S'il est raté, une telle vision coûtera 1D8 points de SAN

Vous trouverez de plus amples renseignements sur les loups-garous dans le « Guide des Années 20 » et dans le « Compagnon de Cthulhu » (« Le Sauvetage »).

vicaire, il comprendra que ce dernier n'avait pas trouvé la solution non plus.

Si les Investigateurs parviennent à s'entretenir avec le Révérend (uniquement grâce à un jet d'Eloquence réussi à la moitié du score normal de la compétence), ils n'apprendront rien à propos du journal, mais un jet réussi de Psychologie leur montrera que le Révérend leur cache quelque chose. S'ils l'espionnent, les Investigateurs le verront travailler sur sa traduction. S'ils veulent la lui voler, la clé du tiroir où le journal est enfermé se trouve dans une des poches de Stratton mais le tiroir (FOR 5) sera facile à forcer.

Les Investigateurs n'auront aucun mal à apprendre que le Révérend est le secrétaire correspondant de l'Ordre du Druides Doré de la Vallée Derwent, une association dont il participa à l'élaboration alors qu'il se trouvait à Cambridge. L'Ordre a été créé afin de rassembler tous les renseignements et tous les vestiges datant de la période britannique pré-romaine et il est absolument au-dessus de tous soupçons — mais les Investigateurs seront libres de se faire leur propre opinion. L'Ordre publie une revue trimestrielle d'informations où on parle de ferronnerie d'époque et de vieilles coutumes... Une fois par an, il organise un grand rassemblement au milieu de l'été et les membres de l'Ordre piquent sur d'anciens sites historiques avec la permission du fermier propriétaire du terrain.

Sarah Bright est une dame d'un certain âge qui entretient la maison du Révérend. Elle n'a pas connaissance du journal, mais elle sait que le Révérend se comporte de manière étrange depuis le début des meurtres et qu'il a pris l'habitude de s'enfermer dans le presbytère, la nuit, et d'y rester pendant des heures. Lesser-Edale est un si petit village que tous les habitants sont au courant.

Statistiques

HUBERT TUMWELL, chef de la police de Lesser-Edale

FOR 12 CON 13 TAI 10 DEX 10 APP 8
SAN 75 INT 8 POU 6 EDU 9 PdV 12

COMPÉTENCES : Conduire une Automobile 60 %, Premiers Soins 60 %, Droit 45 %, Trouver Objet Caché 50 %, Suivre une piste 30 %.

ARMES : Fusil Enfield 303 60 %, dégâts 1D6+1
Fusil de Chasse Cal. 12 50 %, dégâts 4D6/2D6 ; parade 10 %
Matraque 40 %, dégâts 1D6 ; parade 35 %

LE RÉVÉREND PÈRE JÉRÉMY STRATTON, Vicaire de Lesser-Edale.

FOR 7 CON 10 TAI 8 DEX 7 APP 0
SAN 50 INT 14 POU 8 EDU 17 PdV 9

COMPÉTENCES : Comptabilité 15 %, Botanique 25 %, Discussion 25 %, Premiers Soins 60 %, Lire/Ecrire le Grec 20 %, Histoire 25 %, Droit 15 %, Lire/Ecrire le Latin 15 %, Biblio-

thèque 35 %, Eloquence 30 %, Chanter 15 %, Soigner une maladie 10 %

ARMES : aucune

QUELQUES VILLAGEOIS TYPES :

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	12	9	8	14	13	10	13	15
CON	10	8	9	12	15	12	12	18
TAI	11	13	14	10	11	12	11	9
APP	13	12	13	9	7	11	10	13
INT	14	9	11	12	9	10	14	7
POU	12	6	12	17	13	10	12	11
EDU	8	9	11	10	5	6	3	7
DEX	16	15	13	12	11	10	8	8
PdV	12	12	12	11	13	12	12	14
SAN	60	55	50	70	35	40	55	15

COMPÉTENCES : Marchandage 40 %, Camouflage 35 %, Grimper 50 %, Crédit 30 %, Discussion 15 %, Diagnostiquer une Maladie 20 %, Electricité 10 %, Baratin 20 %, Premiers Soins 30 %, Se Cacher 25 %, Sauter 35 %, Ecouter 40 %, Mécanique 40 %, Conduire un Engin Lourd 15 %, Psychologie 15 %, Monter à Cheval 25 %, Chanter 10 %, Discretion 25 %, Trouver Objet Caché 45 %, Nager 25 %, Lancer 35 %, Suivre une Piste 20 %.

ARMES : Torche 15 %, dégâts 1D6 ; 10 % de chance de 1D10 points de dégâts supplémentaires dus au feu.

Le numéro 1 possède un fusil de chasse Cal. 20 : 25 %, dégâts 2D6/1D6

LAWRENCE VANE, fils et héritier

FOR	10	CON	16	TAI	14	DEX	15	APP	10
SAN	55	INT	16	POU	10	EDU	16	PdV	15

COMPÉTENCES : Comptabilité 50 %, Archéologie 25 %, Marchandage 15 %, Crédit 60 %, Conduire une Automobile 70 %, Baratin 15 %, Parler/Lire/Ecrire le Français 75 %, Lire/Ecrire le Grec 35 %, Histoire 35 %, Droit 50 %, Bibliothèque 40 %, Ecouter 55 %, Eloquence 50 %, Psychologie 20 %, Monter à Cheval 55 %, Trouver Objet Caché 35 %, Suivre une Piste 25 %

ARMES : Fusil de chasse Cal. 12 50 %, dégâts 4D6/2D6
Fleuret aiguisé 50 %, dégâts 1D6 ; parade 40 %
Coup de poing 60 %

REMARQUE : Lawrence se battra pour protéger sa sœur. Généralement, il ne porte pas d'armes.

SIR AUBREY GORDON VANE, seigneur.

FOR	6	CON	8	TAI	11	DEX	10	APP	12
SAN	35	INT	15	POU	7	EDU	16	PdV	10

COMPÉTENCES : Comptabilité 60 %, Marchandage 30 %, Crédit 90 %, Discussion 50 %, Baratin 20 %, Lire/Ecrire le Grec 30 %, Histoire 55 %, Lire/Ecrire le Latin 70 %, Droit 65 %, Bibliothèque 25 %, Accultisme 15 %, Eloquence 60 %, Psychologie 25 %, Zoologie 25 %.

ARMES : Fusil de chasse cal. 20 25 %, dégâts 2D6/1D6

REMARQUE : Sir Aubrey n'utilise son arme que pour la chasse au grouse. Il ne se battra que pour protéger Eloise.

ELOISE VANE, héritière de la malédiction des Vane

ELOISE VANE, héritière de la malédiction des Vane

FOR	5	CON	6	TAI	7	DEX	9	APP	13
SAN	20	INT	12	POU	10	EDU	12	PdV	7

COMPÉTENCES : Botanique 35 %, Crédit 65 %, Parler/Lire/Ecrire le Français 50 %, Bibliothèque 40 %

ARMES : aucune

REMARQUE : Si les points de Santé Mentale d'Eloïse tombent à zéro, elle comprendra alors qu'elle est un loup-garou et commencera à apprécier les avantages de sa situation.

ELOISE VANE, en loup garou

FOR	25	CON	14	TAI	12	DEX	16	APP	1
SAN	0	INT	5	POU	12	EDU	0	PdV	13

DÉPLACEMENT : 12

PROTECTION : 1 point de peau.

ARMES : Morsure 45 %, dégâts 1D8+1D6

REMARQUE : Eloïse n'hésite pas à tuer lorsqu'elle est sous la forme d'un loup-garou. Si on l'observe de plus près, on s'apercevra qu'il s'agit d'une femelle.

Massacre dans Soho

Après leur entrevue avec la police, une petite nuit de repos en ville ferait le plus grand bien aux Investigateurs. Mais s'ils donnent la main au mauvais bonhomme, il leur faudra plus que du repos.

Encore une des aventures de nos Investigateurs enquêtant sur une autre des pistes découvertes après leur entrevue avec Edward Gavigan de la Fondation Penhew. Comme pour les autres aventures londoniennes, certaines rencontres pourront s'avérer fatales.

L'inspecteur Barrington

Si les Investigateurs partent pour Londres, Jonah Kensington leur a certainement donné le nom de l'inspecteur

DE NOUVEAUX MASSACRES !

Le cadavre encore non identifié d'un étranger a été retrouvé flottant sur la Tamise, c'est la 24ème victime d'une longue série de meurtres étranges.

Bien que l'inspecteur Barrington, de Scotland Yard, n'ait encore fait aucun commentaire à ce sujet, nos informateurs nous apprennent que la victime a été violemment battue par un ou plusieurs agresseurs avant d'être poignardée au cœur.

Cette longue série de meurtres se poursuit depuis maintenant trois ans à la consternation de nos concitoyens. Pouvons nous espérer que Mr Sherlock Holmes qui, selon les dires de Mr Doyle, serait à la retraite, daignera intervenir une dernière fois afin de venir en aide à son pays ?

Nous rappelons à nos lecteurs qu'une récompense qui, depuis le dernier meurtre, s'élève à 24£, sera versée à toute personne susceptible de nous fournir des renseignements en vue de l'arrestation et de la condamnation des auteurs de ces meurtres. Soyez sur vos gardes !

Barrington de Scotland Yard. S'ils ne rencontrent pas Kensington, mais viennent quand même à Londres, la première chose qu'ils verront, c'est un vendeur de journaux brandissant un exemplaire du « Scoop » sur lequel le titre de la première page éclate en gros caractères et est repris par le vendeur « De nouveaux Égyptiens massacrés ! ». Si les Investigateurs rendent visite à Mahoney au « Scoop », il leur donnera le nom de Barrington et leur apprendra qu'Elias l'avait, lui aussi, interrogé.

L'inspecteur Barrington est un homme méthodique d'une cinquantaine d'années. Il enquête sur cette série de meurtres depuis bientôt un an. Son prédécesseur sur l'affaire disparut mystérieusement un beau jour sans laisser de traces. L'affaire des « meurtres égyptiens » est ainsi appelée car dix-sept des victimes étaient d'origine égyptienne. Cette affaire est le point sensible de l'inspecteur Barrington. Si on veut discuter de ces meurtres avec lui, on obtiendra facilement un rendez-vous.

Barrington veut savoir ce que font les Investigateurs à Londres et il les avertit des débordements qu'un excès de zèle pourrait leur faire commettre. Il est peu probable que ce professionnel expérimenté leur révèle de but en blanc ses propres indices, mais les Investigateurs se rendront compte plus tard qu'il leur a donné certains renseignements — si et seulement si, ils lui donnent l'impression

Les informations qu'est susceptible de leur donner l'inspecteur Barrington

(1) Elias lui a dit que les meurtres faisaient partie d'un rituel perpétré par la Confrérie du Pharaon Noir, un culte égyptien de la mort. Barrington a interrogé Edward Gavigan, de la Fondation Penhew, à ce sujet. Ce dernier lui a affirmé que ce culte ne possédait pas d'équivalent moderne et que les techniques de meurtre imitaient celles utilisées par l'ancien culte. Gavigan en profita pour insinuer qu'Elias ne cherchait qu'à créer des histoires à sensations.

(2) Le Club de la Pyramide Bleue est le lieu de prédilection des Égyptiens durant les longues nuits londoniennes. La majorité des victimes fréquentaient ce club, mais malgré tous ses efforts, la police n'en a pas appris plus.

(3) Avant de mourir, une des victimes aurait crié « Hotep », un vieux mot égyptien signifiant « Repos » ou « Paix » d'après Edward Gavigan.

(4) Un marchand d'épices, Tewfik al-Sayed a été interrogé. Il a eu l'occasion de servir de guide lors d'une des expéditions organisées par la Fondation Penhew. Il affirme, lui aussi, que la Confrérie du Pharaon Noir n'existe plus. Les filatures de la police n'ont rien donné.

d'être de fins limiers utiles pour la chasse en cours. Il avouera avoir eu un rapide entretien avec Elias. Voir plus loin quelles informations il est susceptible de leur fournir.

L'inspecteur essaiera aussi d'apprendre ce que savent les Investigateurs. S'ils parlent tout bas d'horribles monstres et de dieux d'outre espace et intemporels, il passera sur le sujet mais ne les considérera plus comme des alliés utiles.

Les statistiques de l'inspecteur et de ses agents se trouvent à la fin de ce livret.

La pyramide bleue

Ce club est situé dans Soho. Il est réputé pour ses danseuses du ventre, sa nourriture et ses chanteurs égyptiens. Abdul Nawisha, un homme replet et taciturne en est le propriétaire. Il n'appartient pas au culte, mais il est au courant de son existence et il ne fera rien pour contrecarrer ses desseins. Si les Investigateurs essaient de l'interroger, il demandera à deux gros bras de les expulser. C'est un homme très occupé et le club est bondé d'habitues bruyants et gesticulants. Il lui faudra 1/2 heure avant de se rendre compte que les Investigateurs sont là.

En attendant, ils pourront toujours jouir du spectacle donné dans la salle et qui se compose de ravissantes jeunes femmes légèrement vêtues allant de tables en tables. Au Club de la Pyramide Bleue, elles dansent autour des tables et s'attendent à ce que les clients glissent des billets d'une livre entre les bretelles et les lacets de leur tenue de danse du ventre — ce qui rend la soirée plus intéressante pour tous. Si les Investigateurs posent des questions pertinentes, Yalesha, une des danseuses leur soufflera qu'elle possède des informations et qu'elle les retrouvera à minuit près du club. Elle se montrera d'autant plus pressante si un des Investigateur lui donne un billet d'une livre.

Il est probable que les Investigateurs ne se montreront pas avares ce soir là. Lorsqu'ils se retrouveront, Yalesha leur dira qu'elle craint la Confrérie qui a tué son petit ami et qu'elle veut le venger. Elle sait peu de choses si ce n'est qu'une fois par mois, un vieux camion vient se ranger vers minuit non loin du club. Deux douzaines environ de clients de la Pyramide Bleue grimpent à l'intérieur menés par un homme appelé Tewfik al-Sayed. Elle suppose qu'ils quittent tous Londres (ce qui est vrai : ils vont dans la propriété de Gavigan située dans l'Essex). Si les Investigateurs surveillent le club, ils verront arriver le camion au bout de plusieurs nuits de veille.

Le club ferme ses portes à 1 heure. Personne ne reste pour faire le ménage. La porte de devant et celle de derrière ont une FOR de 15 et on pourra les forcer. Il n'y a rien dans le club mis à part de l'alcool, des cigarettes, un réfrigérateur plein de spécialités égyptiennes, un phonographe et 200 disques rayés des plus grands succès de la musique orientale.

ABDUL NAWISHA, propriétaire et directeur de la Pyramide Bleue.

FOR 14 CON 16 TAI 15 DEX 10 APP 6
SAN 50 INT 15 POU 8 EDU 6 PdV 16

COMPÉTENCES : Comptabilité 60 %, Parler/Lire/Ecrire l'Arabe 80 %, Marchandage 50 %, Mythe de Cthulhu 01 %, Conduire une Automobile 45 %, Electricité 15 %, Parler/Lire/Ecrire l'Anglais 60 %, Parler le Français 40 %, Jeux 65 %, Ecouter 60 %, Pickpocket 50 %, Psychologie 20 %, Discrétion 35 %

ARMES : Cran d'arrêt 60 %, dégats 1D4
Matraque 65 %, dégats 1D4+1D4

LES VIDEURS ET LES HABITUÉS de la Pyramide Bleue

	1	2	3	4	5	6
FOR	10	15	13	16	14	12
CON	15	14	10	12	11	15
TAI	17	15	16	9	12	13
APP	6	3	7	9	10	10
INT	5	9	8	12	11	6
POU	15	5	10	9	9	7
PdV	16	15	13	11	12	14

Tous ont 1D4 de bonus aux Dommages.

ARMES : Pied de chaise 65 %, dégâts 1D6 ; parade 30 %
 Coup de poing 65 %, dégâts 1D3
 Matraque 50 %, dégâts 1D6
 Cran d'arrêt 50 %, dégâts 1D4
 Coup de tête 50 %, dégâts 1D4

REMARQUE : Tous ces types ont l'habitude de se servir de leur matraque. Si leur jet dans cette compétence est réussi, comparez les dégâts infligés à la moitié des points de CON de la victime sur la Table de Résistance. Si les dégâts infligés dépassent le score, la victime s'évanouira et perdra quand même les points de dégâts infligés.

YALESHA, danseuse au club de la Pyramide Bleue

FOR	5	CON	10	TAI	8	DEX	17	APP	15
SAN	73	INT	10	POU	11	EDU	8	PdV	9

COMPÉTENCE : Parler/Lire/Ecrire l'Arabe 70 %, Danse du ventre 95 %, Parler l'Anglais 45 %, Flirter 80 %, Chanter 55 %

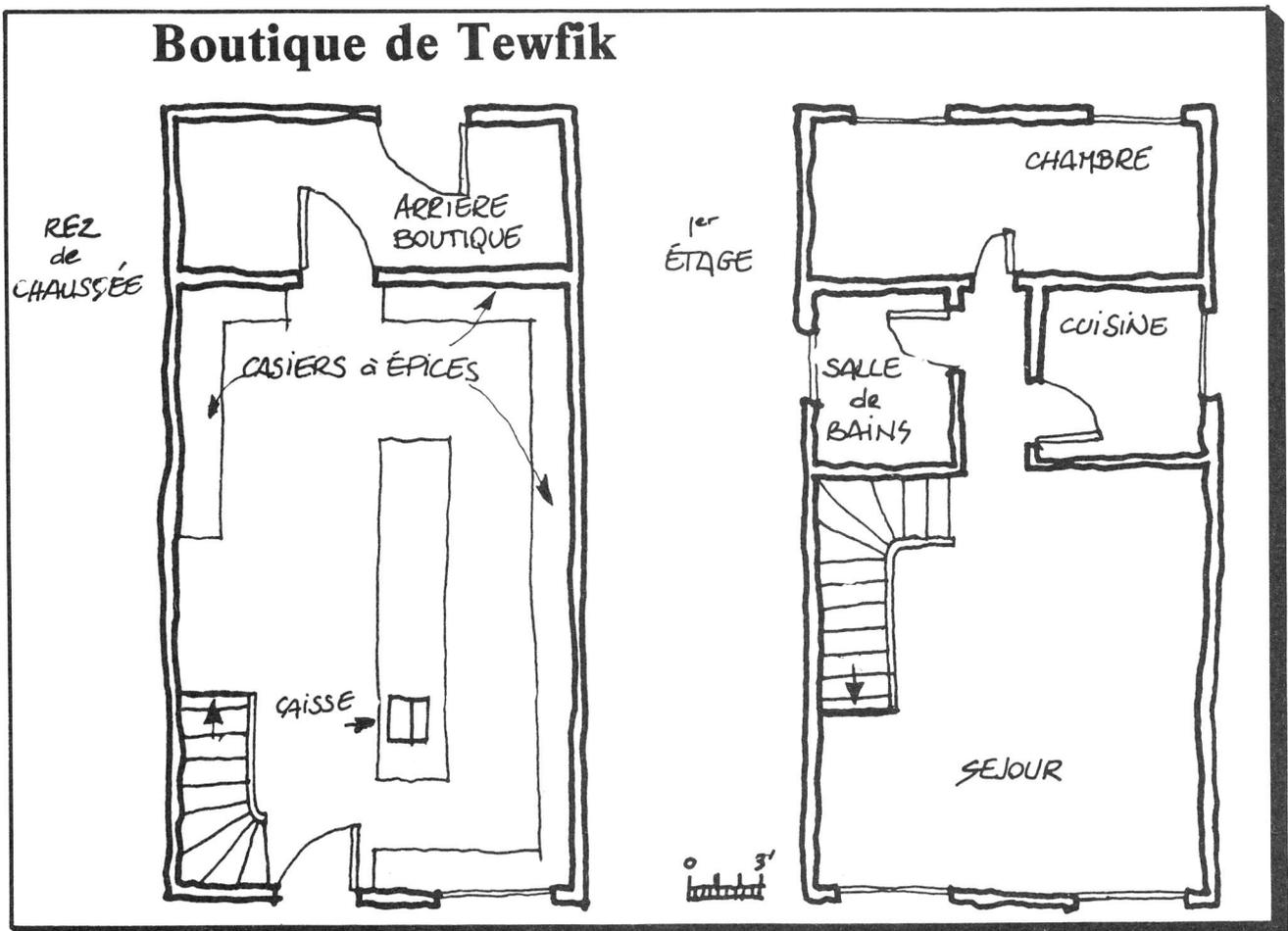
Tewfik al-Sayed

Un petit bâtiment d'un étage, propre et net, situé Ardour Street dans Soho. Des gens de toutes races fréquentent le magasin d'épices de Tewfik. Son petit appartement est situé au premier étage. Le magasin est ouvert du lundi au samedi de 9 h à 17 h. C'est un magasin assez banal mais qui sent très bon. Tewfik vend des épices de très bonne qualité.

La porte principale (FOR 20) est à la fois celle du magasin et celle de l'appartement. La porte de derrière (FOR 35) donne dans le magasin. Tewfik est le propriétaire de cette boutique, c'est aussi le seul à y travailler. Après la fermeture du soir, il y a 50 % de chance pour qu'il se rende à la Pyramide Bleue. S'il est monté dans son appartement, il y aura de la lumière aux fenêtres de la façade, à moins que l'heure soit avancée. Les statistiques de Tewfik ainsi que celles des autres membres du culte se trouvent en fin de chapitre.

Si on entre par la porte principale, une volée de marches, située à gauche, mène à ses appartements. Un rideau de perles et de clochettes occulte l'entrée. Des divans, des coussins, des brûleurs d'encens, des tapis, des tables basses, un narguilé, des lampes suspendues s'entassent dans la salle de séjour et dans la chambre de Tewfik, le tout environné d'ombres jaunes et bleues. Un impressionnant poêle à mazout maintient ces pièces égyptiennes à température égyptienne. Des statuettes de dieux égyptiens sont exposées dans une boîte ouvragée en verre. Une copie du Coran est ouverte et pieusement étalée sur une table basse dans la salle de séjour.

Un miroir enluminé, encadré d'or, est accroché contre un des murs de la salle de séjour. L'encadrement est légèrement asymétrique, d'étranges figures ont été gravées des-



LE MIROIR DE GAL

Ce miroir est un instrument de divination ainsi qu'une puissante arme offensive. Pour l'utiliser, son détenteur doit avoir en réserve les substances contenues dans les fioles en grès cachées dans le tiroir secret du bureau de Tewfik. Dans certains manuscrits, la substance sirupeuse rouge est appelée Obra'an et la poudre noirâtre Gabeshgal. Toutes deux sont très rares.

UN MOYEN DE DIVINATION : Prenez l'Obra'an et dessinez une Ankh renversée sur la glace du miroir qui brillera alors et deviendra transparente tout en absorbant 1D3 Points de Magie et 1 point de Santé Mentale à son utilisateur. Tout en dessinant l'Ankh, l'objet de la concentration de l'utilisateur apparaîtra dans le miroir — une personne ou un objet précis, un endroit, un marchand de frites, etc. Si un endroit ou un objet relatifs au Mythe de Cthulhu apparaît, l'utilisateur du miroir ainsi que tout autre observateur devra réussir un jet de Santé Mentale. La portée du miroir est illimitée dans les autres plans d'existence, mais sur Terre, elle est de 321 kilomètres. Le Miroir de Gal ne peut faire apparaître qu'un seul endroit, une seule personne ou un seul lieu par application d'Obra'an et pour chaque sacrifice de 1D3 Points de Magie. L'image de l'endroit ou de la personne observée se reflète dans le miroir pendant 1D20+10 minutes ou jusqu'à ce que son utilisateur arrête de se concentrer. Une image continue ou une nouvelle image apparaîtra si on dessine une nouvelle Ankh et si on sacrifie de nouveaux Points de Magie. En tant que moyen divinatoire, le miroir permet de voir mais pas d'entendre, sentir, toucher, etc à travers.

UNE ARME : Il faudra tout d'abord que la victime apparaisse dans le miroir afin de pouvoir l'attaquer avec ce dernier. Puis on dépose de la poudre noire dans la boucle de l'Ankh, jusqu'à ce qu'elle ne laisse plus passer aucune image. C'est à ce moment que la victime sera submergée par une peur intense. L'utilisateur du miroir peut aussi choisir de sacrifier des points de POU pour blesser la victime. On se réfère alors à la Table de Résistance, avec un jet de POU contre POU, mais chaque point de POU dépensé par l'agresseur équivaut à 10 points sur la Table de Résistance. Si la victime est vaincue, elle reçoit 1D6 points de dégâts pour chaque point de POU qui amorce le sort. Un médecin légiste diagnostiquera les dégâts infligés comme un « surmenage cardiaque ».

Si la victime repousse l'attaque, elle ne subit aucun dégâts, mais elle ressent une impression temporaire d'extrême terreur. Une application de poudre permet une attaque et l'agresseur peut attaquer aussi souvent que ses points de POU le lui permettent, qu'il lui reste de la poudre noire et que l'image reste visible dans le miroir. Après chaque attaque, la poudre noire s'évapore. Quelle soit réussie ou ratée, chaque attaque coûte 1D10 points de Santé Mentale à l'agresseur et à sa victime. Une seule personne à la fois peut attaquer.

Il est tout à fait possible d'attaquer des Dieux du Mythe de Cthulhu à l'aide du Miroir de Gal, mais il est peu probable que de telles attaques réussissent à cause de la somme de points de POU qu'elles requièreraient.

L'altération physique de Gorgaroth, un nouveau sort du Mythe

A l'aide de ce sort, le conjurateur peut alterner sa forme à volonté et cela avec peu de restrictions : il peut devenir la copie conforme de quelqu'un, il peut grandir ou diminuer de taille ou prendre l'apparence d'une entité non humaine — un Vagabond Dimensionnel, par exemple mais sans ses caractéristiques de FOR, CON, etc, ou ses capacités de changer de dimension. Le conjurateur doit toujours prendre l'apparence d'un être de chair et de sang, même si sa forme est celle d'un rocher, s'il ressemble à de l'eau ou à un tapis, etc. Une fois une nouvelle apparence prise, le conjurateur a la

mobilité de cette nouvelle forme.

Pour jeter ce sort, le conjurateur doit invoquer Nyarlathotep et répéter l'incantation pendant 1D6+4 minutes tout en dépensant 6 Points de Magie plus 1 Point de Magie pour chaque point de TAI qu'il doit gagner ou perdre en se transformant. Ce sort coûte aussi 2D6 points de Santé Mentale et 1 point de POU chaque fois que l'on s'en sert. Une seule transformation est possible chaque fois. Il faudra réussir un jet égal ou inférieur à INTx4 pour apprendre ce sort si on peut lire les hiéroglyphes et un jet d'INTx2 si on apprend ce sort d'après une traduction. On ne peut pas jeter ce sort sur quelqu'un d'autre.

On doit rejeter ce même sort pour réintégrer sa forme originelle.

sus. Il s'agit du Miroir de Gal, un ancien objet du Mythe pour lequel les membres de la Confrérie auraient plaisir à tuer ou à mourir. Ses propriétés remarquables ainsi que son utilisation sont expliquées plus loin.

Il y a un bureau à cylindres (bureau américain) fermé à clé (FOR 10) dans la salle de séjour. Un coup d'œil rapide ne permettra de trouver que des dossiers concernant le magasin, des factures, des livres de compte, des papiers, des crayons, etc. Si le joueur de l'Investigateur qui cherche réussit un jet de Chance, il poussera alors l'étagère centrale, entendra un petit « clic » perceptible, puis verra un tiroir secret s'ouvrir sous la partie droite du bureau. Un jet réussi de Trouver Objet Caché permet de découvrir le tiroir secret mais n'explique pas comment l'ouvrir. Le bois n'offre qu'une FOR de 20 et on peut l'entailler pour ouvrir le tiroir laissant alors apparaître deux fioles en grès bouchées, une tunique de soie pliée, une Ankh noire renversée et glissée sur une chaîne en métal, un vieux parchemin en papyrus, une calotte noire brodée de Anks renversées et deux sceptres en métal noir. Voici une description plus précise de chacun de ces objets.

LA TUNIQUE, LA CALOTTE ET L'ANKH EN MÉTAL : La tunique et la calotte sont en soie noire et taillées pour quelqu'un de la corpulence de Tewfik. Toutes deux sont brodées de l'Ankh renversée, emblème de la Confrérie. Ce sont des ornements de prêtre mais ils ne sont pas magiques et n'apportent aucun éclaircissement. L'Ankh

en métal est purement symbolique, elle ne possède ni pouvoir ni propriétés bien que l'alliage soit lui-même étranger à la terre.

LE PARCHEMIN : Il contient des hiéroglyphes égyptiennes déchiffrables par un égyptologue. Le Gardien peut décider qu'une traduction sera possible grâce à un jet d'Archéologie. La compétence « Lire l'Arabe » ne permettra pas de traduire ce parchemin. Il renferme un nouveau sort, Altération physique de Gorgaroth, dont vous trouverez les propriétés un peu plus loin.

LES DEUX SCEPTRES : Ils font chacun trente centimètres de long et ont été fabriqués à partir d'un alliage inconnu. L'un est surmonté d'un crochet et l'autre de l'Ankh renversée. Si on les manipule correctement, ils renferment un pouvoir considérable. Voir leurs propriétés plus loin.

LES FIOLES EN GRÈS : Ces deux fioles en grès rouge brunâtre contiennent respectivement une substance rouge sirupeuse et une poudre noire mouchetée de cristaux étranges et caoutchouteux. Un jet réussi de Chimie ou de Physique ne permettra pas d'identifier ces substances, mais révélera qu'elles sont toutes deux étrangères aux sciences terriennes. Les contenus des fioles sont à utiliser en conjonction avec le Miroir de Gal qui est pendu dans la salle de séjour et dont les propriétés sont expliquées plus loin. Il y a 15 doses de substance rouge et 8 doses de poudre noire.

Les autres pistes

Où un monstre terrifiant, un entrepôt dans lequel s'entassent criminels et preuves, un long voyage en mer attendent les Investigateurs

La Chose dans le Brouillard

Si Gavigan a commencé à craindre les Investigateurs, il leur enverra les membres du culte ou, en dernier recours, il libérera la Chose dans le Brouillard. Voir plus loin pour une évocation de l'attaque du monstre racontée par Alan Groot, une victime qui a eu la chance de pouvoir s'échapper. Si les Investigateurs survivent à une telle rencontre et décrivent l'incident à Mickey Mahoney, ce dernier se souviendra d'un vieil article traitant du même sujet et il le leur montrera. S'ils partent pour Glasgow et rendent visite à la Clinique d'Aliénés Brown, ils apprendront que, ces derniers jours, Groot ne cessait de répéter un seul et même mot, « Gavigan », dont nul ne connaît la signification.

Ce sont les serviteurs des Grands Anciens qui amènent de temps en temps une larve de la Chose sur terre afin de détruire les ennemis du Mythe. Gavigan connaît le sort qui permet de faire grossir la larve « Donner le Vie à l'Etre du Brouillard », il est renfermé dans un parchemin écrit en Hébreu dans l'atelier de sa maison de l'Essex (1D10 points de SAN pour le lancer, INT x 2 pour l'apprendre, +1D2 au Mythe de Cthulhu).

Pour lancer ce sort, il faut être en possession d'une larve et se trouver au sein d'un brouillard épais où ne filtre aucune lumière vive. Le lanceur du sort doit enduire la larve d'un peu de son sang et dépenser 25 Points de Magie et 2 points de POU. Tandis que la larve fume et s'évapore, la Chose invisible grossit. Elle est guidée télépathiquement par le lanceur du sort qui peut la diriger ou lui ordonner de tuer les personnes de son choix. La Chose doit rester dans un rayon de 60 mètres autour du lanceur du sort, sinon elle pourra se libérer. Le lanceur du sort a la possibilité de la localiser lorsqu'elle se trouve sous contrôle. Ce contrôle se maintient pendant 3 heures ou jusqu'à ce que le brouillard ou le jour se lèvent. Au bout de trois heures, la Chose libérée errera sans but dans la nuit, tuant au hasard.

La Chose attaque en enfonçant ses tentacules flexibles dans les narines et la bouche de la victime. Cette dernière ne peut éviter l'attaque qu'en s'enfuyant et en réussissant un jet de FOR contre FOR sur la Table de Résistance. Elle possède une FOR de 5 pour chaque tentacule qui touche la victime. On ne peut ni voir ni détourner l'attaque de la Chose, on ne peut que la sentir. Elle n'attaquera que dans des lieux obscurs.

La victime notera d'abord une odeur de cheveux brûlés lorsque la Chose se trouvera à moins de 7,5 m d'elle. Les Investigateurs qui essaieront de la frapper alors qu'elle attaque une victime ont une chance de toucher cette dernière car la Chose n'est que brouillard. Elle est immatérielle, humainement parlant.

Une lumière violente comme celle d'un flash est la seule défense contre la Chose. L'article d'Alan Groot paru dans le Scoop n'en fait pas mention, mais un policier est arrivé

par hasard sur les lieux de l'agression et a entendu les gémissements de Groot et a braqué sa lampe électrique dans cette direction, repoussant ainsi la créature. Il a aperçu la Chose, mais a préféré ne pas mentionner ce qu'il avait vu. Bien qu'elle soit immatérielle, on peut avoir un rapide aperçu de la Chose lorsqu'elle se trouve sous une lumière violente. On distingue alors un nuage gris et scintillant entouré de nombreux tentacules fins semblables à des fouets et qui mesurent jusqu'à 10 mètres. Si elle est repoussée par la lumière, la chose s'enfuira et cherchera un endroit obscur. La lumière produite par une allumette ou par un briquet ne sera pas suffisante pour détourner ce terrible ennemi.

Si elle se retrouve cernée par une lumière vive ou piégée au soleil lorsque le brouillard épais se lève soudain, elle retourne dans sa dimension originelle d'où elle ne pourra revenir. La transition prend 10 minutes. Si la Chose trouvait un endroit continuellement plongé dans l'obscurité, comme par exemple une cave ou un égout profond, elle pourrait se maintenir sur notre plan pendant un certain temps. A nos yeux, elle peut paraître immortelle car elle n'a besoin d'aucune nourriture. Ses mobiles et ses instincts nous sont inconnus.

Alan Groot a échappé à la Chose, mais l'histoire ne précise pas que Groot se trouve maintenant dans un asile d'aliénés en Ecosse. Les Investigateurs pourraient ne pas avoir autant de chance !

« JE L'AI ÉCHAPPÉ BELLE ! »

Par Alan Groot, la victime

Je me retournai brusquement, percevant une présence derrière moi, mais je ne vis que le néant, un néant mu par une vie abjecte. L'odeur humide, froide et étouffante du brouillard fut supplantée par les relents nauséabonds de cheveux en train de brûler qui pénétraient et envahissaient mes poumons, s'insinuant petit à petit au tréfond de mon être. Je commençai à suffoquer. Quelque chose cherchait à me tuer. Je ne puis retranscrire l'horrible impression que je ressentis alors que ces tentacules brumeux s'infiltrent en moi. Et je ne voyais toujours rien !

— Extrait d'un article plus long ré-écrit par Mickey Mahoney quelques mois avant l'arrivée des Investigateurs.

LA CHOSE DANS LE BROUILLARD, une forme de vie issue d'une autre dimension

FOR 30 CON 30 TAI 30 INT 1 DEX 18
POU 25 Déplacement 10

ARMES : Six tentacules de brume, 50 % chacun

REMARQUE : Inflige des dommages, par étouffement, croissants à chaque round et ce à un nombre maximum de six victimes

simultanément. Au premier round, une attaque cause 1 point de dommage, 2 points au second round, 3 points au suivant, etc.

PROTECTION : Elle n'en a pas besoin. La Chose est sans substance et aucun objet matériel ne peut lui faire du mal. Une lumière intense peut la renvoyer sur son plan d'origine, d'où elle ne peut plus revenir, mais même la plus brillante des lumières ne peut la blesser.

PERTE DE SAN : Dès la première attaque réussie par la Chose, la victime perd automatiquement 1D8 points de SAN. Si on réussit à voir la Chose, on perd 1 point de SAN, si on réussit un jet de SAN, mais 1D10 si on le rate.

Les docks de Limehouse

Si les Investigateurs surveillent la Fondation Penhew, ils verront un camion partir. Il se dirige vers Limehouse, un quartier louche et sale de Londres où l'obscurité passe pour être particulièrement profonde. Les maisons de jeux, les épaves humaines la drogue, les restaurants exotiques, les logements bon marchés, les crapules en tout genre y abondent. De nombreux ressortissants des communautés africaines et asiatiques y séjournent, surtout des Chinois, des Maltais, des Japonais et des Hindous. Seuls des pots de vin, le Baratin ou des menaces inciteront les gens à parler de l'entrepôt où le camion est déchargé. Les Investigateurs apprendront seulement que des marchandises quittent l'entrepôt au milieu de la nuit et que les hommes qui y travaillent ne sont pas des mauviettes.

De cet endroit situé dans Limehouse, la Confrérie convoie par bateaux des statues, ainsi que d'autres objets du Mythe, à l'étranger. Punji Chabout est le propriétaire du bâtiment, il n'appartient pas au culte, mais comme l'argent n'a pas d'odeur, il accepte celui que lui donne le culte pour garder leurs tractations secrètes. L'entrepôt jouxte plusieurs quais, ce qui peut s'avérer utile en cas de chargement nocturne. Plusieurs (1D4) lascars surveillent le bâtiment 24 h/24. Ils ne parlent que l'Hindoustani et poignent les fouineurs avant de jeter leur cadavre dans la Tamise.

L'entrepôt de Chabout contient au moins 35 % de marchandises frauduleuses (marchandises volées, armes, explosifs, drogue) et 5 % de marchandises liées à l'occulte ou au Mythe. L'entrepôt regorge de preuves et si les Investigateurs parviennent à convaincre la police londonienne d'y jeter un coup d'œil, celle-ci trouvera la réponse à plusieurs crimes et cette découverte rehaussera la crédibilité des Investigateurs auprès de l'inspecteur Barrington.

Une grosse caisse sera déchargée du camion de la Fondation Penhew. Chabout signera son enregistrement et la fera ranger dans son entrepôt. La même nuit, plusieurs marins à l'air dégénéré, appartenant au « Vent d'Ivoire », viendront réclamer la caisse. Ils la convoieront jusqu'à un bateau amarré non loin de l'entrepôt et l'arrimeront dans les cales. Des Investigateurs vigilants assisteront à toute la scène. La caisse contient des objets du Mythe de moindre importance, une statue, un tableau, un autel de pierre, etc.

Chabout porte toujours un couteau et un garrot sur lui, mais il ne se montrera dangereux que s'il pense que les Investigateurs représentent une menace. Il essaiera alors de les faire tuer. Chabout connaît l'existence du Mythe de Cthulhu mais il n'y croit pas. Mis à part l'argent qu'il pourrait perdre, il ne se sent pas concerné par les problèmes de la Confrérie avec des espions étrangers.

PUNJI CHABOUT, le louche propriétaire d'un étrange entrepot

FOR	10	CON	16	TAI	8	DEX	13	APP	12
SAN	60	INT	14	POU	8	EDU	5	PdV	12

COMPÉTENCES : Comptabilité 75 %, Marchandage 80 %, Crédit 05 %, Mythe de Cthulhu 02 %, Discussion 25 %, Se Cacher 70 %, Droit 40 %, Ecouter 65 %, Eloquence 30 %, Pick-

pocket 50 %, Discrétion 50 %, Trouver Objet Caché 50 %, Lancer 75 %

ARMES : Garrot 65 %, dégats 1D3 par round, FOR contre FOR pour se dégager

Coup de tête 65 %, dégats 1D4

Couteau de combat 60 %, dégats 1D4+2 ; parade 55 %

Coup de poing 60 %, dégats 1D3

Coup de pied 45 %, dégats 1D6

LES LASCARS de l'entrepôt de Punji

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	8	15	10	12	13	11	9	10
CON	12	13	11	12	11	16	10	15
TAI	9	7	9	9	9	10	12	8
APP	6	4	3	7	8	3	6	5
INT	6	8	9	5	7	5	9	12
DEX	16	14	13	13	11	11	10	9
POU	12	10	8	10	6	13	7	8
PdV	9	10	10	11	10	13	11	12

Pas de Bonus aux Dommages

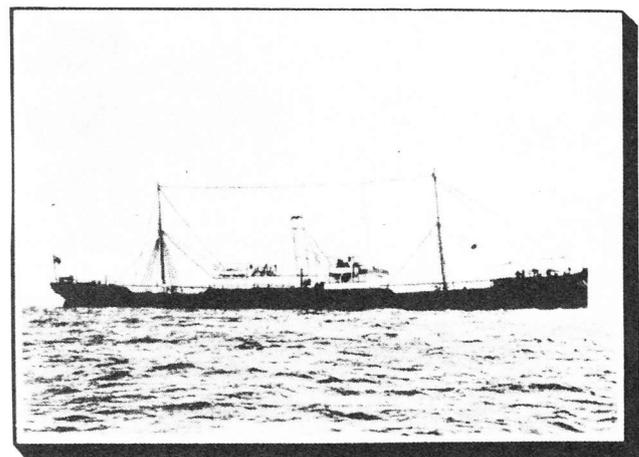
COMPÉTENCES : Grimper 40 %, Esquiver 40 %, Se Cacher 55 %, Parler l'Hindoustani 35 %; Sauter 45 %, Ecouter 50 %, Délinquance 75 %, Discrétion 50 %, Lancer 45 %

ARMES : Poignard de commando 75 %, dégats 1D4+2 ; parade 65 %

Coup de poing 65 %, dégats 1D3

Coup de tête 60 %, dégats 1D4

Coup de pied 40 %, dégats 1D6



Le Vent d'Ivoire en mer

Le Vent d'Ivoire

Ce cargo délabré est commandé par Lars Torvak, un Norvégien alcoolique. Ce bateau est immatriculé en Chine et son port d'attache est Shanghai, vers lequel il va aller. Les relations de Torvak avec le culte sont hors-programme. Ils lui paient des pots de vin afin qu'il transporte des caisses et des fournitures en Chine pour eux — il se trompe de destinataire et n'enregistre jamais les caisses dans le manifeste de sortie du cargo.

Si les Investigateurs observent le cargo pendant plusieurs heures, ils verront Torvak prendre quelques verres dans un bar proche du quai. S'ils manifestent leur intention de discuter (l'argent ou la force marchent mieux avec Torvak) il parlera, mais il n'a pas grand chose à dire. La plupart des chargements sont destinés à l'importateur Ho Fong de Shanghai. Il y a eu de nombreuses caisses dernièrement. Si les Investigateurs se fauillent sur le bateau et sont découverts, leur vie ne tiendra plus qu'à un fil bien que l'équipage n'appartient pas au culte.

S'ils arrivent à convaincre Torvak d'ouvrir plusieurs caisses, ils verront que certaines contiennent des statuettes et d'autres bibelots du Mythe, mais que la plupart renferment des soupapes étrangement ouvragées, des entretoises et des tableaux électriques bizarrement gravés. Une poignée de physiciens (Physique 90 % ou plus) pourraient comprendre l'utilisation de certains composants (les soupapes ont un rapport avec le contrôle des moteurs à réaction). La plupart de ces objets sont déconcertants et certains ont été moulés à partir d'un alliage inconnu. Ce sont là toutes les pièces détachées dessinées à l'engin de destruction de Sir Aubrey qui est en construction dans l'île du Dragon Gris, non loin des côtes chinoises. Pour de plus amples détails à ce sujet, consultez le Chapitre intitulé « Shanghai »

Torvak craint l'emprisonnement et a peur de perdre son navire. Si c'est la seule alternative dont il dispose il enlèvera les intrus et les jettera par-dessus bord une fois en haute mer.

Le *Vent d'Ivoire* est un vieux navire marchand d'une capacité d'environ 7000 tonnes et destiné, à l'origine, à transporter des cargaisons brutes. Durant son voyage jusqu'en Chine, ses cales sont à moitié vides. Les quartiers avant de l'équipage ont été abandonnés depuis longtemps car aucune personne respectable ne voudrait embarquer sur un tel rafiote. L'équipage occupe maintenant les cabines destinées à l'origine aux passagers qui payaient la traversée. Les Investigateurs pourront peut-être se cacher dans la partie avant du bateau sans être découvert pendant la majeure partie du voyage jusqu'en Chine.

L'itinéraire du voyage comporte des escales à Marseille, Malte, Port Said, Aden, Bombay, Singapour et Saïgon. Le voyage peut durer de 6 semaines à trois mois.

LARS TORVAK, le capitaine alcoolique du cargo « Le Vent d'Ivoire »

FOR 16 CON 13 TAI 14 DEX 10 APP 10
SAN 6 INT 10 POU 7 EDU 8 PdV 14

COMPÉTENCES : Comptabilité 35 %, Parler Arabe 30 %, Marchandage 40 %, Navigation 70 %, Parler le Chinois Mandarin 25 %, Parler/Ecrire/Lire l'Anglais 40 %, Parler le Français 40 %, Canotage 60 %, Parler/Lire/Ecrire le Norvégien 65 %, Nager 70 %, Naviguer à la voile 50 %

ARMES : Fusil 30-06 50 %, dégâts 2D6+3
Coup de poing 45 %, dégâts 1D3
Couteau de combat 35 %, dégâts 1D4+2 ; parade 20 %
Coup de pied 30 %, dégâts 1D6
Coup de tête 30 %, dégâts 1D4

REMARQUE : Torvak est ivre 75 % du temps ; toutes ses compétences sont alors réduites de moitié.

LES MARINS DU VENT D'IVOIRE

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	9	10	11	13	9	8	12	10
CON	12	9	10	11	7	9	15	11
TAI	15	10	13	13	9	13	11	11
APP	14	11	9	9	10	7	8	12
INT	7	13	9	8	6	10	9	11
DEX	15	13	13	12	12	11	10	10
POU	3	8	4	5	10	10	10	9
PdV	14	10	12	13	8	11	13	11

Pas de Bonus aux Dommages

COMPÉTENCES : Grimper 65 %, Esquiver 40 %, Parler le Petit Nègre 10 %, Se Cacher 35 %, Sauter 55 %, Ecouter 50 %, Conduire un Engin Lourd 20 %, Discrétion 35 %, Trouver Objet Caché 40 %, Nager 30 %, Lancer 50 %

ARMES : Couteau de combat 50 %, dégâts 1D4+2 ; parade 30 %
Petit bâton 30 %, dégâts 1D6

Les enquêtes de Jackson Elias

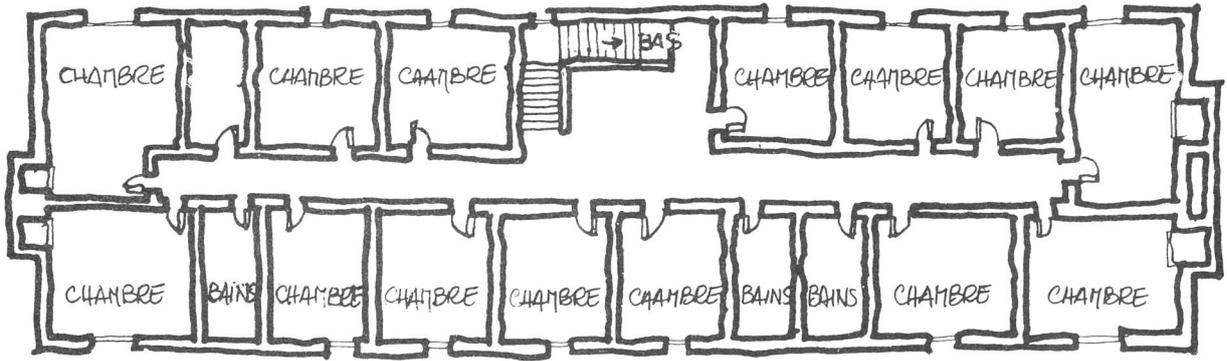
Elias a activement amassé des pistes dont deux (Miles Shipley et le monstre du Derbyshire) qu'il n'a pas pu étudier de près car Edward Gavigan le considérait comme dangereux et l'a obligé à s'enfuir. De nombreuses personnes se souviennent avoir parlé avec Elias. Toutes ont remarqué qu'il paraissait affolé, troublé ou même effrayé. Edward Gavigan est le seul à pouvoir détailler l'emploi du temps d'Elias à Londres.

Les Rites de la Confrérie

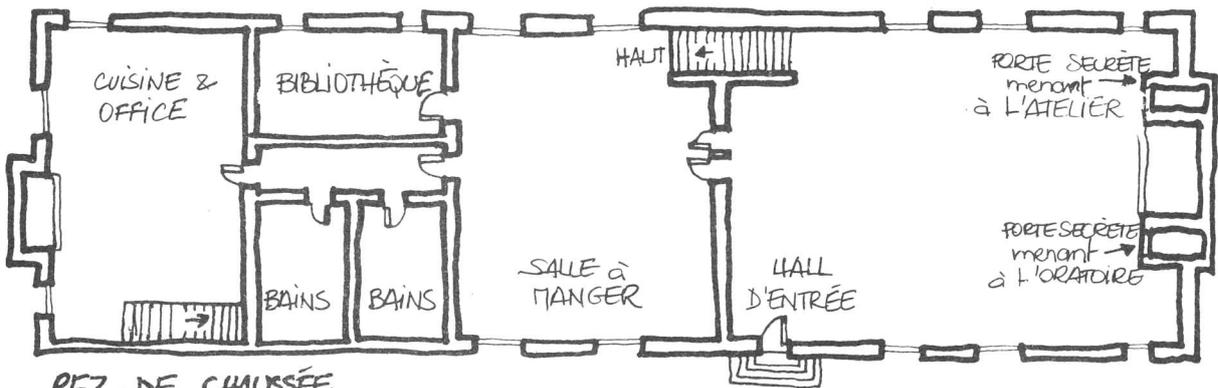
L'homme respectable et la vermine se retrouvent régulièrement sur un îlot retiré au sein des marais et des ténèbres des rivages de la mer du Nord. Les Investigateurs se risqueront-ils sur ce chemin étroit qui sinue dans l'obscurité ?

La Confrérie du Pharaon Noir se réunit régulièrement treize fois par an, toujours par une nuit de pleine lune. Au Royaume-Uni, le plus important de ces rassemblements a lieu dans la résidence secondaire d'Edward Gavigan située en Essex, au milieu des marais qui bordent la mer du Nord. Il faut 1-2 heures pour s'y rendre en voiture. Le château, construit au XVII^{ème} siècle s'est depuis enfoncé dans le sol marécageux. Les subtiles distorsions de son architec-

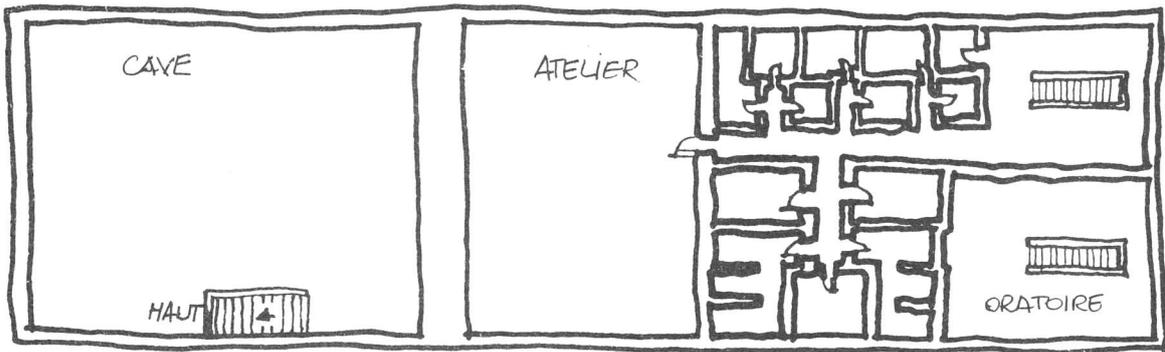
ture et l'aspect désolé des étendues environnantes concordent à donner à ce lieu une atmosphère sombre et sinistre. Le domaine s'étend sur plusieurs milliers d'acres. Une frontière de marécages et de bourbiers sépare l'île ou s'élève le château des champs productifs dont Gavigan collecte un loyer. Localisez cette propriété fictive au Naze, à environ 11 kilomètres au sud-ouest de Harwich. Le château a longtemps été connu sous le nom de Maison



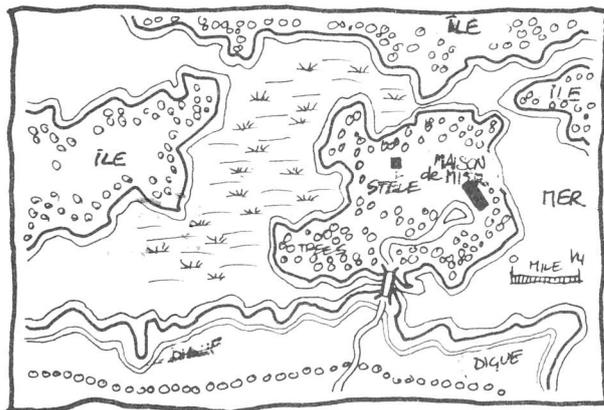
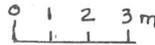
1^{er} ETAGE



REZ-DE-CHAUSSEE



SOUS-SOL



Maison Misr

Misr. En Arabe, Misr signifie Egypte. Il a longtemps appartenu à plusieurs générations d'occultistes enthousiastes qui encombrèrent la maison et le domaine entier d'un bric à brac égyptien. De l'avis de la Confrérie du Royaume-Uni, Gavigan commit un coup d'éclat en s'emparant du contrôle de la Maison Misr.

C'est à ce château que se rendent les adeptes de la Pyramide Bleue. Si les Investigateurs suivent le camion des adeptes, ils devront faire preuve de prudence lorsqu'il tournera et s'engagera sur le long chemin qui mène au château. S'ils sont repérés, les Investigateurs participeront eux aussi aux rites qui se dérouleront cette nuit...

Les entrées du domaine

Un mur en pierre de 1,80 mètre de haut délimite la propriété qui est située non loin de l'autoroute principale. Il y a un portail en acier avec un téléphone relié au château. Durant les rites, 1D4+2 gardes sont dissimulés près de l'entrée. Autrement, il n'y a qu'un seul gardien. Les gardes n'ouvriront le portail que s'ils savent ce qui amène les visiteurs ou si la Maison Misr leur donne l'ordre de les faire entrer. En dehors des nuits de rituel, ce portail de FOR 30 est verrouillé. Les nuits de rituels, on laisse le portail ouvert jusqu'à minuit, puis on le verrouille. Nul n'est admis après cette heure tardive et personne ne répondra au téléphone dans le château durant le rituel.

Au-delà du portail, une route étroite chemine le long d'une digue qui s'élève à environ 1,50 mètre au-dessus des champs. (Des siècles de culture ont abaissé les champs bien au-dessous du niveau de la mer). De hautes digues protègent la terre de l'invasion des eaux. L'île, pour la plus grande partie inexploitée, est surélevée et n'est protégée par aucune digue. Un pont tournant pivote sur son pilier central pour laisser passer les petits bateaux, mais en fait, Gavigan l'a fait installer en tant que moyen de défense de l'île. Il faut réussir un jet de Trouver Objet Caché pour remarquer que le pont peut être ouvert et fermé. Si le véhicule d'un Investigateur s'engage sur le pont, les adeptes peuvent maintenir la passerelle en position ouverte afin de bloquer le véhicule sur l'île.

La mer offre un accès plus sûr. Les adeptes ne possèdent pas de colonie de Profonds implantées dans la région mais les Investigateurs ne le savent pas. Mettez-leur les nerfs à vif en insistant sur la prédominance de grenouilles, d'étranges mouvements dans l'eau, sur le guide aux yeux globuleux, sur les clapotis suspects, etc. On peut louer toutes sortes de bateaux ou engager un guide à Walton-sur-la-Naze, Clacton sur Mer, Ipswich, Harwich, etc. Laissez le nom quelque peu lovecraftien de ces villes pénétrer et emplir les Investigateurs de terreur. S'ils louent une trop grosse embarcation avec un équipage trop important, rétrécissez les fondrières afin qu'ils ne puissent pas passer, obligez-les à utiliser des canots plus vulnérables et peu maniables afin qu'ils se trouvent confrontés aux adeptes sans la protection d'un écran de marins anglais sans peur et sans reproche.

Le château

Lorsqu'ils se trouvent au château, dix adeptes jouent le rôle de valets, de maîtres d'hôtel, de serveurs, de jardiniers, de cuisiniers et de compagnons auprès de Gavigan. La plupart sont des Egyptiens ou des Chinois, entrés illégalement en Angleterre par les nuits les plus noires. Gavigan les amène à terre depuis le « Vent d'Ivoire » en utilisant la petite vedette à moteur amarrée non loin du pont. Il se sert aussi de cette voie maritime pour envoyer des messages à l'étranger.

Ces adeptes ne quittent jamais l'île. Leur Anglais est relativement restreint et ils sont totalement dévoués à leur prêtre. Lors des rituels, certains d'entre eux surveillent le portail qui ferme l'accès à la propriété, armés de cran d'arrêt. Ils conservent tous leur gourdin et leur tunique de

cérémonie dans leur chambre. Beaucoup portent bien en vue une Ankh renversée en pendentif, bijoux, etc. Une fouille de la maison permettra de trouver assez de preuves de l'existence du culte pour envoyer toute la maisonnée en prison si les autorités locales connaissent la signification du culte.

L'intérieur du château n'offre rien de particulier si ce n'est qu'il est sale et que l'ameublement et le confort auxquels on pourrait s'attendre dans un si beau château sont totalement absents. Dans l'entrée principale, deux briques de la cheminée peuvent être tirées — un jet réussi d'Idée suffira pour les trouver. Celle située à droite permet d'ouvrir une porte qui donne sur un escalier étroit menant à une petite pièce humide et sans fenêtre : un trou à curés, où on dissimulait les prêtres catholiques à l'époque de Cromwell.

La brique mobile située à gauche provoque le glissement de toute la partie gauche de la cheminée, révélant une autre volée de marches étroites descendant dans l'obscurité. Cet escalier mène aux cachots et dans la salle de travail de Gavigan. Le trou à curés et les cachots ne sont pas reliés.

Pour fermer les portes secrètes, il suffit de les pousser. Des poignées placées en évidence contre les murs intérieurs permettent de les réouvrir. Un jet réussi de Trouver Objet Caché pourrait permettre de détecter les portes, mais il faudrait alors qu'il soit fait sur l'énorme cheminée. Les portes ne peuvent pas être verrouillées d'un côté comme de l'autre. On peut exercer une pression sur les portes en réussissant un jet sur la Table de Résistance contre une FOR de 30

La cuisine communique avec le sous-sol du château mais le cachot et le sous-sol sont séparés par d'épais murs de pierre.

L'atelier de province d'Edward Gavigan

Les escaliers partant de la porte secrète de la cheminée se terminent devant une autre porte, en acier celle-ci (FOR 60), munie d'une serrure encastrée dans le métal. La grosse clé de cette vieille porte est pendue à un crochet non loin de là. En ouvrant la porte, on découvrira une petite pièce et un couloir. Un certain nombre de cellules en pierre et en acier s'ouvrent le long de ce couloir. Chaque cellule est agrémentée de grands anneaux d'acier insérés dans les murs et auxquels on accrochait les fers.

C'est ici que Gavigan enferme les victimes des sacrifices. Les Investigateurs auront 50 % de chance de trouver 1D4 prisonniers qui seront tués d'ici quelques semaines. Ces malheureux savent seulement qu'ils ont été enlevés et emprisonnés. Si l'Investigateur avec le plus fort POU réussit un jet de Chance, l'un des prisonniers s'avérera être un Egyptien qui en sait long sur la branche anglaise de la Confrérie et que le culte veut faire taire à jamais.

Un couloir donne sur ce qui fut autrefois une salle de torture. Elle est encore utilisée de temps en temps, mais généralement, cette pièce sert d'atelier de travail pour Gavigan. Des Investigateurs un peu fouineurs trouveront des objets et des informations de cinq types différents.

STATUES, TABLEAUX, BIJOUX, ETC. : Tous sont liés au Mythe et sont rangés pêle-mêle dans la pièce. Gavigan convoitait la plupart de ces objets et les a volés à leurs anciens propriétaires après les avoir tués. Tous ont un lien avec le Pharaon Noir. Un buste de ce dernier permettra aux Investigateurs de reconnaître le dieu s'ils le voient sous sa forme humaine. Cependant, il faudra réussir à la fois un jet d'Idée et un jet de Trouver Objet Caché pour faire une telle découverte. Certains des bijoux permettront aux Investigateurs de se faire passer pour des membres du culte. Ils trouveront de nombreuses Ankh renversées, des anneaux marqués du signe de Cthugha, des sceptres jumeaux semblables à ceux de Tewfik, etc. Les Gardiens décideront du

contenu de la pièce et de la valeur des objets qu'elle renferme. La valeur du moindre objet provoquera la stupeur des Investigateurs : le culte est puissant et étendu. Chaque Investigateur perdra automatiquement 1D3 points de Santé Mentale en réalisant la valeur du trésor de Gavigan

UN ÉPAIS REGISTRE : Il est posé sur une table proche de son bureau. Gavigan y note tout ce qu'il envoie par bateau à l'étranger, ainsi que les adresses des destinataires et le détail de ce qu'il envoie. Plus que tout autre, ce volume détient la clé de la destruction des organisations, et des plans fomentés par Nyarlathotep. En lisant les pages concernant les trois dernières années, les Investigateurs remarqueront de nombreux chargements pour Shanghai, pour certains ports de la côte ouest de l'Australie et d'autres pour l'Égypte, New York, Tokyo, Rio de Janeiro, Odessa, Calcutta et Los Angeles. Il n'est fait mention d'aucun des livres ou objets du Mythe. Ils sont assez rares pour que l'on se souvienne de leur destination. Ils sont acheminés par des courriers du culte.

Exemple d'enregistrement inscrit sur le registre :

« 9/24/25 - Statuette de Yig de 60 centimètres - Import. Ho Fong - Shanghai ».

UNE LETTRE INACHEVÉE : Elle est écrite par Edward Gavigan et elle est datée d'hier. Même un maniaque a du mal à tenir sa correspondance à jour.

« Cher Aubrey

On s'est occupé d'Elia à New York. Vous devez arrêter Brady. Je ne comprends pas qu'il ait pu nous échapper pendant si longtemps. Cet homme peut s'avérer être un obstacle aux desseins de notre puissant Seigneur. Si vous le désirez je... »

Gavigan n'a pas terminé sa lettre.

LIVRES ET PARCHEMINS : Une centaine environ de livres rares traitant d'occultisme sont rangés ici mais aucun n'a de rapport avec le Mythe de Cthulhu. Gavigan cache ces derniers dans une pièce secrète à la Fondation Penhew, les protégeant ainsi de son rival Tewfik al-Sayed. Le Gardien est libre de décider si certains de ces ouvrages contiennent des sorts que connaît Gavigan. Ces livres et ces parchemins sont écrits en Arabe, en Hébreu, en Français, en Allemand, en Frison et en Espagnol.

DES COMPOSANTS DE SORTS : Rangés dans des pots, des tubes, des coffrets en bois, des boîtes, des sachets, des sacs et des bourses. On y découvrira au hasard des herbes, des racines, des organes marinant dans du vinaigre, des bandes de peau et de fourrure, du sang en poudre, des fleurs pilées, des poussières de différentes couleurs, des poudres et des sables ainsi que d'autres ingrédients nécessaires à l'élaboration des sorts. Un jet réussi d'Occultisme ou d'Idée permettra de comprendre que ces divers objets sont liés à la magie. Un jet réussi de Botanique ou de Zoologie permettra d'identifier le contenu de certains réceptifs.

Sur une étagère se trouvent deux fioles de 2 cm de long portant chacune le signe des Anciens. Une minuscule et fragile larve est conservée à l'intérieur de chacune des fioles. Ce sont de futures Choses dans le Brouillard. Un parchemin Frison contient le sort « Donner la Vie à un Être du Brouillard » qui permet de créer et de commander une telle Chose.

Des plantes épineuses à l'aspect maladif poussent dans des pots. Nul ne pourra les identifier. Un jet réussi de Botanique révélera qu'elles sont étrangères aux sciences humaines.

Les rites de la Confrérie

Les cérémonies, que se soient celles qui ont lieu durant les nuits de pleine lune ou les cérémonies sexuelles, se déroulent à l'extérieur, autour d'une haute obélisque (localisée sur la page précédente) où sont gravés de nombreux hié-

roglyphes. (Une obélisque est une colonne à quatre côtés qui se termine en forme de cône et qui est recouverte d'inscriptions). Celle-ci est faite d'une petite pierre noire provenant d'un autre monde. Les hiéroglyphes sont un poème de louanges dédié au Pharaon Noir. Des fers en acier incrustés dans la pierre servent à retenir les poignets des victimes des sacrifices qui sont généralement au nombre de quatre afin de s'harmoniser aux quatre côtés de l'obélisque.

Les cérémonies se déroulent toujours de nuit alors que l'obscurité est la plus profonde, et seules quelques torches éclairent la scène. Les Investigateurs, tapis dans l'ombre, pourront suffisamment se rapprocher afin de voir plus que des mouvements flous et des lueurs de flammes. Des adeptes vêtus de tunique dansent au rythme d'une musique orientale — des flûtes, des tambourins, des ouds, des cymbales, etc. Gavigan et Tewfik assistent même aux cérémonies sexuelles. Ils portent tous deux leur habit de prêtre et les sceptres jumeaux qui leur apportent de grands pouvoirs défensifs. Les rites de la Confrérie sont plus formels et plus complexes que ceux de la Langue Sanglante mais ils n'en sont pas moins barbares.

UN RITUEL DE LA MORT : Il a lieu tous les mois lunaires. Les victimes sont lentement et méthodiquement battues à mort puis on met fin à leur souffrances d'un ultime coup de pieu dans le cœur. Lorsque le dernier sacrifié trépassé, 1D3 Shantaks atterrissent au sein des adeptes qui font alors assaut de violence afin d'enfourcher un des monstres (à raison de un par monture) pour être emportés vers Azathoth dans l'ancre infernale des Grands Anciens. Rien ne sert d'ajouter qu'ils ne reviendront jamais d'un tel voyage. Ceux qui ont raté l'occasion se rattraperont en dévorant les cadavres des sacrifiés. Lorsque les os seront mis à nu, un sort de Flétrissement fera éclater et détruira les restes. En récompense pour leur obéissance, Nyarlathotep augmentera le POU des prêtres et les préviendra des possibles ennemis du culte. (Augmentant parfois même leurs connaissances). Ces cérémonies sont abominables et il sera difficile d'observer un tel spectacle, même de loin. Les Investigateurs ratant leur jet de SAN perdront 1D6 points de Santé Mentale pour la cérémonie et 1D6 points en plus pour les Shantaks.

Perturber le rituel de la mort provoquera la colère des adeptes : ils brandiront alors de puissants épieux courts. Gavigan et Tewfik utiliseront leur magie.

UN RITUEL SEXUEL : Il se déroule chaque semaine, ou presque, selon le bon plaisir des prêtres. Au cours de cette cérémonie, des humains capturés par les adeptes sont violés par 1D8 Autres Dieux Inférieurs spécialement envoyés par Nyarlathotep pour cette cérémonie. Le but de ces rites est de transformer la société humaine en créant de nouveaux cultes dédiés à des Dieux Inférieurs qui devront leur puissance aux minions du Chaos Rampant.

Les préliminaires sont vite écourtés car ces Dieux immondes sont avides de perpétrer des actes obscènes et écoeurants sur leur victimes. Les hommes et les femmes capturés sont enchaînés contre l'Obélisque et attachés sur le sol non loin de là. Les membres féminins du culte entament une sarabande frénétique et lascive autour d'eux, tandis que les hommes attendent avec soumission. Lorsque les Autres Dieux Inférieurs ont assouvi leurs désirs, ils retournent sur leur plan d'existence. Bien que ces actes ne puissent causer une mort immédiate, les observateurs ne peuvent pas ne pas être épouvantés. Assister à la cérémonie sans réussir un jet de SAN coûtera aux Investigateurs 1D6 points de Santé Mentale et l'arrivée de chaque Dieu Extérieur leur coûtera 1 point de Santé Mentale si un jet de SAN est réussi et 1D20 points de Santé Mentale s'il est raté.

Il y a 5 % de chance pour qu'une victime du sexe féminin soit enceinte d'un enfant reproduisant les altérations physiques bizarres du dieu violeur. De tels enfants grandissent

souvent pour devenir des prêtres des cultes des Autres Dieux Extérieurs... On efface magiquement tout souvenir que leur mères pourraient garder de l'évènement. Mais par la suite, elles seront toujours sujettes à d'affreux cauchemars. Les adeptes favorisés par les prêtres ont quelquefois la permission de participer à de telles cérémonies et de se souvenir des moindres détails obscènes des cérémonies sexuelles. Les Investigateurs capturés possédant une grande APP pourraient être utilisés lors de telles cérémonies.

Interrompre un rituel sexuel équivaut à un suicide : 50 % du temps, les Autres Dieux participant au rituel se joindront à la chasse.

Conclusion

Comme pour le culte établi à New York, le Gardien est libre de choisir les dates des cérémonies de la Confrérie. Au contraire de l'étroite boutique Ju-Ju, la propriété de Gavigan est assez vaste pour permettre aux Investigateurs de surveiller les lieux sans être découverts. S'ils vont voir les autorités et racontent leur invraisemblable histoire, rappelez-vous qu'Edward Gavigan est un gentleman respectable et que les Investigateurs passeront pour des agitateurs. Après tout quel mal y a-t-il à organiser de temps en temps de petites réunions si les participants sont discrets ? Peut-être qu'en atténuant un peu leur histoire et en fournissant des preuves tangibles (prisonniers libérés, tuniques et objets du rituel, emplacement d'une ou plusieurs des pièces secrètes de Gavigan, témoignage d'un policier ayant assisté aux cérémonies, etc.) les Investigateurs parviendront-ils à rendre leur histoire plus crédible.

Si la Confrérie apprend qu'elle a été identifiée, sa vengeance sera rapide et brutale. Elle n'hésitera pas à faire preuve de violence physique et à déployer toute sa puissance magique pour abattre ces maudits blasphémateurs dégénérés.

Statistiques

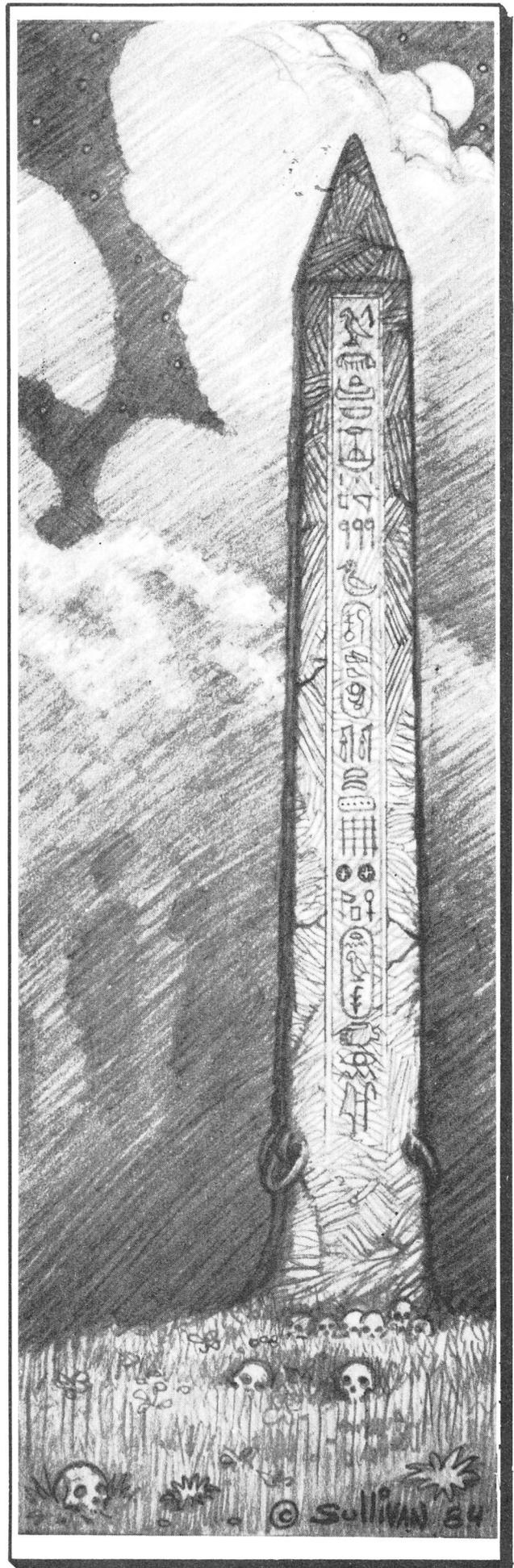
EDWARD GAVIGAN, directeur de la Fondation Penhew et Grand Prêtre de la Confrérie du Pharaon Noir

FOR 13 CON 17 TAI 13 DEX 16 APP 14
SAN 0 INT 18 POU 45 EDU 18 PdV 15

COMPÉTENCES : Comptabilité 30 %, Parler/Lire/Ecrire l'Arabe 95 %, Archéologie 60 %, Anthropologie 60 %, Astronomie 50 %, Marchandage 65 %, Grimper 55 %, Crédit 85 %, Mythe de Cthulhu 85 %, Discussion 80 %, Conduire une Automobile 50 %, Egyptologie 90 %, Parler/Lire/Ecrire le Français 85 %, Parler/Lire/Ecrire le Grec 70 %, Lire les Hiéroglyphes 98 %, Se Cacher 20 %, Sauter 45 %, Parler/Lire/Ecrire le Latin 80 %, Droit 50 %, Linguistique 75 %, Ecouter 55 %, Occultisme 75 %, Eloquence 50 %, Psychologie 50 %, Monter à Cheval 55 %, Discretion 25 %, Trouver Objet Caché 35 %, Parler le Swahili 25 %, Nager 50 %, Lancer 60 %

ARMES : Fusil de chasse Cal. 12 : 50 %, dégats : 4D6/2D6/1D6 sur des distances respectives de 10m/20m/50m
Bâton du culte 50 %, dégats 1D6+1D4 ; parade 30 %
Sabre 30 %, dégats 1D8+1+1D4 ; parade 30 %

SORTILÈGES : Appeler Azathoth, Appeler Yog-Sothoth, Contacter un Chthonien, Trou de mémoire*, Contacter une Goule,



L'Obélisque Egyptienne

Contacter Nodens, Contacter un Habitant des Sables, Contacter Nyarlathotep, le Signe des Anciens, Enchanter un couteau, Enchanter un sifflet, la Poudre d'Ibn Ghazi, Envoyer des rêves, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invoquer/Contrôler un Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler un serviteur des Dieux Extérieurs, le Signe de Voor, Donner la Vie à un Être du Brouillard, le Cercle Brumeux d'Eibon, Onde de Choc, Absorber la Magie, Dérober la Vie*.

*Voir plus loin

REMARQUE : Tout comme Tewfik, Gavigan possède lui aussi une paire de sceptres magiques. Gavigan aimerait bien éliminer Tewfik et une rencontre entre les Investigateurs et Tewfik pourrait servir ses desseins, en lui permettant d'éliminer deux menaces du même coup.

DEUX SORTS DU MYTHE

Trou de mémoire

Pour jeter ce sort, il faut dépenser 1D2 points de Santé Mentale et 1D6 Points de Magie. Si le POU du conjurateur triomphe de celui de sa victime sur la Table de Résistance, l'esprit de cette dernière est mentalement bloqué en ce qui concerne un événement précis. Gavigan utilise ce sort pour embrûmer l'esprit des victimes des cérémonies sexuelles. Mais si la victime a enduré une expérience terrifiante, elle peut quand même avoir des cauchemars ayant un vague lien avec ce qu'elle a subi. Si le sort échoue, l'incident en question apparaît plus clairement dans l'esprit de la victime. Le conjurateur doit savoir quel événement il veut faire oublier à sa victime. Il ne peut donner un ordre aussi vague que « Oubliez ce que vous avez fait hier ». Il doit parler d'un incident précis comme « Oubliez que vous avez été violée par un monstre ».

Ce sort ne peut pas effacer de l'esprit la connaissance que la victime peut avoir des sorts du Mythe de Cthulhu à moins que cette connaissance soit liée à un événement précis. Il ne peut pas non plus restaurer des points de Santé Mentale perdus — mais il peut faire oublier à la victime la vision qui causa cette perte. De plus, le sort ne peut remplacer une psychanalyse réussie qui mettrait à jour les routines inconscientes qui provoquent de tels troubles chez la victime.

Ce sort a une portée de 90 mètres, le conjurateur doit voir sa victime. Les effets du sort sont immédiats.

Dérober la Vie

Ce sort permet aux plus importants adeptes d'approcher les limites de l'immortalité. La victime de ce sort vieillit et dégénère alors qu'elle est toujours vivante et son essence de vie est transférée dans le corps du conjurateur. Chaque sort coûte 30 Points de Magie et 1D20 points de Santé Mentale. Ce sortilège s'étend sur 18 rounds de combat pour être correctement lancé. La victime du sort doit se trouver à portée de voix et être visible pour le conjurateur qui doit convaincre sa victime sur la Table de Résistance grâce à un jet de POU contre POU. Après que le sort soit jeté, la victime perd 1 point de FOR, CON, DEX, POU et APP à chaque round de combat. Chaque fois qu'il absorbe un point, le conjurateur rajeunit physiquement d'une semaine. Si, par exemple, on jette ce sort sur une personne possédant un score de 8 dans chacune de ces cinq caractéristiques et que tous ses points sont absorbés, le conjurateur pourra rajeunir de 40 semaines.

La victime du sort va tout d'abord dépérir, blanchir puis s'effriter. Au terme du sort, elle ne sera plus qu'une coquille vide et desséchée dont la vue coûtera 1D6 points de Santé Mentale si le jet de SAN est raté, mais aucun point s'il est réussi.

On doit jeter ce sort par une nuit de pleine lune, sinon le conjurateur ne bénéficiera pas des bienfaits d'une nouvelle vie — bien que la victime meure quand même. Si le conjurateur meurt avant sa victime, le sort s'annulera et les caractéristiques de la victime réintégreront leur score originel.

TEWFIK AL-SAYED, marchand d'épices et Grand Prêtre de la Confrérie du Pharaon Noir

FOR 8 CON 13 TAI 10 DEX 18 APP 10
SAN 0 INT 13 POU 25 EDU 9 PdV 12

COMPÉTENCES : Comptabilité 60 %, Parler/Lire/Ecrire l'Arabe 80 %, Marchandage 50 %, Botanique 20 %, Grimper 60 %, Mythe de Cthulhu 40 %, Crédit 50 %, Esquiver 70 %, Parler/Lire/Ecrire l'Anglais 65 %, Baratin 35 %, Se Cacher 50 %, Lire les Hiéroglyphes 50 %, Histoire du Culte 20 %, Sauter 50 %, Ecouter 75 %, Occultisme 20 %, Discretion 70 %, Trouver Objet Caché 60 %, Lancer 50 %

ARMES : Bâton du culte 70 %, dégâts 1D8 (empalement) ; parade 65 %

REMARQUE : Le Miroir de Gal représente toute la puissance de Tewfik et il le conserve précieusement. Si on le lui volait, il le ferait rechercher avec frénésie. Voir plus bas la description des deux sceptres ainsi que l'explication du sort « Altération physique ».

SIX SERVITEURS DES AUTRES DIEUX

	1	2	3	4	5	6
FOR	14	15	13	17	20	9
CON	17	18	14	22	13	20
TAI	21	22	23	15	23	20
INT	26	21	19	24	27	17
POU	19	16	21	22	17	24
DEX	10	19	18	17	15	15
PdV	18	19	19	11	18	20

Bonus +3D6+3D6+3D6+3D6+2D6+3D6

DÉPLACEMENT : 7 Pertes de SAN : 1/1D10

SORTILÈGES : 1D10 sorts connus

ARMES : Six tentacules 45 %. 2D3 tentacules attaquent chaque round, infligeant chacun des dégâts égaux à deux fois les Bonus aux Dommages de la créature.

PROTECTION : Les armes normales n'ont aucun effet sur la créature. Les armes magiques et les sorts fonctionnent normalement. La créature régénère 3 points de vie par round jusqu'à ce qu'elle soit morte.

LES DEUX SCEPTRES

Se terminant respectivement par un crochet et par une Ankh renversée, les deux sceptres possèdent un double pouvoir magique. Si on les tient croisés devant son corps, ils ajouteront 1D20 Points de Magie au score de Points de Magie du porteur aussi longtemps qu'ils resteront croisés et cela une fois par jour. Les Points de Magie non utilisés disparaîtront lorsque les sceptres seront décroisés. Ces Points de Magie peuvent être utilisés soit pour lancer des sorts, soit pour résister à un sort. Lorsqu'ils sont utilisés de cette façon, ils rougeoient.

Ils peuvent aussi absorber 1D10 points de dégâts lorsqu'ils sont croisés devant le corps du porteur et cela chaque fois qu'une attaque magique est lancée contre le détenteur des sceptres. Si, par exemple, trois sorts de Flétrissement étaient jetés sur le porteur, les sceptres absorberaient 1D10 points de dégâts par sort : il faudra faire un jet séparé pour chaque sort.

Tewfik et Gavigan possèdent chacun une telle paire de sceptres.

NEUF AUTRES DIEUX INFÉRIEURS
Ceux Qui Pourraient Paraître Lors Des Cérémonies Sexuelles)

	Dhyighash	Shinhj	Pr'ktha	Yko	Nour	Urafty	Thahash	Glagga	L'ysh
FOR	59	40	38	47	40	49	49	55	39
CON	21	88	47	45	71	88	52	64	87
TAI	59	70	78	128	62	6	120	96	88
INT	0	0	0	0	0	0	0	0	0
POU	96	100	70	36	58	80	62	28	43
DEX	15	14	12	11	10	10	9	8	7
PdV	40	79	63	87	67	76	86	80	88
Déplacement	1	5	7	0	7	3	6	4	3
Bonus Dégats	+6D6	+6D6	+2D6*	+10D6	+5D6	+6D6**	3 à 5D6 chacun	+8D6	+7D6
Servi- teurs	Horreur Chasseresse	Serviteur des Dieux Extérieurs	Idem	Idem	Vampire Stellaire	Serviteur des Dieux Extérieurs	Idem	Deux Shantaks	Un Chien de Tindalos

*Enflamme la victime, lui infligeant 1D6 points de dégats par round jusqu'à ce que le dieu soit chassé ; dans le cas contraire, ce feu ne peut pas être éteint.

**N'inflige pas vraiment de dégats ; si les dégats sont égaux ou dépassent le score de TAI de la victime, cette dernière est avalée.

**DES ADEPTES de la Confrérie du Pharaon Noir
 AU DESSUS DE LA MOYENNE**

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	14	13	9	10	12	12	11	13
CON	12	12	11	13	9	8	9	10
TAI	13	13	16	12	14	14	13	13
APP	6	7	4	5	9	10	3	4
INT	17	14	14	11	10	11	9	12
EDU	2	3	5	2	0	0	0	8
DEX	13	13	13	13	12	12	12	11
POU	8	9	10	10	9	6	7	3
SAN	0	2	0	5	0	8	0	0
PdV	14	13	14	13	12	11	11	12

Bonus +1D4+1D4+1D4 — +1D4+1D4 — —
 Dégats

COMPÉTENCE : Marchandage 15 %, Grimper 50 %, Mythe de Cthulhu 25 %, Esquiver 35 %, Se Cacher 50 %, Ecouter 50 %, Pickpocket 15 %, Discretion 40 %, Lancer 40 %

ARMES : Bâton du culte 50 %, dégats 1D8 (chance d'empaler) ; Parade 25 %
 Coup de pied 40 %, dégats 1D6
 Coup de poing 35 %, dégats 1D3
 Couteau de boucher 30 %, dégats 1D6

SIX SHANTAKS, prêts à s'envoler

	1	2	3	4	5	6
FOR	38	39	44	42	29	43
CON	16	10	14	17	15	12
TAI	41	43	43	44	39	39
INT	6	6	3	4	4	2
POU	10	10	14	9	18	8
DEX	12	11	7	7	7	6
PdV	29	27	29	31	27	26
Bonus	+4D6+4D6+4D6+4D6+3D6+4D6					
Dégats						

DÉPLACEMENT : 6/30 envol ;

ARMES : morsure 55 %, dégats 1D6

PROTECTION : 9 points de fourrure

Perte de SAN : 0/1D6

LA POLICE

L'INSPECTEUR JAMES BARRINGTON

FOR 10 CON 12 TAI 13 DEX 9 APP 11
 SAN 85 INT 15 POU 10 EDU 15 PdV 13

COMPÉTENCES : Marchandage 70 %, Crédit 75 %, Discussion 30 %, Conduire une Automobile 35 %, Baratin 45 %, Premiers Soins 60 %, Histoire 25 %, Droit 35 %, Bibliothèque 55 %, Ecouter 80 %, Eloquence 15 %, Pharmacologie 45 %, Psychologie 60 %, Discrétion 30 %, Trouver Objet Caché 75 %, Suivre une Piste 40 %

ARMES : Révolver cal. 38 mm 60 %, dégats 1D10
 Coup de poing 60 %, dégats 1D3
 Matraque 50 %, dégats 1D6 ; parade 35 %

UNE ESCOUADE DE SOLIDES POLICIERS

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	16	15	17	16	13	12	14	18
CON	14	18	17	15	13	14	12	18
TAI	16	17	15	16	18	13	14	12
APP	10	11	12	13	14	13	12	17
INT	11	12	14	13	11	12	14	16
EDU	10	12	9	10	11	8	8	9
POU	10	12	13	15	11	12	12	18
DEX	14	14	14	13	13	13	13	12
PdV	15	18	16	16	16	14	13	15

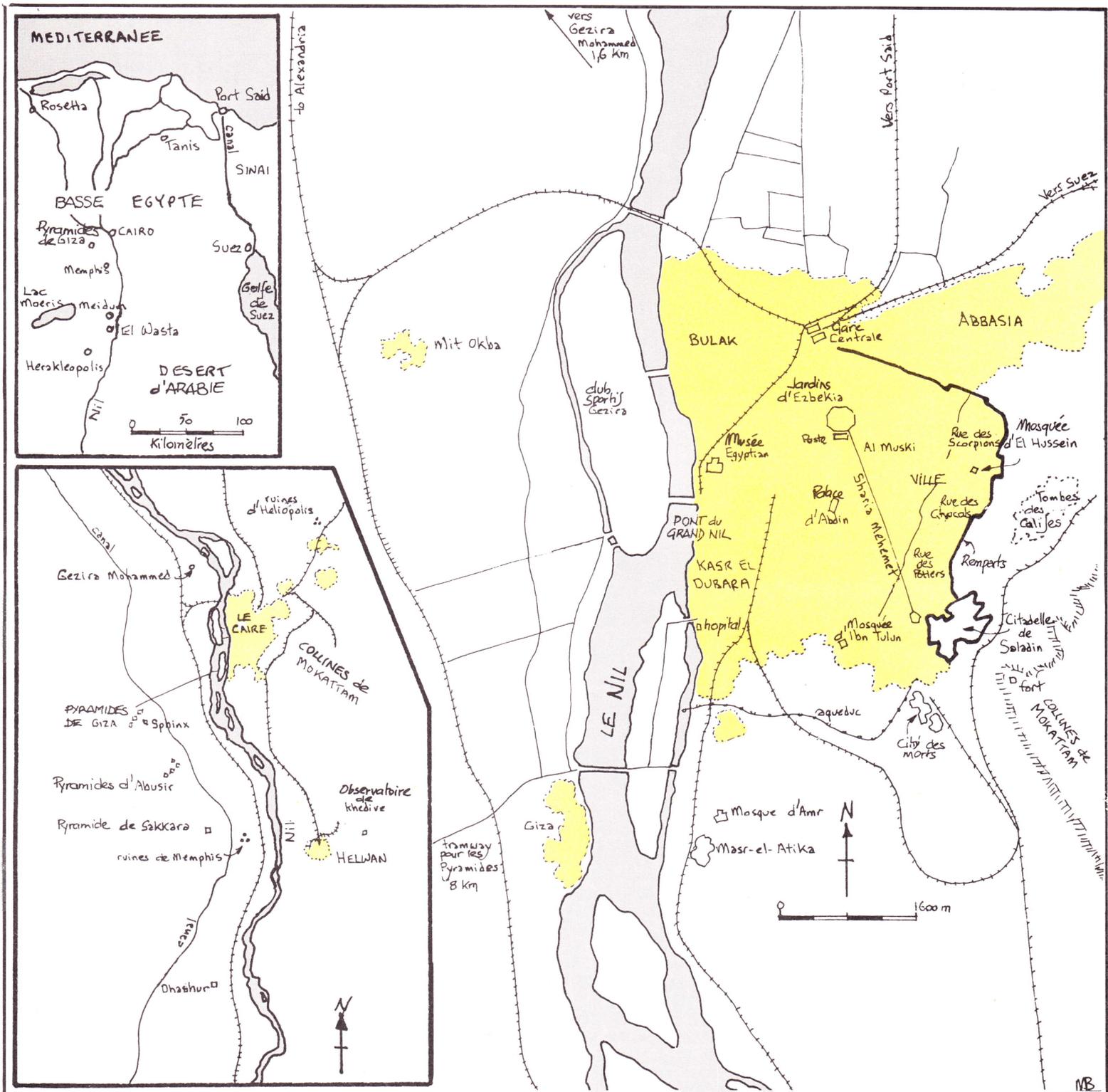
COMPÉTENCES : Marchandage 40 %, Grimper 60 %, Conduire une Automobile 25 %, Baratin 60 %, Premiers Soins 40 %, Se Cacher 20 %, Sauter 40 %, Droit 20 %, Ecouter 55 %, Pharmacologie 10 %, Psychologie 15 %, Discrétion 25 %, Trouver Objet Caché 50 %, Lancer 50 %, Suivre une Piste 45 %

ARMES : Matraque 75 %, dégats 1D6+1D4 ; parade 55 %
 Coup de poing 60 %, dégats 1D3+1D4
 Coup de pied 40 %, dégats 1D6+1D4
 Fusil de chasse cal. 12 : 35 %, dégats 4D6/2D6/1D6/ pour 10m/20m/50m.

Notes

Notes

LA FONDATION PENHEW	4	LES AUTRES PISTES	21	Invoker la Brume de Releh	10
MICKEY MAHONEY	7	La Chose dans le Brouillard	21	Invulnérabilité	10
UN SERPENT DANS SOHO	8	Punji Chabout	22	Hypnotisme	10
Le tableau dans le placard	10	Le Vent d'Ivoire	22	Onde de choc	11
Les statistiques de Ssathasaa		LES RITES DE LA CONFRERIE	23	Absorber la Magie	11
et de Miles Shipley	12	La Maison Misr	24	La Poussière de Suleiman	18
LE MONSTRE DU DERBYSHIRE	12	La salle de travail de Gavigan	25	Le Miroir de Gal	20
MASSACRE DANS SOHO	17			L'altération physique de Gorgaroth	20
Les habitués du Club de la Pyramide Bleue	19	Sortileges et objets		Trou de mémoire	28
Le magasin et les appartements de Tewfik	19	Envoyer des rêves	7	Dérober la Vie	28
		Ressemblance	10		



Où les Investigateurs arrivent en Egypte et ne tardent pas à avoir une meilleure ap-

CHAPITRE III

préhension des connotations maléfiques de son passé et des plans qui menacent le monde entier.

LE CAIRE

La nuit tombait déjà lorsque nous escaladâmes cette falaise, fîmes le tour de la Mosquée Moderne de Mohamed Ali et que du haut de ce parapet vertigineux, nos regards se posaient sur le mythique Caire — La ville mystérieuse toute enluminée de ses dômes sculptés, ses minarets éthérés et ses jardins flamboyants... Le grand dôme romain du nouveau musée culminait bien au-dessus de la ville, et au-delà — au-delà du mystérieux Nil Jaune, mère des éons et des dynasties, rôdent les sables menaçants du désert lybien, ondulants, irridescents et souillés d'arcanes anciennes et mystiques.

Tiré de « Emprisonné avec les pharaons » une histoire écrite par H.P. Lovecraft en 1924 pour Harry Houdini.

LE CAIRE est la ville clé de cette campagne, les Investigateurs qui survivront aux dangers qu'ils affronteront au Caire et dans ses environs connaîtront les intentions de Nyarlathotep et auront peut-être trouvé le moyen de le contrecarrer. De nombreux personnages non-joueurs de cette campagne seront d'une aide appréciable aux Investigateurs, si ces derniers parviennent à se lier d'amitié avec eux. Le Caire offre un paysage nouveau et pittoresque de rues grouillantes, de vêtements et de coutumes étranges, de ruines, de mystères, de maladies, de dangers, d'intrigues politiques et de richesses fabuleuses. Les adeptes égyptiens sont puissants et les Gardiens peuvent s'attendre à ce que les points de Santé Mentale et le sang coulent à flot.

Les Investigateurs se retrouveront peut-être pour la première fois dans la campagne (ou durant leur existence) en pays totalement étranger. Insistez sur les barrières culturelles et linguistiques de ce chapitre — ces obstacles linguistiques occuperont une place importante dans la psychologie et la façon de jouer de vos joueurs. Faites le tour des guides touristiques sur l'Égypte (comme Fodor) et lisez certaines des descriptions du Caire et de l'Égypte que vous trouverez dans toutes les encyclopédies. Un simple recueil d'expressions arabes vous fournira des douzaines d'exclamations arabes utiles, des modèles de phrases ainsi que des noms et des adjectifs isolés qui étonneront vos joueurs et déconcerteront leurs Investigateurs.

Si les investigateurs arrivent au Caire en provenance de Shanghai ou du Kenya, ils connaîtront déjà certaines des informations contenues dans ce chapitre, surtout s'ils ont trouvé Jack Brady. Mais il reste encore beaucoup d'informations alléchantes et de recherches excitantes à savourer.

Les preuves, les informations et les aventures sont plus intimement liés ici que dans chacun des chapitres précédents. La lettre de Faraz Najir à Roger Carlyle qui tomba d'une façon ou d'une autre entre les mains de Jackson Elias et que les Investigateurs ont peut-être trouvée sur son cadavre dans ce sordide hôtel new yorkais est leur unique et meilleure raison d'aller au Caire. Ils connaissent peut-être aussi le nom de Warren Besart, ce Français qui joue le rôle d'agent de Roger Carlyle au Caire. Elias et Carlyle ont fait escale au Caire, la plupart des ennemis anglais des Investigateurs étaient d'origine égyptienne ou en rapport avec l'Égypte : voilà de bonnes et logiques raisons d'aller au Caire.

Les journaux de langue anglaise seront les sources d'informations les plus évidentes au Caire, nous conseillons aux Gardiens d'orienter les Investigateurs vers le « Bulletin du Caire » comme point de départ et cela quelque soit leur provenance.

Jackson Elias au Caire

Jackson a fait une halte remarquablement courte au Caire et apparemment dans le but unique de confirmer certains faits. Les sbires du Mythe le talonnaient et il n'osait risquer de prolonger son séjour dans cette forteresse du culte.

LES PRINCIPALES PISTES DE CE CHAPITRE

Témoignages	Origine	Conduit à
Faraz Najir Faraz Najir Faraz Najir	Le Caire Le Caire Le Caire	Warren Besart Omar Shakti La mosquée d'Ibn Tulum
« Les autorités »	Le Caire	Faraz Najir
Jackson Elias Jackson Elias	New York New York	Faraz Najir Le Caire
Roger Carlyle	New York	Warren Besart
Warren Besart Warren Besart Warren Besart Warren Besart	Le Caire Le Caire Le Caire Le Caire	Faraz Najir Sir Aubrey Penhew Nyiti et Unba La Pyramide Effondrée
Nigel Wassif Nigel Wassif Nigel Wassif	Le Caire Le Caire Le Caire	Omar Shakti L'expédition Clive Le Dr Ali Kafour
Omar Shakti Omar Shakti Omar Shakti	Gezira Mohmd Gezira Mohmd Gezira Mohmd	Imp. Fong, Shanghai Sir Aubrey Penhew La cérémonie du Grand Sphinx
Broadmoor, G. Broadmoor, G.	Memphis Memphis	La reine Nitocris Les cavernes sous le Sphinx
Achmed Zehavi	Le.Caire	la ceinture de Nitocris
Nyiti	El Wasta	La protection de la Pyramide rouge
Le sanctuaire de Nyarlathotep	Dhashur	Le Kenya, la Chine l'Australie

La Confrérie du Pharaon Noir

Si les Investigateurs ont eu des démêlés avec la Confrérie à Londres et sont parvenus à s'échapper avec certains des objets ou des livres du culte, la Confrérie égyptienne l'apprendra avant même leur arrivée. Puis sciemment, elle enverra des adeptes à leurs troussees, les attaquera, les fera filer, fera fouiller leurs chambres, etc. Mais si elle n'est au courant de rien, la Confrérie les ignorera totalement jusqu'à ce qu'ils se fassent remarquer.

Les autorités égyptiennes et britanniques réfuteront l'existence de la Confrérie du Pharaon Noir. De telles histoires ne susciteront que sarcasmes auprès des services de police. Il faut cependant bien admettre que les autorités égyptiennes sont au courant de l'existence du culte, mais ont reçu des ordres stricts de ne pas faire part de telles informations aux étrangers : la confirmation officielle de l'existence d'un culte sacrificatoire pouverait l'incompétence des Égyptiens à se gouverner eux-mêmes. La police tiendra compte des informations que leur fourniront les Investigateurs, mais elle ne l'admettra jamais devant eux.

LA CONFRÉRIE DU PHARAON NOIR

C'est la branche centrale du culte. C'est une vaste et puissante organisation ici. Sa composition est éclectique mais avec une forte majorité de Soudanais. Le Grand Prêtre du Culte Cairois s'appelle Omar Shakti. C'est un riche propriétaire terrien et un planteur de coton. Les cérémonies ont lieu dans le désert, souvent près des pyramides de Sakkara ou dans les cavernes sous le Grand Sphinx de Gizeh. Le culte préfère se dissimuler dans ces régions car la police égyptienne et les délégués politiques britanniques surveillent de près les activités religieuses au Caire. Leurs armes favorites sont : l'épée courte, la dague



et le garrot, ainsi que le pieu court et pointu.

QUEL GUIDE CHOISIR ?

Alors que c'est d'habitude le concierge de l'hôtel où descendent les Investigateurs qui s'occupe de fournir des guides, il semble que cette fois-ci tous les guides aient des engagements qui les empêchent de travailler plus de quelques heures par jour. Dans la rue, deux guides potentiels harcèleront les Investigateurs afin d'être engagés. L'un d'entre eux, Hakim, âgé d'environ 20 ans, est un solide garçon un peu effronté qui parle mal l'anglais. S'il y a des Investigateurs du sexe féminin, il essayera de les séduire. L'autre est un mendiant, Ma'muhd, âgé d'environ 11 ou 12 ans : un gamin rapide et complaisant qui parle mal l'anglais.

Ces guides sont deux éléments nécessaires de la campagne. Si les Investigateurs se comportent comme des ballourds, collez-leur Hakim. Mais s'ils doivent encore faire quelques progrès, présentez leur Ma'muhd. Un Gardien suffisamment cruel et à l'esprit tordu laissera les Investigateurs patauger.

Hakim

Hakim a l'intention d'attirer les Investigateurs dans une petite ruelle calme où sont cachés plusieurs de ses complices, puis de les voler, le couteau sous la gorge. Hakim promettra toutes sortes de renseignements et de services mais il désire tout simplement plus d'argent qu'il n'en a. Si les Investigateurs ne résistent pas, ils seront rapidement détrossés puis leurs agresseurs disparaîtront. Si par contre ils résistent, les voleurs se fâcheront et essaieront de tuer ces maudits étrangers peu complaisants.

Ma'muhd

C'est un orphelin qui a dû depuis longtemps apprendre à se débrouiller tout seul pour vivre, il n'a ni famille, ni amis. Pendant plusieurs années, il a surveillé toutes les nuits les fleurs et les fruits du jardin d'un petit seigneur moyennant le gîte et un simple repas par jour. Mais son employeur est mort maintenant et la fille du seigneur a chassé le petit mendiant crasseux. Ma'muhd a envisagé la possibilité de se prostituer et il a à plusieurs reprises courtisé un procureur célèbre afin de pouvoir manger. Il vient juste d'apercevoir de malheureux étrangers errant dans les rues du Caire ; « Si je parviens à les aider, pense-t-il, peut-être pourrais-je mener une vie plus normale ».

Ma'muhd sait bien peu de choses mais il a l'esprit vif, il est entreprenant et connaît de nombreux Cairois qui pourraient s'avérer utiles. Il connaît bien la vieille ville (la police l'a souvent chassé des districts les plus proches du Nil), il sait chez qui il peut obtenir des réponses sûres : une formidable compétence. Il se montrera loyal envers les Investigateurs et il les servira fidèlement mais il aime dépenser l'argent. Chaque fois que les Investigateurs lui

UN FRÈRE EGYPTIEN TYPE DE LA CONFRÉRIÉ DU PHARAON NOIR

FOR 12 CON 14 TAI 11 DEX 10 APP 6
SAN 0 INT 11 POU 10 EDU 1 PdV 13

COMPÉTENCES : Parler l'Arabe 55 %, Archéologie 05 %, Astronomie 05 %, Camouflage 15 %, Mythe de Cthulhu 35 %, Parler l'Anglais 15 %, Se Cacher 75 %, Droit 15 %, Ecouter 55 %, Occultisme 20 %, Pickpocket 45 %, Discrétion 60 %, Trouver Objet Caché 45 %.

ARMES : Bâton du culte 55 %, dégâts 1D8
Dague 50 %, dégâts 1D4 + 2
Garrot 20 %, dégâts 1D3 dus à la strangulation par round ; FOR contre FOR pour se libérer.
Épée courte 35 %, dégâts 1D6 + 1, parade 15 %

L'EGYPTE EN 1920

Après avoir été un Protectorat Britannique pendant 40 ans, l'Égypte obtint l'autonomie interne en 1922, mais les Britanniques conservèrent quatre zones de pouvoir discrétionnaire liées à des points stratégiques facilitant les communications au sein de l'Empire Britannique (dont le Canal de Suez), le Soudan, la défense de l'Égypte et du Canal ainsi que la protection des intérêts étrangers et des minorités. Il est bien évident que de telles restrictions sont loin de correspondre à un état idéal d'indépendance et les conflits se poursuivirent. C'est après la révolte de 1919, menée par Saad Zaghoul, que le Protectorat Britannique arriva à son terme. Cet état de conflits permanents s'avérera utile aux recherches douteuses de l'expédition Carlyle.

Plusieurs garnisons britanniques sont disposées autour du Canal de Suez et il est normal de voir les Britanniques intervenir en Égypte.

De telles interférences et ingérences dans les affaires intérieures de l'Égypte contribuèrent à créer un sentiment national de rancœur vis-à-vis des étrangers. Le bât blesse lorsqu'on aborde le sujet des objets et des trésors de l'Égypte ancienne emportés par des archéologues étrangers. Le gouvernement national égyptien impose un contrôle très strict sur ces activités, ce qui veut dire que les Investigateurs n'obtiendront guère d'aide des autorités égyptiennes lorsqu'ils demanderont à emporter des objets du Mythe de la terre du Nil ; tout transport clandestin est considéré comme un délit et une plainte sera déposée. Les autorités britanniques peuvent décider d'intervenir si les accusations semblent dénuées de tout fondement, mais elles ne feront rien pour aider de vulgaires criminels — blancs ou pas — et le Consulat des États-Unis n'interviendra pas non plus.

Beaucoup d'habitants du Caire et de Port Saïd, parmi lesquels les membres des classes moyennes et bourgeoises, parlent un peu Anglais. Mais la grande majorité des habitants du pays ne parlent que l'Arabe. Si vous vous exprimez dans une langue incompréhensible pour vos interlocuteurs, vos jets de Baratin et d'Eloquence ne serviront à rien. Les joueurs devront peut-être tenter des jets de Droit, d'Anthropologie, d'Archéologie, d'Histoire, ou de Linguistique afin d'aider leurs Investigateurs à se retrouver dans cette belle et étrange ville du Caire.

L'Islam est la religion dominante en Égypte, mais une minorité de la population a aussi adopté la religion Copte.

L'ignorance peut conduire les Investigateurs à commettre des offenses aux coutumes et aux croyances. Si, par exemple, ils entrent dans une mosquée, ils peuvent oublier d'ôter leurs chaussures ou continuer de parler ; des Investigateurs un peu frustrés interpellant les gens à voix haute et fouinant ici et là, risquent d'être assaillis par une horde de Musulmans mécontents.

Les Investigateurs devront obtenir un visa et se faire enregistrer comme étrangers dès leur arrivée en Égypte (certainement à Port Saïd ou à Alexandrie). Ils devront remplir les mêmes formalités à leur arrivée au Caire. Pour ce faire, leurs passeports devront être en règle. Au Caire, l'enregistrement d'entrée se fait à la Maison du Gouvernement, connue sous le nom de « La Mugamma » et qui se trouve à Midan Tahrir (Place de la Libération).

donneront une pièce, il disparaîtra pour la dépenser. Il dépense ses gains au rythme de 4 piastres par heure (24 h sur 24) en nourriture et en vêtements — un niveau de luxe qu'il peut difficilement comprendre. Si le Gardien le désire, il peut avoir le chic pour disparaître quand les Investigateurs ont besoin de lui.

Ma'muhd sait que, jusqu'à présent, il a été remarquablement épargné par la vie, mais il se rend compte aussi qu'il ne lui reste peut-être que peu de temps à vivre. Si les Investigateurs sont au petits soins avec lui, il luttera de toutes ses forces pour qu'ils acceptent de le garder pour toujours avec eux. Malheureusement, le destin funeste qui suit les Investigateurs de l'*Appel de Cthulhu* conduira Ma'muhd à sa perte aussi rapidement que l'appauvrissement dans les rues du Caire. Si Nigel Waffit acceptait de le protéger et de l'adopter, ce serait certainement une bien meilleure solution pour lui (voir pages 13-14) : situation rappelant aux Gardiens un thème déjà exploité dans le célèbre roman de Kipling (« Kim »). Les Investigateurs risquent leur vie pour la sauvegarde de tels innocents — Ma'muhd personifie une partie du fardeau qui est le leur.

HAKIM et ses trois frères voleurs

	Hakim	2	3	4
FOR	12	11	10	12
CON	10	11	9	7
TAI	13	12	11	12
APP	14	8	9	11
INT	12	12	8	9
EDU	3	2	0	0
DEX	11	11	10	10
POU	9	8	11	10
SAN	40	50	35	45
PdV	12	12	10	10
Bonus	+1D4	---	---	---
Dommages				

COMPÉTENCES : Marchandage 25 %, Baratin 35 %, Grimper 50 %, Se Cacher 40 %, Sauter 40 %, Pickpocket 35 %, Discretion 30 %, Trouver Objet Caché 40 %.

ARMES : Coup de pied 60 %, dégâts 1D6

Coup de poing 55 %, dégâts 1D3

Cran d'arrêt 50 %, dégâts 1D4

Garrot 25 %, dégâts 1D3 par round jusqu'à ce qu'il y ait un jet réussi de FOR contre FOR sur la Table de Résistance.

Coup de tête 15 %, dégâts 1D4

MA'MUHD, un petit mendiant de 11 ans

FOR 8 CON 14 TAI 7 DEX 15 APP 13
SAN 90 INT 15 POU 12 EDU 0 PdV 11

COMPÉTENCES : Parler l'Arabe 45 %, Marchandage 45 %, Grimper 70 %, Esquiver 85 %, Parler l'Anglais 30 %, Baratin 30 %, Ecouter 45 %, Pickpocket 25 %, Psychologie 10 %, Discretion 70 %, Trouver Objet Caché 50 %, Lancer 30 %

ARMES : Coup de pied 60 %, dégâts 1D6 1D4

UNE COURTE REMARQUE A PROPOS DES NOMS DES RUES

En Egypte, les rues se disent « sharia » — Sharia Muhammed Ali, par exemple — comme les Anglais disent « boulevard » ou « avenue ». Les places sont appelées « Midan » — Midan Tallat Herb, par exemple. Ces deux mots apparaissent souvent dans le texte. Mais certaines rues, comme la Rue des Chacals, sont écrites en traduction anglaise, cela signifie alors que ces rues sont imaginaires et sont censées ne jamais avoir existé.

De petits inconvénients

Il fait très chaud de juin à août, les températures maximales journalières atteignent facilement 38 degrés à cette époque. Les nuits ne sont pas plus fraîches. Les pluies sont irrégulières, il ne tombe pas plus de 2 centimètres d'eau par an, souvent de mars à octobre. Dans le désert, les tempêtes de poussière, les Khamsin, soufflent en général de mars à juin. Si les Investigateurs doivent courir, rappelez-leur qu'il fait chaud. Confrontés à la chaleur torride des journées, même les Vilains sont moins prompts à se déplacer.

La plus grande partie du Caire frappe par sa pauvreté. La ville regorge de mendiants. Il y a des marchands ambulants, mais il leur manque soit un bras, soit une jambe, le nez, ou bien ils sont bossus, etc. Les Investigateurs pourront diagnostiquer des cas de rachitisme et de syphilis avancées. Et il savent que le schistosomiasis est endémique. Les Investigateurs devraient être confrontés à la pauvreté et à la mendicité. Les mendiants qui sont sur place ont l'occasion de voir beaucoup de choses, de plus on les trouve plus facilement que les services de police. Ils pourront fournir à la fois conseils et informations.

L'EGYPTE ET LE CAIRE

Le Caire est la plus grande ville d'Afrique et l'une des plus grandes cités au monde. Avec une population d'environ 850 000 habitants au milieu des années 20 (dont 85 000 sont des étrangers), c'est la capitale d'une culture qui de tout temps est restée la plus stable et la plus reconnaissable du monde. Les dynasties du sud et du nord unifiées de l'Egypte remontent à 3 100 ans avant J.-C., 5 000 ans avant que les Investigateurs ne mettent le pied dans le désert. Facilement protégé par le désert et la mer, l'héritage de l'Egypte est inégalable d'accomplissement architectural, de sophistication culturelle et de stabilité.

Pour nos civilisations modernes, Naqaba I et Naqaba II seraient les premiers rois des dynasties qui régnèrent sur l'Egypte, mais même aujourd'hui, nous savons encore peu de choses sur eux.

Une seconde ère primordiale d'accomplissement culturel s'instaura en Egypte après les conquêtes d'Alexandre et l'installation des Ptolémées, alliant la science égyptienne à la philosophie grec. Alexandrie fut pendant des siècles la capitale intellectuelle du monde méditerranéen.

Une troisième ère débuta lorsque les Fatimides (968 av. J.-C.) construisirent une nouvelle capitale, El Kahira (La Victorieuse), dont le nom s'altéra au cours des siècles pour devenir Le Caire. La politique commerciale libérale des Fatimides redonna à l'Egypte son statut de grande puissance. A cette époque, l'Egypte eut un rôle à jouer dans le développement d'une brillante culture arabe, et sous le règne des Mamelouks, elle réaffirma sa position inégalée de centre politique et culturel de la Méditerranée Orientale et du Moyen-Orient.

Après la conquête arabe, la langue arabe se développa peu à peu en Egypte pour finalement devenir la langue officielle.

Les multiples califes et khédives de l'Egypte arabe firent bâtir des merveilles architecturales aussi impressionnantes que les vestiges laissés par les anciennes dynasties. Le Caire et ses alentours regorgent de Palais et de Mosquées, dont certains sont des exemples de chefs-d'œuvre architecturaux uniques au monde. On a écrit que l'on pouvait étudier d'une manière satisfaisante l'architecture arabe et l'ornement architectural sans même avoir à sortir du Caire.

Le Caire dans les années 20

Les Investigateurs accosteront soit à Port Saïd (à l'extrémité nord du canal de Suez), soit à Alexandrie. Dans les deux cas, ils

prendront le train pour aller au Caire, qui se situe à environ 160 kilomètres de la Méditerranée, à la pointe du delta du Nil, tout près de l'endroit où le Nil se divise et se jette dans les embouchures de la Diametta (à l'est) et de la Rosetta (à l'ouest).

Les wagons sont divisés en plusieurs classes. On peut payer les billets en piastres ou en livres anglaises ; une livre vaut 100 piastres. Pour les besoins du jeu, considérez que la livre anglaise et la livre égyptienne sont interchangeable. (Selon ses besoins, le Gardien peut décider si oui ou non les dollars américains sont acceptés). Le train arrive à la Gare Centrale, qui se trouve à environ 1 600 mètres des Jardins d'Ezbekia. Des taxis sont disponibles. Les meilleurs hôtels, comme le « Shephard » recommanderont ou fourniront des guides dignes de confiance que les Investigateurs pourront engager à court terme.

Les Jardins d'Ezbekia occupent un parc d'une vingtaine d'acres et représentent un des centres principaux de la ville. La Poste Principale est située au sud du jardin, le Consulat Américain au nord et c'est à l'ouest que se trouvent la plupart des hôtels de style européen de la ville et à l'est que s'élèvent les bâtiments des institutions financières comme la Bourse. En vous enfonçant dans les quartiers est, vous trouverez d'excellents magasins, mais qui se raréfient bientôt à l'approche de la Vieille Ville. C'est là que se trouvent les ruelles étroites et les places grouillantes de monde, stéréotypes du Moyen-Orient. C'est là aussi que l'on retrouve la plupart des exemples d'architecture arabe classique, bien que les maisons ordinaires et les boutiques ne soient que de simples bâtiments de 1 ou 3 étages, au toit plat et aux murs de briques et de tuiles blanchis à la chaux.

En dehors des quelques rares artères principales de la ville, les autres rues du Caire sont connues pour être encombrées, bouchées, grouillantes de monde et donc inaccessibles en automobile. Le tramway relie les différents quartiers du Caire ; un tramway spécial emmène les touristes au-delà du Nil jusqu'aux Pyramides de Gizeh.

Au sud de la Vieille Ville s'étend la solitude de la Cité des Morts balayée par les vents et où seuls s'élèvent rochers, sable, tombes et mausolées. Il n'y a certainement nul autre endroit semblable à celui-ci sur terre. Les Investigateurs voudront explorer un lieu aussi étrange et impressionnant.

La plupart des bâtiments gouvernementaux, les palais de la noblesse, les résidences et les appartements secondaires se trouvent dans le district Kasr el-Dubara, proche du Nil. Le Consulat Général Britannique se trouve au sud tout près du Pont du Grand Nil.

Faraz Najir

Dans le dédale des rues étroites, étourdissantes et encombrées de la Vieille Ville, les Investigateurs cherchent un certain marchand d'antiquités qui fournit plus que de simples bibelots anciens.

La Vieille Ville du Caire est en elle-même un livre de contes et un rêve — les labyrinthes des ruelles étroites exhalant des secrets aromatiques, les balcons et les oriels arabesques qui se rejoignent presque au-dessus des rues pavées ; les maelstroms de la circulation orientale avec ses cris étranges, ses fouets qui claquent, ses charrettes bruyantes, le tintement des pièces qui s'entrechoquent, ses ânes qui braient ; des kaléidoscopes de robes, de voiles, de turbans, de tarbouches multicolores ; des porteurs d'eau et des derviches ; des chats et des chiens ; des devins et des barbiers ; et par-dessus tout cela, la plainte des mendiants aveugles tapis dans les alcôves, et le chant sonore des muezzins qui s'élève des minarets qui se dessinent délicatement sur un fond de ciel d'un bleu intense et immuable.

tiré de « Emprisonné avec les pharaons »

La rue des Chacals se trouve dans la Vieille Ville, c'est une de ces rues « étroites exhalant des secrets aromatiques » comme les a décrites Lovcraft. Les Investigateurs auront du mal à la trouver : il n'existe pas de bon plan du Caire de 1926 dont la population a presque doublé depuis 1905. Il y a un annuaire, mais les téléphones sont si rares qu'il ne représente pas un bon outil de recherches. De simples fouineurs ne pourront pas voir les registres professionnels et de taxation (qui sont tous écrits en arabe). Cependant, un guide compétent et parlant l'Arabe, trouvera la rue en moins d'une heure. Si les Investigateurs doivent se débrouiller tout seuls, il leur faudra un jour ou deux, mais des « pourboires » donnés à bon escient pourront s'avérer utiles — ou inciter des gens peu recommandables à voler les Investigateurs.

Malheureusement pour eux, une fois qu'ils auront trouvé la rue des Chacals, ils apprendront que l'ancienne boutique de Faraz Najir n'est plus qu'une ruine noircie, pleine de décombres. Les riverains invoquent Allah chaque fois qu'ils passent devant ces ruines, et dans ce quartier à la population exceptionnelle, nul ne rebâtera sur ces vestiges. Des histoires racontent qu'il y a cinq ou six ans, un démon monstrueux est descendu sur le magasin et l'a incendié. C'est vrai : le démon était un Vampire de Feu invoqué par la Confrérie du Pharaon Noir en guise de punition, car Najir avait vendu des objets du culte à Roger Carlyle. La police, qui n'est pas très au courant des événements, ne peut qu'ajouter qu'il y a eu le feu, en haussant les épaules.

Mais tout n'est pas perdu. Si les Investigateurs pensent à interroger les autres commerçants de la rue des Chacals, il y a 75 % de chance pour que l'un d'entre eux sache que Faraz Najir a survécu à l'incendie mais qu'il a été gravement brûlé et qu'il tient maintenant un nouveau magasin dans le Khan el-Khalili, une ancienne place de marché au bout de la Sharia Muezzedin Allah. Comme les commerçants pensent que Faraz est un homme maudit, il ne faudra pas hésiter à se servir du Baratin, du Marchandage et même de « pots de vin » pour leur tirer les vers du nez. Si les Investigateurs ne parlent pas arabe, c'est là qu'un guide-interprète compétent sera le plus utile.

Si les Investigateurs demandent poliment de l'aide aux autorités (soit à quelqu'un du musée égyptien, au ministère égyptien des affaires étrangères, ou aux consuls américain ou britannique), leur interlocuteur leur rétorquera que tous les marchands d'antiquités doivent recevoir une autorisation du gouvernement et que le nom et l'adresse de Najir doivent être quelque part dans un quelconque dossier. Ils trouveront finalement ce renseignement au quartier général de la police « pas très loin » où on sera prêt à venir en aide à tous les gentlemen européens bien habillés : la boutique de Najir se trouve rue des Potiers, une fois encore dans le dédale de la Vieille Ville.

La boutique de Faraz Najir.

Perdue au milieu d'une douzaine de boutiques de potiers, il y a une petite boutique dont la devanture se compose d'une fenêtre et d'une porte et où s'inscrivent en toutes lettres les mots « Faraz Najir » en arabe, et « Magasin d'antiquités » en anglais et en français. Le magasin est surmonté de plusieurs étages où des appartements ont été aménagés, mais Najir vit dans une petite pièce située à l'arrière de sa boutique encombrée, qui regorge principalement de bibelots pour touristes. Le magasin ne contient rien qui soit de nature occulte ou lié au Mythe, rien qui puisse être d'un quelconque intérêt pour les Investigateurs. Najir tient sa boutique tout seul. Un des côtés de son visage est sillonné de cicatrices et de marques longues et affreuses.

Lorsque les Investigateurs parleront pour la première fois de l'expédition Carlyle, Najir roulera des yeux ronds, chassera les Investigateurs de son magasin et verrouillera portes et fenêtres pour la journée. Il croit maintenant au pouvoir de la Confrérie et il ne veut plus se trouver sur son chemin. Si les Investigateurs insistent, il tirera un superbe cimenterne orné de bijoux d'un étui et les en menacera, leur hurlant des malédictions en arabe et les maudissant de leurs relations inconsidérées avec des chameaux malades. Si les Investigateurs n'en tiennent pas compte, Najir appellera à l'aide, vociférant à qui veut bien l'entendre que ces maudits étrangers veulent le voler. Un foule renfrognée se rassemblera. Si les Investigateurs restent dans le coin, ils seront en proie aux voleurs à la tire, aux coups de pied et aux crachats et recevront chacun 1D4 points de dégâts fortuits. Leurs vêtements risquent d'être déchirés. Les portefeuilles, les passeports, l'argent, les lettres de crédit, leurs bijoux et les montres à gousset risquent de disparaître.

Mais les commerçants respectent l'argent. Si les Investigateurs reviennent plus tard, ils verront Najir pénétrer dans le café de Fishawi, situé près de l'entrée du marché et contigu à la Mosquée El Hussein. Faraz rend tous les jours une petite visite à Fishawi et il déguste une tasse de thé à la menthe avant d'aller dévotement à El Hussein pour les prières du soir. Il est devenu pieux depuis qu'il a affronté la mort. Si les Investigateurs anticipent sa colère en lui montrant quelques billets, Najir se calmera. Chaque billet d'une livre qui lui sera proposé augmentera d'1 point le

pourcentage de chance que Najir accepte de leur parler ; le pourcentage de départ est 0 %. Jouez tout en finesse, mais ne laissez pas les Investigateurs abandonner la meilleure piste qu'ils aient en Egypte.

Des Investigateurs en embuscade penseront sans doute que la Mosquée serait un bien meilleur endroit pour rencontrer Najir ; les Gardiens pourraient renforcer cette hypothèse, mais le fait d'interrompre les croyants au milieu d'une prière ne peut susciter que ressentiment, et même quelques anicroches, et peut entraîner la détention des Investigateurs pour leur propre sécurité.

Que leur apprendra Faraz Najir ?

Lorsque Faraz Najir acceptera de parler aux Investigateurs, il organisera un rendez-vous dans une petite pièce de la Mosquée d'El Hussein, car il se sent plus en sécurité sur le sol sacré d'Allah. Il conviendra d'un rendez-vous à l'heure du dîner (13h-14h), alors que toutes les boutiques du Caire sont fermées. Najir retrouvera les Investigateurs sur le côté de la Mosquée et il les guidera le long de plusieurs corridors étroits jusque dans une pièce calme. Bien qu'il se trouve sur un sol sacré, les Gardiens peuvent se servir de Najir pour fournir de faux renseignements aux Investigateurs.

Selon Najir, Roger Carlyle cherchait des informations sur le règne du Pharaon Noir qui, dit-on, s'acheva avec l'arrivée de Sneideru, le premier pharaon de la quatrième dynastie.

Najir était aussi entré en possession d'un certain nombre d'objets ayant un rapport avec le Pharaon Noir, il s'agissait du vieux parchemin détaillant l'entrée d'une chambre secrète se trouvant au sein d'une pyramide inconnue, et où l'on supposait que le Pharaon Noir était enterré ; il avait aussi un buste du Pharaon Noir (qui se trouve maintenant dans l'atelier de travail secret d'Edward Gavigan dans l'Essex, Angleterre) ; un petit tambour portant d'étranges symboles et supposé être d'un pouvoir mystique ; et un étrange bandeau orné d'un gros zircon et que l'on disait être la couronne du Pharaon Noir ainsi que la clé de son triomphe sur la mort. Avec l'accord de Carlyle, Najir vendit les objets à Warren Besart, l'agent de Carlyle. Najir

avait volé ces objets dans la maison de Omar Shakti, le grand prêtre de la Confrérie Egyptienne du Pharaon Noir.

Najir leur dira qu'une rumeur circule selon laquelle la Confrérie serait mêlée au vol récent d'une momie trouvée par l'expédition Clive, en ce moment en Egypte. Il a aussi entendu dire que la Confrérie convoitait un objet gardé dans la Mosquée d'Ibn Tulun, mais il ne sait pas de quoi il s'agit ni pourquoi la Confrérie le désire si ardemment.

C'est tout ce que sait Faraz Najir, mais il essaiera de soutirer plus d'argent aux Investigateurs avant de leur divulguer le nom de Omar Shakti ou de confesser que c'est à lui qu'il a volé tous les objets. Il ne sera alors plus d'aucune utilité. Si la Confrérie file les Investigateurs lorsqu'ils rencontreront Najir, ce dernier sera tué peu de temps après — apparemment, il n'avait pas bien compris la première leçon.

Najir ne leur révélera pas qu'il porte un autre objet du Mythe autour du cou, il s'agit d'un collier en argent et en jais serti d'une grosse opale au centre qui protège des Horreurs Chasseresses. Si une Horreur Chasseresse attaque une personne portant ce collier, elle devra réussir un jet de PM contre PM sur la Table de Résistance pour chaque attaque. Si elle rate son jet, elle ne pourra pas attaquer ce round. Najir porte le collier sous sa djellaba : il faudra un jet réussi de Chance et de Trouver Objet Caché pour qu'un Investigateur le détecte.

FARAZ NAJIR, un marchand d'antiquités cairois

FOR 7 CON 16 TAI 9 DEX 9 APP 4
SAN 21 INT 14 POU 13 EDU 6 PdV 13

COMPÉTENCES : Comptabilité 50 %, Parler/Lire/Ecrire l'Arabe 90 %, Archéologie 60 %, Marchandage 75 %, Crédit 20 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Discussion 20 %, Lire/Ecrire l'Anglais 80 %, Baratin 65 %, Lire/Ecrire le Français 30 %, Se Cacher 55 %, Histoire Egyptienne 60 %, Droit 35 %, Linguistique 10 %, Ecouter 55 %, Occultisme 25 %, Eloquence 40 %, Pickpocket 45 %, Psychologie 10 %, Trouver Objet Caché 65 %.

ARMES : Revolver 38mm 20 %, dégats 1D10

REMARQUE : Le revolver de Najir est illégal, mais ses expériences antérieures l'ont laissé sain d'esprit et tout juste quelque peu paranoïaque. Il porte son revolver 38mm dans les plis de sa djellaba et n'hésite pas à s'en servir s'il se croit en danger.

Les Méchants

*Un accueil singulier attend ceux qui viendront rôder
autour de l'idyllique plantation d'Omar Shakti sur les rives du Nil,
ou dans les environs des sites, placés sous haute surveillance, des fouilles
entreprises par l'expédition Clive.*

Les immenses plantations de coton d'Omar Shakti sont situées à quelques kilomètres au nord du Caire sur la rive ouest du Nil. Shakti possède une maison dans la petite ville voisine de Gezira Mohammed. C'est un homme riche et cultivé, il passe pour être le fils d'une famille noble et puissante et aux souches anciennes en Egypte. Ce puissant sorcier impose un contrôle total sur la Confrérie du Pha-

raon Noir et il est directement conseillé et aidé par Nyarlathotep.

Il arrive de temps en temps que les rapports égyptiens, britannique et français mentionnent le nom de Shakti, mais lorsque c'est le cas, les fiches et les références en question ont été détruites par le feu quelques mois auparavant. Le

hasard veut que des registres d'impôt et des actes de propriété existent mais on n'a jamais ouvert aucun dossier sur Omar Shakti. La pègre cairoise murmure son nom de temps à autre, mais ce n'est qu'un nom parmi les centaines d'autres hommes d'affaires cairois. Aux yeux du public, Mr Shakti est considéré comme un citoyen honnête, un homme d'affaires rusé, aux manières irréprochables.

Une petite visite chez Omar Shakti

Les Investigateurs pourront facilement observer les plantations de Mr Shakti, le coton pousse bien en évidence dans la plaine et ses propriétés ne portent aucune trace d'activités liées au Mythe. Un jet réussi de Psychologie permettra de remarquer que les ouvriers (tous membres de la Confrérie), sont plus calmes et plus maussades que la plupart des Fellahs. Grâce à un jet de Trouver Objet Caché fait à la moitié ou moins du score normal, un Investigateur apercevra ce qui semble être une Ankh renversée pendue autour du cou d'un des ouvriers.

Shakti accueillera les Investigateurs de manière très affable ; si les Investigateurs ont un bon prétexte à leur visite, il leur fera visiter sa propriété. Il est imaginatif et son style est très ampoulé. Il a l'apparence d'un homme robuste plus vieux. Il parle couramment l'Anglais ainsi que plusieurs autres langues dont le Chinois Mandarin. Il se déplace généralement avec son chat, Hetep, dans les bras ; cette charmante bête semble étrangement attentive à ce qui l'entoure.

Tout en leur offrant le thé à la menthe et des petits biscuits au miel dans son confortable petit salon, Omar Shakti réfutera avoir toute connaissance inhabituelle du Pharaon Noir ou de la Reine Nictocris, ajoutant que bien que sachant de nombreuses légendes sur son pays, il a préféré mettre sa foi en Allah et pas dans de vieilles histoires. Il a aidé la Fondation Penhew car, comme tout Egyptien bien pensant, il est avide de comprendre et de préserver les merveilles de cet antique pays. Il a été très affligé en apprenant que Sir Aubrey avait rencontré un terrible destin en Afrique Orientale. La magie, les monstres et les cérémonies dans le désert ne sont que des contes pour Fellahs et pas pour des gens aussi cultivés que ses invités.

Une visite plus approfondie chez Shakti

La vaste maison de Shakti ne renferme rien d'intéressant si ce n'est dans le coffre de son bureau. Ce coffre est en fait un petit cabinet aux murs d'acier épais et fermé par une serrure (Porte de devant et serrure FOR 45, les autres côtés, FOR 50). Shakti porte toujours la clé sur lui sauf lorsqu'il dort, la clé se trouve alors dans le tiroir de la table de nuit à côté de son lit. Mais on peut toujours crocheter la serrure.

Ce coffre contient des registres professionnels, 250£ égyptiennes et un registre qui renferme la liste de tous les objets égyptiens envoyés aux Importations Fong, 15 Kaoyang St., Shanghai, au cours des cinq dernières années. Un petit feuillet glissé dans le registre porte l'écriture de Sir Aubrey ; si les Investigateurs ont déjà vu son écriture, il faudra réussir un jet d'Idée pour la reconnaître.

Mon cher Omar

Le scarabée était de toute beauté. Si vous pouviez trouver les pièces manquantes, je vous en serai éternellement redevable.
A.P.

Le billet n'est pas daté, mais le papier à l'air récent.

Si les Investigateurs surveillent la plantation, ils pourront facilement suivre dans le désert le pèlerinage des ouvriers de la plantation la dernière nuit de la lune déclinante (1D6+1 jour plus tard). Les adeptes sont plusieurs centaines lorsqu'ils atteignent le Sphinx de Gizeh ; pour se joindre au défilé, les Investigateurs devront trouver des tuniques blanches marquées du signe de l'Ankh renversée

que les autres adeptes portent. Les riverains ne parleront pas de ces processions et seront encore plus réticents à parler d'Omar Shakti. Les plus importantes cérémonies se déroulant à Meidum ont lieu au moment des solstices d'été et d'hiver.

Shakti prend soin de maintenir les activités du culte à distance de l'imagination publique, mais il n'hésitera pas à déployer ses puissants pouvoirs contre toute attaque manifeste ou contre toute effraction nocturne. Shakti peut facilement se débarrasser des cadavres. Il ne fera pas appel à la police à moins qu'il n'y soit obligé. S'ils ne possèdent pas de preuves solides, les membres des autorités locales et nationales n'interviendront pas contre Shakti ; les Britanniques n'agiront pas à l'encontre de telles affaires internes mineures.

Omar Shakti

Au cours de cette campagne, c'est de loin l'adversaire le plus puissant que rencontreront les Investigateurs. Shakti est rusé, implacable et aussi puissant qu'un dieu mineur. Les Investigateurs devraient soit chercher à l'éviter, soit le tuer sans prévenir. Ce sorcier est vieux de plusieurs milliers d'années ; il a été réincarné plusieurs fois et il a assisté à bien plus d'événements de l'histoire que tout autre être humain. S'il était tué, il est presque certain que les Dieux du Mythe le ramèneraient à la vie, car il leur a toujours été fidèle. Shakti aime vivre comme un être humain. Les Gardiens veilleront à ne pas abuser de ses pouvoirs mais il se montrera impitoyable si les Investigateurs persistent à se mesurer à lui. Il dédaigne les simples armes mais il possède un revolver chez lui. S'il est tué, son cadavre tombera immédiatement en poussière, les observateurs devront alors réussir un jet de SAN, s'ils le ratent, ils perdront 1D6 points de SAN.

OMAR SHAKTI, riche propriétaire terrien et Grand Prêtre de la Confrérie du Pharaon Noir.

FOR 13 CON 25 TAI 25 DEX 17 APP 16
SAN 0 INT 18 POU 50 EDU 10 PdV 18

COMPÉTENCES : Comptabilité 65 %, Parler/Lire/Ecrire l'Arabe 95 %, Archéologie 80 %, Marchandage 95 %, Parler/Lire/Ecrire le Chinois (Mandarin) 98 %, Mythe de Cthulhu 99 %, Discussion 95 %, Esquive 98 %, Parler/Lire/Ecrire l'Égyptien Démotique 80 %, Parler/Lire/Ecrire l'Anglais 90 %, Parler/Lire/Ecrire le Français 95 %, Lire/Ecrire le Grec classique 98 %, Parler/Lire/Ecrire l'Hébreu 98 %, Lire/Ecrire les Hiéroglyphes Égyptiens 95 %, Se Cacher 35 %, Histoire 85 %, Lire/Ecrire le Latin 98 %, Droit 65 %, Linguistique 70 %, Ecouter 70 %, Cartographie 75 %, Occultisme 95 %, Eloquence 95 %, Pharmacologie 95 %, Psychologie 60 %, Discrétion 95 %, Trouver Objet Caché 90 %, Swahili 95 %.

ARMES : Bâton du culte 95 %, dégâts 1D8, (peut empaler), parade 90 %.

SORTILÈGES : Tous les sorts se trouvant dans l'*Appel de Cthulhu* ainsi que ceux de la campagne *Les Masques de Nyarlathotep*.

LES SCEPTRES : Shakti possède des sceptres magiques tout à fait semblables à ceux d'Edward Gavigan et de Tewfik al-Sayed, mais ceux de Shakti lui ajoutent 5D20 Points de Magie pour jeter des sorts ou pour résister. Tant qu'ils se trouvent dans son angle de vision, Shakti peut appeler ses sceptres qui viendront alors se placer entre ses mains. Il est le seul à pouvoir s'en servir. Liés à sa force de vie, ils tomberont en poussière si Shakti mourrait.

Hetep

L'adorable chat blanc d'Omar Shakti est bien plus qu'une simple chose que l'on tient sur ses genoux. Il lui suffit d'un round de combat pour se transformer en démon-chat qui marche sur ses pattes postérieures et ressemble alors à un horrible lion chauve et ridé. Il attaque généralement avec sa langue lorsqu'il est encore sous sa forme de mignon petit chat blanc. Shakti peut parler au chat qui est toujours près de lui lorsqu'il ne le porte pas. Si le chat est tué, apparaîtra

alors la momie d'un chat mort depuis plus d'un millier d'années. Ceux qui verront le démon-chat perdront automatiquement 1D6 points de SAN.

HETEP, le chat

FOR 3 CON 4 TAI 1 DEX 16 APP 13
SAN 15 POU 25 PdV 3

COMPÉTENCES : Comprendre l'Arabe 30 %, Grimper 85 %, Comprendre l'Anglais 30 %, Comprendre l'Égyptien Démotique 30 %, Suivre une Piste 75 %, Se Cacher 95 %, Sauter 95 %, Discrétion 95 %

ARMES : Coup de langue 75 %, asphyxie comme dans les règles de la noyade, voir le livre de règles de l'*Appel de Cthulhu*.

HETEP, le démon-chat

FOR 20 CON 20 TAI 20 DEX 18 APP 0
INT 15 POU 25 PdV 16

COMPÉTENCES : Comprendre l'Arabe 30 %, Grimper 60 %, Comprendre l'Anglais 30 %, Se Cacher 75 %, Sauter 75 %, Discrétion 80 %, Parler l'Égyptien Démotique 30 %, Suivre une Piste 75 %.

ARMES : Coup de langue 75 %, asphyxie comme dans les règles de la noyade, voir le livre des règles de l'*Appel de Cthulhu*
Griffes 50 %, dégats 1D6+2+1D6
Morsure 35 %, dégats 1D6+1D6

REMARQUE : Ce coup de langue consiste en un surprenant coup de fouet d'une langue rugueuse d'environ 1,80 mètres de long qui s'enroule autour de la gorge de la victime et commence à l'étrangler. Hetep se transforme alors généralement en démon, et tandis qu'il continue à étrangler sa victime, il lui labouré le ventre avec ses griffes. Il faut faire un jet de FOR contre FOR sur la Table de Résistance pour parvenir à se libérer de cette fatale étreinte. Une arme tranchante peut infliger 5 points de dégats à la langue, mais c'est une autre personne que la victime qui doit tenir cette arme.

LES PLUS ABOMINABLES ADEPTES

	1	2	3	4	5	6	7
FOR	11	13	11	12	9	10	18
CON	9	7	9	10	11	10	18
TAI	11	13	10	13	13	11	18
APP	7	8	9	8	6	9	6
INT	10	12	11	13	13	13	11
EDU	2	0	0	1	2	5	0
DEX	12	10	10	13	13	12	11
POU	4	7	7	8	10	11	9
PdV	10	10	10	12	12	11	18

Bonus — +1D4 — +1D4 — — +1D6
Dégats

COMPÉTENCES : Parler l'Arabe 35 %, Mythe de Cthulhu 25 %, Se Cacher 35 %, Ecouter 45 %, Pickpocket 15 %, Discrétion 40 %, Trouver Objet Caché 45 %.

ARMES : Bâton du culte 35 %, dégats 1D8 plus une chance d'empaler.

Épée courte 35 %, dégats 1D6+1 ; parade 15 %
Couteau de combat 30 %, dégats 1D4+2 ; parade 15 %

L'EXPÉDITION CLIVE

Financés par la Fondation Penhew, le Dr Henry Clive et son groupe font des fouilles depuis 5 mois à Memphis. Les autres principaux membres de l'expédition sont. Martin Winfield, Agatha Broadmoor, James Gardner, Johannes Sprech. Les autres membres sont les habitués contremaitres, terrassiers, porteurs d'eau, guides, cuisiniers, etc. Tous les membres égyptiens du personnel sont des adeptes de la Confrérie fournis par Omar Shakti ; un jet réussi d'Idée permettra aux Investigateurs de remarquer un entre-filet dans le « Bulletin du Caire » qui fait mention du rôle de Shakti dans cette affaire.

Alors qu'ils s'approcheront du camp, les Investigateurs remarqueront peut-être (grâce à un jet réussi de Psycholo-

gie ou d'Anthropologie) les mêmes regards mauvais et le même silence que sur la plantation de Shakti. (Si les Investigateurs y sont déjà allés). Le site de Memphis est protégé de manière impressionnante, il ne manque que les champs de mines et les mitrailleuses pour se croire sur un champ de bataille de la Première Guerre Mondiale. Windfield accueille les Investigateurs et tente de décourager tout désir de visite. S'ils possèdent une bonne excuse, les Investigateurs pourront parler à quelqu'un présent sur le site. « Une bonne excuse » pourrait être une fausse lettre d'introduction d'Edward Gavigan, le malaise soudain d'un des Investigateurs, la présence d'un important bureaucrate ou policier égyptien ou britannique, etc. On ne permettra pas aux Investigateurs de trainer ici et là, de jeter des coups d'œil, de fouiner en posant des questions futiles sans bonne raison.

Le vol de la dépouille

A la base de toute cette affaire, il y a des parchemins découverts dans un coffre de la chambre secrète qui raconte l'histoire entière du règne d'une reine maudite, la Reine Nitocris et qui identifient les restes se trouvant dans la chambre comme étant les siens. Les parchemins préviennent aussi qu'une vigilance éternelle est nécessaire pour empêcher Nitocris de ressusciter. Clive a donné les parchemins authentiques à Omar Shakti et les a remplacés par des vestiges inutiles de la 12ème dynastie afin de brouiller les pistes.

Nyarlatotep veut ramener Nitocris à la vie. La Confrérie possède déjà le Collier et la Couronne de Nitocris. Lorsque les adeptes auront volé la Ceinture qui se trouve dans la Mosquée d'Ibn Tulun, la Confrérie possèdera les objets nécessaires à sa résurrection. Le sarcophage de la reine a été transporté dans la Grande Chambre de Nyarlatotep, située bien au-dessous du sphinx de Gizeh. Comme Gardner le suppose, il y a bien un autre passage secret dans la troisième pyramide, il s'enfonce dans les profondeurs puis part vers l'est pour rallier un labyrinthe de tunnels creusés dans les profondeurs du rocher. L'entrée du passage secret se trouve à environ 30 mètres de la chambre secrète de la Reine Nitocris. Le sarcophage entier a été soulevé et déplacé grâce à une puissante magie.

L'histoire que raconte Clive

S'ils parviennent à rester sur le site des fouilles pendant quelques heures, les Investigateurs finiront par obtenir une histoire plus ou moins cohérente des membres de l'expédition. Le groupe a découvert une chambre secrète dans la troisième pyramide (Menhaura, la plus petite) qui contenait les restes non apprêtés mais préservés d'une reine égyptienne inconnue. Aucun hiéroglyphe ne permettait d'identifier le corps mais toutes les superbes décorations funéraires laissèrent Clive penser qu'un grand chef reposait ici. Les préparatifs pour le déplacement du cercueil et de la momie ont été entrepris en collaboration avec les autorités égyptiennes ; en fait, seul un coffre en or finement ciselé contenant les parchemins en papyrus a été enlevé de la chambre. « Malheureusement » ajoute calmement Clive « tous les parchemins étaient complètement illisibles, sans doute à la suite d'une mauvaise apposition des sceaux lorsqu'on plaça autrefois le coffre dans la chambre secrète ».

Trois nuits plus tard, des cris terribles nous parvinrent de l'intérieur de la pyramide. Lorsque les archéologues partirent en quête de nouvelles, ils découvrirent que la momie, le sarcophage et les deux gardes de la police égyptienne avaient disparu sans laisser de traces. On n'a pas retrouvé les gardes et on les croit morts. Personne ne comprend comment les voleurs ont pu enlever si vite un sarcophage en albâtre pesant des tonnes, il aurait fallu plusieurs jours à l'expédition Clive ; de plus à partir du moment où on a entendu les cris atroces jusqu'au moment où un groupe est entré dans la pyramide, il ne s'est écoulé que 20 minutes.

La poussière des couloirs n'avait pas été déplacée si ce ne sont pas les traces identifiées des membres de l'expédition et des autorités responsables des antiquités, il n'y avait non plus aucune trace de roulement ou des marques sur les points stratégiques des couloirs (où il aurait fallut arrimer des treuils). Tout le monde a été consterné par la nouvelle et désolé que cet étrange incident porte en quelque sorte ombrage au grand labeur de l'expédition.

Tout le monde s'accorda à dire qu'il n'a jamais entendu parler de la Confrérie du Pharaon Noir ou du culte de la Langue Sanglante. Personne non plus n'est au courant des travaux de l'expédition Carlyle. Clive et les autres ont entendu parler du Pharaon Noir mais ils n'ont aucune connaissance particulière à ce sujet. Clive repoussera de façon très explicite l'hypothèse selon laquelle le sarcophage contenait Nitocris et ajoutera que c'était une possibilité mais qu'en tant que scientifique, il doit être en mesure de prouver ses hypothèses avant de les annoncer au monde entier. Clive, Winfield et Gardner réfutent l'hypothèse de la résurrection à proprement parler de Nitocris, pour eux, ce ne sont que « superstitions du plus mauvais goût ». Sprech n'ajoute rien Broadmoor insinue que c'est peut-être possible.

Si les Investigateurs connaissent déjà le Dr Kafour (page 14) il leur confirmera que la résurrection magique est possible. Il n'a jamais entendu parler de la ceinture, du collier ou de la couronne de Nitocris. Mais Broadmoor et Kafour s'accorderont pour dire que le moment le plus propice à la résurrection de Nitocris est la nuit de la pleine lune ou la nuit précédente.

Kafour conjoncture que même si une Nitocris réssuscitée s'avérait être une terrible ennemie, sa véritable signification tendrait à prouver que le retour et la restauration du Pharaon Noir sont en cours — une vaste réactivation de forces depuis longtemps assoupies, et dont Nitocris n'est qu'un (puissant) élément.

Quelques opinions personnelles

Broadmoor et Gardner sont constamment surveillés et quittent rarement le site des fouilles, mais si les Investigateurs parviennent à les voir individuellement, ils raconteront chacun une histoire toute différente. Ils sont d'accord pour dire que la momie avait été identifiée comme la Reine Nitocris grâce aux textes que Clive a montrés avant qu'ils quittent Londres. Ils s'accordent aussi pour dire que le sarcophage et son contenu n'ont pas été emmenés hors de la pyramide.

Agatha Broadmoor ajoutera qu'une quelconque entité surnaturelle est à l'œuvre ici « quelque chose d'ancien et d'insondable ». Gardner, plus sceptique de bien des manières, pense qu'un passage secret que l'on n'a pas encore découvert, mène de la chambre secrète jusqu'à un endroit quelconque - peut-être une des autres pyramides de cette zone -

La police locale se rallie à cette hypothèse et a passé des journées entières et infructueuses à essayer de découvrir le passage. Jusque là, Broadmoor et Gardner pensent seulement que Clive s'est montré excessivement prudent en n'identifiant pas la momie. Broadmoor sait que la couronne est nécessaire à la résurrection de Nitocris, ainsi que le collier et la ceinture. En plaçant ces trois objets sur la momie de la Reine maudite tout en psalmodiant l'incantation nécessaire, Nitocris reviendra d'entre les morts.

L'opinion de Gardner selon laquelle la devinette du Sphinx parle d'un chef inconnu de l'Egypte antique est d'une importance fortuite pour les Investigateurs. Gardner pense qu'il a régné bien longtemps avant l'avènement du Pharaon Noir (il se trompe, bien sûr). Gardner subodore qu'un labyrinthe souterrain, peut-être une ville entière, existe ou a existé sous le Sphinx et au delà et a accepté d'accompagner Clive pour l'explorer. Il a été quelque peu embêté lorsque Clive a utilisé le prétexte du vol de la momie pour déplacer les opérations plus haut sur le Nil vers Memphis,

empêchant par là même Gardner de remplir ses devoirs au sein de l'expédition et de travailler sur le Sphinx. Clive a affirmé que les autorités égyptiennes avaient refusé la permission de creuser près du Sphinx, mais Gardner pense qu'il ment.

Les personnages

Le Dr Henry Clive

Un homme aux cheveux gris et aux petites moustaches qui affecte une indifférence toute aristocratique. C'est en fait le plus jeune des trois fils d'un pauvre instituteur du Yorkshire. Il a 58 ans et c'est un excellent archéologue. Le Dr Clive paraît amical, mais depuis maintenant 35 ans, c'est un adepte à l'esprit quelque peu dérangé. Ce n'est pas un prêtre du culte bien qu'il possède de puissants sortilèges. Une fois sorti du Caire, il porte toujours un revolver sur lui.

LE Dr HENRY CLIVE, Archéologue et membre de la Confrérie du Pharaon Noir.

FOR 10 CON 15 TAI 9 DEX 12 APP 13
SAN 0 INT 16 POU 30 EDU 18 PdV 12

COMPÉTENCES : Anthropologie 70 %, Parler/Ecrire/Lire l'Arabe 95 %, Archéologie 80 %, Astronomie 55 %, Marchandage 35 %, Crédit 65 %, Mythe de Cthulhu 50 %, Discussion 50 %, Lire l'Égyptien Démotique 45 %, Egyptologie 90 %, Parler/Lire/Ecrire l'Anglais 90 %, Baratin 30 %, Premiers Soins 65 %, Parler/Lire/Ecrire le Français 45 %, Lire les Hiéroglyphes 85 %, Histoire 40 %, Droit 50 %, Bibliothèque 65 %, Linguistique 50 %, Occultisme 40 %, Eloquence 20 %, Psychologie 20 %, Trouver Objet Caché 75 %, Zoologie 15 %.

ARMES : Bâton du Culte 35 %, dégâts 1D8 plus une chance d'empaler.
Revolver 38 mm 25 %, dégâts 1D10.

SORTILÈGES : Appeler Azathoth, Appeler Cthugha, Contacter une Goule, Contacter un Habitant des Sables, Contacter Nyarlathotep, Contacter Yig, Enchanter une flûte, Onde de Choc, Flétrissement, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer un serviteur des Dieux Extérieurs.

Martin Winfield, archéologue, sadique et membre de la Confrérie du Pharaon Noir

Il est grand, mince et blond, arbore un air insupportablement suffisant et il est surtout immensément malveillant. Chaque Investigateur qui ratéra son jet de Psychologie le haïra immédiatement ; ceux qui le réussiront sauront qu'ils le haïssent parce que c'est une brute sadique. C'est aussi un archéologue et un membre de la Confrérie. Il n'a que 24 ans et il est placé relativement bas dans l'échelle hiérarchique du culte britannique. C'est le second fils légitime d'un médecin. Il aime faire mal et adore soutirer des renseignements à ses victimes. Winfield porte toujours une cravache sur lui ainsi qu'un revolver lorsqu'il quitte le Caire. Il pense que les méthodes de Clive sont exagérément conservatrices et timorées mais il craint ses pouvoirs magiques.

FOR 13 CON 12 TAI 13 DEX 15 APP 14
SAN 0 INT 15 POU 12 EDU 16 PdV 13

COMPÉTENCES : Parler/lire/Ecrire l'Arabe 70 %, Archéologie 40 %, Marchandage 30 %, Crédit 50 %, Mythe de Cthulhu 40 %, Discussion 50 %, Conduire une Automobile 80 %, Egyptologie 55 %, Parler/Lire/Ecrire l'Anglais 80 %, Baratin 70 %, Parler/Lire/Ecrire le Français 65 %, Lire les Hiéroglyphes 30 %, Occultisme 10 %, Eloquence 50 %, Monter à Cheval 45 %

ARMES : Cravache 80 %, dégâts 1D2+1D4 pour 5 minutes de flagellation méthodique sur une victime immobilisée.

Bâton du culte 60 %, dégâts 1D8 avec une chance d'empaler.
Fusil de chasse cal. 20 55 %, dégâts 2D6/1D6/1D3 pour les distances respectives suivantes 9 m/8 m/45 m.
Révolver 38 mm 45 %, dégâts 1D10.

SORTILÈGES : Contacter une Goule, Domination (nouveau sort), Enchanter un sifflet, Invoquer un Byakhee, La Poigne de Nyogtha.

Agatha Broadmoor

Elle est d'un certain âge (67 ans) et un peu gâteuse ; elle ne sait rien du Mythe ou de la Confrérie. Elle a été payée pour accompagner l'expédition à cause de ses pouvoirs médiumniques, car elle est capable de contacter les esprits des morts lorsqu'elle est en transe. En accompagnant l'expédition, sa motivation profonde était d'exorciser la puissance maléfique résidant dans le cadavre de Nitocris : elle craint qu'avec la disparition de la momie, la Reine ne surgisse à nouveau. Sa transe dure 1D3 heures et lui absorbe 5 Points de Magie par heure. Lors de ses séances (qu'elle appelle des réunions), elle a 75 % de chance de prédire de façon juste les événements (mais en termes vagues) et la même chance d'entrer en contact avec l'âme d'un mort bien précis. Lorsqu'elle est en transe, elle ne se souvient pas de ce qu'on lui demande, d'où son utilité pour la Confrérie. Elle prend son don au sérieux et n'organise une « réunion » que pour une bonne raison.

AGATHA BROADMOOR, médium

FOR 4 CON 8 TAI 9 DEX 9 APP 9
SAN 35 INT 13 POU 16 EDU 12 PdV 9

COMPÉTENCES : Parler/Lire/Ecrire l'Arabe 25 %, Archéologie 10 %, Astronomie 40 %, Crédit 45 %, Égyptologie 35 %, Parler/Lire/Ecrire l'Anglais 70 %, Parler/Lire/Ecrire le Français 20 %, Lire les Hiéroglyphes 05 %, Occultisme 25 %, Pouvoirs Psychiques 75 %

ARMES : Aucune.

James Gardner

Plus petit et trappu que Winfield, c'est un bon archéologue fortement influencé par Carl Jung. Gardner a écrit trois livres traitant d'Égyptologie, aucun ne fut bien accueilli, sans doute à cause de leur manque de style, mais la théorie selon laquelle il y aurait un labyrinthe souterrain sous la Sphinx de Gizeh est parfaitement juste. Depuis le vol de la momie de Nitocris, il a pris l'habitude de garder un revolver automatique 32 mm sur lui. Ce n'est pas un membre de la Confrérie mais il a eu quelques aperçus de l'horrible menace que représente le Mythe à travers ses recherches sur le rêve et autres études mystérieuses sur l'inconscient collectif humain. Clive a emmené Gardner avec lui car Nyarlathotep le lui a ordonné ; jusque-là, le Dieu n'a pas révélé le motif caché derrière cet ordre.

DOMINATION, un nouveau sort

Il faut dépenser 1 Point de Magie et 1 point de SAN pour jeter ce sort. Les effets sont immédiats. Opposez le POU du conjurateur à celui de sa victime ; si le jet est réussi, la victime obéira aux ordres du conjurateur durant le prochain round de combat. La victime doit pouvoir comprendre ces ordres qui ne doivent pas violer sa nature profonde (par exemple, l'ordre de tuer un ami ou de se suicider ne sera pas exécuté), ou le sort est annulé. Si c'est le cas, il faut alors réussir à jeter à nouveau ce sort.

Le sort de Domination n'affecte qu'une cible à la fois et à une portée maximum de 9 mètres. Le conjurateur peut le jeter et le rejeter aussi souvent qu'il lui semble possible, pouvant alors contrôler la victime sans discontinuité pendant plusieurs minutes de jeu. Chaque nouveau sort nécessite un jet de POU contre POU et la perte d'1 Point de Magie et d'1 point de SAN. Il ne faut qu'un instant pour le rejeter et le conjurateur pourra lancer un ordre dans le même round. On ne peut jeter qu'un sort de Domination par round.

De tous les membres de l'expédition Clive, Gardner est le plus susceptible de devenir un allié utile aux Investigateurs. Mais s'il parvenait à sortir du guépier de l'Égypte et de l'expédition, il repartirait certainement en Angleterre.

JAMES GARDNER, archéologue

FOR 12 CON 13 TAI 12 DEX 10 APP 11
SAN 40 INT 15 POU 7 EDU 16 PdV 13

COMPÉTENCES : Anthropologie 70 %, Parler/Lire/Ecrire l'Arabe 50 %, Parler/Lire/Ecrire l'Araméen 45 %, Parler/Lire/Ecrire l'Assyrien 05 %, Archéologie 35 %, Marchandage 25 %, Crédit 30 %, Mythe de Cthulhu 05 %, Discussion 35 %, Égyptologie 40 %, Parler/Lire/Ecrire l'Anglais 90 %, Lire les Hiéroglyphes 15 %, Histoire 35 %, Bibliothèque 60 %, Linguistique 05 %, Occultisme 10 %, Eloquence 25 %, Psychologie 20 %.

ARMES : Révolver 32 mm 25 %, dégâts 1D8.

Johannes Sprech

C'est le quatrième archéologue. Il possède la formidable capacité de pouvoir lire les hiéroglyphes à vue et il est étrangement à l'aise avec les codes et les messages chiffrés de toutes sortes — un talent que l'armée allemande a apprécié durant la Première Guerre Mondiale. Sprech est un occultiste quelque peu réputé qui cherche les objets magiques avec lesquels il pourra sauver sa bien-aimée Allemagne de son agonie actuelle, assurant à son pays natal la place qui lui est due sur le trône des nations. Ses études occultes lui ont appris qu'un champion du peuple allait bientôt surgir mais il ne sait pas de qui il va s'agir. Comme les sbires de Nyarlathotep ont ourdi des plans pour le parti Nazi, ils essaieront de garder Sprech vivant.

JOHANNES SPRECH, archéologue et mystique du Parti National Allemand

FOR 13 CON 16 TAI 12 DEX 16 APP 10
SAN 50 INT 16 POU 17 EDU 13 PdV 14

COMPÉTENCES : Parler/Lire/Ecrire l'Arabe 70 %, Archéologie 60 %, Astronomie 20 %, Marchandage 30 %, Codes et Messages chiffrés 50 %, Crédit 25 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Discussion 50 %, Conduire une Automobile 40 %, Parler/Lire/Ecrire l'Anglais 55 %, Parler/Lire/Ecrire le Français 35 %, Parler/Lire/Ecrire l'Allemand 85 %, Se Cacher 60 %, Histoire 20 %, Sauter 40 %, Linguistique 45 %, Ecouter 30 %, Occultisme 70 %, Eloquence 40 %, Pickpocket 15 %, Piloter un Avion 20 %, Psychologie 15 %, Monter à cheval 25 %, Discrétion 50 %, Trouver Objet Caché 50 %, Nager 50 %, Lancer 45 %, Suivre une Piste 10 %.

ARMES : Pistolet automatique 9 mm 65 %, dégâts 1D10.

Coup de poing 65 %, dégâts 1D3+1D4

Couteau de combat 45 %, dégâts 1D4+2+1D4, Parade 35 %, Matraque 35 %, dégâts 1D6+1D4, parade 40 %.

REMARQUE : Sprech porte toujours son Luger dans un holster et a toujours un couteau de combat glissé dans sa botte droite.

SIX GARDES/MEMBRES DU CULTE

	1	2	3	4	5	6
FOR	12	9	10	11	13	11
CON	10	11	10	9	7	9
TAI	13	13	11	12	13	10
APP	8	6	9	7	8	9
INT	13	13	13	10	12	11
EDU	1	2	5	2	0	0
DEX	13	13	12	12	10	10
POU	8	10	11	4	7	7
PdV	12	12	11	10	10	10
Bonus Dégâts	+1D4	—	—	—	+1D4	—

COMPÉTENCES : Parler l'Arabe 55 %, Mythe de Cthulhu 35 %, Parler l'Anglais 10 %, Se cacher 75 %, Ecouter 55 %, Pickpocket 45 %, Discrétion 60 %, Trouver Objet Caché 45 %.

ARMES : Bâton du culte 55 %, dégâts 1D8, plus une chance d'empaler.

Couteau de combat 50 %, dégâts 1D4+2, parade 40 %

Épée courte 35 %, dégâts 1D6+1, parade 15 %

Garrot 20 %, dégâts 1D3 par round dûs à la strangulation. Jet de FOR contre FOR pour se libérer.

Besart, Wassif et Kafour

*Ces trois hommes possèdent des informations vitales pour les Investigateurs.
Pour les obliger à parler, ces derniers devront se montrer ingénieux,
persévérants et peut-être même imprudemment honnêtes.*

WARREN BESART

Les Investigateurs pourront trouver l'ancien agent de Roger Carlyle en s'informant auprès des bureaux de l'Ambassade de France ou au « Poste Principal » de la police, un commissariat imaginaire situé près des Jardins d'Ezbekia. C'est dans ces deux endroits précis qu'ils pourront apprendre que l'adresse habituelle de Warren Besart est : La Porte Rouge, Rue des Scorpions, dans la Darb el-Ahmar (« L'Allée Rouge »). Cette Allée Rouge ne représente qu'un des autres quartiers de la Vieille Ville, c'est un bazar situé le long de la Sharia Muezzin Allah. Les Investigateurs devront expliquer pourquoi ils désirent trouver Besart. Ce sera aux Gardiens de décider si oui ou non leur explication paraît valable et si un pot de vin ou une pression plus « physique » ne serait pas souhaitable.

La seule porte rouge de la rue des Scorpions ouvre dans une boutique de vêtements tenue par Abou Udhreh. Besart se cache dans une petite pièce de l'arrière-boutique. Abou affirmera que Besart ne vit pas ici ; c'est prévu dans leurs accords, car Besart ne veut pas qu'on le retrouve. Un jet réussi de Psychologie montrera qu'Abou ment — Il jette même des coups d'œil vers la porte cintrée occultée par un rideau qui mène à la porte de la petite chambre de Besart.

Les Investigateurs peuvent surveiller le magasin ou forcer leur chemin jusque dans l'arrière-salle : Abou ne résistera pas à un groupe d'étrangers déterminés et il ne se soucie guère du sort de Besart. S'ils surveillent la boutique entre 18 h et 20 h, les Investigateurs apercevront Besart s'éloigner de la boutique pour aller manger. Il porte une djellaba avec une capuche qui dissimule son visage, mais un jet réussi de Trouver Objet Caché ou d'Anthropologie révélera que ses chaussures sont de facture européenne, qu'il est très grand pour un Egyptien, que sa djellaba est différente de celle d'Abou et que son allure ne correspond pas à celle de ceux qui l'entourent. Si les Investigateurs parviennent à avoir un aperçu de son visage, ils verront des joues creuses et pâles et une barbe blonde et mal entretenue.

Besart passe la plus grande partie de la journée à fumer du hashish pour oublier les terribles visions qu'il a eues lorsqu'il travaillait pour Roger Carlyle et qui l'ont rendu fonctionnellement fou ; ce qui fait que seule l'intimidation le fera parler. Sans quoi, il s'enfuira. Une fois capturé, il pleurnichera mais il a peur de causer un esclandre. Il laissera les Investigateurs le ramener dans son infect taudis.

C'est une petite pièce, presque entièrement occupée par une immonde paillasse, deux coussins sales et une table basse rongée par les vers. Les Gardiens devraient insinuer quelques doutes dans l'esprit des Investigateurs quant à Besart — son histoire est-elle vraie, ou ne serait-ce qu'un tissu de mensonges cachant des choses encore plus sinistres, ou les élucubrations insensées d'un drogué ? On pourra le soudoyer avec du hashish ou d'autres drogues.

L'histoire de Besart

Alors que Besart commence à raconter son histoire, de précis, son anglais devient incompréhensible. Parfois, il passe au français ou balbutie quelques mots en arabe. Par moments, il s'arrête pour allumer une pipe à l'odeur âcre ; un jet réussi de Pharmacologie ou de Botanique permettront de découvrir que cette fumée est due à un hashish de mauvaise qualité. Il arrive que Besart oublie complètement ce qu'il était en train de dire. Lorsque son récit arrive à son terme, il commence à transpirer à grosses gouttes. Mais pourtant, sa voix semble vide d'émotions, comme si son âme avait depuis longtemps délaissé son corps.

Un avocat incita Besart à accepter de devenir le représentant de Carlyle qu'il lui décrivit comme un Américain fabuleusement riche. A la réception d'instructions écrites envoyées par Carlyle, Besart achetait certains objets chez Faraz Najir et les faisait sortir illégalement par bateau d'Egypte pour les envoyer à Londres chez Sir Aubrey Penhew. Il savait que ces objets étaient anciens mais il ne connaissait rien de leur pouvoir ou de leur signification.

Lorsque l'expédition Carlyle arriva en Egypte, Besart s'occupa de l'équipement et des autorisations. Leur site principal se trouvait à Dhashur (à environ 32 kilomètres au nord du Caire), dans la zone de la Pyramide Penchée.

Alors qu'il se trouvait à Dhashur, Jack Brady vint un jour voir Besart pour lui dire que Carlyle, Hypatia Masters, Sir Aubrey Penhew et le Dr Robert Huston avaient pénétré dans la Pyramide Penchée et disparu. Brady était surexcité et soupçonnait un mauvais coup car tout le personnel de l'expédition avait délaissé le site des fouilles et le travail s'était arrêté.

« Le lendemain matin, Carlyle et les autres réapparurent. Ils étaient excités par une découverte extraordinaire, mais ils ne nous expliquèrent pas de quoi il s'agissait et je ne l'ai pas appris non plus car Sir Aubrey était un monstre de discrétion. Tous avaient changé de façon inexplicable et pas pour le mieux ; je n'en demandais pas plus.

« Le même soir, une vieille Egyptienne vint me voir. Elle m'apprit que son fils faisait partie du personnel de l'expédition qui s'était enfui car Carlyle et les autres avaient uni leur destin à un mal ancien, le Messager du Vent Noir. Elle affirma qu'elle pouvait déceler que les âmes de tous les Européens mis à part celles de Brady et la mienne, étaient damnées, mais si je voulais une preuve, je n'avais qu'à me rendre sur le site de la Pyramide Effondrée à Meidum lorsque la lune est la plus mince — la nuit précédant la nuit de pleine lune. Dieu me protège, j'y suis allé !

« Je pris un des camions et prétendis me rendre dans un des quartiers de plaisir du Caire pour la nuit. Mais bien au contraire, je roulai en direction du sud sur environ 32 kilomètres et j'atteignis Meidum et me cachai là où elle me l'avait conseillé. C'est là, qu'au plus profond de la nuit, je vis arriver Carlyle et les autres, ils entamèrent des rites

obscènes avec une centaine d'autres hommes fous. Le désert lui-même paraissait s'éveiller à la vie, ondulant et rampant vers les ruines de la Pyramide. Devant mes yeux horrifiés, les ruines elles-mêmes devinrent une chose squelettique aux yeux globuleux !

« D'étranges créatures jaillirent des sables, se saisirent des danseurs fous et, l'un après l'autre, leur déchirèrent la gorge, les tuant tous jusqu'à ce qu'il ne reste plus que les Européens (ainsi qu'un autre membre de la cérémonie vêtu d'une tunique).

« Autre chose émergea alors du sable, cela avait la taille d'un éléphant mais avec cinq têtes distinctes et hirsutes. Je réalisai soudain de quoi il s'agissait — mais ce serait folie que d'en parler ! Je le vis s'élever dans la nuit et, d'une bouchée vorace, engloutir tous les cadavres déchiquetés et leurs monstrueux meurtriers, ne laissant que cinq personnes vivantes au sein de la puanteur des sables gorgés de sang.

« Je m'évanouis. Lorsque je revins à moi, j'errai dans le désert. D'autres abominations m'y attendaient. Peu de temps avant l'aube, je trébuchai au sommet d'une dune et j'aperçus alors devant moi des centaines de Sphinx Noirs, alignés en rangées interminables et attendant, attendant l'heure de folie où ils pourraient s'envoler et dévorer le monde ! Je m'évanouis de nouveau, et cette fois, je quittais le monde pendant plusieurs mois.

« Un homme me découvrit, sa mère et lui se sont occupés de moi pendant deux ans — moi, qui n'étais plus qu'une coquille vide et tourmentée, je revins au Caire. Mais je commençai alors à rêver ! Seul le hashish peut m'aider maintenant, l'opium aussi, si je peux en trouver. Mes réserves sont de nouveau maigres et ma vie est intolérable sans cela. Aidez-moi, s'il vous plaît ! Seules les drogues fortes m'empêchent de sombrer dans la folie. Tout est perdu, Messieurs, tout. Il n'y a plus d'espoir pour aucun d'entre nous. Partout, ils attendent, partout. Voulez-vous fumer un peu avec moi ? ».

Quelle que soit la réaction des Investigateurs et qu'ils acceptent ou non de donner de l'argent à Besart pour qu'il puisse s'acheter de la drogue, il ajoutera que la femme qui l'a averti de la cérémonie maudite s'appelait Nyiti et son fils Unba. Ils vivent tous les deux à El Wasta, un village situé au bord du Nil au sud de Meidum et que les Investigateurs pourront facilement atteindre en train, en voiture ou en bateau à vapeur.

WARREN BESART, un drogué un peu dérangé

FOR 3 CON 6 TAI 13 DEX 7 APP 6
SAN 3 INT 13 POU 10 EDU 15 PdV 10

COMPÉTENCES : Comptabilité 45 %, Parler/Lire/Ecrire l'Arabe 55 %, Archéologie Égyptienne 70 %, Marchandage 55 %, Mythe de Cthulhu 35 %, Conduire une Automobile 30 %, Parler/Lire/Ecrire l'Anglais 65 %, Parler/Lire/Ecrire le Français 75 %, Evaluer le hashish 65 %, Droit 30 %, Linguistique 50 %, Psychologie 30 %.

ARMES : Révolver 32 mm 35 %, dégats 1D8
Coup de pied 40 %, 1D6 1D4

CE QUE BESART VIT DANS LE DÉSERT

L'arrivée du Sphinx Noir marque l'apogée de cette cérémonie orgiaque qui se déroule dans le désert. C'est une entité redoutable aux pouvoirs immenses. Il est peu probable que les Investigateurs survivent à une telle rencontre. Mais le dernier souvenir de Besart, cette ultime vision d'une armée de Sphinx attendant dans le désert le moment d'attaquer peut être vérifiable. Les contours du Grand Sphinx de Gizeh ressemblent à ceux de « yardangs », des formes naturelles travaillées par le vent et que l'on retrouve dans de nombreux déserts, en groupes parfois suggestifs et frappants, prenant l'apparence de grandes bêtes accroupies. Des Investigateurs fous ou encore sous le choc peuvent se retrouver sur un tel terrain, à la grande joie des Gardiens qui riront de l'effarement des joueurs.

REMARQUE : Besart a mis depuis longtemps ses deux armes à feu en gage ; son coup de pied est amoindri par ses bonus de dégâts qui sont maintenant négatifs.

NIGEL WASSIF

Le « Bulletin du Caire » est un hebdomadaire de langue anglaise dirigé par un journaliste anglophile, Nigel Wassif. Les bureaux se trouvent pour plus de commodité juste de l'autre côté de la place où se situe l'hôtel où sont descendus les Investigateurs, et ses derniers numéros renferment tout juste ce que les Investigateurs ont besoin de savoir sur l'expédition Carlyle en Égypte. Wassif est un homme d'un peu plus de quarante ans, légèrement enrobé, ses cheveux sont lisses et gominés et il a une petite moustache aussi fine qu'un crayon. Ses vêtements sont d'une coupe excellente et relativement classique. Il est toujours tiré à quatre épingles et il se sent remarquablement concerné par les implications sociales de la situation ; mais cependant, il est d'une certaine manière obtu et inconscient et ses articles sont inconsistants, bien que son journal n'omette pas de faire mention des bals et des divertissements.

On pourra utiliser Wassif de la même manière que Mickey Mahoney dans le chapitre londonien de cette campagne. Mais là où Mickey est cynique et impétueux et ne se soucie pas de son peu d'éducation, Nigel s'efforce obséquieusement de faire preuve de bon goût dans les articles qui paraissent dans le « Bulletin », même s'il ne censure jamais la colonne des « Chroniques Mondaines ». C'est le fils illégitime d'un gentilhomme égyptien qui mourut à sa naissance. Selon lui, son père était un homme hautement considéré de la noblesse britannique. Il n'hésite pas à insinuer qu'il est de sang royal, mais il n'a jamais revendiqué de privilèges dus à ce titre. Nombre de Cairois influents le croient, surtout du fait que Nigel en est lui-même profondément persuadé.

Nigel a depuis longtemps accès aux niveaux supérieurs de l'aristocratie et du gouvernement égyptiens, et son anglais ainsi que son français excellents, ses manières affables et sa discrétion indiscutable lui ont ouvert les portes de toutes les institutions sociales étrangères implantées dans la capitale. Il n'y a qu'un seul fonctionnaire britannique en Égypte qui sache que Nigel est un agent des Services Secrets au service du roi George V. Si les Investigateurs se montrent courtois et s'efforcent de le rencontrer de manière intelligente au « Bulletin », Wassif les mentionnera peut-être dans un rapport de routine. Si, par contre, ils se montrent grossiers, bruyants ou rustres, il n'en parlera pas et une alliance qui aurait pu s'avérer utile aux Investigateurs n'aura pas lieu.

Les informations glanées au « Bulletin du Caire »

Toutes les informations contenues dans le « Bulletin du Caire » se trouvent aussi dans tous les journaux cairois respectables.

Le document le plus intéressant publié dans le « Bulletin » est une photographie montrant Sir Aubrey, Roger Carlyle, Hypatia Masters et de Dr Robert Huston quittant un repas donné en leur honneur au « Turf Club », deux jours après leur arrivée au Caire. Carlyle est blond et attirant ; Huston est plus basané et plus grassouillet, il arbore un sourire quelque peu attristé ; Sir Aubrey est un homme grand aux cheveux blancs et à l'air distingué ; Hypatia Masters est blonde et superbement habillée. Un homme à la carrure imposante et à la barbe fournie, vêtu d'un smoking serré se tient à l'arrière-plan, il s'agit sans doute de Jack Brady, mais en tant que simple employé, il n'en est pas fait mention.

Des bribes de renseignements trouvés dans la rubrique mondaine et dans de nouvelles rubriques du « Bulletin » racontent la même histoire. L'expédition est arrivée au Caire en mai 1919, dans le but de reconstruire et de surveiller et

d'entreprendre des fouilles destinées à nous éclairer sur la Troisième Dynastie égyptienne, période encore obscure jusqu'à présent. Après de premières recherches entreprises près de Gizeh, le site de fouilles se déplaça d'abord vers Saqqara puis vers Dhashur. Comme les fouilles spécifiques ne correspondaient à aucun site connu de la Troisième Dynastie, des spéculations commencèrent à se faire entendre quant aux buts secrets de l'expédition, et on mentionna plusieurs fois le nom du Pharaon Noir. Des rumeurs persistantes propagèrent plus tard la nouvelle que l'expédition avait fait une découverte extraordinaire.

En juillet 1919, l'expédition décida soudainement de s'embarquer pour Mombasa, pour, paraît-il, quelques jours de vacances, mais en fait, il semblerait que Roger Carlyle ait été souvent malade peu de temps avant leur départ. En tant que porte-parole, Sir Aubrey expliqua que l'été était trop chaud pour Carlyle, et il ajouta que l'imminente crue saisonnière du Nil allait recouvrir un site important pendant plusieurs mois. Plusieurs photographies montrent Hypatia Masters munie d'une caméra (« Mlle Masters se prépare pour un safari-photo au Kenya »), mais un jet réussi de Trouver Objet Caché fait à la moitié du score normal de la compétence montrera que l'arrière-plan d'une des photos montre une partie de calendrier indiquant le mois de mai — les photographies que Wassif publia en juillet dernier dataient en fait des premiers jours suivant l'arrivée de l'expédition, et ne donnent aucune indication de son apparence future. Wassif haussera les épaules, ne se souvenant pas avoir utilisé de photos plus récentes, mais il s'agit d'une pratique fréquente dans le milieu du journalisme. Mlle Masters se sentait aussi « souffrante » en juin et ne s'était pas remise lorsque le groupe partit pour le Kenya. Wassif se souvient surtout que les membres de l'expédition se sont « tout simplement montrés abominables » en empêchant les visiteurs y compris la presse, de pénétrer sur le site des fouilles.

Il se souvient aussi que les principaux membres de l'expédition ont soupé plusieurs fois en compagnie d'Omar Shakti, le riche propriétaire d'une plantation de coton que Wassif trouve antipathique et dont la réputation est équivoque. Wassif n'en informera pas les étrangers mais il sait que Shakti est en rapport avec la confrérie du Pharaon Noir, une organisation qu'il craint et qu'il considère comme la honte de l'Égypte. Si les Investigateurs prouvent qu'ils sont des amis de confiance, Wassif partagera peut-être son secret.

Il ajoutera en passant, qu'une autre expédition financée par la Fondation Penhew se trouve en Égypte. L'expédition Clive a entrepris des fouilles à Gizeh, et ils ont récemment mis à jour la momie d'une femme inconnue découverte dans une chambre secrète située dans la plus petite des trois Grandes Pyramides. Plusieurs autorités en la matière sont allées jusqu'à supposer qu'il s'agissait de la Reine Nitocris, un personnage mystérieux de la Sixième Dynastie. Avant que les premières expériences aient pu être faites ou qu'on ait pu ôter les bandelettes, le sarcophage et son contenu disparurent, à la grande stupéfaction de toutes les personnes concernées. Les efforts considérables de la police n'ont permis de découvrir aucun indice. Le site est bien surveillé, et il n'existe qu'une seule entrée donnant dans la chambre secrète.

Wassif pourrait aider de respectables Investigateurs de diverses manières. Il pourrait leur trouver un guide de confiance. Lui ou le guide pourrait les aider à trouver Najir ou Besart. Wassif paiera quelques piastres pour les articles que pourraient lui fournir les Investigateurs — juste assez pour leur permettre de vivre — mais il refusera tout article susceptible d'engendrer une controverse. Si on l'interroge sur les bibliothèques où pourraient être faites des recherches, etc., il leur conseillera aussitôt l'excellent Musée Égyptien, et leur recommandera une personne qu'il connaît là-bas, le Dr Ali Kafour, qui serait susceptible de leur éviter les obstacles administratifs qui pourraient retenir leurs permis, ou encore qui pourrait aplanir les petits problèmes avec la police.

NIGEL WASSIF, propriétaire du « Bulletin du Caire » et agent du Roi d'Angleterre

FOR 11	CON 13	TAI 13	DEX 11	APP 13
SAN 75	INT 15	POU 15	EDU 12	PdV 13

COMPÉTENCES : Comptabilité 20 %, Parler/Lire/Ecrire l'Arabe 70 %, Archéologie 05 %, Marchandage 50 %, Crédit 95 %, Discussion 10 %, Conduire une automobile 30 %, Parler/Lire/Ecrire l'Anglais 80 %, Parler/Lire/Ecrire le Français 65 %, Histoire 20 %, Droit 15 %, Bibliothèque 35 %, Eloquence 20 %, Polo 40 %, Psychologie 25 %, Monter à cheval 50 %, Trouver Objet Caché 35 %, Tennis 35 %.

ARMES : Maillet de polo 40 %, dégâts 1D6.

LE DR ALI KAFOUR

Même si les Investigateurs ignorent d'une façon ou d'une autre le « Bulletin du Caire », le Musée Égyptien est la source la plus probable, et la plus évidente d'objets du Mythe en Égypte. Le hasard les dirigera jusqu'au Dr Kafour où les Gardiens pourront les obliger à se forger un chemin à travers le labyrinthe bureaucratique afin de l'atteindre. Le Musée, un étonnant entrepôt d'antiquités égyptiennes se trouve non loin du Nil et du Pont du Grand Nil. C'est un point de repère bien en vue avec son vaste dôme en ocre. Cet ancien palais renferme la collection sans cesse croissante de tous les trésors de l'antiquité égyptienne. Il est ouvert aux visiteurs de 9 h à 16 h 30.

Le Dr Kafour est un homme de petite taille, mince, vif et intelligent, qui a toujours été passionné par l'occulte. Lorsque ce vieil homme de 63 ans s'échauffe durant une conversation, il sautille sur place d'excitation de façon caractéristique. Il est très sympathique et tout à fait compétent. Il pourra aider les Investigateurs à se protéger contre certains sorts et certaines créatures du Mythe ; c'est un magicien du rituel égyptien assez efficace mais il ne veut pas que l'on sache qu'il se débrouille un peu en magie.

Le Musée possède une vaste collection d'objets occultes égyptiens, la plupart sont écrits en hiéroglyphes sur des parchemins en papyrus. Le Musée possède aussi une copie complète du Al Azif (Le Nécronomicon) écrit dans l'Arabe de Abd Al-azrad. Le Dr Kafour, l'expert local en occultisme est responsable de cette partie du Musée. Son intérêt sera piqué si les Investigateurs posent des questions sur l'expédition Carlyle ou sur le Pharaon Noir. Si les Investigateurs cachent leurs intentions sous le couvert de recherches anodines, le bon docteur s'excusera auprès d'eux, il est très occupé.

Le cœur de la collection occulte du Musée Égyptien se trouve au sein de plusieurs chambres fortes souterraines et attenantes aux épaisses parois d'acier (afin de protéger la collection des dégâts que pourraient leur infliger les crûes du Nil). Les murs de ces chambres ont une FOR uniforme de 100, les portes ont une FOR de 130 et sont fermées par d'excellentes serrures à combinaison dessinées et élaborées à Munich. Le Dr Kafour a mémorisé les combinaisons, un autre exemplaire des combinaisons se trouve dans les bureaux ultra-protégés et compétents de la « Munchen Geldschrankwerk » ; un troisième et dernier exemplaire se trouve dans une enveloppe cachetée dans le coffre personnel (Porte FOR 50) du Directeur des Antiquités, dont le bureau est situé au premier étage du Musée. De plus et à l'insu de tous, le Dr Kafour a jeté un sort de magie égyptienne de protection et de FOR 16 sur la collection entière ; voir « le sceau d'Isis » pour de plus amples renseignements.

Même si le Dr Kafour coopère et permet aux Investigateurs d'examiner les objets occultes, il faudra qu'ils soient capables de lire les hiéroglyphes égyptiens des multiples dynasties et conventions, ainsi que l'Égyptien Démotique, l'Arabe, le Grec, le Latin, l'Araméen et l'Hébreu. Si les Investigateurs tentent de piquer sa curiosité, le Dr Kafour entreprendra une partie des recherches.

Les informations que leur fournira le Dr Kafour

L'EXPÉDITION CARLYLE : Le Dr Kafour pense que l'expédition Carlyle a mis à jour un secret lié au Pharaon Noir et que cette découverte les a menés, d'une manière ou d'une autre, à leur massacre au Kenya. Sir Aubrey étudiait depuis longtemps l'histoire du Pharaon Noir et avec le Dr Kafour, ils avaient souvent discuté du sujet et échangé des renseignements sur cette subtile présence.

Lors de son dernier passage en Egypte, Sir Aubrey ne chercha pas à voir le Dr Kafour. Lorsque ce dernier rendit une petite visite au site des fouilles de l'expédition près de Dhashur, Sir Aubrey le repoussa très brusquement. Kafour se souvient très bien de certains changements qu'il a notés chez Sir Aubrey — il paraissait physiquement plus jeune, et du point de vue émotionnel, il était renfermé, distant et étrangement cruel.

LE PHARAON NOIR DANS L'HISTOIRE : A la fin de la Troisième Dynastie, un homme connu sous le nom de Nephren-Ka arriva en Egypte. Nephren-Ka était un puissant sorcier ; d'une chiquenaude, il semait mort et folie chez ses ennemis. Les histoires racontent qu'il venait d'une ancienne ville du désert arabe, dont le nom était Irem, la Cité des Piliers. Il est fait mention de cette ville dans Al Azif. Tous ceux qui la connaissaient, la redoutaient.

Nephren-Ka restaura le culte d'un ancien dieu maléfique — le Pharaon Noir. Nephren-Ka et ce dieu furent rapidement interchangeables dans l'esprit des gens et le sorcier fut peu à peu connu sous le nom de Pharaon Noir. Nul ne peut maintenant dissocier leurs actes et leurs légendes.

Durant de nombreuses années, le Pharaon Noir s'opposa aux successeurs de Zoser de la Troisième Dynastie pour le contrôle du pays ; le pouvoir du Pharaon Noir était tel qu'il ne reste aucun souvenir de ses adversaires aujourd'hui. Pendant un certain temps, Nephren-Ka régna sur le Nil et ses peuples. Sneferu apparut finalement et avec lui la Quatrième Dynastie et, avec l'aide de la Déesse Isis, il détruisit Nephren-Ka et sa magie démoniaque.

Il est cependant frappant de remarquer qu'une pyramide fut construite pour renfermer le corps du sorcier — Kafour suppose que c'était dans le but d'isoler l'Egypte de la magie encore puissante contenue dans son cadavre — mais tandis que Sneferu en faisait construire une seconde, la première Pyramide s'effondra. La Pyramide Effondrée se trouve à Meidum, la seconde est la Pyramide Penchée de Dhashur. Des documents impliquent que l'on enleva le cadavre de Nephren-Ka de la Pyramide de Meidum et qu'on le plaça dans la Pyramide Penchée, mais l'exploration des lieux n'a permis d'en découvrir aucune traces. On attribue aussi la Pyramide Rouge de Dhashur à Sneferu ; on dit qu'elle garde Dhashur de peur que Nephren-Ka ressuscite d'entre les morts.

Après sa victoire, Sneferu ordonna que toutes les traces rappelant le Pharaon Noir soient détruites dans tout le pays. Mais néanmoins, les adeptes du Pharaon Noir survécurent et attendirent ardemment le retour du maudit. En fin de compte, ils furent repoussés vers le sud, hors d'Egypte jusque dans les monstrueux marais au-delà du Soudan.

Durant la Sixième Dynastie, on pensa que la cruelle Reine Nitocris était de connivence avec un nouveau culte du Pharaon Noir ; mais bien que les preuves soient subjectives, le Dr Kafour pense que ce pourrait être vrai. En aparté, le Dr Kafour mentionnera en passant que le Pharaon Noir était quelquefois appelé Nyarlathotep.

LES LÉGENDES DU PHARAON NOIR : Certains disent qu'il faisait partie de ce panthéon de dieux abominables plus anciens que les dieux égyptiens. Ces dieux

anciens étaient complètement inhumains et étaient voués au chaos et à la folie. □ On affirmait que Nephren-Ka possédait une épouvantable bête dont le Sphinx de Gizeh n'est qu'une vague et minuscule réplique. □ On disait que la voix de Nephren-Ka était portée à travers le pays par un vent noir qui semait la mort à volonté. □ Une prophétie implique que le Pharaon Noir va surgir « doigts et orteils après la venue du Grand Bienfaiteur », une référence que beaucoup ont comprise comme 20 siècles après Jésus-Christ. Un nouvel âge commencera alors, destiné à mettre un terme à la domination humaine sur Terre et à apporter la liberté et la vérité inflexible aux adeptes du Pharaon Noir. □ On disait que des adeptes d'apparence humaine mais totalement inhumains, rôdaient dans les profondeurs des déserts, attirant de temps en temps des passants dans leurs pièges. □ On dit que le Grand Sphinx de Gizeh jouait un rôle inhabituel dans les rites abominables dirigés par Nitocris.

CE QUE PENSE LE DR KAFOUR : Il est d'avis que le Pharaon Noir et Nephren-Ka ont existé tout comme a existé le panthéon de dieux auquel appartenait le Pharaon Noir : il les appelle les Anciens et ils sont gouvernés par un Démon-Sultan appelé Azathoth. Le Dr Kafour a vu des serviteurs de ces Dieux dans le désert et il sait certainement que le Culte du Pharaon Noir existe dans l'Egypte moderne, mais il ne sait rien de cette organisation, de ses chefs ou de ses activités. Il subodore aussi que ce culte du Pharaon Noir se développe aussi dans d'autres régions d'Afrique. Il a entendu parler, par exemple, d'un culte appelé la Langue Sanglante implanté dans la colonie britannique du Kenya. Ce culte adore un Dieu Monstrueux qui n'est qu'un autre des aspects du Pharaon Noir.

LA REINE NITOCRIS : La momie non-identifiée récemment volée à l'expédition Clive à Gizeh était assurément celle de cette superbe et maudite reine. Elle avait été brûlée vive mais on n'avait retrouvé aucune trace jusqu'à ce que l'expédition Clive découvre la chambre secrète dans la plus petite des Grandes Pyramides. Il ne sait ni pourquoi ni comment elle a été volée, mais il pense que ce vol peut avoir un rapport avec la prophétie annonçant le retour du Pharaon Noir.

LA FONDATION PENHEW : Bien qu'il ait toujours respecté Sir Aubrey, Edward Gavigan, le directeur de la Fondation Penhew ainsi que les considérables efforts de cette institution, depuis que Sir Aubrey est mort, il fait remarquer qu'il n'y a pas eu moins de dix expéditions organisées par la Fondation en Egypte : elles ont compté au moins vingt morts, de nombreuses disparitions, plusieurs suicides et un cas de folie certifiée. La plupart de ces expéditions ont suivis le même schéma de paranoïa secrète, de fouilles irrégulières et d'incidents étranges comme dans le cas de l'expédition Carlyle.

AL AZIF : Le Necronomicon arabe de la collection du Musée renferme une grande partie des informations concernant le Pharaon Noir que Kafour a divulguées aux Investigateurs. Mais il contient encore bien plus et le lire s'avèrerait irrémédiablement dangereux pour la vie et la santé mentale. Kafour sera réticent à laisser quelqu'un se plonger dans la lecture d'un tel ouvrage.

LE DR KAFOUR, Conservateur d'objets occultes et magicien rituel

FOR 7 CON 14 TAI 12 DEX 13 APP 15
SAN 70 INT 18 POU 16 EDU 18 PdV 13

COMPÉTENCES : Anthropologie 60 %, Parler/Lire/Ecrire l'Arabe 100 %, Archéologie 95 %, Astronomie 75 %, Marchandage 65 %, Crédit 95 %, Mythe de Cthulhu 20 %, Discussion 50 %, Conduire une Automobile 30 %, Parler/Lire/Ecrire l'Anglais 85 %, Lire l'Egyptien Démotique 65 %, Parler/Lire/Ecrire le Français 80 %, Géologie 50 %, Lire/Ecrire l'Hébreu 60 %, Lire les Hiéroglyphes Egyptiens 90 %, Histoire Egyptienne 95 %, Lire/Ecrire le Latin 40 %, Droit 50 %, Bibliothèque 95 %,

Linguistique 75 %, Occultisme 80 %, Eloquence 60 %, Psychologie 50 %, Discrétion 40 %, Trouver Objet Caché 50 %.

COMPÉTENCES D'ATTAQUE : aucune

SORTILÈGES : Le Chant de Thoth, Le Sceau d'Iris, La Voix de Râ. Tous ces sortilèges appartiennent à la magie rituelle égyptienne et ils nécessitent un long rituel et un certain nombre de composants pour être efficace. Le Gardien peut ajouter d'autres sorts. Ces trois sorts vous sont expliqués cidessous.

LES TROIS SORTS DU DR KAFOUR

Le Chant de Thoth

Pour chaque Point de Magie dépensé pour ce chant, le conjurateur ajoute 2 % à ses chances d'augmenter ses connaissances, à ses capacités d'apprendre un sort, de traduire un passage, de découvrir la signification d'un symbole, etc. Si par exemple, le conjurateur veut découvrir comment traduire un certain hiéroglyphe, il doit déjà savoir comment traduire les hiéroglyphes en général. Il faut 30 minutes pour jeter ce sort qui coûte 1D4 points de SAN pour être efficace.

Le sceau d'Isis

Ce sort garde une zone de 1,50 m x 1,50 m ; on le jette généralement pour protéger une tombe ou un trésor. Kafour l'a utilisé pour garder la collection occulte souterraine du Musée. Il faut une heure

pour le jeter tout en dépensant des Points de Magie. Tout sort jeté sur un objet du trésor se trouve confronté aux Points de Magie de la garde, et cela que le sort soit sensoriel ou d'attaque. Ce sort ne crée aucune résistance physique particulière et on ne peut pas le jeter sur une personne mais seulement sur des objets inanimés. Il faut dépenser 1 point de SAN pour le jeter.

La voix de Râ

Il faut sacrifier 5 Points de Magie pour jeter ce sort. La cérémonie dure deux heures durant lesquelles on doit brûler un mélange d'herbes. Le sort augmente l'APP du conjurateur de 1D10 points et augmente de 20 % ses compétences de Marchandage, Crédit, Discussion, Baratin, Eloquence et Psychologie pendant 24 heures. Le Dr Kafour utilise quelquefois ce sort avant les réunions budgétaires ou les réunions hebdomadaires du personnel ; c'est de cette façon qu'il a obtenu sa merveilleuse chambre forte allemande. Il faut dépenser 1 point de SAN pour le jeter.

Les Horreurs Souterraines

les adeptes défilent au grand jour jusqu'au site de leurs cérémonies abjectes ; si on veut suivre leur piste toute tracée, il faut aussi oser affronter celui qui rôde dans les ténèbres et dans le dédale des passages repoussants des profondeurs souterraines.

C'est alors que le sourire du Sphinx nous déplut quelque peu et nous incita à reconsidérer les légendes parlant de passages souterrains creusés sous la monstrueuse créature et qui descendent, descendent, toujours plus loin dans les ténèbres et dont nul n'ose parler — des abîmes liés à des mystères plus vieux que l'Égypte Dynastique que nous explorions et qui entretiennent un sinistre rapport avec la persistance de l'anormal, des dieux au visage animal dans l'ancien panthéon nilotique.

tiré de « Emprisonné avec les Pharaons »

Les Portes de l'Horreur

Quatre entrées mènent au labyrinthe souterrain (la brillante hypothèse de James Gardner s'avère donc être juste). Les deux puits funéraires (entrées B et C) ne sont en fait que deux passages parmi tous ceux qui entourent les Pyramides de Gizeh. Les Investigateurs doivent chercher une entrée quelconque avant que le Gardien demande à ce qu'un jet de Chance soit fait afin de permettre aux Investigateurs de trouver l'un des puits funéraires ou l'entrée secrète (D) près de la pyramide de Menkaura. Si le jet est réussi, dites simplement aux Investigateurs que le puits semble mener à « quelque chose ». Déterminez au hasard s'ils découvrent l'entrée B, C ou D. Ils ne trouveront l'entrée A que s'ils se mêlent aux adeptes lors d'une cérémonie nocturne.

ENTRÉE A : La première entrée est en fait une stèle érigée par Thutmosis IV et qui se trouve devant le Sphinx. Ses quatre côtés nous décrivent la longue histoire de

Thutmosis découvrant le Sphinx enseveli sous les sables égyptiens et comment il le fit déterrer. Treize hiéroglyphes sont disséminés selon un subtil graphisme sur le côté avant de la stèle, si on les réunit, ils forment une phrase :

Puissant Est le Dieu Dont le Souffle Apporte la Mort et Dont la Forme Apporte la Folie !

Si, une nuit, on récite ce passage à voix haute en ancien égyptien (la prononciation démotique sera utile) et qu'on sacrifie 12 Points de Magie à la stèle, elle deviendra intangible et translucide tout en restant visible. Cette transformation dure 2 minutes. Un Investigateur possédant un score de Mythe de Cthulhu de 25 % ou plus pourrait deviner la prononciation de cette phrase rituelle après un jet réussi d'Idée. Parmi les adeptes, seul le Grand Prêtre connaît la phrase rituelle qui ouvre la voie. Après avoir sacrifié ses Points de Magie, le Grand Prêtre pénètre dans la stèle, suivi d'une foule empressée d'adeptes fous.

Une fois à l'intérieur de la stèle, ils se retrouvent instantanément dans une salle (marquée A sur la carte qui suit) qui donne dans un tunnel. Il n'y a plus aucune trace du monde extérieur qui se trouve maintenant 60 mètres plus haut. En se tenant au centre de la pièce et en invoquant le nom de Nyarlathotep, on se retrouve immédiatement téléporté à la surface.

Les Investigateurs déguisés en adeptes pourront facilement passer dans la stèle (ou entrer sans se déguiser) alors que le sort maintient toujours la stèle ouverte.

ENTRÉE B : Une seconde entrée, marquée B sur la carte qui suit, n'est en fait qu'un simple trou dans le sol situé à environ 270 mètres au sud de l'entrée de la stèle. Le puits descend sur 15 mètres sans discontinuité puis tourne sur la gauche et se transforme en un dénivellement d'environ 20 degrés sur encore 60 mètres. De temps en temps, les adeptes jettent ou descendent une victime, et parfois les passants font partie du lot. Le trou est clôturé ; il est juste assez large pour permettre à une seule personne à la fois de descendre. On ne peut gravir ou descendre les parois de ce puits sans équipement adéquat (ôter 60 % à chaque grimpeur qui ne sera pas maintenu par des cordes de rappel). Il y a quelques saillies dans le mur mais la majeure partie de la surface du puits est visqueuse — qui sait à cause de quoi !

ENTRÉE C : La troisième entrée, marquée C sur la carte qui suit, est un autre puits funéraire — se trouvant celui-là à 270 mètres au nord. A bien des égards, il est semblable à l'entrée B, si ce n'est que le puits tourne légèrement plus d'une fois avant de se terminer 15 mètres plus bas et de se transformer en une pente abrupte. Ici aussi, les murs sont gluants et difficiles à escalader — ôter 60 % pour chaque « Grimper » fait sans équipement adéquat.

ENTRÉE D : Cette entrée, marquée D sur la carte qui suit, se trouve sous une dalle d'apparence ancienne située dans les tombes de rocher, à environ 45 mètres au sud-est de la pyramide de Menkaura. Elle est reliée à un long tunnel principal qui serpente et se termine dans la chambre secrète de la Reine Nitocris au sein de la Pyramide de Menkaura. Le sol de pierre légèrement incliné ne ralentit pas les déplacements.

Le Tunnel Principal

Au sein des profondeurs de la Pyramide, le silence est éternel et oppressant. Une terrible et incroyable sensation

de poids suscitée par l'amas de pierres et de terre suspendu au-dessus des têtes s'abat sur tous ceux qui pénètrent dans ce souterrain. Il arrive parfois que des rafales de vent soufflent le long du tunnel principal, faisant osciller et faiblir pendant quelques instants la lumière des bougies et des torches.

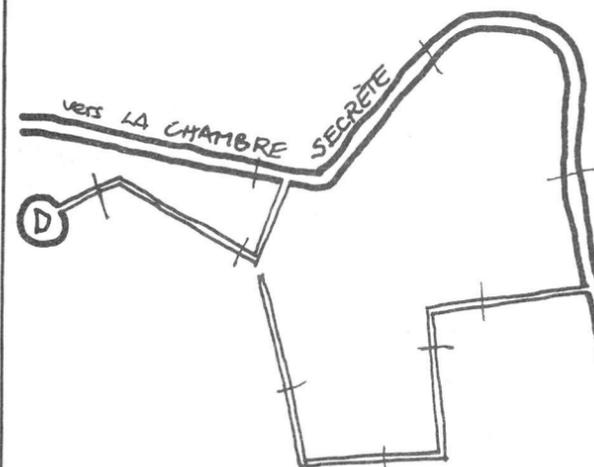
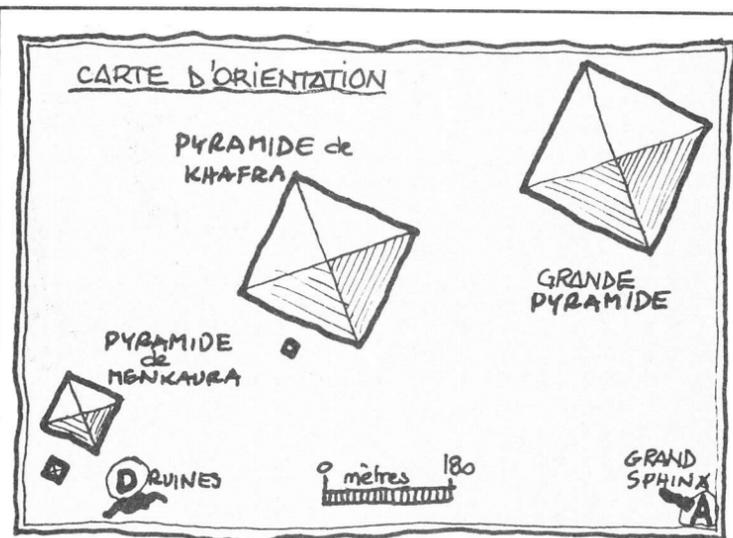
Le tunnel principal serpente de la chambre secrète de Nitocris jusqu'à la salle d'entrée sous la stèle de Thutmosis (entrée A) ; il est d'une longueur totale d'environ 1 600 mètres, dont la moitié en ligne droite. La Grande Chambre de Nyarlathotep où se déroulent des cérémonies horribles, se trouve à environ mi-chemin entre ces deux points. Le tunnel principal est de pierre taillée et de facture manifestement humaine. Le sol est dans l'ensemble relativement horizontal, il fait toujours au moins 2,40 mètres de haut et autant de large.

Pas de lumière ici, si ce n'est celle provenant de temps à autre de champignons verts putrides ou pourpres livides — des substances gluantes repoussantes au toucher. Des tunnels latéraux ainsi que de petites alcôves s'ouvrent fréquemment d'un côté comme de l'autre. Des images repoussantes sont dessinées le long des parois du tunnel principal, elles montrent des hommes à têtes d'animaux, des animaux munis de membres humains, des entités étrangères occupées à des activités cruelles, répugnantes et obscènes. Si les Investigateurs ont de la lumière et perçoivent donc mieux les images, ils risquent de perdre 1D3 points de SAN.

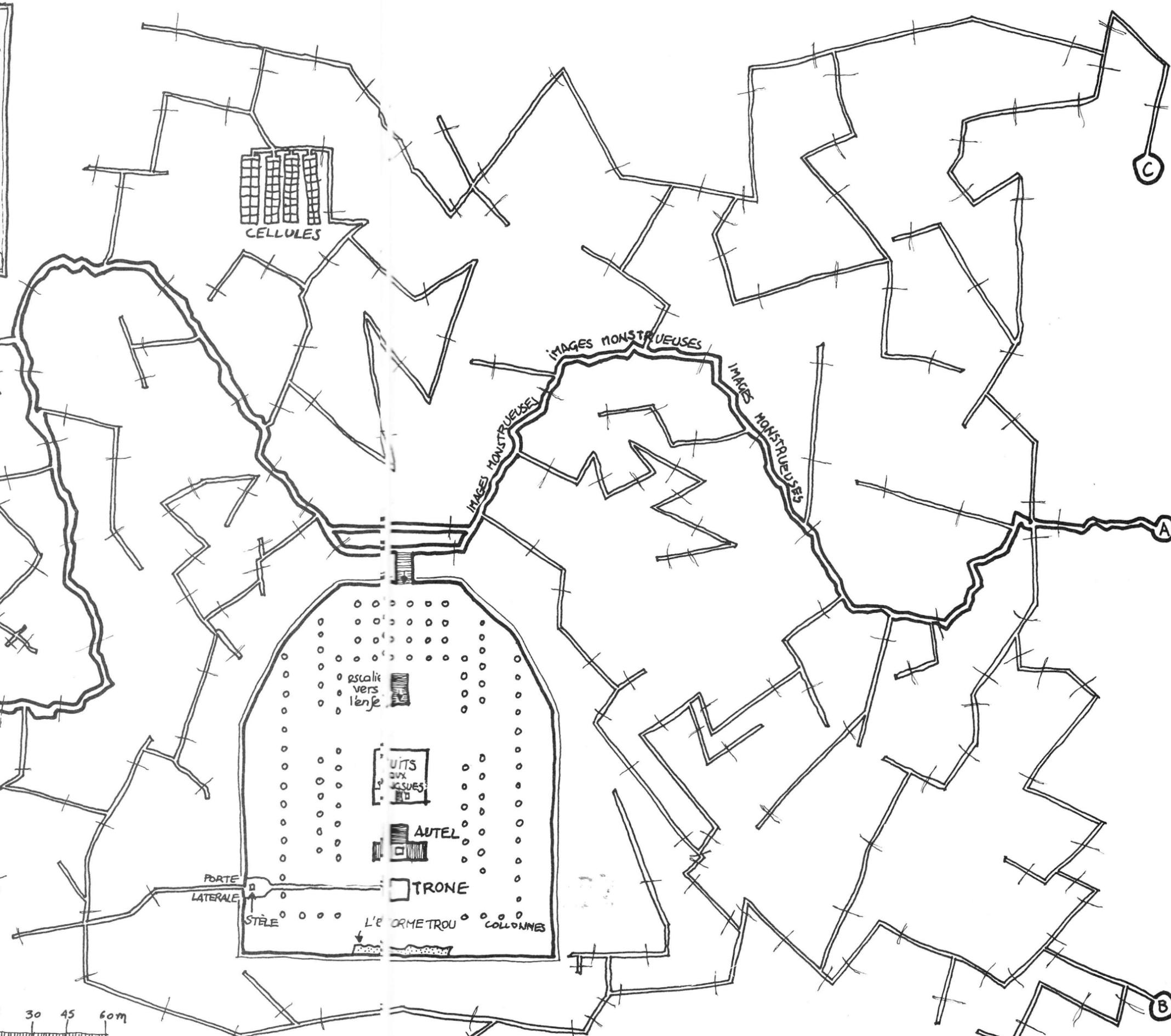
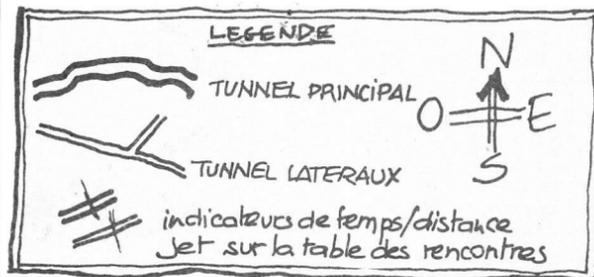
Le Dédale de Tunnels :

Certains de ces obscurs passages paraissent manifestement taillés dans la roche, d'autres ressemblent à d'anciennes conduites d'eau ou à des fractures dans le rocher ; d'autres encore donnent l'impression d'avoir été creusés par de l'acide qui aurait rongé la pierre ; et certains enfin ont clairement été taillés par des dents et des griffes étrangères. Sur la carte suivante, le dédale de tunnels est dessiné sous





Le Dédale Souterrain



LES RENCONTRES DANS LES TUNNELS

Il existe deux types de tunnels, le tunnel principal et le dédale de tunnels latéraux. Le tunnel principal est indiqué par d'épaisses doubles lignes qui serpentent à travers la carte ; le dédale de tunnels latéraux est représenté par des lignes doubles plus fines qui partent dans toutes les directions. Ces deux types de tunnels sont coupés par de courtes barres à intervalles réguliers. Lorsque les Investigateurs arrivent devant une telle marque, faites un jet sur la table des rencontres. Les marques sont placées à environ 60 mètres d'intervalle dans le tunnel principal et à environ 30 mètres dans les tunnels latéraux. L'intervalle séparant deux points de

recontre dans les deux types de tunnels représente plus ou moins 1 minute de déplacement prudent ou silencieux de la part des Investigateurs.

Le Gardien peut, s'il le désire, augmenter ou espacer le nombre des rencontres. S'il souhaite entièrement se fier à la table des rencontres, il devrait en ajouter d'autres, les rencontres sont en fait des moyens facultatifs pour restreindre l'importance d'un groupe, pour tester les nerfs des joueurs ou pour accentuer les forces effroyables déployées contre de simples Investigateurs. Ayez toujours un but à l'esprit : si je jeu se déroule normalement sans que des rencontres soient nécessaires, ne vous tracassez pas.

TABLE DES RENCONTRES SOUS LE GRAND SPHINX

Jetez
1D20

Résultat

- | <p>01-04 Pas de rencontre. Les Investigateurs poursuivent leur chemin sans problème.</p> <p>05 Un Investigateur tiré au hasard trébuche et tombe, une mousse visqueuse et lumineuse qu'il ne pourra pas enlever, recouvrira ses mains, ses coudes et ses genoux.</p> <p>06 Faites des jets d'Ecoute pour savoir si les Investigateurs perçoivent des bribes de conversation en Arabe : deux hommes disent que des intrus se sont parait-il introduits dans les tunnels. On ne pourra pas localiser ces voix.</p> <p>07 Un Investigateur tiré au hasard glisse et tombe, déchirant son pantalon ou sa chemise.</p> <p>08 Un liquide tiède goutte régulièrement du plafond du tunnel, au sol, la roche est gluante et rouge ; ce sang ne parait pas avoir d'origine.</p> <p>09 Un relent putride environne soudain les Investigateurs ; ils vomiront s'ils ratent un jet de CON x 3.</p> <p>10 Ils entrevoient une forme imprécise qui ne laisse ni indice ni trace de son passage.</p> <p>11 Des ténèbres s'élèvent des rires étouffés, des grognements et des gémissements macabres ; un son unique peut-être ou alors une cacophonie hideuse de bruits surgie sans raison.</p> <p>12 Un violent coup de vent éteint toutes les bougies non protégées et emporte les papiers.</p> <p>13 Un petit rocher tombe du plafond et heurte un Investigateur tiré au hasard, lui infligeant 1D2 points de dégâts.</p> <p>14 Si les Investigateurs réussissent un jet de Trouver Objet Caché, ils verront que le sol du tunnel est bordé de roses noires comme du jais ; l'Investigateur qui en cueillera une et ratera son jet de DEX x 3 se verra infliger 1D3 points de dégâts occasionnés par les épines empoisonnées.</p> <p>15 Dans les tunnels latéraux uniquement ; ceci n'est pas valable pour le tunnel principal. Le tunnel monte soudainement et le passage devient abrupte ; faites faire un jet d'Escalade sinon il y a chute. Si les Investigateurs ne réunissent pas un jet d'Esquive, la chute sur les rochers acérés leur infligera 1D4 points de dégâts.</p> | <p>16 Dans les tunnels latéraux uniquement ; ceci n'est pas valable pour le tunnel principal. Une pluie de rochers dévale sur les Investigateurs, faites faire des jets d'Esquive. Les Investigateurs qui le rateront prendront 2D6 points de dégâts. Un jet de dégâts de 12 indique en plus que le passage est irrémédiablement bloqué.</p> <p>17 Un puits étroit et profond : faites faire des jets de Trouver Objet Caché pour éviter ses rebords glissants. Si les jets échouent, jetez 1D4 pour déterminer la profondeur du puits et les dégâts subis par les Investigateurs.</p> <table border="0" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">1D4</th> <th style="text-align: left;">Profondeur en mètres</th> <th style="text-align: left;">Dégâts</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>3</td> <td>1D6</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>6</td> <td>2D6</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>9</td> <td>3D6</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>12</td> <td>4D6</td> </tr> </tbody> </table> <p>18 Dans les tunnels latéraux uniquement ; ceci n'est pas valable pour le tunnel principal. Un gouffre s'est ouvert dans le tunnel, il fait au moins trente mètres de profondeur et ses flancs sont à pic et glissants. Jetez 1D4 pour déterminer sa largeur ; 1 = 1,50 m, 2 = 3 m, etc. Les Investigateurs devront trouver un moyen de le franchir ou alors rebrousser chemin.</p> <p>19 1D6 + 4 Enfants du Sphinx tentent de s'emparer d'un (dans les tunnels latéraux) ou de deux (dans le tunnel principal) Investigateurs. Jetez un dé : un résultat impair indiquera que les Enfants venaient de l'arrière, un résultat pair montrera qu'ils venaient de l'avant. Dans un tunnel latéral, il y aura assez de place pour que deux Enfants à la fois puissent tenter de se saisir d'un Investigateur, alors que dans le tunnel principal, il y aura assez de place pour quatre Enfants. Le Gardien est alors libre de les laisser emmener leurs prisonniers dans les cellules ou dans la Grande Chambre de Nyarlathotep pour un sacrifice immédiat. Voir plus loin pour la description et les statistiques des Enfants.</p> <p>20 Un Investigateur tiré au hasard et qui ratera son jet d'Idée, réalisera soudain que dans toutes les directions, les murs de brique des tunnels semblent se gonfler et se rétracter selon un rythme bien précis, comme d'immenses poumons. Même s'ils réussissent leur jet de SAN, les observateurs perdront automatiquement 2 points de SAN, mais ils en perdront 1D6 + 3 s'ils le ratent.</p> | 1D4 | Profondeur en mètres | Dégâts | 1 | 3 | 1D6 | 2 | 6 | 2D6 | 3 | 9 | 3D6 | 4 | 12 | 4D6 |
|---|---|--------|----------------------|--------|---|---|-----|---|---|-----|---|---|-----|---|----|-----|
| 1D4 | Profondeur en mètres | Dégâts | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 3 | 1D6 | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | 6 | 2D6 | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 9 | 3D6 | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 12 | 4D6 | | | | | | | | | | | | | | |

la forme de traits droits, car il est vrai que leur direction générale est constante même si les angles des murs, du sol et du plafond changent perpétuellement et si les passages eux-mêmes peuvent rétrécir pour ne plus mesurer que 60 cm de large ou s'élargir jusqu'à atteindre 4,50 mètres de large et autant de hauteur. Il est plus frappant de remarquer que les passages s'élèvent ou descendent constamment ; il est pratiquement impossible de voir très loin en avant ou en arrière. Même les faisceaux de plusieurs torches ne porteront pas très loin. Ces tunnels donnent une impression d'organisation et laissent à penser qu'une énorme bête monstrueuse a été emprisonnée dans la pierre, puis, s'est libérée et que

les Investigateurs rampent maintenant dans les espaces laissés par ses os et ses tendrons.

Comme les angles de vision varient constamment, si les Investigateurs veulent incanter des sorts ou tenter des attaques physiques où les portées sont importantes, les Gardiens devraient toujours contrôler l'ordre de marche afin de s'assurer que fusils et sortilèges sont à portée.

La Grande Chambre de Nyarlathotep

Ce vaste hall est le centre du rituel de la Confrérie du Pharaon Noir. 2D10 Enfants du Sphinx gardent ce lieu

sacré. De larges marches partent du tunnel principal et mènent trente mètres plus bas dans le hall. Comme il sied au Pharaon Noir, il n'y a que quelques torches qui éclairent le chemin et les larges cours intérieures. Les emplacements spécifiques sont indiqués sur la carte qui suit et sont développés plus loin.

Le sol est de marbre noir moucheté. Les adeptes se vantent que chaque tache représente une âme sculptée par leur Seigneur ; le sol est exceptionnellement luisant et lisse. Ce hall fait environ 120 m x 150 m et les plafonds (si on parvient à les distinguer) s'élèvent à plus de 30 mètres. Le hall est si vaste que seuls les bruits violents — et pas les voix normales — font écho.

LES PILIERS : De nombreux piliers en ébène supportent le vaste plafond voûté ; grâce à une lumière adaptée — un flash suffirait — on verra leurs sommets qui s'épanouissent ; ils sont faits à l'image d'arbres noirs qui oscillent visiblement au rythme d'un vent extra-dimensionnel ; tous les observateurs perdront 1D2 points de SAN en les voyant.

LES ESCALIERS POUR L'ENFER : Ils sont totalement différents de ceux conduisant dans la grande chambre ; ces escaliers mènent à un étage ou dans des lieux situés plus bas que la Chambre. Une lumière vermeille et monstrueuse monte des profondeurs ; les escaliers disparaissent dans ce brouillard rougeoyant. De temps en temps, on entend des hurlements et des plaintes sinistres. Ces escaliers nous font quitter ce scénario et pénétrer dans des aventures qui seront laissées aux bons soins de l'imagination du Gardien. Si ce dernier souhaite empêcher les Investigateurs de pénétrer dans cet enfer, il lui suffit d'apposer un bouclier invisible en haut des escaliers.

LE PUIT AUX SANGSUES : Ce puits occupe une surface de 7 m² et fait environ 6 mètres de profondeur. Il est rempli d'eau jusqu'à 2,40 m de la surface. A première vue, cette eau paraît complètement noire, mais un jet réussi de Trouver Objet Caché permettra de remarquer des vagues qui se forment en permanence à la surface. La malheureuse victime qui tombe ou est jetée dans l'eau apprendra à ses dépens que ce puits est infesté de sangsues affamées. Elle perdra 1D3 points de FOR par round jusqu'à ce qu'elle meure : une fois sortie hors de l'eau, 3 jets réussis de DEX x 1 seront nécessaires pour se débarrasser de toutes les sangsues. Ces jets n'ont pas besoin d'être consécutifs et plusieurs personnes en même temps peuvent essayer d'ôter les sangsues encore accrochées à leur victime. Toute personne survivant à cette pelisse de sangsues perdra 2 points de SAN si elle réussit son jet mais 2D10 points si elle le rate.

Un second jet réussi de Trouver Objet Caché permettra de déceler une étroite volée de marches glissantes sans rampe de protection qui descend au fond du puits aux sangsues. Un radeau cérémonial de jais noir est attaché au bas des marches. Lors des cérémonies, on le pousse autour du puits afin de s'assurer que les victimes sacrifiées nourrissent bien toutes les sangsues et pas seulement celles rôdant près du mur du puits. Le radeau et ses deux plateformes peuvent transporter quatre victimes inconscientes à la fois.

Il arrive parfois qu'une victime consciente soit jetée sur une des plateformes du puits : ces plateformes sont faites entièrement d'os humains et de crânes et s'élèvent à environ 36 cm au-dessus de la surface de l'eau. Une victime abandonnée là peut survivre de quelques minutes à une demi-heure.

Une fois par semaine, le culte a l'habitude de déverser une douzaine ou plus de personnes dans le puits ; il y a 10 % de chance que les Investigateurs assistent à l'un de ces repas routiniers. Cependant, les nuits de cérémonie, cinquante humains ou plus, drogués ou hurlant et gesticulant sont précipités vers leur destin. De grands mâts sont installés dans les coins du puits durant ces cérémonies, afin que les victimes soient immergées, recouvertes de sangsues, puis

relevées, prolongeant leur mort et permettant aux adeptes de jouir de cette situation. Le fait de regarder les sangsues drainer le sang d'une victime coûte 1 point de SAN si le jet est réussi et 1D8 points de SAN s'il est raté.

L'AUTEL : Il mesure environ 2,5 m² au sommet. Sur trois côtés, des marches montent jusqu'au sommet où le sarcophage de la Reine Nitocris repose sur un bloc sacrificiel blanc. Des braseros en pierre ont été taillés aux quatre coins de l'autel, ils brûlent d'une lumière jaune malade.

LE TRÔNE : Un autre édifice se trouve placé derrière l'autel, il s'agit d'un abominable trône taillé dans une affreuse pierre verte gravée de scènes représentant des actes cruels et violents perpétrés par des humains, des Habitants des Sables, des Profonds ainsi que d'autres races et entités. Les deux sièges qui forment le trône ont été taillés pour des êtres de taille humaine. Des hiéroglyphes gravés au-dessus du trône indiquent qu'il s'agit du trône de Nitocris. Le trône est placé à environ 9 m au-dessus du sol. Une volée de marches étroites, précaires et abruptes partent du hall et permettent d'atteindre le trône.

LE PONT PROCESSIONNEL : Quelqu'un placé devant le trône et faisant face au hall verra qu'un pont mène horizontalement vers le mur gauche de la pièce. Les piliers de ce pont sont eux aussi gravés de dessins horribles et de tentacles contorsionnés. Le pont a été taillé dans la même pierre verte et bilieuse que la masse du trône et il n'y a pas de rampe. Il s'élève à 9 m au-dessus du sol. Autrefois, Nitocris accompagnée de ses prêtres et prêtresses, traversait ce pont, imposant crainte et respect à la foule de fidèles baragouinant rassemblés plus bas.

LA STÈLE : Ce pont mène vers le mur où s'élève à quelques centimètres du mur une stèle qui est de la même taille que celle se trouvant devant le Sphinx mais qui porte des runes différentes. Ces deux stèles remplissent la même fonction, mais seuls les prêtres de la Confrérie connaissent l'invocation spéciale qui permet de se transporter individuellement de la salle d'entrée et d'émerger de cette stèle. Une fois rendues intangibles, ces deux stèles mènent dans la salle d'entrée au point A.

Une porte simplement poussée se trouve dans le mur, cachée derrière la stèle au bout du pont. Elle s'ouvre sur une des parties du dédale de tunnels. Les Investigateurs pourraient s'infiltrer dans le hall par cette porte et rester cachés tout en jetant un coup d'œil furtif autour de la stèle.

L'ÉNORME TROU : Creusé dans un des murs du grand hall, derrière le trône, il y a un énorme trou aux contours irréguliers et d'une dimension d'environ 22 m sur 37 m qui paraît avoir été ouvert par une force incroyable. Ce trou est toujours d'un noir des plus profonds quelle que soit l'intensité de la lumière que l'on dirige dans ses entrailles. Si un éclaireur y pénètre, il ne verra, n'entendra et ne sentira rien. Il passera 1D6 minutes dans le trou, sera convaincu d'avoir tout visité, mais ne rapportera aucun indice de ses recherches : s'il s'agit bien d'un trou, il mène nulle part.

C'est tout à fait vrai. Ce trou est en fait un portail inter-dimensionnel entre la Terre et le plan où vit Nyarlathotep. En dépensant 20 Points de Magie lors d'un rituel adéquat, le trou transportera tous ceux se trouvant à l'intérieur chez Nyarlathotep. Le rituel nécessaire à ce voyage se trouve dans la version latine du « Nécronomicon ».

Le trou lui-même est l'aire de repos du Sphinx Noir, un monstrueux rejeton de Nyarlathotep. Si vous ratez votre jet de SAN, vous perdrez 1D100 points de SAN en le voyant, mais si vous le réussissez, vous ne perdrez que 1D10 points. Le Sphinx Noir ne se trouve dans ce trou qu'une fois que le sort « Invoquer le Sphinx Noir » a été lancé durant le déroulement normal de la cérémonie nocturne. Si quelqu'un y pénètre alors que le Sphinx est à l'intérieur, les ennuis commencent pour ce malheureux intrus. Voir la description et les statistiques de cette créature page 23.

Les cérémonies de foule

Autant d'adeptes qu'il est possible se rassemblent une fois par mois dans la Grande Chambre de Nyarlathotep. Ce rituel mensuel nocturne peut être basé sur le thème de la mort ou du sexe, comme ceux se déroulant dans la propriété d'Essex d'Edward Gavigan. Il peut aussi s'agir de cérémonies initiatiques destinées à de nouveaux adeptes ou de nouveaux prêtres (la branche égyptienne de la Confrérie possède 20 prêtres en plus d'Omar Shakti). Durant ces cérémonies, les initiés célèbrent des sacrifices : dans le cas de adeptes ordinaires, la victime est lentement battue à mort à l'aide des bâtons du culte ; pour les nouveaux prêtres, on exécute des meurtres magiquement. Ces deux types d'initiation se terminent par la Convocation du Régent de Nyarlathotep, le Sphinx Noir.

Si les jets de SAN sont réussis, assister à une cérémonie d'initiation ne coûtera aucun point de SAN si les meurtres sont dus aux coups, mais 1 point de SAN si c'est la magie qui intervient dans la mort des victimes. Si par contre, les jets de SAN sont ratés, le fait de voir des morts physiques coûtera 1D6 points de SAN et les morts magiques 2D6 points de SAN. (Cette répartition est à ajouter à toutes les pertes dues aux morts causées par les sangsues).

Les Investigateurs découverts durant la cérémonie nocturne seront immédiatement mis à mort. Heureusement, l'obscurité et les proportions gigantesques de la pièce permettent de se cacher facilement — ajouter 30 % à tous les jets de « Se Cacher ». Comme les adeptes locaux portent la même tunique qu'en Angleterre, les Investigateurs déguisés en adeptes pourront se mêler à une cérémonie (si leur Santé Mentale le leur permet).

Une cérémonie spéciale pour la Reine Nitocris

Si la Confrérie parvient à voler la Ceinture de Nitocris dans la Mosquée d'Ibn Tulun, elle essaiera de ressusciter Nitocris. Exemple d'une autre des cérémonies se déroulant dans la Grande Chambre de Nyarlathotep : les Gardiens devraient s'efforcer d'y conduire les Investigateurs.

Omar Shakti, Martin Winfield ainsi que douze autres prêtres sont présents lors de cette cérémonie qui rassemble aussi environ 800 adeptes dont le Dr H. Clive ainsi que 100 Enfants Du Sphinx. Les autres membres de l'expédition sont là eux-aussi — mais en tant que victimes. Le vacarme, les hurlements et les cris sont retentissants et permanents. La cérémonie comporte plusieurs horribles séquences.

Ils forcent Agatha Broadmoor à utiliser ses pouvoirs pour contacter l'esprit de Nitocris tandis que les adeptes jettent des centaines de cadavres aux sangsues. Les cadavres des victimes drainées de leur sang sont empilés devant le trône noir et Shakti pousse le sarcophage maintenant vide de Nitocris au bas de l'autel (écrasant certainement quelques adeptes couinants).

Puis les prêtres attachent les mains et tranchent la gorge de Broadmoor et de Gardner. Tandis que leur sang s'écoule dans la momie flétrie posée sur le bloc sacrificiel, sa peau séchée commence à gonfler et à se colorer de vie, jusqu'à ce que la Reine-Goule Nitocris s'élève dans toute sa mortelle splendeur. On allume alors les braseros installés à côté du trône et Nitocris gravit lentement l'amoncellement de cadavres pour prendre place sur son trône. Un Enfant du Sphinx lui apporte un gobelet de sang frais qu'elle dégustera tout en ordonnant d'introduire le Sphinx Noir. En joignant aux siens les Points de Magie de Shakti, de Clive et de Winfield, elle lancera le sort « Contacter Nyarlathotep » et le Sphinx Noir apparaîtra et posera une patte sur le trône situé à côté du sien.

Assister à cet horrible rituel jusqu'au moment de l'apparition de l'effroyable Sphinx Noir coûte 1D6 points de SAN

si le jet est réussi et 1D20 points s'il est raté. Les chapitres concernant l'Enorme Trou et le Sphinx Noir vous indiquent le nombre de points de SAN que perdront les Investigateurs en voyant le Sphinx Noir. Si un des Investigateurs est encore assez sain d'esprit pour assister à la fin de la représentation, le Sphinx ne tardera pas à devenir si attirant que les pauvres observateurs mimeront sa glotonnerie comme des hommes ivres. Une fois rassasié, le Sphinx se retirera dans son énorme trou, la cérémonie s'achèvera et les adeptes s'éparpilleront en chancelant dans la placide nuit égyptienne.

Comment faire échouer la Résurrection de Nitocris

La momie doit être détruite avant que le rituel de la résurrection ne commence. Ce ne sera pas une tâche aisée. Le feu, l'acide, les explosifs, les sortilèges ou la dissection n'affecteront pas la momie ; il ne sera pas non plus possible de lui ôter ses bandelettes. Trois méthodes permettent de faire échouer sa résurrection, mais aucune des trois ne paraît simple.

D'abord, l'un des trois objets nécessaires à la résurrection — la Couronne, la Ceinture ou le Collier — pourrait être détruit. Ces trois objets ne peuvent pas être détruits par des moyens ordinaires, tout comme la momie, mais chacun est sensible à une magie particulière. La Couronne peut être détruite par un sort de « Flétrissement » qui lui infligera au moins 10 points de dégâts, le Collier peut être dissout dans de l'eau contenant plusieurs doses d'Hydromel de l'Espace et la Ceinture peut être endommagée par un couteau enchanté comme celui utilisé dans le sort « Invoquer un Vagabond Dimensionnel ». Mais détruire un de ces trois objets du pouvoir ne sera en fait pas chose facile alors que la cérémonie est en cours. Réussir à faire échouer la cérémonie apportera à chaque Investigateur participant 1D20 points de SAN.

La seconde méthode est d'utiliser le sort « Contacter Nodens ». S'il est réussi, Nodens apparaîtra et donnera au conjurateur une dague et l'instruction de plonger la lame dans l'œil gauche de la momie qui tombera alors en poussière. Il ne faudra pas manquer d'éparpiller cette poussière sinon elle servirait au sort de « Résurrection ». De la même manière, on peut aussi tuer toute personne déjà ressuscitée d'un coup de dague ; elle désintégrera aussi nombre d'autres corps protégés par la magie. A première vue, elle ressemble à une dague ornée tout à fait ordinaire même si sa forme est inhabituelle. Utilisée normalement, elle inflige les dégâts normaux d'un couteau de combat. Si le possesseur du couteau mène sa mission à bien, il regagnera 1D20 points de SAN dont il aura bien besoin : cette même nuit, Nodens enverra 1D3 Maigres Bêtes de la Nuit à sa recherche pour récupérer la dague. Les Investigateurs accompagnant un porteur de dague victorieux regagneront 1D20 points de SAN. Cette dague pourrait appartenir à Thoth ; voir la conclusion de ce livret.

La troisième méthode est la plus simple mais la moins honorable : si Agatha Broadmoor meurt, la cérémonie ne pourra pas avoir lieu car les adeptes ne connaissent nulle autre personne dotée des mêmes pouvoirs qu'Agatha Broadmoor. Le Gardien ne devra en aucune manière suggérer cette méthode, même à travers des personnages non-joueurs. Il est cependant possible que l'un des Investigateurs puisse déduire quelle est sa fonction. Un jet de Trouver Objet Caché réussi la nuit du rituel lui révélera quel est son rôle.

Agatha entamera sa transe afin de contacter l'ombre de Nitocris 30 minutes environ après le début de la cérémonie, et il lui faudra encore 1D10 + 10 minutes pour entrer en contact avec Nitocris. Douze minutes exactement s'écouleront entre le moment où Agatha entre en liaison avec Nitocris et le moment où on lui coupe la gorge, guidant ainsi Nitocris vers sa momie. Si Agatha venait à mourir

durant ces douze minutes, l'esprit de Nitocris serait définitivement annihilé, pour toujours perdu entre les plans d'existence. Si par contre, Agatha venait à mourir avant ces 12 minutes, la résurrection ne serait que chose remise, même si le délai peut s'étendre sur plusieurs années. A cause des silhouettes qui vont et viennent et de l'obscurité dominante de la Grande Chambre, le Gardien doit abaisser de 20 %, ou de plus s'il le juge nécessaire, le score aux armes: de portée. L'Investigateur qui tuera Agatha Broadmoor perdra 1D10 points de SAN pour le meurtre d'une innocente. Mais permettez-lui de gagner 1D20 points de SAN pour avoir réussi à empêcher la résurrection de Nitocris.

Le Sphinx Noir

C'était quelque chose de plutôt massif, même vu de ma hauteur, quelque chose de jaunâtre et de velu, et doté d'une sorte de mouvement nerveux. C'était peut-être aussi gros qu'un hippopotame de bonne taille, mais curieusement taillé. Cela ne semblait pas avoir de nez, mais plutôt cinq têtes distinctes émergeant en ligne d'un tronc vaguement cylindrique ; la première, minuscule ; la seconde, de bonne taille ; la troisième et la quatrième, semblables mais les plus grosses entre toutes et la cinquième, plutôt petite mais pas autant que la première.

Ou... de curieux tentacules émergeant de ces têtes saisissaient voracement les excessivement grandes quantités de nourriture innommable placées devant l'ouverture. Il arrivait que la chose sautât et, à d'autres moments, elle retournait dans son ancre de manière réellement étrange. Sa façon de se déplacer était si inexplicable, que j'observais, fasciné, espérant qu'elle émergerait plus ouvertement de son terrier caverneux situé juste en-dessous de moi. Puis elle émergea enfin... Le Grand Sphinx ! Quelle immense et effroyable anomalie le Grand Sphinx représentait-il à l'origine ? Ce monstre à cinq têtes qui émergeait... ce monstre à cinq têtes aussi gros qu'un hippopotame... le monstre à cinq têtes — et dont ce n'était qu'une infime réplique...

« Emprisonné avec les Pharaons »

Comme le découvrit l'infortuné Investigateur, le Sphinx est en fait une sculpture représentant une créature apparentée à Nyarlathotep. Le Sphinx Noir est énorme et son visage est surmonté d'un front ridé et dépourvu d'yeux, des myriades de mâchoires sont placées de façon asymétrique sur son visage ovale. Mis à part cela, il ressemble à un sphinx vivant. A l'aide de ses grosses pattes antérieures, il déverse les victimes dans ses multiples mâchoires d'où s'écoulent sang et ossements.

LE SPHINX NOIR

Caractéristiques

FOR	120
CON	100
TAI	150
INT	26
POU	50
DEX	10
PdV	125
Déplacement	6

Arme	% Attaque	Dégâts
Coup de patte antérieure	80 %	16D6

REMARQUE : Le Sphinx Noir peut attaquer deux fois par round, une fois avec chacune de ses pattes antérieures.

PROTECTION : 16 points.

SORTILÈGES : Contacter Nyarlathotep.

COÛT DE PTS DE SAN : 1D10/1D100

QUELQUES CULTISTES PRIS AU HASARD

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	8	13	7	12	9	10	18	14
CON	7	7	5	10	11	10	18	10
TAI	8	11	9	10	11	8	18	10
APP	15	8	9	8	6	9	6	4
INT	14	9	8	11	10	10	8	9
EDU	2	0	0	1	2	5	0	0
DEX	16	10	10	13	13	12	11	12
POU	14	7	7	8	10	11	9	10
PdV	8	9	7	10	11	9	18	10

Bonus

Dégâts —1D4—1D4 — — — — +1D6 —

COMPÉTENCES : Parler l'Arabe 45 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Se Cacher 35 %, Ecouter 45 %, Pick pocket 45 %, Discretion 40 %, Trouver Objet Caché 35 %.

ARMES : Bâton du culte 40 %, dégâts 1D8, plus une chance d'empaler.

Couteau de combat 40 %, dégâts 1D4 + 2, parade 40 %.

Épée courte 40 %, dégâts 1D6 + 1, parade 40 %.

Les Enfants du Sphinx

Je ne voulais pas regarder ces choses en marche. Je m'y étais désespérément résolu en entendant leurs articulations grinçantes et leur respiration sifflante qui s'élevaient par dessus la mélodie et la cadence mortelles. Quelle miséricorde qu'elles n'aient pas parlé... Mais Dieu ! leurs torches dansantes commencèrent à renvoyer des ombres sur les surfaces de ces prodigieuses colonnes. Les hippopotames ne devraient pas avoir des mains humaines et porter des torches... les hommes ne devraient pas avoir une tête de crocodile...

« Emprisonné avec les Pharaons »

Les Enfants du Sphinx offrent une grande diversité. Lovecraft parle d'hommes avec des têtes de taureaux, d'ibis, de faucons et de chats et de choses se déplaçant sans tronc au-dessus de la taille. Les Créatures du Sphinx peuvent apparaître sous n'importe quelle forme, mi-humaine, mi-animale, aussi longtemps que ces associations ont un lien avec la religion ou la mythologie égyptienne. En dehors des « choses qui se déplacent sans tronc au-dessus de la taille », tous les Enfants du Sphinx peuvent attaquer quelle que soit leur forme. Dans cette campagne, on ne doit trouver ces créatures que sous le Grand Sphinx, mais on pourra certainement aussi en trouver partout où l'Égypte Dynastique a laissé des traces.

Caractéristiques

	Moyenne
FOR	4D6
CON	2D6+6
TAI	3D6
INT	3D6
POU	3D6
DEX	2D6
PdV	Variable
Déplacement	7

Pertes de pts de SAN : aucune si le jet est réussi ; 1D8 s'il est raté.

Armes

	% Attaque	Dégâts
Coup de poing (tous)	50 %	1D3
Morsure de guépard	40 %	1D6
Coup de corne de taureau	35 %	2D4
Morsure de crocodile	35 %	1D10
Morsure d'hippopotame	35 %	2D6
Coup de bec de faucon	30 %	1D4
Coup de bec d'Ibis	25 %	1D3
Coup de patte (tous)	25 %	1D6

REMARQUE : Ils sont tous capables de frapper avec les pieds et les mains ; la plupart ne possèdent pas d'armes de mêlée. Ils

chargent en groupe, renversent leurs victimes et infligent alors leurs dégâts.

Un échantillon de monstres à tête animale

	Taureau 1	Ibis 2	Hippo 3	Guépard 4	Hippo 5
FOR	12	15	16	8	13
CON	15	12	15	15	12
TAI	14	7	13	14	13
INT	1	6	1	6	3
POU	11	11	12	11	13
DEX	8	5	6	10	10

PdV	15	9	14	15	13
% Attaq.	45 %	35 %	45 %	30 %	45 %
Type d'attaque	Corne	Bec	Coup de tête	Morsure	Coup de tête

Dégâts 2D4 1D3 2D6 1D6 2D6

	Faucon 6	Taureau 7	Guépard 8	Ibis 9	Hippo 10
FOR	21	14	15	12	23
CON	18	15	17	11	16
TAI	7	11	10	12	18

INT	4	3	3	3	3
POU	11	11	8	9	3
DEX	10	12	3	9	2

PdV	13	13	14	12	17
% Attaq.	35 %	45 %	40 %	35 %	45 %
Type d'attaque.	Bec	Corne	Morsure	Bec	Coup de tête

Dégâts 1D4 1D10 1D6 1D3 2D6

NITOCRIS AU CAIRE

Une fois Nitocris ressuscitée, Shakti continuera à diriger la Confrérie Egyptienne mais il devra lui affecter de considérables ressources car elle commence à développer de nouvelles branches de la Confrérie, au Moyen-Orient et en Europe. Elle a pris l'identité de Shefira Roash, une femme riche aux mystérieuses origines qui vit avec prodigalité dans la Vieille Ville. Sous cette apparence, elle obéit aux ordres de Nyarlathotep. Le Gardien est libre de l'utiliser en tant que personnage non-joueur dans d'autres campagnes pour amorcer de nouvelles aventures car elle envoie des agents et réunit les cultes du Mythe dans une tentative de domination mondiale. Les Investigateurs au courant de sa résurrection, gardent un secret dangereux pour leur existence ; si elle apprend qu'ils connaissent sa véritable identité, elle n'hésitera pas à les exterminer.

L'organisation internationale de Shefira correspondra aux nations-états tels qu'elles existent à l'époque. La tactique générale est la suivante : les agents qu'elle s'est attachée sont disséminés de part le monde pour s'infiltrer et être d'une manière ou d'une autre acceptés par les membres les plus puissants et les plus influents d'un pays ou d'une région. Dans une première phase, qui peut s'étendre sur plusieurs années, les agents rassembleront surtout des renseignements. Par la suite, ils pourront en avoir assez appris pour être à même de protéger les activités mineures du culte, peut-être grâce au chantage ou en utilisant des personnes qui jouissent déjà des avantages du culte sans en être encore membres. Gagnez de l'influence, telle est la seconde phase que s'est fixée la politique de l'organisation.

Au sein d'une petite nation, les agents auront simplement à influencer de minuscules factions de la famille dirigeante, à faire plier quelques oligarches et à cirer les chaussures d'une poignée de généraux. Dans un pays aussi vaste que les Etats-Unis, il faudra créer des organisations régionales, travail de longue haleine. Dans les deux cas, le but ultime de cette politique sera d'enflammer des portions de la société actuelle afin de créer une classe raciale, religieuse et économique au sein de laquelle le culte pourra extirper des victimes pour les cérémonies sacrificatoires, et cela en

toute quiétude, selon ses besoins — victimes qui lui seront nécessaires s'il crée une caste puissante de magiciens, afin d'avoir une réserve de Points de Pouvoir et de Points de Magie à drainer.

La quatrième phase de cette politique, qui pourra cette fois, s'étendre sur plusieurs générations, nécessite l'instauration d'une atmosphère internationale de tension et de crainte au sein de laquelle le contrôle de la société sera partout concentré entre de moins en moins de mains. Le but final sera, bien sûr, de contrôler l'élite dirigeante qui, à son tour, contrôle toute l'humanité.

Les statistiques ci-dessous représentent Nitocris après six mois passés au XX^e siècle.

LE BRACELET DE NAJA HAJI : Shefira arbore un bracelet en forme de cobra égyptien autour de son bras gauche. Il est fait d'or, d'albâtre et d'onyx. Une fois par round de combat, le porteur du bracelet peut lui transmettre 1 ou plusieurs Points de Magie, générant ainsi la création

LE COBRA EGYPTIEN (Naja Haji)

C'est un serpent qui est plus petit et moins beau que le cobra noir d'Inde, le Cobra Egyptien est plus sombre et a un capuchon plus étroit. Son apparition est suffisante pour faire suer à grosses gouttes même les plus braves.

LE COBRA EGYPTIEN

	Caractéristiques	Moyenne
FOR	1D3	2
CON	1D6+3	6-7
TAI	1D2	1-2
POU	1D6	3-4
DEX	2D6+6	13
PdV		4
Déplacement		3/3 en nageant
Armes	% Attaque	Dégâts
Morsure venimeuse	40 %	Dûs au poison seulement

REMARQUE : L'attaque du Cobra n'est ni extraordinairement rapide ni très précise ; si l'Investigateur agressé peut le voir venir, permettez-lui de faire un jet d'Esquive normal afin d'éviter l'attaque. (Après tout, un cobra peut viser un revers de pantalon plutôt qu'une jambe ou même oublier d'injecter son venin). La morsure du Cobra n'entraîne en elle-même aucun dégât significatif mais elle parvient quand même à traverser deux points d'Armure. Le poison est relativement lent, il se passe environ 15 minutes de jeu avant que les premiers effets de la morsure se fassent sentir.

LE POING DE YOG-SOTHOTH, un nouveau sort du Mythe

Ce sort coûte un nombre variable de Points de Magie pour le lancer ainsi que 1D6 points de SAN. Le conjurateur doit voir sa cible bien en face de lui. Le sort est immédiatement efficace. Il ne peut affecter qu'une seule victime à la fois.

Le sortilège crée un poing invisible qui heurte la victime. Chaque Point de Magie insufflé dans le sort donne une FOR de 1D6 à ce poing invisible. Une fois que la victime a été touchée, opposez la FOR du coup à la FOR +CON de la cible. Si la victime est vaincue, elle sombrera dans l'inconscience. Qu'elle soit ou non assommée le coup éloigne toujours la victime du conjurateur, sur une distance équivalente à 30 cm pour chaque point de FOR.

Ce sort peut aussi être utilisé contre la FOR d'objets inanimés comme les portes ou les murs. Les résultats seront peut-être évidents dans certains cas, mais la plupart du temps, les Gardiens devront les déterminer — grâce peut-être au résultat du jet de dés.

d'un Cobra Egyptien, qui tombera alors du bracelet sur le sol ou sur toute autre surface se trouvant sous le bracelet. Les cobras ainsi générés sont tout à fait semblables aux cobras égyptiens normaux mis à part qu'ils ne mordront jamais le porteur du bracelet. Le plus petit des cobras ainsi créés mesure 30 cm de long et peut injecter un venin d'une Virulence de 2 ; pour chaque Point de Magie supplémentaire sacrifié au bracelet, le cobra ainsi créé est plus long d'environ 30 cm et son venin a une virulence augmentée de 2. Dix Points de Magie, par exemple, permettent de créer un cobra d'environ 3 mètres de long et dont le venin a une virulence de 20. Le bracelet n'accepte pas plus de 12 Points de Magie par round et ne peut générer plus d'un cobra par round.

Quelque soit le danger qu'ils puissent représenter pour ses serviteurs, Shefira adore conserver plusieurs de ces minognes petites bêtes autour de son palais.

SHEFIRA ROASH, Nitocris ressuscitée, Reine d'Egypte et maintenant chef d'un futur culte international.

FOR 12 CON 15 TAI 12 DEX 13 APP 18
SAN 0 INT 16 POU 16 EDU — PdV 14

COMPÉTENCES : Parler/Lire/Ecrire l'Arabe 60 %, Archéologie 30 %, Parler/Lire/Ecrire l'Égyptien de la 6^e Dynastie 95 %, Marchandage 50 %, Mythe de Cthulhu 100 %, Discussion 75 %, Egyptologie 60 %, Parler/Lire/Ecrire l'Anglais 25 %, Parler/Lire/Ecrire le Français 10 %, Se Cacher 50 %, Histoire (Égyptienne) 30 %, Inciter à la Frénésie 95 %, Occultisme 60 %, Eloquence 95 %, Pharmacologie 95 %, Psychologie 50 %, Discrétion 75 %.

ARMES : Eraflure d'ongles 60 %, dégâts : 1 point mais ses ongles sont généralement empoisonnés.
Dague 50 %, dégâts 1D6, généralement empoisonnée.
Bracelet du Naja Haji : spécial ; voir plus loin.

REMARQUE : Pour son usage personnel, Shefira concocte un poison de VIR 16 dont les premiers effets se font sentir au terme de 10 rounds de combat.

PROTECTION : Elle est vêtue de la Ceinture, de son Collier et de sa Couronne qui lui offre une protection magique de 15 points répartis sur son corps entier.

SORTILÈGES : Tous ceux se trouvant dans l'*Appel de Cthulhu* plus : Absorber la Magie, Onde de Choc, Dérober la Vie, Domination, la Poigne de Nyogtha, le Poing de Yog-Sothoth.

Les Machinations de la Confrérie

Où, pour quelques heures, les Investigateurs disent au revoir aux bureaucrates et aux adeptes coupeurs de gorges et rencontrent, au contraire, de véritables héros de la lutte contre le Mal.

LA MOSQUÉE D'IBN TULUN

La Mosquée d'Ibn Tulun se trouve à environ 800 mètres directement à l'ouest de la Citadelle de Saladin, très près du sud des Jardins d'Ezbekia. La façon la plus simple d'aller là-bas, c'est de louer une voiture, de quitter la Sharia Mehemet puis de tourner à droite, en direction du Nil. Les étendues sauvages et balayées par le vent de la Cité des Morts commencent à moins d'1 kilomètre au sud de la Mosquée.

Ibn Tulun est la plus vieille mosquée encore complète de la ville du Caire. Elle est moins enluminée que la plupart des mosquées cairoises postérieures. Comme dans tous les autres endroits sacrés, le silence est à l'ordre du jour. Les visiteurs doivent ôter leurs chaussures à l'entrée et les femmes ne sont pas admises ; au moment des prières, les touristes sont indésirables.

Le plan de la Mosquée traditionnelle imite la cour de la Maison de Mohammed de Médine où le grand prophète dispensa pour la première fois son enseignement, une cour murée à ciel ouvert, aux côtés plongés dans l'ombre comme le montre l'illustration d'époque de Tulun qui se trouve plus loin.

Si les Investigateurs demandent à un membre du personnel s'ils peuvent obtenir un rendez-vous avec un des Ulamas, les érudits de l'Islam, il y a peu de chances qu'ils trouvent le bon personnage — plus de 30 professeurs dissertent quotidiennement sur des sujets allant de la géométrie au Coran et au Hadith et, parmi eux, peu connaissent même la Ceinture de Nitocris. Si plusieurs Investigateurs réussissent un jet de

Crédit, ou si l'un d'entre eux parle Arabe et réussit un jet d'Eloquence ou si leur interlocuteur se trouve être quelque peu vénal et suggère à mots couverts qu'un peu d'argent pourrait faciliter les choses, les Investigateurs pourront alors apprendre qu'ils devraient s'adresser au Nazir de la Mosquée, qui joue le rôle d'administrateur civil bien qu'il ait aussi d'énormes devoirs religieux.

Cet homme, Achmed Zehavi, est très occupé et ne s'intéresse pas aux touristes étrangers et chrétiens de surcroît. Il ne verra pas les Investigateurs à moins qu'ils ne mentionnent directement la Ceinture de Nitocris ou le Pharaon Noir. Ils seront reçus dans un bâtiment adjacent à la Mosquée. Zehavi est un homme patient, doux, pieux, troublé par les récentes tentatives d'infiltration dans la Mosquée pour voler la Ceinture. Zehavi veut apprendre ce que savent les Investigateurs à ce sujet mais il ne leur révélera pas que la Ceinture se trouve dans la Mosquée.

S'il est interrogé ouvertement, Zehavi évitera délicatement toutes questions concernant la Ceinture à moins qu'il ne pense que les Investigateurs possèdent des informations ou des compétences suffisantes pour être d'une quelconque utilité. Seul un jet réussi d'Eloquence pourra le convaincre. Une fois convaincu, il les tranquilisera en leur disant que la Ceinture est bien gardée « Le Maudit ne doit pas l'obtenir, In'shallah ». Une démonstration de magie pourrait le convaincre de montrer cet objet aux Investigateurs. Zehavi perçoit les dieux et les sbires du Mythe comme certaines des menaces démoniaques dont il est fait mention dans le Coran. Il a ardemment organisé la protection de la Ceinture mais il ne perçoit pas le danger qui guette le monde comme aussi envahissant et aussi menaçant qu'il l'est en réalité.

La Ceinture de Nitocris

La Ceinture se trouve dans une cave surveillée sous le bureau de Zehavi. On pénètre dans la cave par une porte en acier (FOR 50) située au fond du bureau. La porte est toujours verrouillée. Derrière la porte, des marches descendent sur environ 7,5 mètres. Ici, il fait frais et très sec, conditions requises pour préserver la plus grande partie de l'héritage égyptien. L'escalier se termine devant une autre porte en acier (FOR 50). Derrière cette porte, une salle vide de 6 m x 4, 50 m x 3 m de haut aux murs en pierre épais.

Un petit coffre placé au centre de la pièce contient la Ceinture. Cette Ceinture est en fait une étroite bande formée d'une chaîne en or aux maillons compliqués et où ce qui semble être un gros rubis brut qui tient lieu de fermeture est serti. Si on l'étudie de près, le rubis poli semble changer de forme et de couleur. Six Ulamas, tous d'un âge respectable et armés de cimenterres gardent la Ceinture. Chacun d'entre eux passe quotidiennement quelques heures à la surface, se promenant et discutant ; il y a 50 % de chance pour que 5 plutôt que 6 soient présents dans la pièce, mais Nessim Efti, le chef des gardes devra toujours être présent lors d'une attaque. Agé de presque 90 ans, Efti surveille la Ceinture, armé de l'Épée d'Akmallah, un superbe cimenterre vieux de plusieurs siècles qui inflige les dégâts normaux du cimenterre à toutes les entités des autres plans. C'est ici que la destinée de ces hommes s'achève, mais pas leur zèle envers leur dieu ; ici, ils témoignent de leur foi, ils interprètent et ils contemplent, attendant la mort ou une dernière chance de prouver la ferveur de leur foi.

Deux fois par jour, deux garçons apportent à manger aux gardiens, utilisant la seule clé de la porte (Achmed Zehavi garde les clés des deux portes). Les garçons travaillent rapidement, ne pénètrent jamais dans la pièce mais frappent à la lourde porte et attendent qu'un ou plusieurs des gardes prennent leur repas. Puis ils rendent immédiatement la clé à Zehavi.

Si Zehavi fait suffisamment confiance aux Investigateurs, il appellera aussi Nessim Efti lors de la réunion. Oui, ils savent

qu'un Pharaon Noir a existé, un fléau qui a été détruit par la puissance d'Allah. Ils connaissent le nom du Pharaon Noir Nyarlathotep, mais ne le prononcent pas à voix haute et n'aiment pas l'entendre. Des prophéties s'accordent à dire que Nitocris, une autre puissance maléfique légendaire ressuscitera au moyen de la Ceinture et c'est ce qu'ils veulent empêcher. Ces saints hommes ont tenté de détruire la Ceinture mais jusqu'à présent, elle a résisté à tous leurs efforts. La Confrérie a essayé de voler la Ceinture, une tentative stupide qui a facilement été déjouée. L'Ulama ne connaît pas Omar Shakti qui mène une vie bien plus mondaine. Zehavi et Efti pensent que l'expédition Carlyle a ravivé un mal ancien qui menace maintenant l'esprit de nombreux hommes.

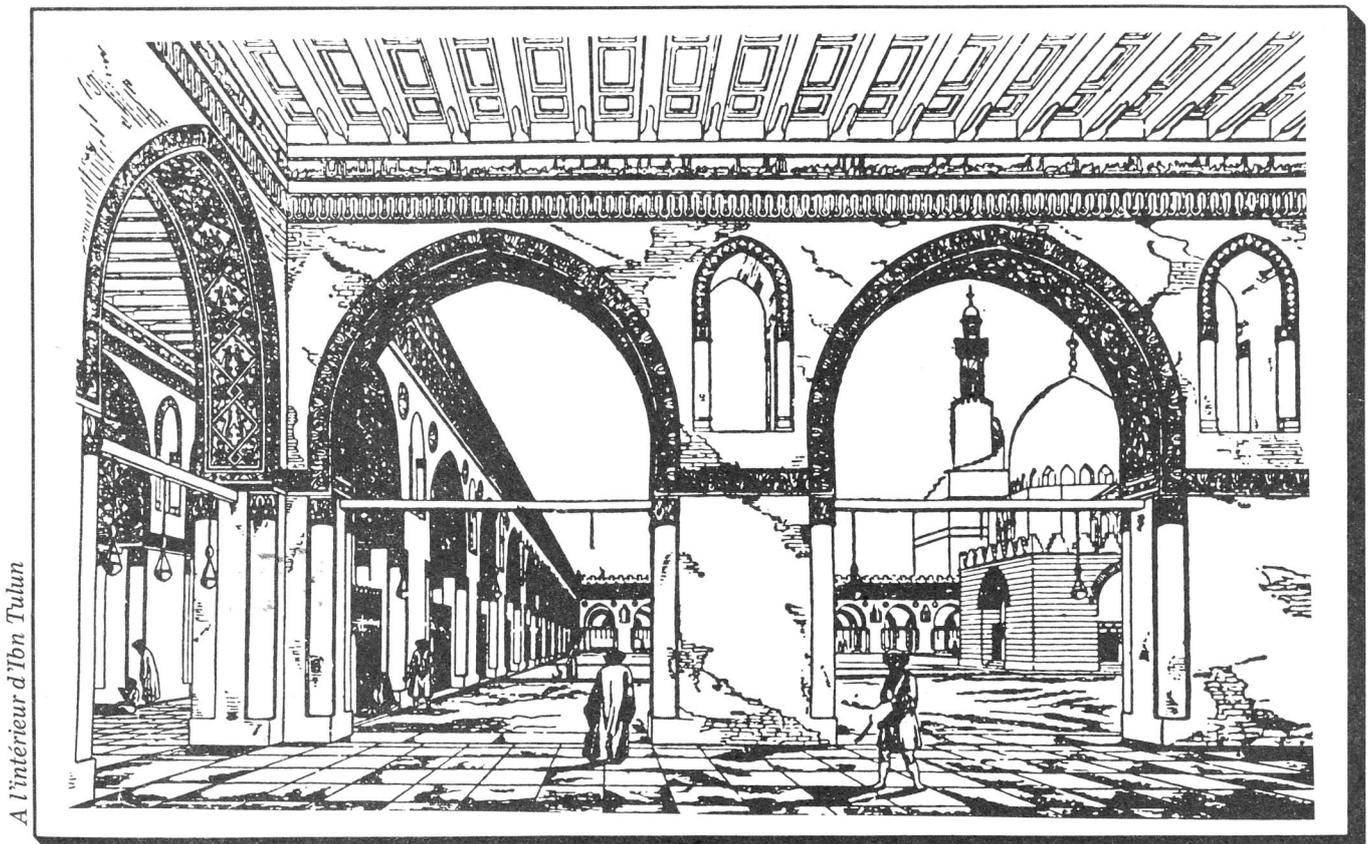
Si les Investigateurs trouvent un moyen de voler la Ceinture, la Confrérie l'apprendra sans doute et se réjouira d'envoyer des hordes de fanatiques pour récupérer cet objet inestimable. Si les Investigateurs imaginent un moyen de détruire la Ceinture, la même vague de fanatiques sera envoyée pour venger cette perte.

Si les Investigateurs tombent en possession de la Ceinture, ils devanceront une puissante attaque contre la Mosquée et s'ils parviennent à cacher cet objet, ils empêcheront la résurrection de Nitocris. Une fois victorieux, ils peuvent revenir voir Zehavi. Cet homme zélé pourra facilement confirmer leurs actes. L'Ulama reconnaissant pourra même offrir l'Épée d'Akmallah à ces Occidentaux, à la seule condition qu'ils consacrent leur vie à la lutte contre le mal. De nombreuses portes du monde musulman s'ouvriront alors devant eux.

« Tragédie à la Mosquée d'Ibn Tulun »

Si les Investigateurs ne prennent ni ne détruisent la Ceinture, quelques jours plus tard, ils pourront lire dans tous les journaux locaux l'article qui suit (voir encadré).

L'état de choc de Zehavi est en fait une catatonie due à la vision d'un Chthonien creusant son chemin dans le sol de la pièce où la Ceinture était gardée. Grâce à l'Épée d'Akmal-



lah, Nessim parvint à blesser la grande bête avant qu'elle ne l'emmené lui et la lame enchantée.

Les Investigateurs qui contacteront la police doivent faire des jets de Chance. Un jet réussi leur permettra de savoir qu'Emile Vabreaux, l'expert légiste en chef de la police cairoise a trouvé une substance étrange sur les lieux de l'attaque, des échantillons ont été envoyés par courrier pour de plus amples analyses dans les laboratoires parisiens et genevois.

Un second jet de Chance réussi ou un jet d'Eloquence, de Discussion ou de Baratin permettra aux Investigateurs d'obtenir un rendez-vous avec Emile Vabreaux, un scientifique subtil et imperturbable. Des décombres de la cave, Vabreaux a rassemblé environ 3 kilos d'un tissu corporel qui lui est totalement inconnu. L'une de ces surfaces ressemble à un tégument naturel de quelque sorte, les autres surfaces montrent une série de couches ; ces échantillons de tissus furent apparemment coupés par un instrument excessivement effilé. La plupart des échantillons se trouvent dans une réserve frigorifique de son laboratoire du Caire, mais même conservés à des températures inférieures à zéro, ces échantillons commencent à se dégrader.

Le mystérieux tissu que Vabreaux a trouvé est en fait de la peau de Chthonien, taillée par les furieuses attaques de Nessim Efti. Si les Investigateurs possèdent l'exemplaire du « Peuple du monolithe » relié en peau de Chthonien et qu'ils le montrent à Vabreaux, ce dernier reconnaîtra que la texture de la surface est identique à celle de ses échantillons. Le Gardien doit décider si oui ou non Vabreaux devient secrètement un important allié des Investigateurs. Il est vraisemblable qu'il entretienne des relations avec Nigel Wassif.

Une fois que la Ceinture de Nitocris est entre les mains de la Confrérie, les Investigateurs n'ont plus aucune chance de la récupérer avant la nuit de la résurrection de Nitocris.

LA TRAGÉDIE DE LA MOSQUÉE DE TULUN

Six des érudits les plus respectés d'Ibn Tulun sont morts la nuit dernière dans l'effondrement du plafond de leur salle de travail.

Des recherches ont été entreprises afin de découvrir les causes de ce désastre.

Nessim Efti est toujours porté manquant et on pense que son cadavre se trouve toujours sous les décombres. Achmed Zehavi, le Nazir d'Ibn Tulun a survécu mais a été transporté à l'hôpital en état de choc.

Cet incident est intervenu dans un bâtiment contigu à la Mosquée originelle qui, elle, n'a pas été endommagée.

ACHMED ZEHAVI, Nazir d'Ibn Tulun

FOR 5 CON 7 TAI 10 DEX 10 APP 14
SAN 70 INT 16 POU 10 EDU 18 PdV 9

COMPÉTENCES : Parler/Lire/Ecrire l'Arabe 100 %, Archéologie 35 %, Astronomie 25 %, Marchandage 50 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Discussion 60 %, Hiéroglyphes Egyptiens 15 %, Parler l'Anglais 50 %, Premiers Soins 75 %, Parler le Français 75 %, Histoire 55 %, Coran 100 %, Droit 50 %, Droit Musulman 80 %, Occultisme 15 %, Eloquence 70 %.

ARMES : Aucune.

NESSIM EFTI, le porteur de l'Épée d'Akmallah

FOR 10 CON 10 TAI 10 DEX 8 APP 6
SAN 75 INT 18 POU 12 EDU 18 PdV 10

COMPÉTENCES : Parler/Lire/Ecrire l'Arabe 95 %, Archéologie 10 %, Astronomie 15 %, Marchandage 50 %, Botanique 35 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Discussion 45 %, Histoire 80 %, Coran 95 %, Droit 50 %, Droit Musulman 95 %, Eloquence 75 %, Soigner un empoisonnement 25 %.

ARMES : Cimeterre 45 %, dégâts 1D6+2, parade 20 %.

REMARQUE : Le cimenterre d'Efti, l'Épée d'Akmallah est une arme magique qui inflige les dégâts normaux de l'épée à toutes les créatures des autres plans.

CINQ GARDIENS ULAMAS

	1	2	3	4	5
DEX	14	13	11	11	9
POU	12	13	17	10	11
SAN	70	64	80	55	60
PdV	10	11	9	10	9

ARMES : Cimeterre 25 %, dégâts 1D6+2, parade 15 %.

REMARQUE : Leurs cimenterres ne sont pas magiques.



le fragment de Nyiti—voir l'aide
de jeu pour la copie destinée aux joueurs.

NYITI D'EL WASTA

Après avoir parlé avec Warren Besart, les Investigateurs peuvent souhaiter questionner Nyiti. El Wasta se trouve à quelques heures en haut du Nil. Il est nécessaire de connaître l'Arabe là-bas. Quelques marchands et certains fonctionnaires ont une connaissance limitée de l'Anglais et du Français, mais ils ont aussi des devoirs à accomplir et des marchés à faire. Il y a trop de Nyitis en ville pour que ce nom ait une quelconque signification pour eux. Sans de bonnes notions en Arabe et des recherches systématiques, les Investigateurs ne trouveront pas la bonne Nyiti. S'ils sillonnent la ville pendant 1D6+2 heures en posant des questions pertinentes, ils finiront par trouver un petit hôtel.

Ils verront tout d'abord Unba, le fils de Nyiti. Son bras et son épaule droite ainsi que la partie droite de son visage ont été arrachés. Si l'un des Investigateurs connaît les effets de l'attaque d'une Horreur Chasserresse, il pourra alors très justement supposer qu'une Horreur Chasserresse a mutilé Unba. L'élocution de ce grand homme est lente et hésitante ; si les Investigateurs insistent patiemment, Unba finira par accepter de les mener auprès de sa mère.

Nyiti paraît être extrêmement vieille, sa mâchoire et ses deux mains ont été brûlées. Elle est d'ordinaire plutôt folle mais en voyant les Investigateurs, ses yeux s'illuminent. Elle produit d'abominables gargouillements et de ses moignons de bras, elle montre un coin de la hutte. Cela inquiète son fils, qui se précipite vers elle ; si les Investigateurs sont assez fous pour regarder dans la direction indiquée, Unba finira sans doute par leur apporter l'objet indiqué.

Dans le coin, parmi des couvertures, des pots, etc., il y a une corbeille en jonc sur laquelle un symbole rouge est peint : un jet réussi d'Occultisme ou d'Archéologie permet-

tra d'identifier cette rune comme un ancien symbole de protection égyptien. Dans la corbeille, il y a une dalle de 14 cm x 18 cm, c'est une pierre blanche de quelques centimètres d'épaisseur. Ses bords irréguliers donnent l'impression que ce n'est qu'une infime partie d'une dalle beaucoup plus grande. Un second jet réussi d'Archéologie ou de Géologie montrera que les incisions sont vieilles de plusieurs siècles et que ce type de calcaire était utilisé pour recouvrir de nombreuses pyramides. Grâce à un jet réussi de Trouver Objet Caché, les Investigateurs plaçant la dalle au soleil verront que le fragment de pierre n'est pas totalement blanc mais a plutôt des reflets rosâtres — une couleur de façade utilisée seulement sur la Pyramide Rouge de Dhashur. Nyiti suppliera les Investigateurs de prendre la pierre. Lorsqu'ils auront accepté, elle sombrera dans l'hébétude, son dernier devoir enfin accompli. Elle ne leur sera plus d'aucun secours.

Les Investigateurs peuvent ne pas le savoir, mais ce fragment est en fait la moitié d'un symbole de garde qui fut serti dans le chaperon de la Pyramide Rouge. Cette rune de garde est connue sous le nom d'Oeil de Ténèbres et de Lumière. Les Investigateurs n'ont que la partie droite du symbole sous les yeux, la moitié droite d'un œil et une Ankh renversée y sont dessinées. Nyiti a récupéré la pierre quand Roger Carlyle a brisé la puissance de la garde. Jack Brady possède l'autre moitié de la protection. Le fragment peut s'avérer utile si les Investigateurs apprennent le rituel d'activation qui se trouve dans l'un des « Sept Livres Secrets de Hsan ». Le Dr Kafour reconnaîtra peut-être le symbole et sera capable de le recréer, soupçonnant qu'il s'agit d'un symbole de protection d'un certain pouvoir, mais il ne sait pas comment l'activer. Grâce à un jet réussi d'Égyptologie ou d'Occultisme, un Investigateur pourra comprendre l'importance du symbole.

Dans le Sanctuaire

Après avoir survécu aux monstres, aux adeptes et aux prêtres regorgeant de magie, nos obstinés Investigateurs décident de faire le tour des glorieux monuments d'Égypte Antique. Entre autres, une insolite pyramide asymétrique.

Il y a deux pyramides à Dhashur, la Pyramide Rouge et la Pyramide Penchée que Sneferu, Premier Pharaon de la 4^e Dynastie fit construire. C'est à Meidum qu'il fit ériger une troisième structure, la Pyramide Effondrée.

Cette Pyramide Effondrée, où Warren Besart eut l'occasion de voir le Sphinx s'élever, ne renferme que quelques indices. Les riverains disent que des choses étranges s'y déroulent parfois et que le désert est toujours mystérieux. À l'instar des habitants de Gizeh qui voient les adeptes se diriger vers le Sphinx, ceux de Meidum sont trop avisés pour en parler aux étrangers. Si des Investigateurs viennent jeter un coup d'œil aux ténèbres qui cernent la Pyramide Effondrée, ils ont 50 % de chance d'être attaqués par 2D4 adeptes pour chaque heure passée là-bas. Toutes les entrées de la Pyramide sont totalement bouchées par des chutes de pierres et des décombres qu'il faudrait des mois pour enlever.

La Pyramide Rouge était à l'origine recouverte de calcaire rosâtre et portait une rune de protection s'étendant sur toute la région de Dhashur, mais Roger Carlyle détruisit son pouvoir en brisant la garde. Omar Shakti est au courant de cet événement. Mis à part cela, la Pyramide Rouge n'offre rien de particulier.

La Pyramide Penchée

Elle est appelée ainsi car elle est asymétrique. Sa face nord est plus abrupte que ses trois autres faces, ce qui fait que le sommet de la Pyramide ne se trouve pas exactement au centre de l'édifice mais plutôt à environ 21 mètres plus au nord.

Il y a une entrée sur les faces ouest et nord de la Pyramide Penchée : l'entrée nord mène dans une chambre funéraire

supposée être celle de Snerefu. (Les archéologues n'ont cependant trouvé ni momie ni installations). Quatre soldats égyptiens gardent en permanence l'entrée nord. Bien que la porte ouest ne soit pas surveillée, une barricade de bois obstrue le passage.

Les gardes se montreront amicaux et parleront des anecdotes de la région avec les Investigateurs. Ils sont de faction ici pour empêcher que d'autres incidents mystérieux n'interviennent dans la Pyramide Penchée, mais ils ne savent rien de ces incidents sauf que d'étranges mouvements auraient eu lieu dans la Pyramide et dans la zone immédiatement environnante.

Si les Investigateurs font un cadeau aux gardes, ces derniers leur permettront de pénétrer à l'intérieur mais un des gardes les accompagnera pour s'assurer que ces étrangers ne causent aucun dégât. L'entrée nord mène dans une chambre vide aux murs à moitié peints et qui ne présente aucun intérêt.

Les Investigateurs devraient économiser leur argent et leurs cigarettes et s'infiltrer dans la Pyramide par la porte ouest. Si on frappe ou on touche d'une manière ou d'une autre la barricade, on remarquera que plusieurs planches sont branlantes et qu'on peut facilement les déplacer pour libérer l'entrée. Un passage mène jusque dans une fausse chambre funéraire située approximativement au centre du grand édifice de pierre. La pièce est totalement vide mis à part deux colonnes d'albâtre d'une taille peu commune qui s'élèvent au fond de la pièce. Elles sont quasiment indestructibles. Celle de droite cache une porte secrète que tout Investigateur pourra découvrir si son joueur réussit un jet de Chance. Une volée de marches monte sur 6 mètres jusqu'à un palier d'où partent plusieurs dénivelés qui montent encore jusqu'à atteindre l'intérieur du chaperon de

la Pyramide où une salle secrète cache le trône de Nyarlathotep.

Le Sanctuaire de Nyarlathotep

Une arche asymétrique signale l'entrée de la salle du trône de Nyarlathotep. Si un des Investigateurs a lu « La vie d'un Dieu », un jet réussi d'Idée lui permettra de reconnaître la pièce grâce à la description de Crompton.

Les six lumières dont Crompton parlaient proviennent de 6 piliers de 1,50 mètre de haut surmontés de gemmes inconnues. Si on allume les gemmes, elles brûleront comme des torches mais d'une flamme froide et continue. Si on allume en même temps les 6 groupes de gemmes, on convoquera le Pharaon Noir sur son trône.

LE TRÔNE : Il est indestructible ; taillé dans l'obsidienne noire, il est incrusté de pierres précieuses qu'un jet réussi de Géologie révélera être d'origine inconnue. Quelques marches permettent d'atteindre ce large siège qui repose sur une estrade au-dessus du sol. Si un simple mortel s'assoit sur le trône alors que Nyarlathotep a été convoqué, le dieu prendra alors possession du corps de l'intrus, revêtant ainsi son apparence. Pour des raisons pratiques, Nyarlathotep est assis sur son trône, il parle et agit, sous une apparence amicale. Lorsque le dieu décide de partir, il ne reste plus sur le trône que le cadavre recroquevillé d'un malheureux mortel.

LE BAS-RELIEF : Des inscriptions en relief recouvrent le mur situé derrière le trône, ces runes appartiennent pour la plupart au Mythe de Cthulhu mais d'autres sont d'origine égyptienne. La compétence « Lire les Hiéroglyphes » des Investigateurs sera diminuée de moitié s'ils tentent de lire ces signes. En gros, elles annoncent la naissance prochaine du fils de Nyarlathotep dans la Montagne du Vent Noir. La date de cet événement reste vague. Le Gardien doit la situer en tenant compte des progrès des Investigateurs qui peuvent souhaiter assister à un tel événement. La prophétie leur apprendra aussi qu'une vaste destruction annoncera la grande naissance, mais la nature de cette catastrophe reste imprécise. La lumière étant faible ici, les Gardiens n'auront qu'à tout simplement diminuer de 20 % les compétences de Photographie des Investigateurs, mais il ne faudra le leur

apprendre qu'une fois qu'ils se seront enfuis de la salle du trône. Un jet raté donnera des photographies inutilisables, les mystérieuses gemmes produisent peut-être une lumière étrangère qui réagit faiblement sur les pellicules destinées au soleil terrestre. Si le Dr Kafour les accompagne, il pourra facilement traduire les runes : un crayon frotté sur les symboles fournira une parfaite retranscription.

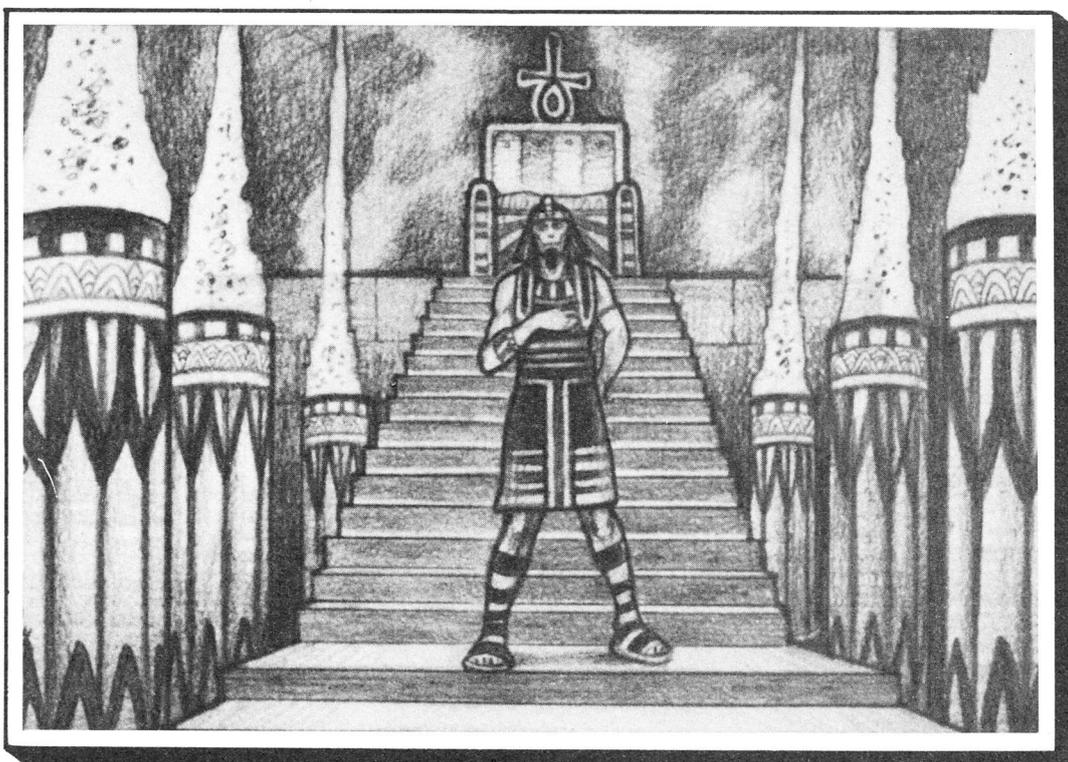
LE MUR ASTRONOMIQUE : Le mur situé à gauche du trône contient deux bas-reliefs, une vaste carte des étoiles et une description plus succincte de la position spécifique des planètes du système solaire. Cette dernière carte est entourée de stupéfiants symboles astrologiques. Tous les points indiqués sur la carte stellaire se trouvent dans notre galaxie mais même avec un jet réussi d'Astronomie, on ne pourra reconnaître que les configurations de Fomalhaut, d'Aldébaran, de Deneb, ainsi que quelques autres étoiles connues. Les autres centaines de points de cette carte ont une signification reliée au Mythe ou une valeur astronomique incompréhensible pour des astronomes humains sains d'esprit.

Un jet réussi d'Astronomie ou d'Occultisme permettra de comprendre la carte des positions planétaires. Une étude approfondie indiquera que la configuration planétaire la plus proche est prévue pour le 14 janvier 1926. Un jet réussi d'Idée renverra un Investigateur vers un quelconque éphéméride ou almanach : ce même jour, une éclipse totale du soleil aura lieu au-dessus de l'Océan Indien.

LA CARTE HÉMISPHERIQUE : Une carte quelque peu transformée de l'Eurasie, de l'Asie et du Pacifique Ouest se trouve contre le mur situé à droite du trône. Les montagnes, les fleuves et les contours des océans sont facilement identifiables ; aucune ville et aucune nation ne sont indiquées. Trois rubis bruts indiquant respectivement un point précis situé dans la Mer Orientale de Chine, au nord-ouest de l'Australie et au centre du Kenya forment les trois angles d'un triangle irrégulier. Comme la carte décorative est imprécise, on ne peut déterminer aucun point précis. Une bande en ébène incrustée dans la carte forme un arc au-dessus de l'Océan Indien, un arc coïncidant avec la date de l'éclipse totale du soleil, le 14 janvier 1926.

Des mots étranges entourent la carte, un jet réussi de Mythe de Cthulhu permettra de traduire ces mots : « Dès

Une manifestation de Nyarlathotep



lors, les Anciens pourront revenir, et tous trembleront devant Leur terrible puissance ».

L'arrivée de Nyarlathotep

Le dieu interviendra soit une fois que toutes les étranges gemmes seront allumées, soit après que les Investigateurs aient terminé une inspection satisfaisante de la salle. Les gemmes s'allumeront instantanément lorsque Nyarlathotep paraîtra. L'entrée de la salle du trône se transformera en roche dure, poussant à l'extérieur tous ceux se tenant sous l'arche. Ceux qui seront propulsés hors de la salle du trône seront épouvantés de voir 1D6 Goules (Coût en points de SAN : 0/1D6) jaillir de ce qui semblait être de la roche ferme et les attaquer. Les créatures ne poursuivront pas les victimes au-delà de l'entrée de la Pyramide et disparaîtront une fois mortes ou après avoir nettoyé le passage de l'entrée ouest.

A l'intérieur de la salle du trône, Nyarlathotep apparaîtra sous la forme du Pharaon Noir, cruel et étincelant, superbement mauvais. Si les Investigateurs ont vu son buste dans le sous-sol de la Fondation Penhew, ils le reconnaîtront et perdront chacun 1D6 points de SAN. Sur sa gauche et sa droite, l'air frémira et se tordra — deux Horreurs Chasseresses planent dans l'air, invisibles jusqu'à ce que Nyarlathotep les envoie à l'attaque. Une mélodie étrangère et malsaine viendra hanter l'esprit des Investigateurs, les accablant et les trompant. L'odeur de la mort prédominera dans la pièce. Tous les mortels assistant à un tel spectacle devront réussir un jet de SAN ou perdre 1D4 points de SAN devant une puissance aussi accablante qu'indéterminée.

Si les Investigateurs attaquent le dieu, les Horreurs Chasseresses apparaîtront (Coût de SAN : 0/1D10) et ripostent. Si ces entités ne parviennent pas à terminer le travail, Nyarlathotep les aidera, utilisant le sceptre et l'anneau de sa royauté comme des foyers à travers lesquels il envoie des jets d'énergie. Chaque jet fait automatiquement 20 points de dégâts à toute personne choisie au hasard au sein du groupe. Nyarlathotep infligera des dégâts à chaque round de combat d'un geste anodin grâce à l'un de ces objets ; le Dieu se divertit de cet agréable passe-temps, se moquant de ses victimes (horriblement desséchées et flétries) qui se tordent et meurent. Après avoir tué une ou deux personnes, il cessera d'attaquer à moins que les Investigateurs ne poursuivent leur offensive. Le Gardien peut décider s'il existe une défense possible contre une attaque directe d'un aussi effroyable dieu.

Si de puissants Investigateurs parviennent à infliger 15 points de dégâts ou plus à l'aspect humain de Nyarlathotep, ce dernier se transformera en monstre indescriptible et hideux à soulever l'âme qui disparaîtra promptement (Coût de SAN : 1D10/1D100). Les Horreurs Chasseresses disparaîtront avec lui. L'arche menant dans la salle du trône restera en pierre et les survivants seront coincés à l'intérieur. Deux hommes munis de pics parviendront à tailler un chemin à travers la pierre en 1D3 jours à raison de 12 heures de travail par jour — dans l'arche ou depuis l'extérieur, à partir du chaperon — mais ils ne pourront pas utiliser d'explosifs sans risquer de tuer ceux encore à l'intérieur à la suite du choc de l'explosion.

Le message de Nyarlathotep

Si par contre les Investigateurs n'attaquent pas ou cessent l'offensive, Nyarlathotep daignera leur parler. Il leur dira qu'ils sont fous de persévérer dans leurs efforts actuels, que les dieux qu'ils défient sont trop puissants pour être mis en échec par de simples mortels ; qu'ils devraient se montrer plus humbles et être reconnaissants de pouvoir rentrer chez eux sain et sauf pour attendre l'inévitable. « Regardez donc » dit-il « quel fut le destin de vos prédécesseurs ». D'un geste de la main, il fait apparaître des images du camp

de l'expédition Carlyle en Afrique. Les porteurs kenyens vont et viennent, on peut voir tous les principaux membres de l'expédition, tout est calme jusqu'à ce qu'on entende d'horribles cris ; une vingtaine d'Horreurs Chasseresses descendent du ciel, tandis que des Goules, des Larves Amorphes de Tsathoggua et bien d'autres créatures effrayantes émergent en chancelant du sol. Le carnage est indescriptible. Même en tant que simples spectateurs, les Investigateurs perdront 1D10/1D100 points de SAN. Ils verront que tous les membres blancs de l'expédition sont mis en pièces tandis que les Africains continuent à mourir en masse.

Le Dieu sourit d'un air méprisant : « Même les braves rencontrent leur destin. Toutes les portes vous sont fermées ; tous vos rêves sont condamnés ; toutes vos luttes sont futiles ». Si les Investigateurs ont déjà rencontré Jack Brady ou tout autre membre de l'expédition, ils seront quelque peu déconcertés par cette vision contradictoire. Si c'est le cas, laissez-les mijoter. Tous les membres de l'expédition ont-ils été tués ? Mais nous en avons rencontré un, était-ce une illusion ? Nyarlathotep et les Autres Dieux ont-ils ressuscité l'expédition Carlyle pour les utiliser dans la trame d'un insondable plan ?

En vérité, Nyarlathotep ment, mais les Investigateurs ne pourront pas s'en assurer, les jets de Psychologie sont inefficaces sur les dieux.

L'EXPÉDITION CARLYLE ET LES PYRAMIDES

Le jour où Roger Carlyle, Hypatia Masters, Robert Huston et Sir Aubrey Penhew disparurent dans la Pyramide, ils parvinrent de la même façon que les Investigateurs dans le Sanctuaire de Nyarlathotep. Par l'intermédiaire de la carte hémisphérique, ils furent transportés dans l'Egypte Antique, un exploit qui réjouit particulièrement Sir Aubrey. Ils passèrent plusieurs semaines là-bas. On apprit de nombreux et puissants sortilèges aux trois hommes tout en les endoctrinant au culte de Nyarlathotep — on leur apprit surtout comment briser les sorts de garde protégeant les trois angles définissant les limites de la porte triangulaire. Pendant ce temps, Nyarlathotep, sous sa forme humaine, séduisait Hypatia Masters, implantant en elle la graine d'un enfant qui naîtrait le moment venu. Jack Brady (un homme d'une volonté de fer, loyal et protégé magiquement) fut exclu de cette grande aventure car il était psychologiquement hostile aux desseins de Nyarlathotep.

Nyarlathotep offrira un autre échantillon de sa puissance. D'un autre geste de la main, la carte hémisphérique commencera à miroiter et finira par disparaître. A sa place, il y a maintenant une arche : au-delà s'étend l'Egypte Antique. L'arche s'est formée au niveau du sol, rien de plus facile que de la franchir. Le paysage ressemble à celui des environs de la Pyramide mais la Pyramide Rouge n'existe pas. Le Portail Dimensionnel semble s'être ouvert sur une place de marché. Des artisans travaillent assidûment. Tout paraît réel. Cette manifestation déconcertante coûte 0/1D3 points de SAN.

Si la moitié au moins des Investigateurs traverse imprudemment les limites de l'arche, ils entendront Nyarlathotep rire aux éclats et à quelques secondes d'intervalle, l'arche commencera à étinceler. Chaque Investigateur a une chance de réussir à Sauter pour revenir en arrière ; si le jet est raté, il sera coincé dans l'Egypte Antique.

Quelles que soient les suites de cet incident, Nyarlathotep et l'arche disparaîtront lentement. La dalle en pierre qui occupait et obstruait l'entrée asymétrique de la salle du trône s'évanouira alors et le groupe, plus ou moins abasourdi par ce qu'il vient de vivre, s'avancera en titubant jusqu'à la porte secrète située dans le pilier. Une fois qu'ils l'auront traversée, cette porte disparaîtra aussi et n'existera plus.

Les Investigateurs n'auront plus aucune chance de retourner dans le sanctuaire de Nyarlathotep. Ils pourront très justement en déduire que leur entrevue avec le dieu était arrangée ou inévitable.

Des explosifs puissants permettront de détruire la salle du trône. Pour ce type de matériel, les premiers prix s'élèvent à 1 400 £ Egyptiennes, mais à plus long terme, détruire une Pyramide peut coûter jusqu'à 30 ans de prison en Egypte.

Si les Investigateurs sont déjà parvenus à empêcher la résurrection de Nitocris, Nyarlathotep se montrera peut-être plus dur avec ces maudits mortels, il n'hésitera pas à en tuer la plupart et à rendre les autres fous. Les dieux sont de mauvais perdants.

Additif

Essayez de faire absolument jouer ce point précis de la campagne. La salle du trône renferme des renseignements importants et l'apparition de Nyarlathotep est l'apogée de nombreuses heures de recherches éreintantes et de déductions. Si les Investigateurs omettent de visiter la Pyramide Penchée, fournissez-leur plus d'indices. Après tout, c'est Nyarlathotep lui-même qui tient l'hameçon, il est peu probable qu'un dieu ne parvienne pas à attirer l'attention de tels poissons.

Une fois que les Investigateurs ont rencontré Nyarlathotep dans la Pyramide Penchée, laissez-les talonner s'ils restent en Egypte ; un rapide coup d'œil dans la foule, un vendeur dissimulé dans un bazar, un reflet dans une vitre. Les Gardiens sont libres de décider si oui ou non des jets de SAN seront nécessaires. La situation deviendrait risible si les Investigateurs en venaient à croire que tous les Egyptiens sont Nyarlathotep ou son double au sein du culte.

Les adeptes de Nyarlathotep risquent d'être moins inté-

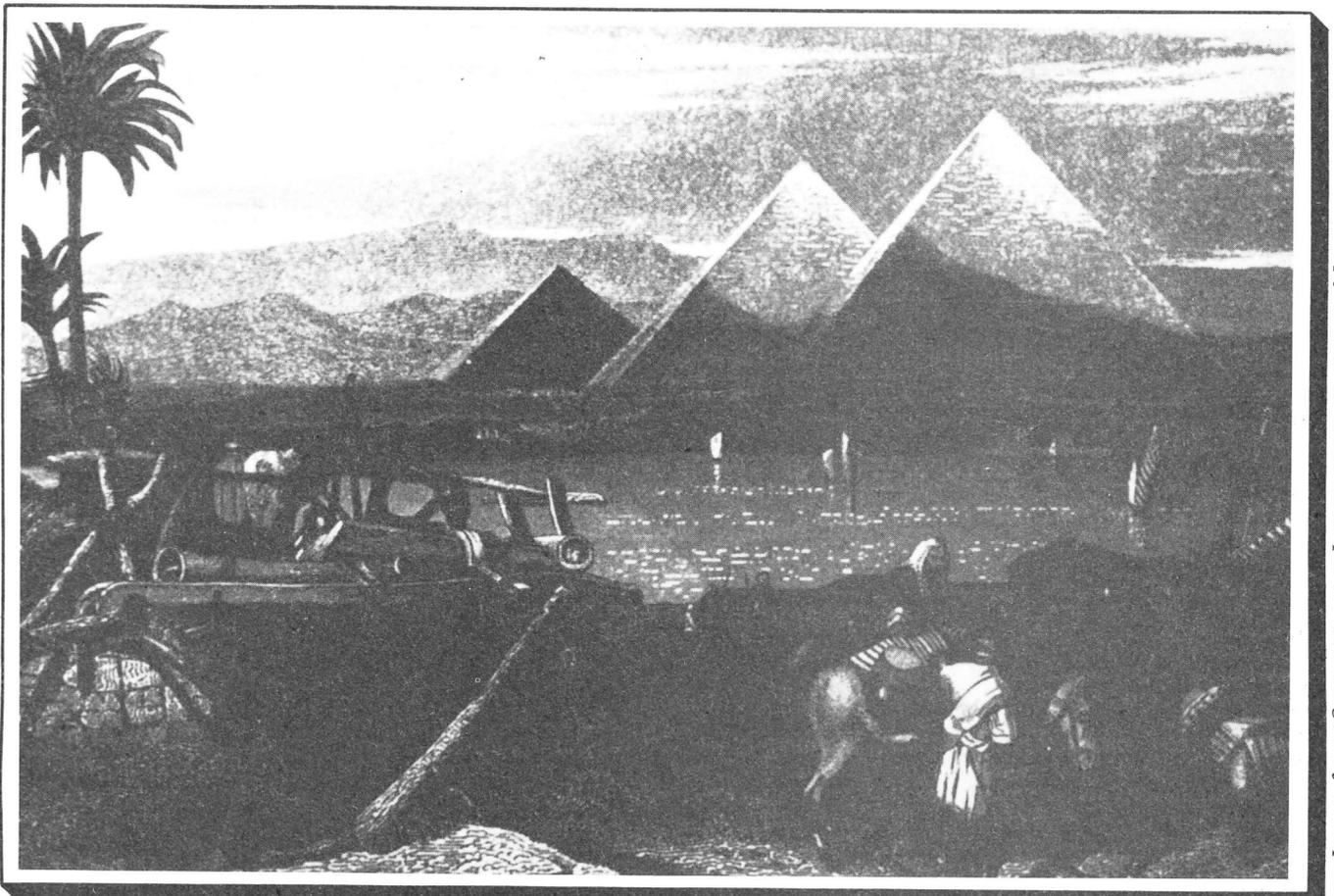
ressés par les vastes desseins et les pièges amusants et tout au contraire, ils seront certainement avides d'utiliser leur gourdin pour massacrer les Investigateurs. Equilibrez l'apparente tolérance du dieu et la pression des adeptes meurtriers.

Conclusion

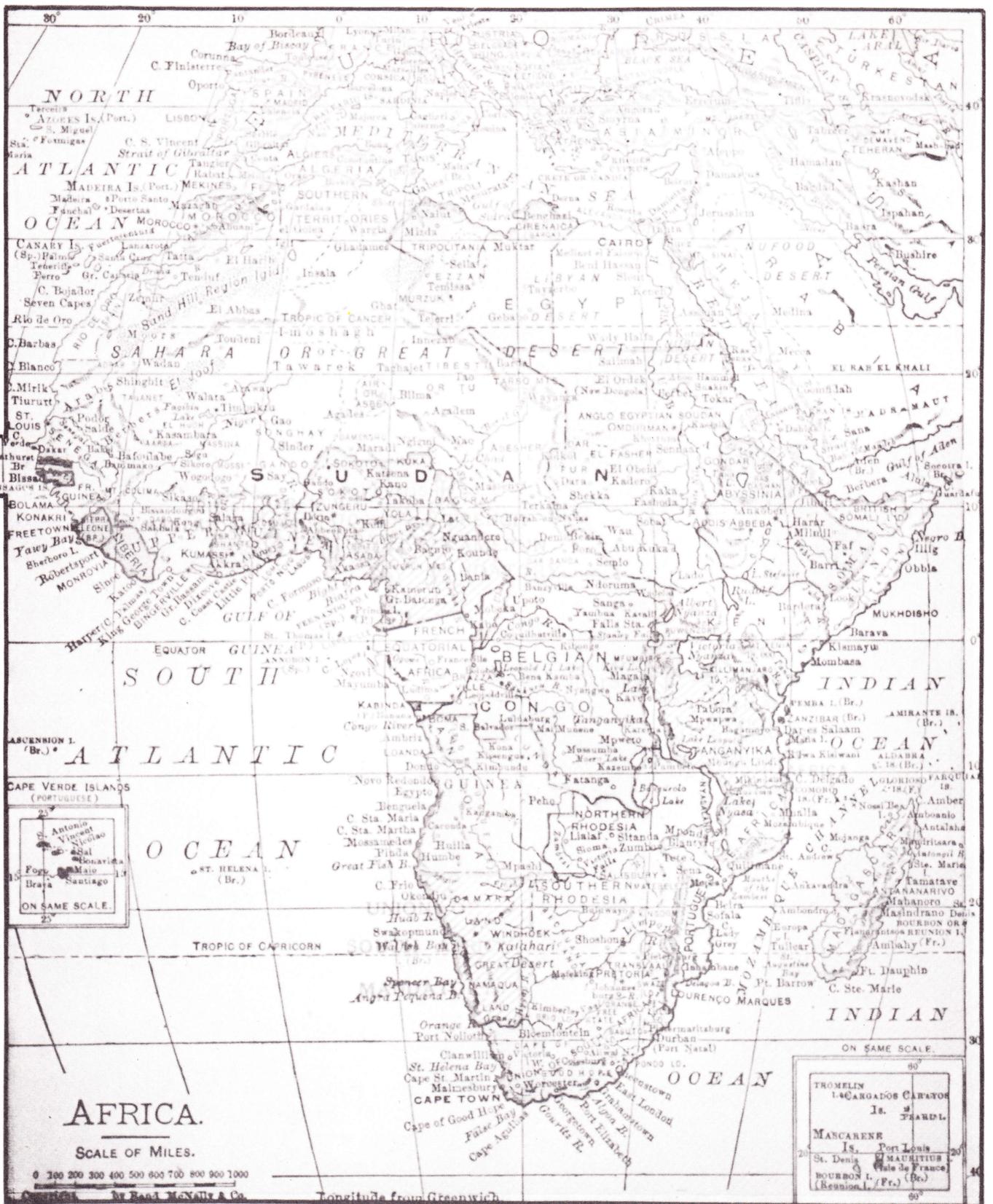
Si la Confrérie suit de près les faits et gestes des Investigateurs, ces derniers devront ressortir vivants de nombreuses tentatives de meurtres qui leur montreront bien qu'il est temps de partir. Les Gardiens peuvent décider qu'il est préférable de créer une aventure qui marquerait la fin de cet épisode et où les Investigateurs tenteraient de s'enfuir mais seraient poursuivis. Le scénario peut être court — une heure ou moins, peut-être au terme d'une partie. Le scénario le plus simple consister à disséminer des adeptes dans toute la ville, à installer des barrages sur les voies ferrées, les routes et à faire surveiller les bateaux à vapeur qui sillonnent le delta du Nil. Cette situation obligera les Investigateurs à descendre au sud puis à traverser le pays grâce à une caravane qui les emmènera dans un port imaginaire de la côte orientale de l'Egypte. Les Investigateurs pourront alors embarquer pour le nord ou le sud le long de la Mer Rouge, suivant leurs fonds et ce que leur itinéraire stratégique leur indique de faire.

Si les Investigateurs sont déjà trop heureux de s'en tirer entiers, n'organisez pas d'attaques trop importantes durant le voyage. Inutile d'ajouter, cependant, que les Investigateurs trop imprudents ne récolteront que ce qu'ils méritent.

Un dernier mot : vous pourrez trouver un autre scénario à dominante égyptienne intitulé « La Dague De Thoth » dans un autre des recueils édités par Chaosium « La Malédiction des Chthoniens ». Les éléments qui le composent peuvent être insérés dans ce chapitre sans trop de difficultés.



Les pyramides de Gizeh telles que les vit Montgomery Crompton



CAIRO is copyright © 1984; all rights reserved. CAIRO is a portion of the boxed game supplement MASKS OF NYARLATHOTEP, to be used with the roleplaying game CALL OF CTHULHU.® Printed in the United States of America.

<p> Résumé des Principales Pistes 2 Le Frère Type de la Confrérie 3 QUEL GUIDE CHOISIR 3 FARAZ NAJIR 5 LES MECHANTS 6 Omar Shakti 8 Hetep 8 Les Adeptes 9 L'Expedition Clive 9 Les Personnages 10 </p>	<p> BESART, WASSIF ET KAFOUR 12 LES HORREURS SOUTERRAINES 16 Le Dédale Souterrain 17 La Grande Chambre de Nyarlathotep 20 Les Adeptes et les Monstres 23 LES MACHINATIONS DE LA CONFRÉRIE 25 La Mosquée d'Ibn Tulun 25 Nyiti 27 DANS LE SANCTUAIRE 28 </p>	<p> Sortilèges et Objets Magiques </p> <p> Domination 11 Le Chant de Thoth 16 Le Sceau d'Isis 16 La Voix de Ra 16 Le Poing de Yog-Sothoth 24 (Le Bracelet de Naja Haji) 24 (La Ceinture de Nitocris) 26 (L'Oeil de Lumière et de Ténèbres) 28 </p>
---	--	---

A MOINS QUE les Investigateurs possèdent leur propre dirigeable, ils atteindront certainement le Kenya en paquebot. Plusieurs lignes partent du port de Mombasa. La ligne britannique la plus fiable est celle de Baffrey. Utilisez les tarifs standards que vous trouverez dans le Guide des Années 20. Les bateaux qui partent de Port Saïd passent par le canal de Suez et accostent quelques jours plus tard à Aden. Les bateaux en provenance de Shanghai font escale à Hong-Kong, Singapour, Ceylan, Bombay et peut-être à Aden avant d'arriver à Mombasa. Les bateaux en provenance de Londres ou de New York accostent à Freetown, séjournent presque une semaine entière à Capetown et une seule nuit à Durban.

Les Investigateurs pourraient, bien sûr, remonter le Nil Blanc par le Soudan, un voyage d'environ 4 800 kilomètres à travers des déserts mornes et vierges et des marais infestés de maladies. Les survivants atteindront leur but au bout de six mois d'un voyage long et difficile.

Une fois à Mombasa, ils devront prendre le chemin de fer ougandais qui les emmènera à Nairobi, située à environ 480 kilomètres dans les hautes terres. Si les Investigateurs sont assez audacieux, ils pourront alors partir en safari jusqu'à la Montagne du Vent Noir et apprendre quel rôle effrayant joue cet endroit dans le destin funeste de l'expédition Carlyle. (Quel Investigateur digne de ce nom pourrait ne pas être intéressé par l'aspect du fils de Nyarlathotep ?).

Le premier problème à résoudre à Nairobi est celui de la localisation de la Montagne du Vent Noir. Si les Investigateurs se sont adressés à Jonah Kensington à New York, ils possèdent des indices qui les mèneront à Johnstone Kenyatta, au Lt Mark Selkirk et à Nails Nelson. S'ils ont interrogé Arthur Emerson (de la Soc. d'Importation Emerson à New York), ils savent qu'un exportateur originaire de Mombasa, appelé Ahja Singh, envoie régulièrement des marchandises à la boutique Ju-Ju. Ils connaissent peut-être le nom de la prêtresse, M'Weru. S'ils ont déjà rencontré Jack Brady, ils possèdent alors un plan détaillé indiquant le chemin de la Montagne du Vent Noir. (S'ils ne possèdent rien de tout cela, pourquoi sont-ils venus au Kenya ! S'ils viennent quand même, utilisez l'« Étoile de Nairobi » pour les orienter vers un ou plusieurs contacts en ville).

Le fait est qu'aucun Blanc de la Colonie du Kenya ne connaît l'emplacement de la Montagne du Vent Noir — ce nom tire son origine de plusieurs dialectes Bantu. De même, le Mont Kenya n'est appelé ainsi que par les Anglais et les Boers. Les Noirs l'appellent Kere-Nyaga. La Montagne du Vent Noir n'est pas assez importante pour posséder un nom particulier, c'est du moins ce qu'affirment les dirigeants locaux. Jackson Elias l'appelait ainsi car il n'y était jamais allé bien qu'il en ait eu la ferme intention. Il est tout à fait possible que les Investigateurs ne connaissent pas la nom de la montagne avant d'en parler avec Sam Mariga ou avec Omar.

Les Investigateurs ont une chance d'obtenir des objets utiles ou d'apprendre des informations intéressantes lorsqu'ils seront au Kenya. Des Investigateurs avisés étudieront chaque indice avec soin avant de se précipiter vers la forêt d'Aberdare et les dangers de la Montagne du Vent Noir. Ils ne sont pas en danger tant qu'ils se trouvent à Mombasa ou à Nairobi malgré les harcèlements constants de Tandoor Singh. M'Weru patientera jusqu'à ce qu'ils soient des cibles isolées dans la brousse, mais peut aussi bien ne jamais entendre parler d'eux.

Des tribus amicales peuvent leur venir en aide surtout les magiciens africains vivant dans cette zone. Il est peu probable que l'administration coloniale ou la police leur soient d'un grand secours. Les contingents disséminés du « King's African Rifles » n'interviendront pas à moins de recevoir des ordres directs. Les quelques représentants directs de la Couronne sont ignorants des activités bien organisées de la Langue Sanglante.

Dans ce chapitre, attendez vous à des pertes en masse de points de Santé Mentale. Ne soyez pas trop scrupuleux. A moins qu'ils ne se conduisent de manière inconsidérée, les Investigateurs survivront à ces péripéties sans trop de difficultés même si tout leur paraîtra insurmontable.

MOMBASA

Si les Investigateurs arrivent du Caire, Mombasa leur offre une excellente transition. La ville est arabe, avec ses ruelles étroites et parfumées, ses balcons décoratifs ouvragés, ses mosquées et ses minarets, ses muezzins et ses voiles. Cette célèbre cité commerciale est plus jeune que le Caire de quelques siècles. Trente mille personnes environ vivent ici au bord de l'océan Indien unissant les us et coutumes des minorités arabes, africaines, indiennes, portugaises et anglaises.

Mombasa est bâtie juste au large, sur une île corallienne. Une digue de chemin de fer et des passages à bac relient le port de l'île au continent.

Si un joueur propose et réussit un jet de Trouver Objet Caché pour son Investigateur, ce brave homme remarquera que le même Indien (en fait, Tandoor Singh) a observé le groupe à plusieurs reprises à des endroits différents. Ils en déduiront logiquement qu'ils sont suivis. S'ils essaient de l'approcher, Tandoor Singh se mêlera à la foule et disparaîtra. Singh a été prévenu par télégraphe et il a mis un plan sur pied : il tient à éliminer ces blasphémateurs avant qu'ils puissent s'approcher du lieu sacré de la naissance.

Ahja Singh

Avant ou après leur voyage vers la Montagne du Vent Noir, les Investigateurs peuvent décider de rendre une petite visite à Ahja Singh. Singh vous vous en souvenez, était le principal exportateur africain de la boutique Ju-Ju de New York. Son entrepôt et ses bureaux sont situés sur le port de Kilindini, à moins de 183 mètres de l'endroit où a accosté le bateau à vapeur qui transportait les Investigateurs. Tous les habitués du coin pourront vous montrer ce bâtiment tout à fait quelconque. Singh lui-même se trouve en Inde, il sera de retour dans trois à six semaines. Son factotum vous demande humblement s'il peut servir les Sahibs.

Singh exporte des œuvres d'art africaines dans le monde entier. Rien dans son bâtiment ou chez lui ne le lie aux Cultes du Mythe. Ce n'est pas un adepte, c'est un homme d'affaire trapu et cupide dont la morale laisse à désirer et qui entretient un personnel multiracial d'hommes de main pour parer à toute éventualité. Quatre d'entre eux au moins dorment la nuit dans l'entrepôt et ils seront heureux de briser le cou des intrus.

LE CULTE DE LA LANGUE SANGLANTE, branche kenienne.

En Afrique Orientale, les Investigateurs affronteront le culte-mère de la Langue Sanglante à côté duquel la branche new yorkaise n'est qu'un tondron insignifiant. Ici, le culte se développe surtout dans la brousse et pas à Nairobi ou à Mombasa. Il se compose uniquement de Noirs Africains et il existe depuis des milliers d'années. Ses rites les plus sacrés sont célébrés sur la Montagne du Vent Noir au delà de la forêt d'Aberdare, à environ 190 kilomètres à vol d'oiseau au nord de Nairobi. Là, réside la prêtresse M'Weru toujours belle et indomptée. Le culte utilise toutes les armes tribales africaines, mais se sert surtout du Pranga lors des meurtres ou des mutilations rituelles. Tandoor Singh, un vendeur indien de thé dirige les agents du culte à Nairobi. Bien que l'administration coloniale réfute l'existence du culte, la plupart des anciens Keniens le connaissent vaguement. Les tribus vivant dans la forêt d'Aberdare et surtout les tribus



S'ils parviennent à entrer, les Investigateurs ne trouveront rien d'intéressant, sauf un coffre en acier fermé à clé (FOR 65). Un perceur de coffre découvrira sa combinaison et des hommes munis de masses ou de dynamite en viendront facilement à bout. Le coffre pèse environ 136 kilos et on pourra donc l'emporter si nécessaire.

À l'intérieur du coffre se trouve l'équivalent de 300 \$ en livres anglaises et égyptiennes, en roupies indiennes, ainsi que diverses factures, du sucre cristallisé et un registre écrit en Hindoustani. Un jet réussi de Comptabilité permettra de déchiffrer les parties écrites en anglais et qui correspondent aux différentes adresses où ont été envoyés des chargements. Les Investigateurs retrouveront, entre autre, la Société d'Importation Ho Fong (Shanghai), la Fondation Penhew (Londres), Omar Shakti (Égypte), Silas M'Kwane (c/o Soc. d'Importation Emerson, New York), etc... Il y a aussi de nombreux enregistrements pour Tandoor Singh de Nairobi. La plupart de ces chargements internationaux sont libellés comme objets d'art, ceux envoyés à Tandoor Singh sont inscrits comme tonneaux ou briques de thé.

QUATRE THUGS, hommes de main d'Ajah Singh

	Indien	Africain	Irlandais	Arabe
FOR	14	16	15	15
CON	13	12	14	18
TAI	14	14	13	11
APP	9	12	10	13
INT	10	11	11	14
EDU	0	0	6	1
DEX	14	13	12	11
POU	12	11	11	10
SAN	25	38	36	40
PdV	14	13	14	15

Dégats Bonus +1D4 +1D4 +1D4 +1D4
 COMPÉTENCES : Marchandage 25 %, Écouter 45 %, Pick-pocket 35 %, Discrétion 50 %, Trouver Objet Caché 55 %.

ARMES : Matraque 60 %, dégats 1D6+1D4
 Couteau 55 %, dégats 1D6+1D4
 Coup de poing 45 %, dégats 1D3+1D4
 Coup de tête 40 %, dégats 1D4+1D4
 Coup de pied 40 %, dégats 1D6+1D4

LE CHEMIN DE FER OUGANDAIS

A quelques changements près, le train que prendront les Investigateurs pour aller à Nairobi est la copie conforme des wagons dessinés pages 16-17 du *Guide des Années 20*. Il est organisé de la manière suivante :

Masai et Kikuyu haïssent la Langue Sanglante et certains de leurs membres viendront peut-être en aide aux Investigateurs. Mais ces hommes craignent aussi le culte et se méfient des étrangers à la tribu ; leur aide demandera de longues et prudentes négociations.

LE MEMBRE TYPE DE LA LANGUE SANGLANTE (Kenya)

FOR	14	CON	16	TAI	14	DEX	16	APP	2
SAN	0	INT	8	POU	12	EDU	0	PV	15

COMPÉTENCES : Mythe de Cthulhu 35 %, Se Cacher 75 %, Sauter 65 %, Écouter 60 %, Chanter 25 %, Discrétion 45 %, Trouver Objet Caché 60 %, Parler Swahili 50 %, Suivre une Piste 85 %, Danses Tribales 55 %.

ARMES : Pranga 50 %, dégats 1D6+2+1D4, parade 45 %
 Javelot 50 %, dégats 1D8+1+1D4
 Bâton de guerre 45 %, dégats 1D10+1D4
 Arc 40 %, dégats 1D6+1

- Une locomotive à vapeur
- Un tender
- Un wagon à ciel ouvert
(pour les Noirs et les marchandises)
- Un wagon de troisième classe
- Un wagon restaurant
- Un wagon de première et seconde classe
(pour les Blancs)

Si vous le désirez, la locomotive peut fonctionner avec du charbon de mauvaise qualité au lieu de bois. La fumée sera plus abondante et le voyage plus salissant et long. La voie se termine au Lac Victoria. La construction de la voie continua et atteignit Kampala en 1931.

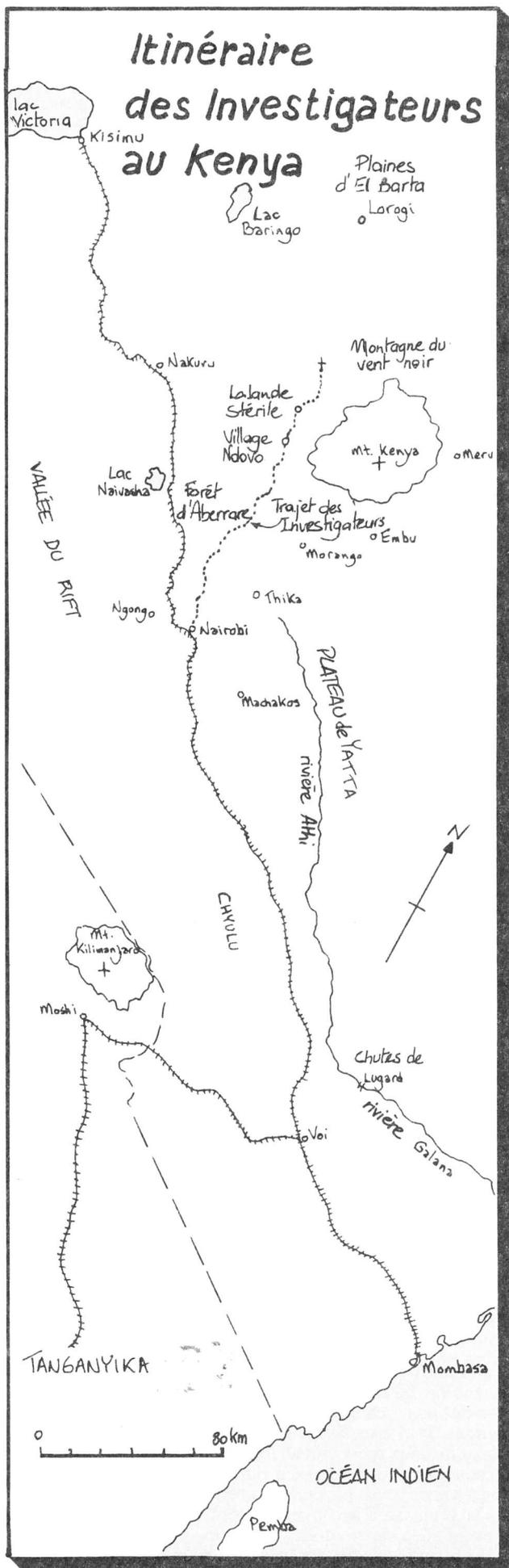
Dans le *Guide des Années 20*, les wagons sont placés par classe. Sur cette ligne, ils sont rangés par classe et par « couleur ». Le wagon à ciel ouvert qui se trouve juste derrière la locomotive et le tender sont destinés aux bagages, aux marchandises légères et aux Noirs. Le wagon de troisième classe est surtout prévu pour les gens de race brune — Indiens et Arabes — bien que les Blancs pauvres et sans statut puissent y voyager à moindre frais. Le dernier wagon, le plus éloigné de la fumée et de l'odeur que dégage la locomotive, est exclusivement réservé aux Blancs. Un repas est servi aux passagers de race brune une fois entre Mombasa et Nairobi (les nappes sont enlevées et la porcelaine et l'argenterie jalousement cachées). Les Noirs doivent rester sur le wagon à ciel ouvert. A cette époque, il est parfaitement normal de rencontrer un racisme délibéré, presque innocent. Les rares objections sont comprises par les autorités comme des manifestations de stupidité, ou comme des tendances au terrorisme et à la folie criminelle.

Le voyage normal durera entre 15 h et 18 h. Après être sortis d'une ceinture côtière de forêt de hautes futaies, les Investigateurs apercevront les plaines sauvages de l'Afrique. Il fait toujours chaud, mais le climat est moins humide. Bien que quelques fermes soient disséminées ici et là, la vie sauvage prédomine dans la région — des éléphants, des rhinocéros, des girafes, des lions, des hyènes, des troupeaux d'herbivores, etc... tous entrevus à un moment ou à un autre du voyage. Le relief est doux et vallonné, entrecoupé de quelques rares ravins et canyons. Les herbes sèches poussent partout et, ici et là, surgissent des buissons d'épineux et des baobabs. Les baobabs ressemblent aux Sombres Rejetons de Shub-Niggurath avec leur tronc bulbeux, grisâtre et luisant. La saison des pluies s'étend d'avril à novembre, durant cette saison, les voyageurs verront des plaines verdoyantes.

La voie monte régulièrement pendant la moitié du trajet. A gauche, un sommet élevé recouvert de neige : le Kilimandjaro jaillit à travers les nuées à au moins 80 kilomètres du train. Si la voie de chemin de fer sinue vers l'ouest ou vers l'est pendant quelques secondes, d'autres sommets élevés apparaîtront dans le lointain au nord-ouest. Au pied de ces montagnes se trouve Nairobi, puis la forêt d'Aberdare et au-delà la Montagne du Vent Noir.

La première attaque

Tandoor Singh a pris le même train que les Investigateurs. A moins qu'ils voyagent en troisième classe, ils ne le verront pas à cause de l'organisation du train. (S'ils voyagent en 3^e classe, Singh lira un numéro du *London Times* vieux de deux mois tout au long du trajet). Longtemps après le coucher du soleil, et à moins d'une heure de Nairobi, il jugera le moment propice. Du relatif isolement des toilettes de la 3^e classe, il invoquera et contrôlera deux Vampires de Feu. Telles deux étoiles vivantes, ces entités planeront dans la nuit juste devant la fenêtre puis glisseront le long du train. D'occasionnels cris d'émerveillement et d'angoisse



marqueront la progression de ces apparitions rougeoyantes, tournoyantes et flamboyantes. Les parois du wagon contenant leurs victimes commenceront à se gondoler, à se ternir et à fumer tandis que les entités impitoyables se forgeront une voie d'accès. Liées à Tandoor Singh, elles attaqueront jusqu'à ce que les Investigateurs soient morts ou jusqu'à leur propre destruction.

Si les Investigateurs connaissent les Vampires de Feu, le train leur fournira les moyens décents de lutter. Si les joueurs réussissent un jet d'Idée ou de Trouver Objet Caché, les Investigateurs se souviendront ou remarqueront les seaux à incendie et les cendriers remplis de sable dans les passages. Les gros pots à eau métallique des toilettes contiennent chacun environ 4 litres d'eau. Il y a environ 152 litres d'eau disponibles dans le wagon restaurant (le Porto et le Xèrès seront efficaces une fois versés dans un pot à eau. Le whisky ne fera qu'exciter les Vampires de Feu) et des centaines de litres sont disponibles dans la locomotive. Il suffira de pouvoir amener l'eau jusqu'au wagon. Les brûlures infligées par les Vampires de Feu à la première victime devraient mettre les Investigateurs sur la voie à suivre pour combattre ces entités.

L'attaque de Singh a pour but de se débarrasser des Investigateurs. La conséquence la plus immédiate est que la plus grande partie du wagon où voyageaient les Investigateurs sera dévastée et qu'il ne restera plus que des décombres fumants. L'alarme sera alors donnée et le train s'arrêtera. Tout le monde tentera de stopper l'incendie. Les Vampires de Feu n'attaqueront que les Investigateurs. Aux yeux des autres passagers (30 ou +) et du personnel, le comportement de ces grosses étincelles paraîtra mystérieux mais pas surnaturel. Le chauffeur du train réprimandera sévèrement les Investigateurs survivants pour leur négligence avec leurs cigares et les menacera d'exiger des dommages et intérêts. Aussi longtemps que les Investigateurs resteront sous la tutelle des cours coloniales, le Gardien peut choisir de les harceler avec l'affaire de l'incendie.

LES VAMPIRES DE FEU

Armes	% Attaque	Dégats
Toucher	85 %	2D6 par le feu et absorption de Points de Magie

Le Vampire de Feu rougeâtre

CON 6	TAI 1	INT 12	POU 15	DEX 12
PdV 6 Déplacement 11				

CON 8	TAI 1	INT 15	POU 10	DEX 16
PdV 8 Déplacement 11				

REMARQUE : Les armes normales ne blesseront pas les Vampires de Feu. Les armes efficaces sont les suivantes : l'eau inflige 1 point de dégât pour 1 demi-litre versé sur un Vampire. Un extincteur normal fera 1D6 points de dégats par coup réussi ; un seau de sable infligera 1D3 points de dégats. D'autres substances peuvent avoir de l'effet, laissez vos Investigateurs faire preuve d'ingéniosité.

A cause de l'attaque des Vampires de Feu, le train arrivera à Nairobi tard dans la nuit. Laissez les Investigateurs s'inscrire à l'« Hôtel des Cimes » et dormir en paix. Cela permettra à Tandoor Singh de récupérer ses Points de Magie.

Tous les Investigateurs se réveilleront tard dans la matinée et prendront tranquillement leur petit déjeuner. Tous ceux qui ont été gravement blessés seront soignés à l'Hôpital de la « Brise des Cimes » proche de l'hôtel. Si certains Investigateurs meurent, les funérailles pourront avoir lieu le jour même ou le lendemain selon les dispositions prises avec la Chapelle des Neiges. Les autorités locales désireront avoir un compte rendu ou un rapport au sujet du ou des décès, des dégats, etc... Le soleil sera déjà couché lorsque les Investigateurs pourront à nouveau partir enquêter.

Nairobi

La vengeance du massacre de l'expédition Carlyle fut sévère et rapide mais frappa à coté. Si les Investigateurs ne parviennent pas à aviver les consciences, ils périront dans les flammes.

L'Étoile de Nairobi

Alors que les Investigateurs soupent, agréablement installés dans la véranda de l'hôtel, un vendeur de journaux passe (c'est un Noir de 53 ans), transportant des exemplaires de *L'Étoile de Nairobi*, un quotidien composé d'une seule et large feuille. Bien qu'il ne sache pas lire, il jure que *L'Étoile* est le meilleur journal au monde. Il en est persuadé car Mlle Smythe-Forbes est une gentille dame qui travaille dur et qu'il la sert déjà depuis une dizaine d'années. Les bureaux sont situés un peu plus bas dans la rue. « Vous voyez les fenêtres allumées là-bas ? » leur demande-t-il. L'histoire du wagon incendié est retranscrite de manière précise et on ne peut blâmer l'auteur de ne pas savoir qu'il a, en fait, été causé par des Vampires de Feu. Etant le seul journal de Nairobi, *L'Étoile* se présente comme une source d'information possible.

Quelqu'un d'autre est du même avis. Tandoor Singh a surveillé l'hôtel à la jumelle depuis le premier étage de sa maison de la ville brune. Si les Investigateurs partent pour une ballade nocturne vers les bureaux de *L'Étoile*, il déclenchera une nouvelle attaque. Il lui est apparu que s'il ne parvenait pas à tuer ces étrangers, il pouvait tout au moins les discréditer. S'ils se trouvaient encore mêlés à un ou deux incendies, les autorités les emprisonneraient sous l'accusation de menace à la sécurité publique et les expulseraient du Kenya par le premier bateau. Des dégâts plus importants, ou même des morts, pourraient signifier incarcération et procès pour meurtre.

Mais il y a trop de gens qui soupent sur la véranda (et trop de pots à eau) pour que son plan soit efficace ici. D'autre part, les bureaux de *L'Étoile* sont semi-privés et, soit dit en passant, le papier brûle bien. *L'Étoile* a toujours appuyé les mesures prises en vue de réprimer la religion démoniaque de Singh. Il serait très heureux d'y envoyer ses Vampires de Feu. Si l'occasion se présente, onze minutes environ après l'arrivée des Investigateurs à *L'Étoile*, le bâtiment entier flambera et les Investigateurs se tordront de douleur sous les attaques répétées de nombreux Vampires de Feu.

Si les Investigateurs se rendent à *L'Étoile* cette nuit même, Natalie Smythe-Forbes, une typographe, ainsi que plusieurs imprimeurs seront au travail dans un bâtiment de taille moyenne. Mme Smythe-Forbes est une dame active de quarante ans passés. Elle est intéressée par la politique du Kenya mais elle n'a pas conscience des problèmes des Africains Noirs et ne se soucie pas de leur destin, même si elle se montre très bonne avec eux.

C'est une spirite dans l'âme, mais elle ne possède aucun pouvoir psychique. Si les Investigateurs abordent le sujet poliment et délicatement, elle leur révélera qu'elle croit aux forces invisibles des plans surnaturels. Elle sera attirée de façon très romantique par l'Investigateur masculin le plus séduisant et elle essaiera de l'entraîner dans des ballades près des chutes d'eau ou dans les endroits dissimulants les

rites d'amour des éléphants... Si son journal brûle et que son intuition lui révèle que les Investigateurs en sont la cause, elle deviendra alors leur implacable et puissante ennemie. Cependant, ce chapitre a été rédigé selon l'hypothèse où ils se liaient d'amitié.

**NATALIE SMYTHE-FORBES, (Blanche),
Éditrice de L'Étoile de Nairobi.**

FOR	6	CON	8	TAI	7	DEX	9	APP	12
SAN	65	INT	14	POU	7	EDU	12	PdV	8

COMPÉTENCES : Comptabilité 50 %, Conduire une voiture 30 %, Crédit 85 %, Discussion 50 %, Parler/Lire/Écrire l'Anglais 80 %, Histoire 45 %, Droit 50 %, Éloquence 40 %, Psychologie 25 %, Monter à Cheval 50 %, Parler le Swahili 50 %, Zoologie 10 %.

ARMES : aucune

Les résultats de l'incendie

Bien que *L'Étoile* soit sa cible favorite, Tandoor Singh peut frapper n'importe quand après le crépuscule. S'il déclenche un second ou même un troisième incendie, les autorités accuseront un ou plusieurs des Investigateurs d'incendie volontaire. « Ces types ont allumé tous les feux ! J'en mettrais ma main à couper ». Si un procès est ouvert, l'acquittement suivra au bout d'un certain temps. Procès ou pas, le résultat sera le même : les Investigateurs seront expulsés en réglé du Kenya. Un ostracisme officieux se développera dans les hôtels de Nairobi, dans les restaurants et dans les autres services aussitôt après le procès.

Les Investigateurs pourront éviter tout cela en partant rapidement vers la Montagne du Vent Noir mais cela implique que leurs préparatifs et leur enquête soient incomplets.

Ce que renferment les archives de L'Étoile de Nairobi. (Ou auraient pu renfermer).

Si les archives de *L'Étoile* de Nairobi brûlent, certaines personnes en ville peuvent posséder les numéros de 1919. Neville Jermyn semble être le plus à même de les avoir conservés mais il peut s'avérer une source d'informations très féconde à lui tout seul. C'est au Gardien de décider. Mme Smythe-Forbes se souvient peut-être de tout (après tout, c'est elle qui rédige les articles).

L'ARRIVÉE DE L'EXPÉDITION CARLYLE : Prétendant à l'origine un immense safari-chasse de relaxation dans la vallée du Grand Rift, les membres de l'expédition ne tardèrent pas à parler d'un autre motif à leur voyage. Ce serait en fait un voyage d'exploration vers l'ouest afin de confirmer des données rassemblées en Égypte concernant les descendants d'un chef religieux qui auraient émigré au sud vers le Kenya. A Nairobi, l'expédition Carlyle résida à

NAIROBI

Au moment où se déroule cette aventure, Nairobi est une nouvelle ville coloniale d'environ 8 000 habitants. Le Mt Kinangop s'élève au delà de la ville ainsi que la superbe forêt d'Aberdare. Le Mt Kenya apparaît un peu plus au nord et à l'est. La ville fut fondée en 1900 et n'était à l'époque que le dernier relais de chemin de fer où les locomotives pouvaient manœuvrer et se garer. Culminant à plus de 1 800 mètres, la région offre un climat relativement doux et sec. Les paysages sont superbes, l'eau abondante et le sol propice à la culture. Les Européens qui étouffaient de chaleur à Mombasa eurent tôt fait de remarquer ces avantages et ils envahirent cette région.

Jusqu'en 1920, le Kenya était connu sous le nom de Protectorat Britannique d'Afrique Orientale. Au moment où les Investigateurs arrivent, c'est la colonie du Kenya. Elle a obtenu le droit de se gouverner elle-même, mais elle doit toujours une allégeance reconnaissante à la Couronne qui supervise tous les problèmes concernant l'étranger et le Commonwealth. Deux bataillons de troupes régulières environ, mal équipés sont en garnison au Kenya. Il existe aussi une police paramilitaire composée d'environ mille personnes — surtout des Noirs et des Indiens commandés par des officiers Blancs.

La Nairobi imaginaire présentée dans ce scénario n'a rien à voir avec la Nairobi moderne qui a plus de 500 000 habitants.

Au moment où l'aventure commence, Nairobi était divisée en districts — situation normale dans les colonies européennes — et dans les anciennes colonies, comme par exemple les États-Unis. Nairobi était divisée en trois districts, un pour les Blancs, un pour les Noirs et un pour les gens à la peau brune. Dans le scénario, on fait référence à ces districts sous le nom de ville blanche, ville brune et ville noire. Ces divisions ont été obtenues par la force. Des inscriptions comme « BLANCS SEULEMENT » sont affichées dans les hôtels, les bureaux, les clubs, etc... Les centres administratifs, comme par exemple, le tribunal, peuvent posséder deux entrées distinctes. Les prisons sont divisées. Les toilettes de la gare des chemins de fer sont dûment séparées. Les Blancs qui aiment traîner dans les quartiers pauvres peuvent pénétrer en toute impunité dans les zones de couleur. Les hommes ou les femmes de race noire se trouvant en zone blanche sans raison valable peuvent être expulsés par la force ou escortés jusqu'aux limites de la ville blanche.

LA BROUSSE

Au delà des villes et des plantations dirigées par les Blancs, la vie des Noirs Africains est la même depuis des siècles. Les cultures tribales sont stables et bien adaptées au pays. La plupart des gens sont accueillants, curieux et étalent leurs sentiments ouvertement et sans réserve. Ce ne sont certainement pas des sauvages. Les premiers « explorateurs » européens pouvaient se promener de village en village dans l'arrière pays comme s'il s'agissait d'une simple ballade. Les autochtones organisaient de nombreuses fêtes en leur honneur et la plupart de ces journalistes-explorateurs n'avaient pas hâte de s'en aller.

A Nairobi, on parle généralement anglais. En dehors de Nairobi, ainsi que dans quelques autres villes, la majorité des Noirs parlent mal ou pas du tout Anglais. Le Swahili est la langue nationale de l'Afrique Orientale. C'est une langue commerciale inspirée du Bantou, mais avec un vocabulaire à dominante Arabe. (Les Arabes contrôlent le commerce côtier et océanique depuis presque un millénaire). Le Swahili s'est bien développé — il ressemble au vieil Anglais par sa flexibilité et sa subtilité, plus qu'à toute autre langue commerciale comme le Pidgin qui est parlé dans le Pacifique Occidental. Bien que la majorité des tribus principales aient leur propre langue, une personne parlant le Swahili a peu de difficultés à se faire comprendre au Kenya. Si les Investigateurs ne parlent pas le Swahili et n'engagent pas d'interprète, ils ne pourront obtenir que des informations mineures et sans importance auprès des populations locales.

La tribu Kikuyu représente une grande partie de la population Noire. Cette tribu parle le Bantou. Puis viennent les Luos, représentant les peuples Nilotiques. Les Kikuyu et les Luos sont rivaux. Un troisième groupe ethnographique important est celui des Somalis, mais c'est une peuplade Hamatique dont les territoires traditionnels sont situés à l'est des hauts plateaux et de l'action de ce chapitre. Les nomades Nilo-Hamites, un quatrième groupe, comprend les Masai et les Kipsigis. Le peuple guerrier des Nandis, de type Nilotique, combattit contre la progression du chemin de fer ougandais mais il fut décimé. La plupart des adeptes de la région sont des Nandis, mais les adorateurs du Dieu Extérieur oublient toutes les anciennes allégeances pour le culte.

l'hôtel Hampton, dont le propriétaire et directeur est Reggie Baines depuis le début de la première guerre mondiale.

L'expédition a aussi contacté le Dr Horace Starret et Mr Neville Jermyn. Une photographie prise le jour du départ de l'expédition montre Sir Aubrey qui paraît exceptionnellement jeune et Hypatia Masters qui, elle, semble étrangement replète. Un Investigateur du sexe féminin remarquera aussitôt qu'Hypatia est enceinte.

LA DÉCOUVERTE DES CADAVRES : Le rapport de Sam Mariga conduisit la patrouille sur les lieux du meurtre. Sam Mariga est jardinier, il travaille à la gare et vit Charles Street dans les quartiers Noirs de la ville. En visite chez un cousin habitant Ndovu, un village situé dans la forêt d'Aberdare, il entendit parler de ceux qui avaient été massacrés et abandonnés dans la forêt et du fait qu'il était imprudent de s'approcher de ce lieu. Cette région est située droit au nord de Nairobi, à plusieurs kilomètres de la vallée du Grand Rift. Le Lt Mark Selkirk et son équipe trouvèrent les restes de l'expédition. Une photographie montre cinq Nandis pendus.

Mme SMYTHE-FORBES : Selon elle, l'expédition Carlyle formait un groupe plutôt hétéroclite et quelque peu maladif. « La pauvre Hypatia était malade la plupart du temps, mais surtout le matin, si mes souvenirs sont bons, oui, je crois. J'ai rarement vu Carlyle lui-même. Un jeune homme plutôt nerveux qui aimait bien le whisky. Et Sir Aubrey, un homme attirant et relativement jeune, mais qui entretenait des relations avec des gens n'ayant pas du tout sa position sociale. Je me souviens de Tandoor Singh, un être obséquieux qui était toujours à l'hôtel Hampton. Ce n'était qu'un marchand de thé. Il vit toujours à Nairobi. Il vous dira peut-être de quoi ils parlaient ensemble. Je suis persuadée de ne pas avoir voulu le savoir. Le docteur, Huston, se montrait très distant. »

Elle se souvient de Jackson Elias comme d'un homme de génie, volontaire mais mal élevé. Elle leur proposera de parler à Roger Corydon à l'Hôtel de Ville et au capitaine Montgomery des « Africans Rifles ».

L'hôtel Hampton

Le meilleur hôtel de Nairobi. La direction de ce grand bâtiment blanc d'un étage à l'architecture complexe entretient soigneusement des plantations et des pelouses. Reggie Baines, un adepte du Porto se souvient bien sûr de l'épisode Carlyle. C'était sensationnel de les héberger, même si leur fin a été plutôt atroce. Cela s'est passé il y a trop longtemps maintenant pour qu'il se souvienne de tous les détails. Il se rappelle de plusieurs rendez-vous avec des Noirs ou même des gens de race brune. Quand on va dans l'arrière pays, ils sont utiles bien sûr. Baines a aidé Sir Aubrey à organiser plusieurs envois pour Londres, quel bric à brac ! Ce type était un véritable collectionneur.

Sam Mariga

Pendant un certain temps, les nouveaux peuples de l'Empire Britannique durent souffrir de la discrimination raciale des Blancs, mais les opinions étaient divergentes à ce sujet car les conflits sociaux, la hiérarchie et/ou le pouvoir héréditaire des castes étaient choses normales dans certains pays avant l'arrivée de l'Empire. Les promesses étrangement démocratiques faites par les Britanniques contre-balançaient un tel état de chose et de nombreuses personnes s'enrichirent sous le joug de la Couronne. Durant la première guerre mondiale, de nombreux porte-parole anglais affirmèrent bien haut que la participation des Indiens, des Africains et des Asiatiques serait récompensée. Mais tous ces espoirs accentués par la propagande furent réduits à néant lorsque, plus tard, l'Angleterre ne se préoccupa plus que de ses problèmes internes. Dans tous les

Commonwealth, mais surtout en Inde et en Afrique, de véritables mouvements nationalistes virent le jour alors que les colons européens essayaient de renforcer leur position.

Si les Investigateurs se rendent sur Charles Street un soir ou bien à la gare dans la journée, ils dénicheront facilement un tel nationaliste, un certain Mr Mariga. Les plantations entourant sa maison et le dépôt sont luxuriantes et verdoyantes. Il n'y a rien d'aussi beau dans une ville qui s'enorgueillit de sa décoration florale. Bien que la maison ne soit qu'une simple cabane, les plantations de la résidence Mariga font la fierté de Charles Street. Sam Mariga est un grand gaillard de forte carrure. Bien qu'il se trouve maintenant trop vieux et trop rangé pour devenir l'instigateur d'un Kenya indépendant, il se lance parfois dans des discours de propagande à ce sujet et se sert fréquemment de son laissez-passer pour inspecter la ligne de chemin de fer, à la recherche de jeunes gens intelligents et énergiques qu'il pourrait mettre en contact. Malgré son nationalisme, il a aussi des talents de jardinier.

Une partie des tendances nationalistes de Mariga provient de sa connaissance limitée du Mythe de Cthulhu. Ayant assisté à des événements dont les Européens sont ignorants et qu'ils sont incapables d'assimiler, il ne les trouve pas aussi omnipotents que cela.

Mariga ne sait rien sur l'expédition Carlyle. Si les Investigateurs lui posent des questions ayant trait au surnaturel, Mariga enverra voir Johnstone Kenyatta. L'agent des chemins de fer à Nairobi l'apprécie beaucoup et lui permet d'agir comme il lui plaît tant que ses plantations restent irréprochables. Mariga peut guider les Investigateurs jusqu'à la Montagne du Vent Noir si ces derniers le désirent.

SAM MARIGA, (Noir), Ancien de la tribu Kikuyu, Jardinier et nationaliste.

FOR 16 CON 15 TAI 18 DEX 13 APP 13
SAN 50 INT 13 POU 17 EDU 3 PdV 17

COMPÉTENCES : Camouflage 55 %, Grimper 70 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Esquiver 75 %, Parler l'Anglais 35 %, Premiers Soins 60 %, Se Cacher 80 %, Parler le Kikuyu 65 %, Ecouter 65 %, Occultisme 25 %, Chanter 50 %, Discrétion 70 %, Parler le Swahili 50 %, Nager 50 %, Suivre une Piste 80 %, Lancer 70 %.

ARMES : Coup de tête 70 %, dégats 1D4+1D6
Coup de poing 65 %, dégats 1D3+1D6
Coup de pied 55 %, dégats 1D6+1D6
Gros gourdin 50 %, dégats 1D8+1D6
Coutelas de combat 50 %, dégats 1D4+2+1D6
Lance courte 45 %, dégats 1D8+1+1D6

Neville Jermyn

C'est le descendant de l'explorateur Sir Wade Jermyn qui sillonna l'Afrique et écrivit les « Remarques sur les différentes parties de l'Afrique » avant de devenir fou en 1765. Voir la nouvelle de H.P. Lovecraft, « Arthur Jermyn » pour de plus amples détails. Tout en discutant avec Jermyn, un jet réussi de Psychologie montrera que cet homme est aussi étrange que son ancêtre. Il est avocat à l'Hôtel de Ville et c'est là qu'il recevra ses visiteurs. Il ne répondra jamais si on frappe chez lui.

Neville Jermyn est persuadé que le massacre de l'expédition Carlyle a été perpétré par un culte soutenu par des puissances surnaturelles. Il ne pense malheureusement pas au bon culte — pour lui il s'agit du culte du Gorille Blanc — et il transforme toutes les données afin qu'elles collent à sa théorie. Il dira que Sir Aubrey connaissait le culte ainsi que son quartier général et qu'il espérait découvrir l'emplacement des ruines de la ville du bassin du Congo que Sir Jermyn avait découvertes au XVIII^e siècle et qu'une théorie instaurait comme le berceau de toute civilisation humaine. Si les Investigateurs parlent du Pharaon Noir, Neville leur rétorquera qu'il a certainement dû surgir de

cette même ville. Un jet réussi de Psychologie permettra de déceler que Jermyn croit fermement en cette hypothèse.

Cette cité existe réellement et Neville possède des cartes, indiquant son emplacement, qu'il a obtenues auprès d'Arthur Neville alors que ce dernier se trouvait au Congo. Le chemin de fer ougandais pourrait réduire la durée d'une expédition vers cette ville. Neville a toujours désiré aller dans la Cité du Gorille Blanc mais le courage lui manquait. (En fait, Sir Aubrey n'avait nullement l'intention d'y aller, ce n'était qu'une autre couverture). Si les Investigateurs réussissent un jet d'Eloquence tout en discutant avec Neville Jermyn pour en savoir plus au sujet du Gorille Blanc, ils ont des chances de le persuader de les guider sur cette fausse piste. Si le Gardien désire en faire un scénario, il n'aura rien à voir avec l'intrigue des *Masques de Nyarlathothotep*, ni avec le Mythe de Cthulhu.

Neville Jermyn pourra être de quelque secours aux Investigateurs en leur indiquant les pistes menant dans l'arrière pays ou en les aidant à engager des porteurs, etc... Il affirme avoir engagé tous les porteurs de l'expédition Carlyle, bien plus qu'il n'en fallait en fait, mais Sir Aubrey insistait sur le nombre. La conclusion logique qu'en a fait Neville est qu'ils avaient l'intention de ramener bien plus de choses qu'ils n'en avaient emportées. En fait, Sir Aubrey avait besoin de sacrifices humains pour le Dieu de la Langue Sanglante. La Langue Sanglante, le Pharaon Noir et M'Weru sont des noms inconnus pour Jermyn.

Les Investigateurs peuvent s'introduire chez Neville Jermyn. Ils y découvriront de nombreux objets africains, certains de nature occulte comme le montrera un jet réussi d'Occultisme. Le hasard veut que Neville possède un objet du Mythe : une sculpture en ébène représentant une Horreur Chasseresse. Cet objet permet à son possesseur de jeter un sort de « Contrôler une Horreur Chasseresse » sans le connaître. C'est un homme de la tribu Luo de Nakura qui la lui a donnée.

Les vieilles cartes indiquant l'emplacement de la ville du Gorille Blanc se trouvent dans le tiroir supérieur de son bureau.

NEVILLE JERMYN, (Blanc), un avocat et un drôle d'oiseau.

FOR 8 CON 6 TAI 10 DEX 8 APP 10
SAN 15 INT 13 POU 10 EDU 16 PdV 8

COMPÉTENCES : Mythe Africain 35 %, Anthropologie 25 %, Archéologie 35 %, Parler les dialectes Bantu 50 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Discussion 20 %, Histoire 20 %, Droit 35 %, Bibliothèque 45 %, Linguistique 20 %, Occultisme 15 %, Eloquence 15 %, Monter à Cheval 50 %, Parler le Swahili 85 %.

ARMES : aucune.

Le Dr Horace Starret

Ce médecin est aussi le recteur anglican de Nairobi. Il réside maintenant à l'hôpital et à l'école de la mission de la Ville Noire dont il a contribué à l'élaboration. Si les Investigateurs parlent de leur prochain départ vers l'arrière pays, il leur fera une leçon sur les maladies africaines, les poisons et les précautions nécessaires. Il terminera en leur assurant que la région d'Aberdare est relativement douce et salubre.

L'expédition Carlyle est entrée en rapport avec le Dr Starret pour lui acheter du matériel médical, de la vaseline, de l'opium, etc... autant de choses qu'ils ne pouvaient plus acheter dans les pharmacies locales pendant plusieurs semaines. En échange, Mlle Masters a fait un don généreux à l'église. Le Dr Starret lui en a été très reconnaissant.

Il a donc été très affecté par la nouvelle du massacre. Il a contribué à l'examen médical de certains cadavres amenés à Nairobi pour y être enterrés. Ces corps étaient déchi- que-

tés. Les lambeaux de chair auraient dû être dévorés par les animaux ou auraient dû pourrir. Mais ils étaient miraculeusement intacts après un séjour de plusieurs semaines dans la jungle. Malgré tout, les médecins ont découvert de nombreux indices leur permettant d'affirmer que la mort était bien intervenue plusieurs semaines auparavant. « Une conclusion bien étrange, vous en conviendrez. Mais cela me conforte dans ma foi, Messieurs ; ces malheureux ont été condamnés par la main même du Maudit ! Une malédiction surnaturelle est la seule explication possible ».

D^r HORACE STARRET, (Blanc), Recteur anglican et médecin.

FOR 6	CON 12	TAI 10	DEX 12	APP 9
SAN 70	INT 13	POU 5	EDU 18	PdV 8

COMPÉTENCES : Marchandage 25 %, Discussion 30 %, Diagnostiquer une Maladie 85 %, Conduire une Automobile 15 %, Parler/Lire/Écrire l'Anglais 75 %, Premiers Soins 95 %, Histoire 50 %, Droit 25 %, Linguistique 65 %, Éloquence 60 %, Psychologie 20 %, Parler le Swahili 60 %, Soigner une Maladie 75 %, Soigner un Empoisonnement 63 %.

ARMES : Foi tenace !

Roger Corydon (Blanc)

Mr Corydon est le sous-secrétaire aux Affaires internes et donc un contact génial et utile. Il a supervisé l'enquête sur le massacre de l'expédition Carlyle, mais c'est le Gouverneur de la Colonie du Kenya qui en a retiré tout les honneurs. C'est un dossier classé depuis bien longtemps, il s'en lave les mains. Certains Nandis ont été punis, mais il va sans dire que beaucoup d'autres de ces crapules qui méritaient, elles aussi, une punition ont dû pouvoir s'enfuir. Corydon est étonné que cette affaire provoque toujours de l'intérêt. « Votre Mr Elias m'en a parlé lui aussi. Un type plutôt exalté et excitable, je crains de l'avoir déçu ». Les cadavres des porteurs ont été préservés par le froid intense et hors saison qui régnait dans la région. Je suis persuadé que les Nandis ont tué et torturé les Blancs lors d'horribles cérémonies secrètes. Un jour peut-être, on retrouvera les restes de Carlyle et de ses amis et le rideau sera tiré sur cette regrettable affaire ».

Les Investigateurs peuvent examiner les Archives publiques afin de retrouver la trace des témoins. Certains sont morts maintenant, entre autre le Lt Mark Selkirk (décédé dans un tragique incendie !). La plupart ont changé de poste, de pays, voire de continent. L'armée possède ses propres archives.

Le capitaine Montgomery et le sergent Bumption (Blancs)

Nairobi, le quartier général des « Africans Rifles ». Le capitaine Montgomery lisse ses moustaches de plaisir en pensant aux éloges que Mme Smythe-Forbes fait de lui et offre aux Investigateurs sa totale coopération. Malheureusement, de longues recherches dans les archives ne permettront de découvrir qu'un seul homme ayant observé le site du massacre, il s'agit du sergent Léonard Bumption qui n'était alors qu'un simple messager. Il est à la caserne en ce moment. Le capitaine Montgomery le fera appeler dans son bureau.

Bumption leur apprendra que plusieurs groupes de recherche étaient disséminés sur cette zone. Son groupe a cherché pendant environ deux semaines avant de trouver cette maudite clairière. Selon lui, des preuves irréfutables montraient que Carlyle, Sir Aubrey, etc... étaient parmi ces cadavres et donc bel et bien morts. Il affirmera avoir vu la tête tranchée d'Hypatia Masters. Il ne pense pas qu'un culte mystérieux soit responsable de ce massacre. En affirmant cela, Lennie prouve sa loyauté vis-à-vis de ses supérieurs qui ont insisté auprès de lui pour que cette affaire reste classée. Bumption est un menteur émérite, un

jet réussi de Psychologie ne permettra pas de déceler si, oui ou non, il dit la vérité. Ce qui suit est le passage le plus intéressant de son histoire.

« C'était vraiment moche. J'n'avais jamais rien vu d pareil. Des corps partout — non, pas des corps, mais des morceaux d'corps : une tête par ici, un bras par là, déchiquetés comme du papier journal. Quelque chose s'était emparé de ces pauvres types et les avait mastiqué, d'mande pardon, Messieurs. On aurait pu penser que les chacals et les buses les auraient rongés jusqu'aux os avant qu'on arrive, mais les Nègres disaient que même les animaux évitaient ce coin et n'auraient certainement pas touché à cette viande. Je pense que même les animaux ressentaient ce mal. Mais je ne souhaite plus jamais rien revoir de tel ».

Si les Investigateurs pensent à le lui demander, Lennie a connu Nails Nelson par hasard au rendez-vous des ivrognes. Il dira l'avoir aperçu la nuit dernière au « Loyal Defender » le bar qui jouxte la caserne. Il dira qu'il serait heureux d'accompagner ces Messieurs jusqu'au bar, mais la patience du capitaine a des limites et il congédiera ce vaillant guerrier.

Bertram « Nails » Nelson

Comme l'avait prévu Lennie, Nails Nelson se trouve, ou ne tardera pas à se trouver, au bar du « Loyal Defender » (il y a 65 % de chance par heure pour qu'il apparaisse). Nelson est négligé et mal rasé. Il est de taille moyenne mais possède des mains puissantes. Il se plaint et mendie de façon méprisante. Il a traversé une mauvaise passe dernièrement et maintenant il doit vivre dans un trou à rat comme le dernier des trouffions.

Nelson ne possède pratiquement aucune information solide. Il ne se souviendra de rien jusqu'à ce que les Investigateurs lui aient payé un verre. S'ils refusent, il y a 75 % de chance pour qu'il s'excite un peu. S'ils acceptent, il leur dira qu'il a vu Brass Brady une fois à Hong Kong (3 verres sont nécessaires pour en savoir plus). Les papilles gustatives bien humidifiées, il se souviendra alors que c'était en 1923. Brady se trouvait au Bar du Lys Jaune, rue Wan Shing dans la zone de la Causeway Bay. C'est tout ce dont il se souvient. Il est persuadé de ne rien avoir à ajouter, et pour cause : Brady n'aurait jamais fait confiance à ce minable.

Nelson était toujours emprisonné pour manquement au devoir lorsque l'expédition Carlyle arriva en Afrique. Il a entendu des centaines d'histoires à propos de toutes sortes de cultes et il est prêt à en inventer de nouvelles si les Investigateurs lui paient à boire. Il aimerait bien travailler pour eux et il affirmera connaître l'Afrique comme sa poche. Il connaît plus ou moins de nombreuses langues, ses bases proviennent des noms et des mots entendus dans les bars ou chez les prostituées. Aussi longtemps que les Investigateurs maintiendront une discipline stricte sur lui, et le priveront d'alcool et de drogue, il pourra s'avérer utile ; mais si jamais ils doivent dépendre de lui, il s'enfuira (en volant ce qu'il trouvera). Il ne connaît pas l'emplacement de la Montagne du Vent Noir, mais il est déjà allé dans la forêt d'Aberdare.

NAILS NELSON, (Blanc), soldat de fortune, veule et incapable.

FOR 15	CON 13	TAI 15	DEX 13	APP 7
SAN 30	INT 11	POU 6	EDU 4	PdV 14

COMPÉTENCES : Marchandage 15 %, Camouflage 40 %, Grimper 55 %, Démolition 25 %, Esquiver 65 %, Électricité 15 %, Parler/Lire/Écrire l'Anglais 45 %, Se Cacher 75 %, Sauter 40 %, Linguistique 05 %, Écouter 25 %, Mécanique 40 %, Discrétion 60 %, Trouver Objet Caché 50 %, Parler le Swahili 05 %, Nager 35 %, Lancer 35 %.

ARMES : Coup de pied 70 %, dégâts 1D6+1D4
 Fusil cal. 20 50 %, dégâts 2D6+1D6+1D3
 Petit gourdin 50 %, dégâts 1D6+1D4 ; parade 40 %
 Poignard de commando 45 %, dégâts 1D4+2+1D4,
 parade 40 % Coup de tête 35 %, dégâts 1D4+1D4
 Coup de poing 30 %, dégâts 1D3+1D4

Johnstone Kenyatta (Noir)

Jackson Elias parle de cet homme dans ses notes. Sam Mariga le connaît, ainsi que Mme Smythe-Forbes, Roger Corydon, le capitaine Montgomery et la plupart des autres habitants Blancs de Nairobi, mais ils n'en parleront certainement pas en termes élogieux. Ils soutiennent parfois que c'est un agitateur ou bien le traitent de charlatan ou de médecin-sorcier (il s'agit en fait d'une insulte contre son grand-père). Ses rapports avec la magie reviennent dans chaque bouche. Il vit dans la Ville Noire, rue Marianna, mais la plupart du temps, on peut le trouver dans les bureaux de la Fédération Centrale Kikuyu, une organisation noire africaine qui lutte pour obtenir une représentation noire au sein du gouvernement colonial. Les Blancs le considèrent, pour la plupart, comme un fauteur de troubles. Presque tous les habitants des quartiers Noirs, qu'ils appartiennent à la tribu Kikuyu ou non, pourront indiquer aux Investigateurs l'emplacement des bureaux de la F.C.K., dirigés par cet homme intelligent et charismatique.

Les hommes de race blanche ou brune pénètrent rarement dans le vestibule d'entrée de la F.C.K. Kenyatta s'y trouve en permanence et remarquera immédiatement les Investigateurs. Lorsqu'ils lui parleront de Jackson Elias, de la Langue Sanglante ou de tout autre évènement ou personnage reliés au Mythe, Kenyatta les observera intensément et les invitera à passer dans la pièce voisine « Où nous serons entre nous, Messieurs ». Son anglais est parfait.

Il écouterait attentivement, repoussant leurs questions jusqu'à ce qu'il comprenne précisément leur mission. « Toutes ces vieilles histoires sont cruelles », dira-t-il, « et ma connaissance en est imparfaite. Il y a plus de vingt ans, je me suis enfui de chez moi où j'entendais nombre de ces histoires car mon grand-père était un puissant « Murogi », un devin. J'ai essayé de percer le voile de ce monde secret, mais aussi de pénétrer dans votre univers, Messieurs.

Quelle ironie, alors que je m'efforce d'appréhender votre civilisation, vous vous intéressez à notre savoir ».

Pendant un temps, il semble méditer. « Il y a beaucoup de choses que je ne comprends pas dans tout ce que vous m'avez dit, et il y a aussi bien des choses que j'ai du mal à croire. Mais je perçois quelque chose en vous. Sans doute des traces du pouvoir de mon grand-père qui s'attachent à moi. Si vous êtes d'accord, il y a un homme que vous devez rencontrer. Je n'en avais pas parlé à Jackson Elias car il me paraissait condamné et je ne voulais pas accabler mon ami d'un tel fardeau. Mais vos destinées sont encore inachevées, de grandes victoires vous attendent sans doute, ainsi que des tragédies semblables à toutes celles que vivent les mortels ».

Si les Investigateurs acceptent le rendez-vous, Kenyatta disparaîtra pendant quelques minutes. « Un ami vous attend près de la porte. Suivez-le à distance, il veillera à ne pas vous semer. S'il s'arrête et paraît attendre, faites-en autant. Il franchira une porte jaune, suivez-le rapidement et sans hésiter. Je suis content de vous avoir connu ». Il tendra la main à chaque Investigateur.

Un grand Noir vêtu d'une chemise et d'un pantalon d'un blanc légèrement teinté les attendra, il sourira puis se dirigera vers la porte. Kenyatta invitera les Investigateurs à le suivre et les quittera sur un « Bonne journée, Messieurs ».

Johnstone Kenyatta (Johnstone Kamau jusque dans les années 20 puis, plus tard, Jomo Kenyatta jusqu'à la fin des années 30) est non seulement extrêmement utile aux Investigateurs, mais de plus il fait l'un des délices du jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu* : c'est une personnalité que les Investigateurs rencontreront avant qu'il devienne célèbre. Les Gardiens intéressés par le folklore kenyan peuvent lire son livre « Au pied du Mont Kenya ». Les différentes biographies de Kenyatta élargissent l'arrière plan général de Nairobi à cette époque. Il finira par mener le Kenya à l'indépendance et il deviendra le premier président de ce nouveau pays. En 1952, les Britanniques l'accuseront d'avoir dirigé la campagne de terreur Mau-Mau ; en fait la Langue Sanglante est la seule responsable — une autre atrocité perpétrée par Nyarlathotep et les Dieux Extérieurs.

Le vieux Bundari

Difficile de le rencontrer mais encore plus dur d'apprendre son existence. Il est disponible à des heures bien irrégulières. Les Investigateurs finiront par respecter ses pouvoirs mais seront sans doute déconcertés par ses mobiles.

Les Investigateurs traverseront la ville noire le plus normalement possible. Si l'un des joueurs réussit un jet d'Idée, il s'apercevra que leur guide se préoccupe autant de ne pas être suivi que de les guider vers... Mais qui, en fait ?

Ces quartiers de Nairobi sont pauvres mais les habitants sont souriants et n'ont pas perdu tout espoir. La plupart des maisons ne sont composées que d'une seule et unique pièce. Les parois sont en boue, les toits sont faits d'herbes liées et de larges feuilles. De temps à autre, la maison plus vaste d'un quelconque entrepreneur offre un contraste frappant. La prospérité se juge surtout à la façon dont le toit protège de la pluie — toits faits de galets, de tuiles, ou d'amalgames de planches de caisse et de plaques de métal martelées qui donnent à leur propriétaire un statut supé-

rieur à celui que confère un toit d'herbes liées et de paille qui laisse entrer la pluie.

Lorsque les Investigateurs franchiront la porte jaune, ils se retrouveront dans un petit hangar à côté d'une Rolls Royce jaune en assez mauvais état. Leur guide leur ouvrira la porte et leur fera signe de monter. Quelques minutes plus tard, la voiture cahotera le long d'une piste poussiéreuse à plusieurs kilomètres de Nairobi, dispersant bicyclettes et attelages et soulevant derrière elle un épais nuage de poussière. Les Investigateurs seront en route pour Boyovu, un petit village africain où vit Bundari, un des magiciens tribaux les plus puissants et les plus respectés de toute l'Afrique Orientale.

Sans la recommandation de Kenyatta, il est peu probable que les Investigateurs aient pu rencontrer Bundari. Mais une fois sur place, ils devront ressortir vainqueurs de l'examen minutieux que leur fera subir l'assistant de Bundari, Okomu. S'ils ont apporté des objets magiques avec eux et s'ils les montrent à ce Okomu, ce dernier les prendra beaucoup plus vite au sérieux.

Lorsque la voiture stoppera au-delà du cercle des huttes, leur guide/conducteur sortira mais les invitera à rester à l'intérieur. Il parlera longuement et d'un ton persuasif à Okomu, un jeune homme à l'aspect fragile. Il fera chaud dans la voiture. Rapidement, les enfants du village s'agglutineront autour d'elle et risqueront un coup d'œil à l'intérieur, leurs yeux ronds brillant d'honnêteté et de curiosité. Si les Investigateurs leur font des petits signes ou leur parlent, les enfants riront entre eux et se parleront tout bas.

Finalement le guide les présentera en hésitant à Okomu. Malgré son excellent anglais, ce dernier se montrera grossier et impoli par ses questions pressantes qui irriteront les Investigateurs. Il voudra à tout prix connaître les détails, les motifs cachés derrière leurs affirmations et leurs réponses le feront sourire d'un air méprisant. L'un des Investigateurs doit réussir un jet de Discussion ou d'Éloquence pour arriver à convaincre Okomu qu'ils sont dignes de parler avec le Grand Bundari. Si la tentative échoue, les Investigateurs devront repartir et essayer de nouveau le lendemain.

Okomu se montrera plus sympathique une fois convaincu de l'urgence de leur mission. Il connaît la Langue Sanglante et admet que le culte est responsable du massacre de l'expédition Carlyle. Mais à l'origine de ce massacre, c'est une magie maléfique qui permet de convoquer des bêtes des Autres Plans pour tuer et emporter les victimes.

Ceux qui disparurent furent emportés vers la Montagne du Vent Noir, un lieu maudit que tout le monde évite. Même les plus grands sorts sont impuissants face à cet endroit. Cette montagne est appelée ainsi car un dieu terrible y réside : une fois par an, il libère le Vent Noir qui sème épidémies, famine et désastres dans son sillage. Afin de satisfaire leur dieu, les membres du culte enlèvent et sacrifient les villageois. Il leur apparaît alors dans toute sa puissance. Il est aussi grand que la montagne elle-même et n'a pas de visage : seule un tentacule rouge sang pend de ce qui devrait être un visage. Des montres de toutes formes le servent. La seule vision de ce dieu hideux peut rendre un homme fou.

La prêtresse de ce dieu se nomme M'Weru. Elle vit dans la montagne. C'est elle qui prophétisa l'arrivée du fils du Dieu, mi-homme, mi-monstre qui déchainera folie et terreur sur le monde.

Okomu peut leur faire le plan d'une piste qui mène à la Montagne du Vent Noir, mais il les avertira de ne pas s'aventurer trop loin. Ils seront sans aucune protection. De vieilles histoires parlent d'un grand signe, l'Œil de Lumière et de Ténèbres, qui pourrait à jamais enchaîner ce dieu cruel dans la montagne, mais nul ne sait où il se trouve. Certains magiciens possédant la préscience prétendent que ce signe existait encore il y a quelques années, mais que le dieu manipula des hommes pour le détruire. Si les Investigateurs possèdent la moitié de la pierre de protection que Nyiti avait à El Wasta en Égypte, ou celle que Jack Brady cachait à Shanghai, et qu'ils la montrent à Okomu, ce dernier s'emflammera. Bundari et lui devront l'étudier pendant un mois afin de découvrir les moyens de l'utiliser : il y a 5 % de chance pour qu'ils réussissent durant chaque mois qui suivra où les Investigateurs attendront les résultats.

Bien que Bundari soit un magicien très puissant, il a du travailler afin de se fortifier et entrer plus profondément en conjonction avec les Autres Plans. La présence du magi-

icien dans les Autres Plans constitue un courant entre notre univers et beaucoup d'autres. Le rôle d'Okomu est de surveiller notre réalité pour Bundari. Ce dernier possède bien d'autres (incroyables) assistants qui exécutent des tâches semblables afin de renforcer sa présence dans les Autres Plans. Les Investigateurs devront attendre patiemment que l'esprit de Bundari réintègre son enveloppe charnelle et notre plan. Ce processus peut prendre des heures, mais les Investigateurs doivent quand même s'installer près de l'enveloppe vide de ce qui est Bundari, sinon ce dernier peut ne pas réintégrer son corps avant des jours.

Vue de l'extérieur, la hutte de Bundari est un vivant exemple de l'architecture Masai qui se caractérise par ses courbes douces. Mais elle est à la fois plus grande et bâtie différemment des autres habitations rondes en boue du reste du village. Comme les autres huttes, elle est entourée d'une haute palissade. En franchissant le rideau d'entrée, les Investigateurs réalisent que la hutte de Bundari ressemble à une coquille d'escargot, le passage d'entrée longe les parois intérieures de la hutte avant de déboucher sur la pièce centrale. Ce chemin est obscur, mais les Investigateurs pourront distinguer des fétiches, des signes, des masques etc... placés de chaque côté du passage sur le mur intérieur et extérieur blanchi à la chaux. De nombreux autres symboles organisés selon des figures mystérieuses et occultes se retrouvent dans la pièce centrale. Un jet réussi d'Occultisme les identifiera comme des protections. Des symboles sont gravés dans le toit et sur le sol poussiéreux ; un jet réussi de Mythe permettra de découvrir que certains d'entre eux ont un rapport avec les Dieux Extérieurs. Au milieu de la pièce, un vieil homme est assis, si calme qu'il paraît mort.

Les Investigateurs devront rester assis en face de lui pendant 1D6+6 heures avant que Bundari commence à remuer. Okomu leur proposera des cacahuètes, du plantain cuit et du lait. Les Investigateurs ne devront pas parler, cela provoquerait un retour trop rapide de Bundari des ses voyages interdimensionnels.

Au bout d'un certain temps, le corps du vieil homme se raidira et des mouvements imperceptibles permettront aux Investigateurs de réaliser que les premiers signes de vie apparaissent dans un être humain qui n'était pas là quelques minutes auparavant. Bundari ouvrira les yeux et observera chacun des Investigateurs. Peut-être mentionnera-t-il un quelconque événement relatif à leur passé afin de faire preuve de ses pouvoirs...

LES CADEAUX DE BUNDARI : La tapette à mouches

Le manche est en ébène et gravé de symboles kikuyu. Dans de nombreuses cultures africaines, la tapette à mouches est considérée comme un moyen de défense contre les esprits mauvais qui prennent souvent la forme de mouches. Les magiciens possèdent souvent des tapettes parmi leurs accessoires. (Un jet réussi d'Occultisme ou d'Anthropologie permettra de découvrir ce détail). Cette tapette à mouches a deux pouvoirs spéciaux. Bundari expliquera seulement qu'elle a le pouvoir de déceler et de résister au mal.

1. Elle ajoute six Points de Magie à la capacité de son détenteur de se défendre contre la magie. On ne peut pas l'utiliser pour jeter des sorts ou pour vaincre le POU d'une autre créature. L'augmentation des Points de Magie défensifs n'intervient qu'au moment voulu. Si le détenteur de la tapette est vaincu, l'instrument résistera tout de même aux prochaines attaques.

2. On peut utiliser la tapette pour détecter un mal caché. Elle ajoute alors 25 % aux chances de succès du détenteur dans la compétence utilisée — par exemple, si les Investigateurs sont à la recherche de l'entrée secrète d'un temple du Mythe, ces 25 % s'ajouteront au score de Trouver Objet Caché du détenteur ; ou si ce dernier étudie un livre du Mythe, ces 25 % augmenteront ses chances de réussir une bonne traduction. Elle n'augmentera pas les chances de succès pour apprendre ou lancer un sort.

EXEMPLES DE MAGIE TRIBALE AFRICAINE**Invoquer le pouvoir de Nyambe**

Le lanceur du sort exécute un rituel qui nécessite de nombreux composants et doit sacrifier 1 point de POU. En échange, il obtient 2D6 Points de Magie utilisables dans tous les domaines.

Exorcisme

Un sort complexe qui requiert une journée entière d'incantations et de nombreux composants. Après une contribution de 10 Points de Magie pour amorcer le sort, le POU de l'exorciste est confronté à celui de l'entité qui possède la victime. Des assistants volontaires connaissant le sort peuvent ajouter chacun la moitié de leur POU (division arrondie par défaut) aux efforts du lanceur du sort. Ce sort est rarement utilisé sans aide extérieure. Il peut s'avérer utile pour aider une personne possédée par Y'Golonac ou par l'esprit d'un membre de la Grande Race de Yith.

Sérénité

Ce sort permet au bénéficiaire de ne plus ressentir les douleurs, même les plus intenses pendant au moins une heure. On peut aussi l'utiliser pour apaiser une personne folle et la ramener à un état plus normal sur la même période de temps. Ce sort coûte trois Points de Magie.

Écran de protection

Il confère au sorcier une protection magique contre les attaques non magiques. Chaque Point de Magie utilisé pour créer cette protection donnera au lanceur du sort 1D6 points de protection. Cette protection disparaît lorsque les dégâts sont importants. Ainsi, si un personnage utilisant ce sort obtient 12 points de protection et qu'on lui inflige 5 points de dégâts, il ne lui restera

plus que 7 points de protection. Cette protection est inefficace contre les armes enchantées. Mais ce sort s'avérera utile contre les attaques physiques portées par des créatures ou des entités normales ou surnaturelles.

Guérison

Ce sort requiert trois Points de Magie. Il faut toucher le bénéficiaire du sort. Il ne guérit pas automatiquement les blessures mais il accélère le processus normal de guérison, diminuant de moitié le temps de convalescence nécessaire. Il faut 5 minutes pour le lancer.

Voyage extra-dimensionnel

C'est au bout d'une journée entière de rituel et après avoir dépensé 15 Points de Magie que ce puissant sort prendra effet. Le lanceur du sort pourra alors entrer dans d'autres plans. Il est même possible qu'il puisse l'envoyer là où réside un Dieu du Mythe de Cthulhu, mais il faudrait vraiment que le voyageur y soit obligé. Cette période de transe dure 1D6+3 heures. C'est une version mineure des immenses capacités interdimensionnelles de Bundari.

Chercher ce qui est perdu

Chaque Point de Magie dépensé augmente de 10 % les chances de trouver un objet perdu. Ce dernier doit être connu et la portée du sort n'excède pas 90 mètres. Il ne faut qu'une minute pour lancer ce sort qui dure dix minutes.

Parler avec les oiseaux/les serpents

Deux sorts différents qui sont lancés de la même manière : il faut sacrifier 2 Points de Magie, ce qui permet alors au lanceur du sort de discuter avec les oiseaux ou/et tous les serpents qu'il trouvera. Ce sort dure 1D6+6 minutes.

Utilisant Okomu comme traducteur, il leur dira : « Votre mission est dangereuse et les temps sont difficiles. Dois-je vous dire des choses plaisantes ou la vérité ? La Langue Sanglante devient arrogante. Dans toute la région, des gens disparaissent dans la montagne, enlevés par le culte pour d'horribles sacrifices à venir. Les chefs de tribu sont discrédités par des pensées et des actes corrompus. Parmi nous, nombreux sont ceux qui prient constamment Ngai, le seigneur du Kere-Nyaga — le Mt Kenya — pour écarter ce mal.

« Si vous êtes courageux, peut-être pourrez-vous accomplir des grandes choses. Vous devrez vous dépêcher. Okomu pourra prendre les dispositions que vous souhaitez. Mais il ne peut pas faire autant que moi : j'ai des présents pour vous ».

Le Gardien est libre de décider si, oui ou non, le destin de Bundari et d'Okomu sera d'accompagner et de guider les Investigateurs jusqu'à la Montagne du Vent Noir. Okomu leur recommandera Sam Mariga qui, selon lui, est un homme résistant. Johnstone Kenyatta acceptera de les accompagner s'ils le lui demandent. Okomu (11 points de vie) ne se battra jamais, n'utilisant son corps que pour protéger Bundari. Ce dernier peut, s'il le désire utiliser ses pouvoirs magiques. Tout dépend de s'il se trouve oui ou non sur notre plan. La plupart du temps, il faudra transporter son corps.

Si les Investigateurs savent comment utiliser le symbole de Garde, Bundari les accompagnera jusqu'à un endroit propice à son installation.

LE CAMÉLÉON

Un étrange reptile est enfermé dans une petite cage en bois. C'est une chose marron grisâtre, à la peau squameuse et nantie de trois cornes émergeant de son front. « Voici mon ami, Celui Qui N'Est Pas Ce Qu'il Paraît, vous pouvez l'appeler « Lui » pour plus de commodité. Emmenez-le avec vous et nourrissez-le bien régulièrement de mouches. Il vous sera utile une seule fois et pas contre la magie. Vous n'aurez qu'à ouvrir la cage et le libérer ».

C'est merveilleux de voir comme les insectes de toutes sortes évitent le voisinage de « Lui », protégeant ainsi totalement les Investigateurs des piqûres d'insectes. Mais cela implique aussi que quelqu'un doive passer son temps dans la brousse à capturer des mouches.

Sous sa forme normale, le caméléon à trois cornes ne pèse que quelques grammes et possède deux points de vie. Si de dangereux membres du culte attaquent les Investigateurs, ce petit animal charmant, une fois libéré, se transformera en monstre de TAI 64 et essaiera d'engloutir tous les ennemis des Investigateurs, comme de vulgaires mouches, puis disparaîtra. Si les Investigateurs oublient de le nourrir, un « Lui » affamé essaiera de les dévorer. Une fois qu'il aura ingurgité trois de ces gros et gras Investigateurs/mouches, il disparaîtra, rassasié et retournera chez le vieux Bundari.

« Lui » disparaîtra en 1D20 minutes si on le transporte sur la Montagne du Vent Noir. Le pouvoir de Nyarlathotep anihile les forces permettant d'éloigner Celui du Vieux Bundari. En fait, ce pouvoir le téléporte instantanément sur le territoire des Boyovu.

CELUI QUI N'EST PAS CE QU'IL PARAÎT, l'énorme caméléon affamé.

FOR 70 CON 85 TAI 64 DEX 12
INT 3 POU 14 PdV 75 Déplacement 7

COMPÉTENCES : Repérer les grosses mouches 80 %

ARMES : Coup de langue gluante 75 %, dégâts 1D6 portée 12 mètres, viscosité de la langue FOR 7D6

PROTECTION : 8 points de carapace ; 2 points de langue

REMARQUES : Sa longue langue gluante et préhensile est l'arme principale de « Lui ». Le fait d'être touché et de se retrouver enroulé dans sa langue occasionne la perte de 1D6 PdV et nécessite un round de combat. La victime a une chance de se libérer de cette prise de FOR 7D6. Le round suivant, elle se retrouvera dans l'estomac de « Lui » et mourra.

LE VIEUX BUNDARI, (Noir), Grand Magicien Tribal.

FOR 3 CON 18 TAI 7 DEX 12 APP 14
 SAN 50 INT 9 POU 25 EDU 3 PdV 13

COMPÉTENCES : Marchandage 50 %, Mythe de Cthulhu 25 %, Discussion 50 %, Esquiver 60 %, Se Cacher 65 %, Écouter 75 %, Occultisme 80 %, Éloquence 65 %, Discrétion 65 %, Trouver Objet Caché 75 %, Suivre une Piste 50 %, Soigner une Maladie 35 %, Soigner un Empoisonnement 45 %, Zoologie 50 %.

ARMES : aucune

SORTILÈGES : Tous les sorts de Bundari sont des sorts de magie tribale africaine qui sont transmis secrètement de génération en génération. On ne les apprendra jamais aux Investigateurs. Mais s'ils gagnent la confiance de Bundari, ce dernier peut accepter de les aider. Voir plus loin pour plusieurs exemples des sorts de Bundari. Les Gardiens peuvent en ajouter s'ils le désirent. Il ne faut dépenser aucun point de Santé Mentale pour les jeter.

Tandoor Singh

L'homme qui vendit du thé à l'expédition Carlyle tient toujours une boutique Rue Biashara. Des Investigateurs résolus pourront démasquer et vaincre cet ingénieux meurtrier.

Le vendeur de thé le plus réputé de toute la ville brune vit dans son arrière boutique de la rue Biashara. C'est un petit bâtiment lambrissé de planches de recouvrement et surmonté d'une coupole. Bien que n'étant pas prêtre, Tandoor Singh est un agent important de la Langue Sanglante qui lui a donné carte blanche avec les étrangers (Indiens, Anglais, etc...) présents dans la colonie du Kenya. Il a acquis ce pouvoir en récompense des services rendus lors de l'enquête qui a suivi le massacre de l'expédition Carlyle. En tant qu'étrangers, les Investigateurs se retrouvent sur son territoire : il les considère comme siens et n'a pas fait part de leur présence à M'Weru. Mais il ne manquera pas de le faire si les Investigateurs viennent le voir et compromettent sa respectabilité, le forçant alors à demander de l'aide à M'Weru.

La boutique de Singh est connue de tout Nairobi. Si le Gardien n'a pas d'autre alternative, un Investigateur remarquera une publicité mise par Singh dans L'Étoile de Nairobi.

En surveillant la boutique, il y a 25 % de chance par nuit pour que les Investigateurs aperçoivent plusieurs Africains portant des bandeaux rouges entrer nonchalemment dans la boutique puis en ressortir quelques instants plus tard. Ils apportent des messages de M'Weru concernant des problèmes relatifs au culte. Si les Investigateurs ont déjà vu d'autres membres de la Langue Sanglante, ils reconnaîtront ces hommes pour ce qu'ils sont. A moins que les Investigateurs prennent soin de se cacher, Singh a 75 % de chance de remarquer que sa boutique est surveillée. Il organisera alors une nouvelle attaque. Si les Investigateurs ont l'intention de surveiller plus longuement la boutique de Singh, ils feront mieux de louer un local proche afin de pouvoir espionner en toute sécurité.

Si les Investigateurs parlent à Singh, il niera avoir connaissance de la Langue Sanglante. Oui, il a parlé à plusieurs reprises avec Sir Aubrey Penhew ainsi qu'avec d'autres membres de l'expédition : ce n'était que pour leur vendre du thé. Sir Aubrey prisait particulièrement un thé Oolong à la saveur délicate et l'humble Tandoor Singh était le seul à en posséder.

Un petit tour chez Singh

A environ 14 h puis, plus tard vers 19 h, Singh se rend dans un petit café proche de sa boutique afin de manger et de discuter avec d'autres marchands indiens. Tous les mer-

credis soirs, il joue aux échecs avec un compatriote de 19 h jusqu'à minuit. Nairobi possède des lois qui interdisent la plupart des activités commerciales le dimanche. Singh part souvent à la campagne après midi.

La boutique de thé possède une entrée principale et une porte latérale, toutes deux sont cadénassées (FOR 10). La rue Biashara est souvent bondée, la porte latérale permet plus de discrétion.

Rien d'extraordinaire dans la boutique qui se compose de la salle de magasin meublée d'un comptoir, d'une chambre fermée par un rideau et d'un entrepôt. La porte de l'entrepôt est cadénassée (FOR 10). La chambre reflète le sois-disant hindouisme de Singh. Plusieurs litographies pieuses, une splendide sculpture de Shiva et quelques brûleurs d'encens sont bien en vue. Il dissimule un registre sous son oreiller, mais les Investigateurs n'y découvriront que des renseignements montrant qu'il envoie et reçoit des chargements de son parent à Mombasa, Ahja Singh.

L'entrepôt est garni de petites caisses et de gâteaux de thé. Mais sous un tonneau, les Investigateurs découvriront une trappe, visible lorsque le tonneau est poussé sur le côté. Une volée de marches plonge dans l'obscurité.

La Cave de Tandoor Singh

C'est une pièce d'environ 4,50 mètres, le plafond s'élève à 3,30 mètres au-dessus du sol. Un pilier de support s'élève au centre de la pièce, les murs sont étayés de planches de bois brut. Tandoor Singh a creusé cette pièce à la main dans le plus grand secret pendant plusieurs mois. Elle sent la mort, probablement parce qu'il y a enterré les victimes de ses sacrifices humains (Un jet réussi de Trouver Objet Caché révélera un certain nombre de dépressions régulières et visibles sur le sol ; elles sont toutes longues de 1,80 mètres et larges de 90 centimètres).

Il y a trois niches pour déposer des bougies sur chacun des murs nord et sud.

Contre le mur est (le mur en face de vous lorsque vous descendez l'escalier) se trouve une statue de 1,20 mètres de haut, grossièrement taillée dans une pierre noire et représentant une silhouette semblable à un nain à quatre yeux. Chacun de ses quatre bras tient un tulwar. En guise de pied, elle a trois appendices semblables à des tentacules. La

statue représente un des multiples aspects de Nyarlathotep, celui connu en Inde sous le nom de Petit Rampant. De temps à autre, Tandoor Singh attire ici des enfants ou des prostituées et les sacrifie devant la statue, mais Nairobi est une petite ville et il ne peut le faire aussi souvent qu'il le voudrait.

Une paire de menottes est encastrée dans le pilier central.

Dans le coin nord-ouest de la cave, il y a un petit cabinet en pierre lourdement cadencé (FOR 15), il renferme un certain nombre d'objets importants.

UN COUPERET EN MÉTAL : Cet instrument a un manche en bois tordu. Le symbole du Petit Rampant est gravé sur la lame à un tranchant, (un jet réussi du Mythe de Cthulhu permettra de l'identifier). Tandoor utilise ce couperet lors des sacrifices pour tuer les victimes. Un jet réussi d'Archéologie ou d'Anthropologie indentifiera la facture du couperet comme étant d'origine indienne.

LES CÔNES D'ENCENS : Un paquet de 1D10+5 cônes. C'est l'encens des Autres Plans. Lorsqu'on le brûle et qu'on inhale la fumée, on voit les dimensions où vivent les Dieux Extérieurs. Ces terribles visions atteindront la Santé Mentale de ceux qui utiliseront les cônes d'encens (perte de 1D3/1D10 points de SAN). Si la fumée de plus d'un des cônes est inhalée en une seule fois, faites des jets de SAN cumulatifs pour chaque cône, mais ne changez pas les pouvoirs de la vision. Inhaler cette vapeur ajoute 1 point au score en Mythe de Cthulhu. De telles visions ne permettent jamais de voir un Dieu majeur du Mythe, par contre, bien d'autres choses troublantes et effroyables apparaîtront. Un seul cône d'encens peut affecter jusqu'à 50 personnes. Grâce à un jet réussi de Trouver Objet Caché, on découvrira des fragments intacts de ces cônes dans les niches des bougies.

LE CTHAAT AQUADINGEN : Il est écrit dans un dialecte Hindi, mais il est semblable à celui qui est cité dans le livre des règles de l'Appel de Cthulhu. Cette version contient un passage intéressant :

VOILE OBSCUR, un nouveau sort

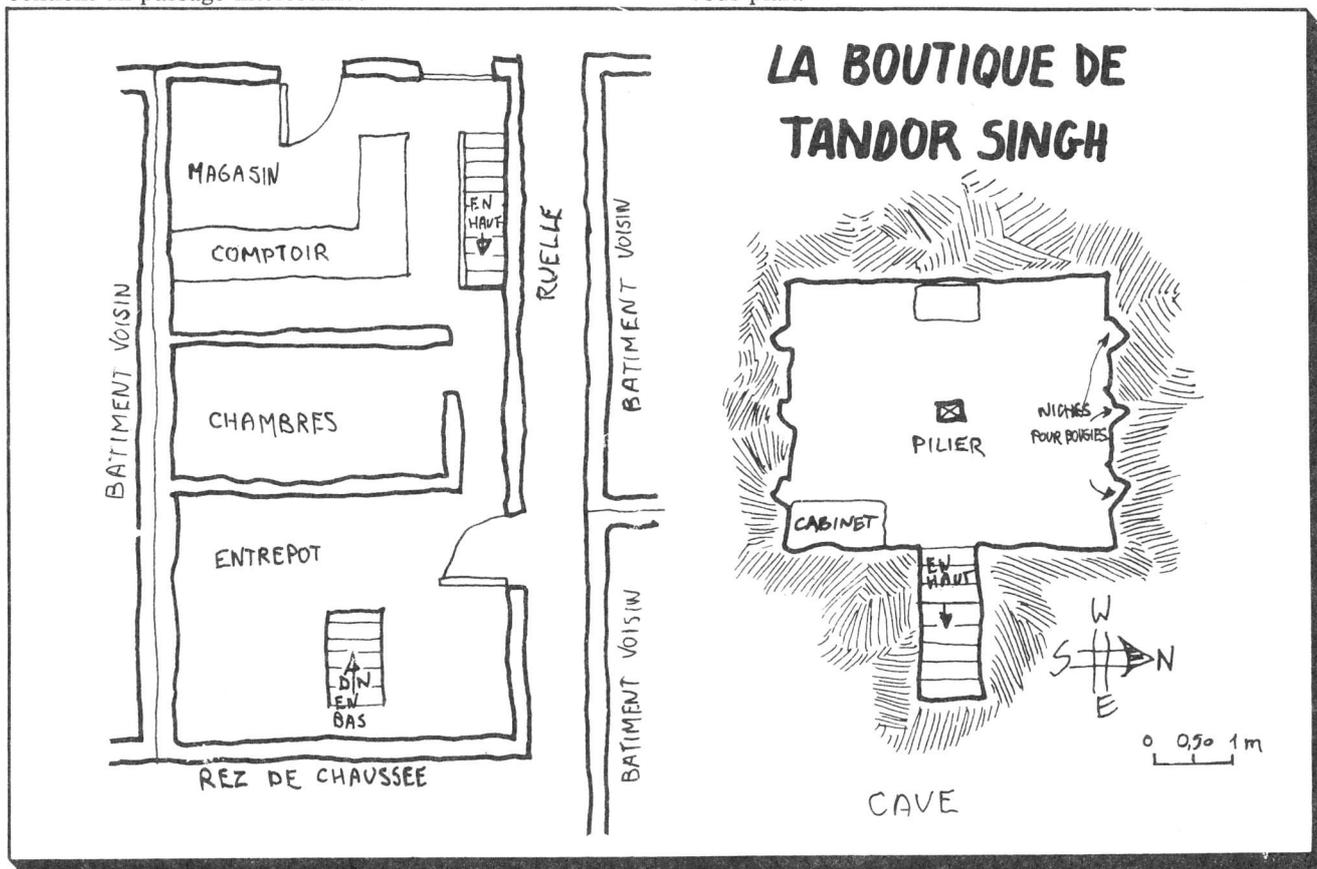
Les Points de Magie du lanceur du sort sont opposés à ceux de sa victime sur la Table de Résistance. Si la victime est battue, elle perd 1D10 points de SAN et elle est horriblement aveuglée : ses yeux fondent et tombent de leur orbite. La douleur est intense. La victime doit être visible et située à environ 27 mètres du lanceur du sort. Il faut dépenser 20 Points de Magie pour utiliser ce sort et 1D8 points de SAN. Il ne faut que dix secondes pour le lancer.

Alors le portail sera ouvert et le soleil sera occulté. Ainsi le Petit Rampant pourra éveiller au monde ceux qui vivent au delà. L'océan les engloutira puis les vomira et le léopard se nourrira de chair au printemps dans Rudraprayag —.

Une date du calendrier hindou correspond à ce jour. Il s'agit du 14 janvier 1926. Le léopard dont il est question pourrait être le mangeur d'hommes qui est apparu en Inde en 1926 et que l'on accusa de 125 meurtres avant de l'abattre en mai de cette même année. Cette bête pourrait faire le sujet d'un scénario passionnant.

UNE TUNIQUE JAUNE : Elle est brodée selon la tradition indienne du même symbole que celui du couperet. Il s'agit certainement d'une tunique cérémoniale.

Il n'y a rien d'immédiatement visible dans la cave qui lie Tandoor Singh au culte de la Langue Sanglante, mais il y en a quand même assez pour confirmer les soupçons des Investigateurs. Si quelqu'un découvre sa pièce secrète, Tandoor fera son possible pour éliminer les intrus qui menacent sa position dans le monde et au sein du culte. Les Investigateurs qui iront à la police sans preuve tangible (les quinze squelettes enterrés dans la cave pourraient faire l'affaire, par exemple), ne seront pas plus avancés. Il n'y a pas de crime à posséder une pièce étrange dans son sous-sol, cela se fait même chez les gens bien vous savez, et de plus, c'est très fréquent chez les Hindous. Alors, calmez-vous et évitez de venir nous déranger la prochaine fois, s'il vous plaît.



Une fois qu'il aura attiré l'attention de la police, Singh contactera M'Weru et lui demandera de lui venir en aide. Si elle se décide à intervenir, les Investigateurs sont en grand danger.

TANDOOR SINGH, (Indien), Marchand de thé et agent du culte de la Langue Sanglante.

FOR 8 CON 10 TAI 9 DEX 15 APP 12
SAN 0 INT 15 POU 21 EDU 6 PdV 10

COMPÉTENCES : Comptabilité 35 %, Marchandage 75 %, Échecs 50 %, Crédit 25 %, Mythe de Cthulhu 59 %, Discussion

50 %, Parler/Lire/Ecrire l'Anglais 55 %, Baratin 35 %, Se Cacher 65 %, Parler/Lire/Ecrire l'Hindi 65 %, Écouter 55 %, Éloquence 25 %, Pharmacologie 35 %, Psychologie 20 %, Discrétion 35 %, Trouver Objet Caché 35 %, Parler le Swahili 35 %.

ARMES : Couperet à viande 50 %, dégats 1D4+2
Dague 35 %, dégats 1D4

REMARQUE : Singh porte toujours sa dague cachée sur lui, il ne sait pas la lancer.

SORTILÈGES : Voile Obscur, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Signe de Voor.

La Montagne du Vent Noir

*Cette montagne meurtrière culmine au-dessus des plaines désolées.
Les monstrueux secrets tapés à l'intérieur éprouveront la force des Investigateurs.
Un rituel épouvantable se déroule sur ses flancs.*

LE VILLAGE NDOVU

Si les Investigateurs ont fait preuve de prudence et de méthode, ils possèdent bon nombre de renseignements et d'alliés. M'Weru n'est pas au courant de leur présence et ils ont une petite chance de faire échouer la naissance de l'enfant du Dieu. Si, comme c'est plus probable, ils ont raté plusieurs occasions en Egypte et au Kenya, ils devront se montrer extrêmement prudents durant cette partie de l'aventure ou affronter une vengeance terrifiante.

Le village Ndovu est Kikuyu. Il est situé à environ un jour au sud du site du massacre de l'expédition Carlyle. De ce point intermédiaire, il faut encore un jour pour atteindre la Montagne du Vent Noir. En utilisant le couvert des vallons et de la végétation d'Aberdare, le voyage durera de 4 à 7 jours depuis Nairobi. La route des plaines par Thika raccourcit le voyage de moitié, mais il est certainement surveillé par les membres du culte. Quelque soit l'itinéraire emprunté, il n'existe ni route, ni voie ferrée, ni rivière menant à Ndovu. Il n'y a que des sentiers.

Le village est petit et ressemble par bien des côtés à tous ceux que les Investigateurs ont déjà rencontrés. Ici, les toits sont en général de meilleure facture et les fossés ainsi que les ponts sont plus fréquents. Il pleut souvent.

Si les Investigateurs ont engagé Sam Mariga ou tout autre individu du même genre, il engagera les négociations pour eux, conseillant aux Investigateurs de ne rien révéler de leur véritable mission. Les habitants de Ndovu craignent profondément la Langue Sanglante et ne veulent pas entretenir de rapports avec ceux qui la cherchent. Mais si les Investigateurs gardent le silence, ils pourront utiliser Ndovu comme base de départ et en apprendre peut-être plus sur les cancans locaux. La connaissance du Kikuyu ou du Swahili (ou l'utilisation d'un traducteur) est nécessaire.

Nul dans la région ne rêve de s'approcher de la Montagne du Vent Noir. Personne non plus n'ira sur le site du massacre de l'expédition Carlyle. Dans la luxuriance verte de la forêt d'Aberdare, ce coin sombre et désolé est connu sous le nom de Lande Stérile. Les villageois indiqueront aux Investigateurs la direction à prendre pour se rendre dans ces deux endroits, mais ils les avertiront qu'ils partiront tout seuls.

Les Cancans Locaux

1. Dans la région, plus d'une douzaine d'hommes, de femmes et d'enfants ont disparu durant ces trois dernières semaines. Peu de recherches ont été entreprises : entre les mains du culte, leur destin est scellé.

2. Les carcasses de deux éléphants morts récemment ont été découvertes hier à quelques heures du village (Ndovu veut dire éléphant en Swahili). Si les Investigateurs le désirent, ils peuvent voir ces cadavres. Les circonstances de la mort sont étranges : aucun animal normal ne peut déchieter un éléphant. Les cadavres, boudés par les vautours et les chacals, ont gonflé dans des proportions ahurissantes et une substance verte commence à en suinter.

3. Le grand magicien du village Swara a été maudit par la sorcière M'Weru car il aurait osé se moquer de ses pouvoirs. Maintenant, ses cheveux tombent, il est aveugle et il balbutie comme un enfant. Le village Swara est situé à une demi-journée de marche en direction du Kenya ; rien d'intéressant là-bas, si ce n'est l'épave rampante d'un magicien autrefois puissant.

La Lande Stérile

De toute les forêts tropicales de notre planète, Aberdare est la seule à être tempérée. Des cèdres géants, des camphriers, des figuiers, des oliviers d'Afrique Orientale y prolifèrent, remplacés plus haut par des bambous des montagnes. La végétation est abondante et les déplacements hors piste sont lents. Les flancs des montagnes sont souvent rafraîchis et humidifiés par le brouillard, la brume ou les pluies. Il faudra traverser plusieurs torrents. Des antilopes des forêts, des sangliers géants, des céphalophes, des élans, des léopards, des gypaetes barbus, (un oiseau de proie aussi gros qu'un aigle), vivent ici. Plus bas, c'est le règne du Mamba Vert, un serpent des arbres incroyablement agile et rapide ainsi que des cobras et des vipères heurtantes (le Mamba Noir dont la morsure est presque toujours mortelle préfère le climat plus sec).

Des montagnes aux neiges éternelles s'élèvent de chaque côté. L'air est pur et vivifiant. Un large défilé en forme de

selle — la Passe de Neri-Nanyuki — sépare le Mt Kenya de la forêt d'Aberdare. C'est en descendant la face nord du défilé que les Investigateurs découvriront la Lande Stérile. C'était à l'origine une colline de toute beauté d'au moins 800 mètres de large. Tout est noir maintenant, comme si quelqu'un avait desséché la forêt avec un énorme brandon flambant. Toutes les pistes animales contournent ce lieu et les Investigateurs devront se tailler un chemin à travers des broussailles étrangement déformées pour atteindre enfin la Lande Stérile. Le sol paraît détrempé, rien ne pousse. Des relents pestilentiels planent sur l'endroit. Des jets réussis de Botanique, de Géologie ou de Zoologie établiront que rien de normal ne pourrait ainsi affecter un endroit. Fouiller le sol spongieux n'apportera aucun renseignement supplémentaire mais devrait quelque peu perturber les Investigateurs.

LA MONTAGNE DU VENT NOIR

A un jour au nord de la Lande Stérile s'élève brusquement une montagne ronde et froide, jaillissant au milieu de la plaine qui va s'élargissant. Partout ailleurs, la forêt s'est éclaircie et l'herbe a pris la relève, mais sur les flancs de la Montagne du Vent Noir s'élève une sombre forêt aux reflets verts sinistres et blafards : ici, le dieu de la montagne a dompté la nature.

Cet épisode représente l'apogée de l'enquête des Investigateurs au Kenya. Il serait préférable que la petite visite dans la montagne intervienne juste avant, ou au moment de, la naissance du rejeton de Nyarlathotep. Essayez de fixer la date de cet événement afin que les Investigateurs soient présents, mais ne soyez pas trop déçus s'ils préfèrent éviter d'assister à un aussi effroyable événement : des Investigateurs prudents suivront les événements de loin.

Si les Investigateurs possèdent Celui Qui N'Est Pas Ce Qu'Il Paraît que leur a prêté le vieux Bundari, assurez-vous de mettre en place deux ou trois escarmouches avec des membres du culte légèrement armés afin de les pousser à utiliser la goinfrie de « Lui » avant leur première rencontre avec les gardes de M'Weru.

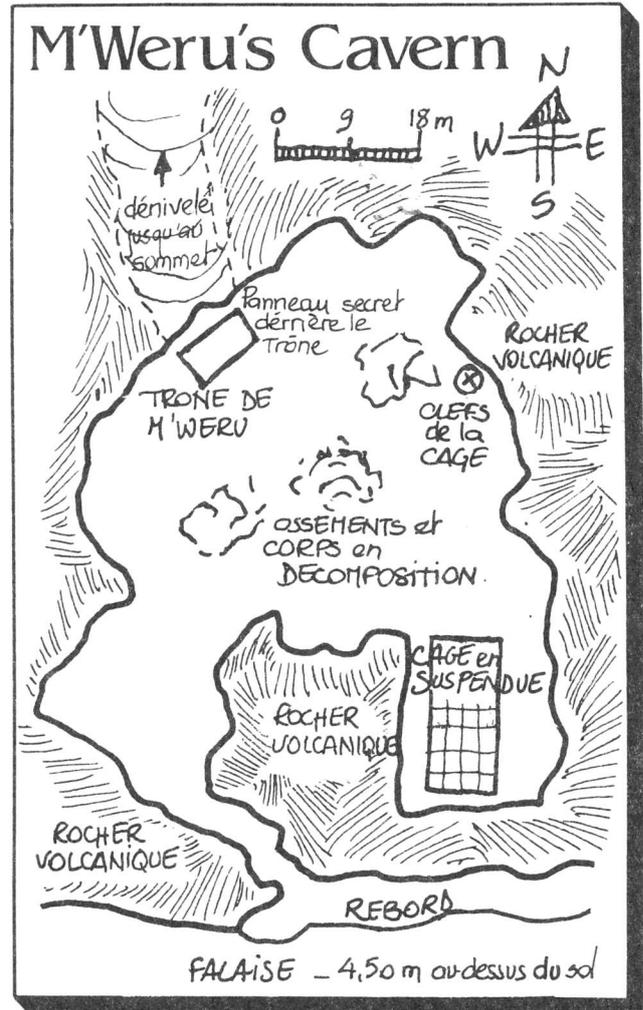
La Montagne du Vent Noir s'élève sur plusieurs milliers de mètres, c'est un ancien volcan maintenant éteint et recouvert de forêts. Juste au-dessus de la plaine, les frênes et les cèdres ont disparu et mis à nu un flanc abrupte et rocaillieux. Un petit sentier étroit et escarpé monte le long des flancs de la montagne. Une des entrées secrètes de la caverne est dissimulée au bout de la piste. Il faudra réussir un jet de Trouver Objet Caché pour la trouver. M'Weru vit dans cette caverne et parle de temps à autre aux gardes placés à l'entrée.

La Caverne de M'Weru

Cette caverne volcanique naturelle a été agrandie pour les besoins du culte. Le rocher volcanique, une fois enlevé, a mis à jour des parois rouges crèmeuses qui s'avèrent douces au toucher, jusqu'à ce qu'elles soient exposées à l'air pendant un certain temps. Un Investigateur muni d'une pioche pourrait se creuser un passage à travers ces parois à raison de 1,20 mètres par heure. La caverne renferme certains objets intéressants.

LA STATUE DE NYARLATHOTEP : Elle mesure 4,50 mètres de haut environ. Elle représente Nyarlathotep sous la forme où vous le voyez sur le couvercle de la boîte. Mais l'illustration est plutôt anodine comparée à ce que voient les Investigateurs. Ils en percevront bien plus sur ce dieu que les lecteurs n'en verront en observant le couvercle : s'ils ratent leur jet de SAN, les Investigateurs perdront 1D4 points de SAN simplement en regardant la statue ; s'ils le réussissent, ils n'en perdront aucun.

Le trône sur lequel M'Weru s'installe pour gouverner sa cour est taillé dans le socle de la statue. Il y a 25 % de



chance qu'elle soit présente dans la caverne. Si c'est la cas, l'élite de ses gardes du corps la servent ; mais si elle n'y est pas, seuls les prisonniers sont dans la caverne.

L'HORLOGE MARINE : Un jet réussi de Trouver Objet Caché sur le trône permettra de déceler une petite boîte en bois dissimulée sous le trône et qui renferme une simple pendule de bateau indiquant une heure décalée de trois heures par rapport à l'horaire kenien. Cette horloge de précision indiquera au Rejeton quand commencer et quand achever le Rituel du Grand Portail.

LE PANNEAU SECRET : Un panneau secret dissimulé derrière la statue donne sur une voie pentue d'environ 6 mètres de large qui mène au sommet de la montagne au Grand Temple secret de Nyarlathotep. Un jet réussi de Trouver Objet Caché, réussi en inspectant cet endroit, révélera plusieurs motifs étrangement réguliers. Un jet réussi de Chance ou d'Archéologie permettra de découvrir le mécanisme qui ouvre le panneau.

TROIS MONTICULES : Ce sont des amoncellements d'os et de cadavres en décomposition : les vestiges des derniers sacrifices. Leurs relents ont envahi la caverne de M'Weru.

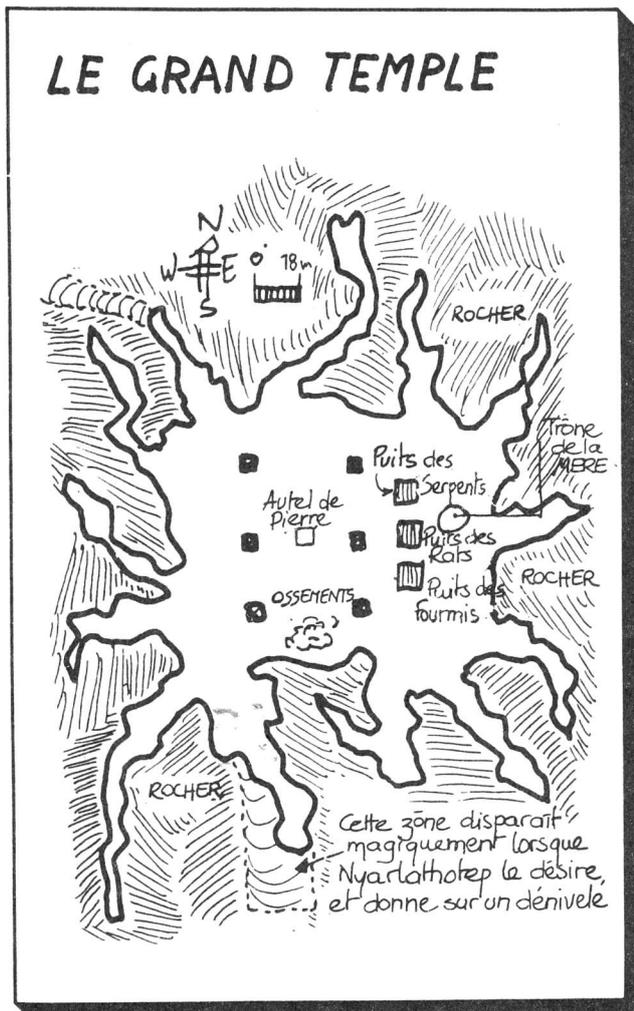
LA CELLULE : Si les Investigateurs la découvrent avant la naissance du Rejeton de Nyarlathotep, 50 prisonniers environ se languiront dans cette solide cellule — des hommes, des femmes et des enfants des tribus environnantes et probablement un missionnaire ou deux. Si les Investigateurs arrivent après la naissance, il n'y aura plus que 1D10 prisonniers dans la cellule. C'est en fait une cage en acier (FOR 70) solidement cadenassée. Les clés sont suspendues au mur à 1,20 mètres de là.

Le Grand Temple de Nyarlathotep

La pente longue de presque deux kilomètres sinue jusqu'au sommet de la montagne. La lumière vacillante d'une torche éclaire le chemin ici et là. Il n'y a ni dessins, ni inscriptions sur les parois. De temps en temps, la roche est fendue, dévoilant des fissures étroites et profondes, ou bien s'est effondrée, obligeant les Investigateurs à escalader des remblais abrupts. (Le palanquin de M'Weru est soulevé au-dessus de tels obstacles). Il faut escalader cette pente abrupte pendant une demi-heure environ avant d'atteindre le Grand Temple. Les Investigateurs y pénétreront par un panneau semblable à celui se trouvant dans la caverne de M'Weru.

Il existe une seconde entrée qui n'est accessible que lors des plus importants rites et rituels de la Langue Sanglante. Lors de telles cérémonies, un immense escalier apparaît magiquement, déployé par Nyarlathotep lui-même. Il mène au sommet de la montagne vers la seconde entrée. Sous un certain angle, les multiples volées d'escaliers ressemblent à une pyramide à niveaux de plusieurs milliers de mètres de haut.

Ce Grand Temple d'une largeur d'environ 90 mètres a une forme irrégulière et cancéreuse avec des projections bulbeuses semblables à des tentacules aux arêtes vives qui s'enfoncent dans le roc sans raison apparente. Les parois sont faites d'une pierre plus sombre et plus maléfique que celle de la caverne de M'Weru. Aidés par la faible lumière qui règne ici, les Investigateurs pourront facilement se cacher derrière les colonnes ou dans les tunnels. Lorsque les rituels atteindront leur apogée, les membres du culte ne remarqueront pas les Investigateurs. Le Grand Temple est vide 50 % du temps mis à part Hypatia et les charmantes bêtes au fond des puits. L'autre moitié du temps, M'Weru



et ses gardes sont là. Si M'Weru ne se trouve pas dans le Temple lorsque les Investigateurs arrivent, il y a 25 % de chance à chaque heure successive qu'elle arrive accompagnée de ses gardes.

LE PLAFOND : Une lueur brunâtre et faible émane du plafond recouvert de champignons.

LES COLONNES : Six énormes colonnes soutiennent le plafond du Temple. Elles ont la forme de tentacules gonflés et visqueux. Taillée dans la pierre, chaque colonne se tord de façon grotesque sur un rythme si lent que son mouvement n'est visible que si les Investigateurs réussissent un jet d'Idée : une telle découverte leur coûtera automatiquement 1D3 points de SAN. Des chaînes sont encastrées dans ces colonnes. Les victimes des rituels sont attachées là durant les cérémonies, lentement soulevées au rythme des sons discordants inconnus de l'oreille humaine.

LES PAROIS ET LE SOL : Toutes ces surfaces sont taillées dans la même pierre primitive mais elles portent des symboles et des gravures barbares ne rappelant aucun culte connu.

L'AUTEL DE PIERRE : Une large dalle aux contours irréguliers et aux reflets bleuâtres de 90 cm x 90 cm x 2,10 m. Un jet réussi de Géologie établira que cette pierre n'est pas originaire de la Terre. Elle absorbe les Points de Magie des victimes sacrifiées sur elle jusqu'à un maximum de 400 Points de Magie. En ce moment, elle contient environ 300 Points de Magie. En touchant la pierre, on peut utiliser ses Points de Magie pour lancer des sorts. La pierre semble désagréablement vivante au toucher ; chaque toucher coûtera 0/1D2 points de SAN.

Si les Investigateurs parviennent à briser un fragment de la pierre, ce dernier pourra s'avérer utile pour conserver un nombre de Points de Magie proportionnel à sa taille. Chaque cm³ peut retenir 6 Points de Magie au maximum. La pierre a une FOR de 200. Ce sera donc très difficile de l'entailler. L'absorption de Points de Magie n'est possible qu'en tuant de nouvelles victimes sur la pierre. Chaque cm³ pèse deux grammes.

Lorsqu'une malheureuse victime est sacrifiée sur la pierre, elle se dissout partiellement en mourant. La pierre luit à ce moment là. Cette horrible vision coûtera aux Investigateurs 0/1D6 points de SAN pour chaque victime.

LES PUITS SACRIFICATOIRES : Il y en a trois de chacun 1 m² et de 3 mètres de profondeur. Selon le rituel du culte, ils symbolisent l'union du naturel et du surnaturel (un désir d'impureté que seul un dieu peut avoir), célébrant ainsi l'omnipotence de Nyarlathotep. La mort attend ceux qui se retrouveront au fond d'un de ces puits.

Le puits à serpents contient 13 cobras, 13 Mambas et 13 vipères heurtantes. Tous ces serpents étincelants sont lovés sur eux-mêmes ou rassemblés en grouillement. De temps à autres, un serpent grimpe le long des parois du puits mais retombe une fois arrivé à mi-chemin. Lorsqu'un humain s'approche, tous les serpents se tournent vers lui et commencent à se mouvoir de haut en bas à l'unisson au-dessus de leurs anneaux.

Le puits à rats contient 169 gros rats noirs aux yeux rouges et incandescents et aux incisives anormalement longues. Ils émettent des cris aigus et abominables si quelqu'un approche du bord du puits. S'il s'agit d'un des Investigateurs et qu'il rate son jet de Chance, un rat bondira hors du puits et se jettera sur les jambes de l'Investigateur. Le score de Morsure du rat est de 45 % et il fait 1D3 points de dégâts.

Le puits des fourmis contient 666 dorylines géantes de 12 cm de long. Lorsque quelqu'un approche du puits, un

bruissement de minuscules mandibules se fait entendre et les fourmis commencent à s'organiser en boules alors qu'elles montent l'une sur l'autre dans un effort insensé pour atteindre une proie aussi alléchante.

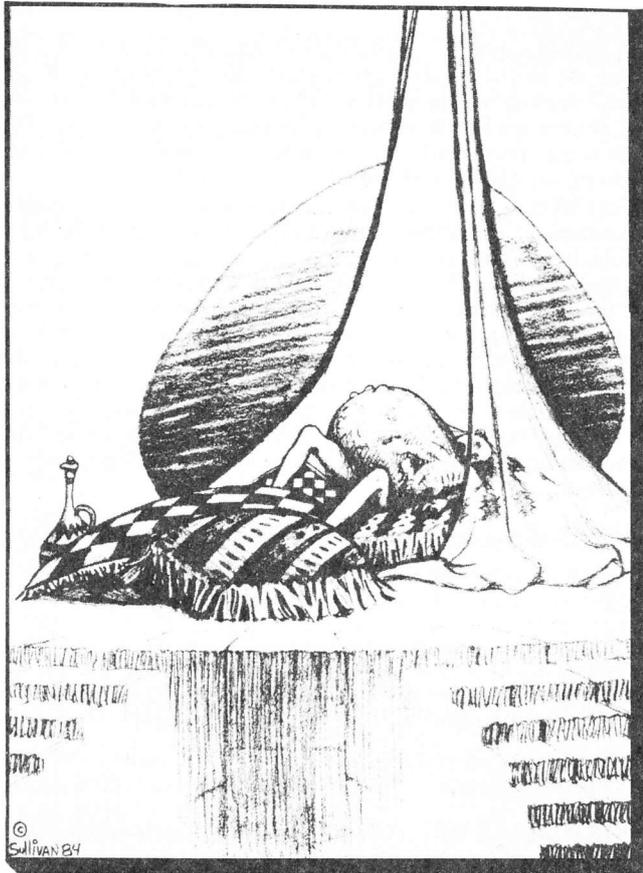
L'AMONCELLEMENT D'OS : Le personnel de M'Weru n'est pas encore passé par là pour nettoyer après les derniers sacrifices. Un jet réussi de Biologie ou de Zoologie permettra d'identifier les squelettes de 1D20+10 victimes.

LE TRÔNE DE LA MÈRE : Ce qui était autrefois Hypatia Masters git maintenant sur un daïs. Une montée de marches semie circulaire permet de l'atteindre. Son magnifique visage est toujours reconnaissable mais son corps souple et beau est maintenant remplacé par une masse amorphe et pulsante de chair jaunâtre. Elle n'est plus qu'un énorme ventre gonflé renfermant le Rejeton de Nyarlathotep. On peut voir deux yeux sinistres briller à travers la membrane du ventre d'Hypatia. Sa tête balbutie sans cesse des contines enfantines anglaises ou elle parle de ses amies d'école, de la photographie et de sa transformation en épouse d'un dieu. Cette vision coûtera 1D3/1D20 points de SAN aux Investigateurs.

Son état dépend du moment où arriveront les Investigateurs. Avant la naissance, l'attaquer équivaut à attaquer le Rejeton de Nyarlathotep, voir cette monstruosité pour de plus amples détails.

Les Rites du Culte de la Langue Sanglante

Les rituels du culte se déroulent sur la plaine, en face de la caverne de M'Weru, pendant les nuits de pleine lune. Ce sont des rites de mort — mutilations artistiques suivies de la convocation de Nyarlathotep pour les sacrifices. Assister aux rites coûtera 1D3/1D10 points de SAN aux Investigateurs (les jets de SAN peuvent s'avérer désastreux). Les Investigateurs pourront se cacher en toute sécurité dans les nombreux buissons et les fossés qui entourent la plaine.



Nyarlathotep apparaît toujours sous la forme de la Langue Sanglante, effroyable et bouleversant. La musique des tambours, des pipeaux et des flûtes annonce son arrivée imminente. Il est fréquemment accompagné d'une horde d'Horreurs Chasseresses, de Shantaks et de Vampires de Feu qui planent et embrasent l'air. Des centaines d'adeptes ont fait un voyage éreintant des quatre coins d'Afrique pour venir vénérer leur Dieu et participer à cette épuisante frénésie. Ces rites se déroulent chaque mois. Le Gardien ne devra en organiser que si le moment du rituel de la Naissance est dépassé ou s'il n'est plus souhaité (pour quelque raison).

Le Rituel de la Naissance

Les Investigateurs devraient assister à une cérémonie extraordinaire, la plus importante dédiée à Nyarlathotep depuis la naissance de l'homme. C'est un moment important pour tous les méchants de l'histoire. En la décrivant, essayez d'étonner vos joueurs et de forcer les Investigateurs à y participer en les faisant changer de position au fil des événements. Vous aurez de nombreuses occasions de faire des jets de dés factices : un groupe d'ardents passant près du groupe, des Shantaks piquant brusquement à la recherche de nouvelles victimes, des buissons voisins offrant une meilleure protection, des fourmis montant le long des jambes des Investigateurs etc... Aucun de ces jets ne représente en fait une menace ; il n'y a pratiquement aucune chance que les Investigateurs soient repérés.

Peu de temps après la tombée de la nuit, M'Weru sortira de sa caverne pour haranguer la foule qui se monte à environ 10 000 personnes, mais insinuez que vous êtes loin de la vérité. Tous ces hommes et ces femmes viennent des différentes tribus d'Afrique Orientale, la plupart ont enfilé leur tenue d'apparat en l'honneur de l'événement miraculeux qui va bientôt avoir lieu. Il y a des Soudanais, des Arabes, des Boschimans, des Indiens et des Européens ainsi que de nombreux Malaisiens. Les fidèles ont fait un chemin long et difficile depuis de nombreux pays pendant plusieurs semaines : les Investigateurs pourront se faire passer pour des adeptes et s'approcher en toute impunité à moins que M'Weru n'ait été prévenue de leur présence par Tandoor Singh.

S'exprimant en Swahili, elle dira « Cette nuit est grandeur, notre Seigneur nous confie le fruit de sa chair ! Cette nuit, l'Enfant de la Terreur surgira dans toute sa monstruosité afin de raffermir notre foi ! *Nyar shthan, Nyar gashanna ! Nyar shthan, Nyar gashanna !* ».

M'Weru répète cette incantation à plusieurs reprises et la foule reprend ses paroles. Les tambours feront écho au rythme des mots et bientôt tous les adeptes commenceront à se balancer « *Nyar shthan, Nyar gashanna ! Nyar shthan, Nyar gashanna !* ». L'ampleur de ce chant descendra jusqu'au bas de la montagne et envahira la plaine.

Alors que leur frénésie s'intensifie, les adeptes se déshabilleront. Si les Investigateurs tiennent à se mêler au groupe, ils ont tout intérêt à suivre le mouvement. Le ciel étoilé s'assombrit peu à peu alors que les nuages se rassemblent. Les éclairs se rapprochent, frappant le sommet de la montagne. Les coups de tonnerre s'amplifient. Un vent se lève, glacial, léger et perçant. Une fumée commence à se former au-dessus de la montagne.

« *Nyar shthan, Nyar gashanna !* » Les adeptes nus saisissent des prisonniers au hasard et les massacrent de la façon la plus cruelle et la plus méprisable ; le sang de plusieurs douzaines de femmes, d'hommes et d'enfants rougit la plaine. Puis, après un peu plus d'une heure de folie meurtrière, un immense éclair jaillit d'au-delà du rideau nuageux et frappe le sommet de la montagne dans un monstrueux grondement. Chaque Investigateur perd 1 point de SAN devant la vision d'un tel pouvoir.

Là où l'éclair a frappé, la vapeur se solidifie et, peu à peu, le Dieu de la Langue Sanglante se forme et offre un spectacle tel qu'il coûte 1D10/1D100 points de SAN à chaque Investigateur. « Il chevauche la montagne comme il chevauche l'univers » hurle M'Weru. « *Nyar shthan, Nyar gashanna !* »

D'un geste de son immense bras monstrueux, Nyarlathotep fait apparaître un vaste escalier qui part de la plaine et mène au Grand Temple. M'Weru guide la longue procession des adeptes gravissant l'escalier qui passe exactement entre les jambes démesurées de Nyarlathotep. Sur leur passage, le dieu insatiable ramasse au hasard des poignées d'adeptes ; s'ils lui plaisent, il les écrase mais s'ils échouent à son examen minutieux, il les jette au sol. Si les Investigateurs gravissent l'escalier avec les autres adeptes, ils ont chacun 5 % de chance d'être soulevé par le dieu. Pour ceux qui seront broyés, l'aventure est finie ; ceux qu'il jettera par terre perdront 3D6 points de vie.

Des Investigateurs rusés attendront. Une fois que tous les adeptes sont passés, Nyarlathotep luit et disparaît, se transformant en fait en Vent Noir qui soufflera bientôt dans la région (bien que nul ne possède les moyens de le voir). Les Investigateurs pourront alors gravir le grand escalier jusqu'au temple. Nul ne les remarquera, même s'ils sont habillés. S'ils vont nus, on les considérera indéniablement comme des adeptes.

La montée jusqu'à la bouche du Temple est éreintante. Il faudra attendre environ une demi-heure avant que tous les adeptes se soient rassemblés dans le Temple ou le plus près possible de l'entrée (quelque fois, un adepte imprudent est poussé hors de l'escalier qui n'a pas de rampe et tombe alors vers une mort certaine). Nyarlathotep souhaite que tous ses adeptes assistent à l'évènement. Une sorte d'écran nébuleux et magique se formera devant ceux restés à l'arrière. Ils pourront y voir tous les événements en cours à l'intérieur du temple alors que Hypatia Masters donne naissance à l'Enfant du Dieu Noir.

Dans l'heure qui suit, environ 200 personnes enlevées dans les villages voisins sont décapitées et hachées menu sur l'autel de pierre, puis jetées dans les trois horribles puits sacrificatoires ou mangées vive par les hordes d'adeptes fous. Hommes, femmes, enfants et bébés sont massacrés sans distinction. Des jets adéquats de SAN sont nécessaires pour maintenir l'intensité de la suite de l'histoire ou raccourcir ou allonger la situation selon votre volonté.

M'Weru, qui est assise à l'écart près du trône de la Mère, finit par lever les bras et les gardes l'aident à faire régner le silence. Un silence glacial s'abat sur l'assistance. Une dernière fois, M'Weru crie « *Nyar shthan ! Nyar gashanna !* ». Alors que les spectateurs attendent, dans l'expectative, les horribles yeux jaunes tapis dans le ventre dilaté d'Hypatia commencent à luire. Un cri d'agonie émerge de la gorge d'Hypatia, puis sa tête éclate.

Les fragments de son corps voltigent dans tout le temple et atterrissent sur les adeptes aux yeux exorbités. Ce sont des objets sacrés qu'ils s'empressent de saisir. Puis, alors qu'ils sont plongés dans la contemplation de cette scène, la membrane semble se fissurer puis elle se rompt. Une substance visqueuse s'en écoule et se répand jusqu'au bas de l'escalier. Le Rejeton de Nyarlathotep s'élève alors sur l'estrade dans toute son horreur. Rampant devant M'Weru, ses tentacules se tendent vers les adeptes les plus proches et de moindre importance. Il se nourrit pour la première fois. Les Investigateurs perdront 1D6/1D20 points de SAN devant un tel spectacle.

L'excitation s'abattra alors sur les adeptes qui commenceront à entonner des chants provocateurs promettant mort et destruction à tous les êtres vivants. Dès que le Rejeton sera né, les adeptes danseront et se divertiront en d'obscènes activités jusqu'à ce qu'ils soient fourbus et finissent par

s'endormir, tandis que le tambour résonnera et que le Vent Noir mugira à travers le pays. Dans un rayon de plusieurs centaines de kilomètres, des cyclones écraseront des villages, on percevra des tremblements de terre, des tempêtes de feu naîtront dans les forêts et des monstres dévoreront les innocents. (Le gouvernement colonial n'en tiendra pas compte car la nouvelle de ces désastres mettra des jours voire des semaines pour atteindre la capitale et, dès lors, ces catastrophes paraîtront sans rapport et ne seront que « regrettables ». Plusieurs bals de charité seront organisés en faveur des villageois touchés par les catastrophes).

Si les Investigateurs continuent à observer le Rejeton de Nyarlathotep, ils le verront commencer à luire au bout d'un moment, puis rapetisser et se fondre en une réplique parfaite d'Hypatia Masters (bien que ce ne soit pas du tout elle). M'Weru l'étreindra et l'embrassera puis toutes deux disparaîtront dans la caverne de M'Weru et la vision dans l'air se dissipera. La montagne grondera et les simples adeptes seront chassés. Le grand escalier disparaîtra et la bouche du temple se fermera. A partir de ce moment là, le Rejeton sera toujours présent, soit dans le Temple, soit dans la caverne de M'Weru. Dès lors, sa tâche est de diriger la cérémonie d'ouverture du portail qui aura lieu le 14 janvier 1926.

Suite

Permettez aux Investigateurs (ceux qui auront toujours toute leur raison) de rentrer dans le calme à Nairobi. Ils peuvent essayer de persuader les autorités de croire à leur histoire, mais qui pourrait les croire ? Ces pauvres gars ont dû traverser l'enfer, mais ils sont complètement marteaux. Ça ira mieux après un petit séjour à l'hôpital. Johnstone Kanyatta et le vieux Bundari croiront les Investigateurs, mais ils ne possèdent pas les moyens de les aider. Ils pourront quand même prendre certaines précautions et s'il le faut, les aider à s'enfuir du Kenya.

LES VILAINS DE LA MONTAGNE

M'Weru

A la différence de la plupart des magiciens de cette campagne, M'Weru possède une réserve toute prête de centaines de Points de Magie et elle serait heureuse de les utiliser afin d'abattre les Investigateurs. Elle est splendide et assoiffée de sang. Tous ceux qui connaissent sa puissance la craignent, ce qui la rend monstrueusement orgueilleuse.

Lors de son séjour à New York, elle a évalué le monde moderne et a trouvé les humains puérils, stupides et faibles. Elle ne perdra pas de temps en négociations avec des intrus, mais si elle est capturée seule, elle essaiera de se lier d'amitié avec les Investigateurs et ira même jusqu'à prétendre être une victime du culte. Son pouvoir se trouve renforcé lorsqu'elle se tient dans le Grand Temple de Nyarlathotep où elle peut utiliser les Points de Magie de l'autel. Elle et Nitocris se partageront-elles pacifiquement l'Afrique ou bien s'opposeront-elles ? Seul un Investigateur audacieux peut oser se mêler à une telle lutte pour le pouvoir.

M'WERU, Grande Prêtresse du Culte de la Langue Sanglante.

FOR 10	CON 20	TAI 10	DEX 16	APP 18
SAN 0	INT 17	POU 35	EDU 15	PdV 15

COMPÉTENCES : Parler les dialectes Bantu 80 %, Mythe de Cthulhu 85 %, Parler/Lire/Ecrire l'Anglais 55 %, Se Cacher 70 %, Pousser à la frénésie 95 %, Occultisme 50 %, Discretion 95 %, Parler le Swahili 95 %, Trouver Objet Caché 50 %.

ARMES : Dague 50 %, dégats 1D4
Pranga 30 %, dégats 1D6+2 ; parade 20 %

SORTILÈGES TRIBAUX AFRICAINS : Contrôler un Mamba vert, Contrôler une colonie de Fourmie rouges, Contrôler un léopard, Contrôler une araignée sauteuse.

SORTILÈGES DU MYTHE DE CTHULHU : Appeler Cthulgha, Contacter un Chtonien, Contacter Nyarlathotep, Contacter un Habitant des sables, Contacter Yig, Créer un zombie, Domination, la Terrible Poigne de Nyoghta, la Terrible Malédiction d'Azathoth, Enchanter un sifflet, le Poing de Yog-Sothoth, les Mains de Colubra, Onde de choc, Absorber la magie, Envoyer des rêves, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, le Signe de Voor.

Les Sorts de Contrôle d'Animaux, une Nouvelle Magie Tribale Africaine.

M'Weru connaît les sortilèges spéciaux permettant de contrôler des fourmis dorylines, de contrôler un Mamba vert, de contrôler un léopard et de contrôler une atèle (une sorte d'araignée). Ces sorts fonctionnent de la même manière que les sorts de contrôle expliqués dans l'*Appel de Cthulhu*. Il n'existe cependant pas de sort d'invocation correspondant. Le sort de Contrôle de dorylines fonctionne sur toute une fourmilière. Les autres sorts ne sont efficaces que sur une seule créature à la fois. Des sorts de contrôle relatifs à d'autres animaux peuvent exister pour les docteurs-sorciers africains. Les guérisseurs amérindiens et les autres magiciens issus de cultures primitives peuvent utiliser de tels sorts.

La créature contrôlée doit pouvoir comprendre et être capable d'accomplir ce qu'on lui commande. Lui dire de « voler jusqu'à Mexico » n'a pas de sens pour un raton-laveur ou bien « Tuer Jonathan Kingsley » ne peut que déconcerter une tarantule qui ne possède pas (la pauvre) les moyens d'identifier Mr Kingsley. D'un autre côté, toutes les créatures pourront obéir à un ordre comme « Mordre tous les humains présents dans cette salle ». L'utilisation de sorts de contrôle est source de nombreuses erreurs et confusions.

Les gardes du corps de M'Weru

Cette dame, ô combien fascinante, est toujours accompagnée par dix énormes adeptes armés jusqu'aux dents. C'est un groupe de choc et leurs caractéristiques sont plutôt détonnantes. M'Weru les aime comme ça.

DIX GARDES DU CORPS

FOR 18	CON 18	TAI 16	DEX 17	APP 10
SAN 0	INT 8	POU 13	EDU 0	

1 : PdV 17 2 : PdV 17 3 : PdV 17 4 : PdV 17 5 : PdV 17
6 : PgV 17 7 : PgV 17 10 : PgV 17 8 : PgV 17 9 : PgV 17

COMPÉTENCE : Grimper 85 %, Se Cacher 65 %, Sauter 60 %, Ecouter 50 %, Discrétion 55 %, Trouver Objet Caché 60 %, Nager 50 %, Suivre une Piste 75 %.

ARMES : Pranga 90 %, dégâts 1D6+2+1D6 ; parade 75 %
Bâton de combat 85 %, dégâts 1D10+1D6
Javelot 75 %, dégâts 1D10+1D3

REMARQUE : Chaque garde du corps porte un Pranga et un bâton de combat. Ils possèdent chacun soixante javelots dissimulés dans la caverne de M'Weru et dans le Grand Temple.

Le Rejeton de Nyarlathotep : trois aspects

Le Rejeton de Nyarlathotep ne semble correspondre à aucun genre, masculin, féminin ou « neutre ». A proprement parler, il est asexué et ne peut engendrer aucune progéniture sous sa forme actuelle car sa mission ne requiert pas cette capacité. Mais il est possible qu'il puisse penser à ce détail plus tard.

LES MAINS DE COLUBRA, un nouveau sort du Mythe

Ce sort coûte 12 Points de Magie et 1D10 points de SAN au lanceur du sort qui ne peut s'en servir que sur lui-même. Il lui faudra un round de combat entier pour le lancer et il prendra effet au moment correspondant au score de DEX du lanceur durant le round suivant l'incantation. Les effets se poursuivront pendant 1D3 + 3 rounds de combat.

Le sort transforme les deux mains du lanceur du sort en tête de serpent venimeux capable d'attaquer jusqu'à une distance de 1,80 mètres plus 0,60 cm pour la longueur des bras du lanceur du sort qui restent les mêmes.

Chaque main a DEX x 5 chances de toucher. Chaque morsure inflige 1D3 points de dégâts mais injecte en plus un poison dont la virulence est égale au nombre actuel de Points de Magie du lanceur du sort. Faites un jet de virulence du poison contre la CON de la victime sur la Table de Résistance. Si l'attaque réussit, le poison infligera 1D10 points de dégâts à la victime par round de combat jusqu'à ce que les dégâts infligés par le poison soient égaux à sa virulence. A ce moment, le poison est neutralisé et n'inflige plus de dégâts supplémentaires, mais une nouvelle morsure sera l'amorce d'une seconde attaque, etc...

Les témoins de l'utilisation des Mains de Colubra perdront 0/1D6 point de SAN.

La façon la plus efficace d'attaquer en utilisant ce sort est d'étreindre la victime, puis de murmurer ce sort et de mordre avec les deux mains. M'Weru est une spécialiste de ce sort.

DANS LA MATRICE : Avant qu'il ne sorte de la matrice-poche qu'il a fait de la pauvre Hypatia Masters, le Rejeton n'est pas sans défense. Il peut invoquer Nyarlathotep pour combattre ses adversaires, ce que le dieu fera de grand cœur. Si cela paraît nécessaire, Nyarlathotep transportera la mère et le fils dans une autre dimension et les ramènera au moment de la naissance.

Alors qu'il se trouve encore dans la matrice, le Rejeton possède 25 points de vie. Il faut qu'il les perde tous en une seule attaque sinon Nyarlathotep sera invoqué ce qui aura l'avantage de soigner tous les dégâts infligés au Rejeton. Si Hypatia est tuée mais pas le Rejeton, il y a quand même 50 % de chance qu'il meure aussi.

SOUS LA FORME DE SON PÈRE : Après sa naissance, le Rejeton a deux aspects, d'une part la forme monstrueuse décrite auparavant, d'autre part, la forme de la réplique parfaite d'Hypatia Masters. Cette charmante chose a quelque peu personnalisé son apparence. Elle ressemble plus ou moins à un gros triangle. Le bas du corps est imposant et deux yeux ovales et jaunes sont situés au sommet de cette forme rampante. Un long tentacule pourpre et contortionné émerge de sous ses yeux. La partie ventrale de la chose est agrémentée de cinq gueules baveuses pourvues de crocs. La chose a une couleur orange blafarde parsemée de taches. Le Rejeton est aussi légèrement radioactif. Plusieurs appendices de dix-huit centimètres de long jaillissent en tous sens de cette forme, ils se terminent tous par une griffe. Lorsqu'il se déplace en glissant, il laisse derrière lui une traînée de vomissure orangée.

S'il est tué sous cette forme, le Rejeton est définitivement mort.

LE REJETON DE NYARLATHOTEP, l'Aspect Monstrueux

FOR 40	CON 25	TAI 44	INT 43	POU 50
DEX 10	APP 0	PdV 35	Déplacement 10	

ARMES : Tentacule pourpre 80 %, dégâts 1D10 au moment où la victime est saisie et transportée jusqu'à une mâchoire.
Sept griffes 85 % chacune, dégâts 4D6 chacune, 1D4 griffes peuvent attaquer une seule victime dans un round de combat.
Cinq mâchoires 100 % d'attaque au toucher, dégâts 1D20 chacune par round de combat.
Charge 90 %, dégâts 4D6 plus les brûlures dues aux radiations.
Jet de liquide 50 %, dégâts 1D10, portée 9 mètres.

REMARQUE : Le Rejeton peut attaquer autant de fois qu'il peut le supporter. Il ne change pas de forme. S'il utilise la Charge, ce sera sa seule attaque durant ce round, mais plusieurs Investigateurs peuvent être renversés et écrasés en même temps. Pour lutter afin de ne pas être renversé, il faut réussir un jet de FOR contre FOR sur la Table de Résistance. Si plus d'un Investigateur est écrasé, ils peuvent combiner leur FOR pour résister au Rejeton. Après une charge, le Rejeton se saisira de ses victimes avec ses griffes et son tentacule.

Se libérer de l'emprise du tentacule requiert un jet de FOR contre FOR sur la Table de Résistance, mais si le Rejeton lance en même temps une autre attaque, la FOR de son tentacule tombe à 20.

Le jet liquide du Rejeton ne provient que de son œil gauche si on le voit de face. Ce jet semble être liquide car la substance obscure tombe goutte à goutte et s'évapore au moment où elle jaillit. Ce liquide a une couleur rosâtre.

SORTILÈGES : Contacter Nyarlathotep (exceptionnellement, coûte un Point de Magie).

SANTÉ MENTALE : 1D6/1D20

SOUS LE FORME DE SA MÈRE : Après sa naissance, le Rejeton peut transformer son apparence, prenant soit la forme d'Hypatia Masters, soit la forme hideuse décrite auparavant. En tant qu'Hypatia Masters, le Rejeton possède quelques unes de ses anciennes compétences, mais il

n'a pas ses souvenirs. Sous cette forme, il fera son apprentissage magique auprès de M'Weru. Le 14 janvier 1926, il doit diriger la cérémonie d'ouverture du portail. Puis il pourra apparaître dans toute sa puissance pour le plus grand détrimement de notre univers. S'il est tué sous sa forme humaine, il se transformera en monstre. Mais s'il est tué sous sa forme monstrueuse, ce sera définitif. Nyarlathotep sera quelque peu bouleversé par la mort de son fils, et les assassins se trouveront vite confrontés à sa terrible colère.

LE REJETON DE NYARLATHOTEP, sous la forme d'Hypatia Masters

FOR 9 CON 19 TAI 10 INT 43 POU 50
DEX 15 APP 20 PdV 15

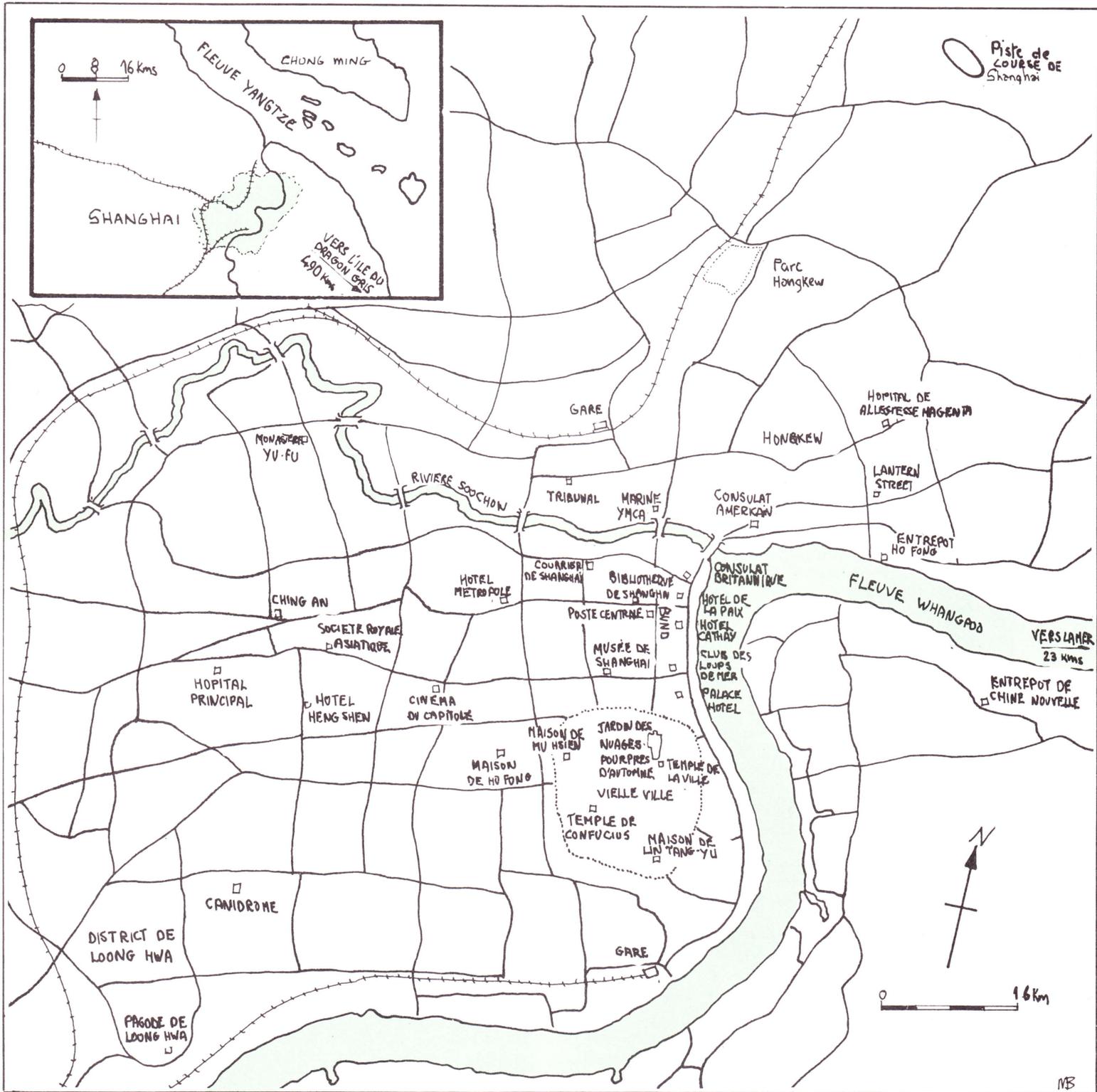
COMPÉTENCES : Marchandage 35 %, Discussion 40 %, Conduire une Automobile 65 %, Parler/Lire/Écrire l'Anglais 70 %, Parler/Lire/Écrire le Français 55 %, Histoire 30 %, Droit 35 %, Bibliothèque 50 %, Linguistique 70 %, Photographie 65 %, Monter à Cheval 60 %, Parler le Swahili 30 %, Nager 70 %, Tennis 55 %.

ARMES : Fleuret aiguisé 65 %, dégats 1D6 ; parade 75 %.

SORTILÈGES : Laissés au choix du Gardien. Varie selon le temps écoulé depuis la naissance du Rejeton.

KENYA, tous droits réservés, 1984. Le scénario Kenya fait partie de la campagne « LES MASQUES DE NYARLATHOTEP » que l'on doit utiliser dans le cadre du jeu de rôle L'APPEL DE CTHULHU.

MOMBASA	2	Bumpton	8	Sortilèges et objets magiques	
Le culte de la Langue Sanglante	2	Nelson	8	Invoquer le pouvoir de Nyambe	11
LES CHEMINS DE FER OUGANDAIS	3	Kenyatta	9	Exorcisme	11
Carte routière et ferroviaire	4	LE VIEUX BUNDARI	9	Sérénité	11
NAIROBI	5	TANDOOR SINGH	12	Guérison	11
L'Étoile de Nairobi	5	LA MONTAGNE DU VENT NOIR	14	Voyage extra-dimensionnel	11
L'Hôtel Hampton	6	Le village Ndovu	14	Écran de Protection	11
Neville Jermyn	7	La Caverne	15	Chercher ce qui est perdu	11
Le Dr Starret	7	Le rituel de la naissance	17	Parler avec les oiseaux/les serpents	11
Corydon	8	LES MECHANTS	18	Voile obscur	13
Montgomery	8			Les Mains de Colubra	19



Où les Investigateurs ont l'occasion de porter un grand coup contre le mal et

CHAPITRE V

d'apprendre que la quiétude de la Chine n'est pas pour eux.

SHANGHAI

BIEN QU'AUCUNE des histoires du Mythe de Lovecraft ne se soient jamais déroulées en Chine, nous nous sommes inspirés de son imagination pour élaborer ce chapitre en utilisant « La Couleur tombée du ciel », les sept Livres Cryptiques de Hsan, les Hybrides des Profonds, etc... Être capable d'expliquer, d'élaborer une théorie et de développer le thème du Mythe de Cthulhu, voilà une autre des grandes joies de l'*Appel de Cthulhu*.

Si les Investigateurs arrivent d'abord à Shanghai plutôt que de voguer jusqu'à Londres, cette ville représentera un gros obstacle pour eux, ils seront confrontés à des ennemis étrangers au Mythe, à de puissants sorciers, à des empoisonnements au radium, de sombres cultes Chinois et des adeptes fanatiques. Heureusement, en contre-partie, il y a Jack Brady et ses alliés ainsi que les sept Livres Cryptiques de Hsan ; une fois réunis, tous ces éléments recèlent un moyen d'arrêter le plan néfaste de Nyarlathotep, tout comme ils fournissent de nombreuses informations utiles sur les cultes en Afrique. S'ils survivent, les Investigateurs qui s'aventureront tout d'abord à Shanghai pourront s'en sortir assez honorablement pour se lancer dans d'autres aventures.

Les Investigateurs atteindront certainement Shanghai en début ou en fin de campagne. Si ce chapitre s'avère être l'ultime partie de cette campagne, essayez d'expliquer ou de justifier les indices contenus dans les aides de jeu que vous avez distribués aux joueurs, afin d'assouvir leur soif d'explications et de logique. Mais, si les raisons ne paraissent pas suffisantes, laissez encore planer le mystère autour des autres indices jusqu'à ce que, ou à moins que, les Investigateurs cherchent à les élucider.

Si les Investigateurs se sont débrouillés pour prendre le chemin de fer de la Trans-Sibérie ou se retrouvent d'une manière ou d'une autre au Nord de la Chine, ils pourront aller jusqu'à Shanghai en bateau, à dos d'animal ou à pied. Depuis New York, les Investigateurs prendront le train pour Chicago, puis changeront pour San Francisco, de là, ils navigueront jusqu'à Honolulu puis jusqu'à Manille et Yokohama où ils prendront un autre bateau pour Shanghai. D'Europe ou d'Afrique, les Investigateurs iront jusqu'à Hong Kong en passant par Singapour puis changeront de bateau jusqu'à Shanghai. Si ce long périple n'offre rien de particulier, les Gardiens devraient le résumer brièvement et passer à la partie intéressante de l'aventure. Le *Guide des Années 20* renferme les tarifs et les horaires des différents voyages.

Des Investigateurs quelque peu fauchés et coincés à Londres, pourraient avoir l'idée de s'embarquer clandestinement sur le Vent d'Ivoire ; voir le Chapitre II (Londres) pour plus de renseignements sur l'équipage, le capitaine et le cargo.

Plusieurs indices tendent à prouver que Jack Brady se trouve à Hong Kong ; Brady y a séjourné pour rendre une petite visite à Carlyle. Si les Investigateurs font une halte à Hong Kong sur leur chemin vers Shanghai, ils ne devraient rien trouver à moins qu'ils fassent le tour des asiles à la recherche de Roger Carlyle. S'ils trouvent et indentifient Carlyle, il ne pourra rien leur dire. Brady a donné un pseudonyme, John Carter, à l'asile ; sur le registre des entrées, son adresse renvoie au Bar du Tigre Trébuchant à Shanghai.

Une fois à Shanghai, les Investigateurs chercheront des informations sur Jack Brady et Jackson Elias, ils peuvent (s'ils ont vu la carte hémisphérique du temple de la Pyramide Penchée) aussi chercher des preuves de la présence de Nyarlathotep. Ils sont certainement tombés sur le nom de l'exportateur Ho Fong. En Chine, le principal culte du Dieu Noir s'appelle l'Ordre de la Femme Boursouflée qui vénère un aspect de Nyarlathotep différent de ceux qu'ont déjà rencontrés les Investigateurs. Le nom de Nyarlathotep ne veut rien dire en Chine, pas plus que la Langue Sanglan-

Les principales pistes de ce chapitre

Indices	Origine	Conduit à
Le couvercle de la boîte d'allumettes	New York	Le bar « Au Tigre Trébuchant » Shanghai
Une photo	New York	La Maîtresse Obscure. Shanghai
La carte de la pyr. Penchée	Égypte	Les environs de Shanghai
Import/Export Ho Fong	Nairobi Londres Mombasa	Ho Fong, Shanghai
Fond. Penhew	Ho Fong	Londres
Ahja Singh	Ho Fong	Mombasa
Les activités du culte	Mc Chum Brady	L'Île du Dragon Gris
Choi Mei-ling	Maison de Ho Fong	Jack Brady
Coupures de journaux	Courrier de Shanghai	Choi Mei-ling
Musée de Shanghai	Mu Hsien	Chu Min, Jack Brady

te ou le Pharaon Noir n'ont de signification. Mais comme l'a écrit Jackson Elias « des noms, des formes, mais tous parlent de la même chose ». Les plans cruels du Dieu Noir commencent à prendre forme au fil des aventures.

Jackson Elias à Shanghai

Durant son séjour à Shanghai, Jackson Elias résidait à la Maison des Hôtes de Jin Jiang située sur le chemin de Black Slipper. Il attira alors l'attention des adeptes, et les premières attaques magiques en vue d'altérer sa santé mentale commencèrent alors et se poursuivirent jusqu'à Londres et c'est pourquoi ses notes et ses théories devinrent si désordonnées. Il n'apprit rien de la fusée de Sir Aubrey mais il vit vraiment ce dernier de loin. Jack Brady n'était alors pas encore en possession des sept Livres Cryptiques de Hsan, ce qui fait que Jackson Elias n'en avait pas eu connaissance. Brady lui raconta bien son histoire concernant l'expédition Carlyle, plus ou moins dans les termes où nous vous la présentons dans « L'histoi-

L'ORDRE DE LA FEMME BOURSOUFLÉE, Shanghai

Nyarlathotep prend ici la forme d'une créature humanoïde d'au moins 272 kilos de sexe vaguement féminin, munie de multiples tentacules en plus de deux bras et de deux jambes. L'ordre est composé pratiquement exclusivement de Chinois. Les cérémonies se déroulent sur plusieurs îles éloignées de la côte et inhabitées. Le Grand Prêtre s'appelle Ho Fong, un riche importateur de Shanghai. L'arme principale du culte est une faucille que l'on utilise pour mutiler le tronc des victimes et pour ensuite leur couper les membres. Les armes à feu sont rarement utilisées. Le culte entretient des rapports avec une colonie de Profonds implantée dans la mer de Chine Orientale ; les hybrides d'humains et de Profonds sont chose courante au sein du culte.

Les tuniques de cérémonie du culte sont en soie noire et jaune, elles sont très amples pour contrefaire la forme de la Femme Boursouflée. Tous les adeptes ont les caractères du culte tatoués sous l'aisselle (ce qui permettra d'identifier le cadavre d'un adepte mort et abandonné). Les caractères du culte ne sont que de simples caractères Chinois signifiant « La Femme Boursouflée ». Les sbires du culte ont une réputation quelque peu équivoque au sein de

大
胖
女
人

re de Brady ». Il suivit les différentes pistes jusqu'à Nairobi puis décida d'aller au Caire, mais les interventions du culte se firent plus pressantes et il ne put que vérifier que ses recherches n'allaient pas à l'encontre des assertions de Brady. Deux jours d'enquêtes dans les bureaux de la ville établirent qu'Elias arriva à Shanghai à la mi-septembre et qu'il repartit le 4 octobre pour sa destination finale : Londres.

UN PETIT TOUR DANS SHANGHAI

Comme dans le cas de l'Égypte, les Investigateurs devront avoir un guide où ils seront à la merci des événements. Les Gardiens sont libres de développer leurs intrigues secondaires et d'accentuer les raisons politiques, économiques ou psychologiques qui incitent les gens à s'opposer au culte. Nous vous proposons Lin Wen-Cheng, un guide typique de cette époque.

Li Wen-Cheng

Il vient de la région de Kiangsu, c'est le quatrième fils d'un fermier aux revenus modestes. L'année où il naquit, le grand système impérial éducatif fut aboli. Pour obtenir une éducation technique occidentale, Li se convertit au Christianisme et entra dans un pensionnat méthodiste. Lorsqu'il annonça sa foi sincère pour le Christ, son père, un confucianiste, détruisit et rejeta le Christ des dieux de la maison et il déshérita son fils indigne. Li n'est plus maintenant qu'un pauvre assistant bibliothécaire à l'Université Méthodiste et il a la réputation (auprès de McChum) d'être un garçon amical, intelligent, travailleur et honnête. Li connaît bien Shanghai, mais pour lui la majorité de la ville est pourrie et s'adonne au vice. Les Gardiens pourraient créer des situations cocasses en confrontant le besoin d'informations des Investigateurs avec la volonté de Li de rester sur le droit chemin.

LI WEN-CHENG, 21 ans, jeune chrétien et bibliothécaire

FOR 14 CON 13 TAI 10 DEX 12 APP 14
SAN 65 INT 14 POU 11 EDU 13 PdV 12

COMPÉTENCES : Marchandage 10 %, Sainte Bible (Roi James) 60 %, Biologie 15 %, Botanique 15 %, Chimie 15 %, Parler/Lire/Ecrire le Chinois Mandarin 65 %, Grimper 50 %, Crédit 45 %, Discussion 30 %, Esquive 35 %, Parler/Lire/Ecrire l'Anglais 50 %, Premiers Soins 35 %, Sauter 35 %, Bibliothèque 45 %, Ecouter 40 %, Éloquence 20 %, Discrétion 25 %, Trouver Objet Caché 35 %, Soigner une Maladie 20 %.

ARMES : foi naïve, énergie et espoir illimités.

milieu criminel pourtant vaste et cruel de Shanghai. L'Ordre de la Femme Boursoufflée est plus ou moins connu comme un groupe clandestin de gauche et nationaliste qui prend de l'ampleur.

LE MEMBRE TYPE de l'Ordre de la Femme Boursoufflée (Shanghai)

FOR 10 CON 9 TAI 10 DEX 13 APP 4
SAN 0 INT 9 POU 13 EDU 2 PdV 10

COMPÉTENCES : Marchandage 20 %, Mythe de Cthulhu 25 %, Parler l'Anglais 15 %, Se Cacher 35 %, Ecouter 50 %, Parler le Chinois Mandarin (ou le Cantonais, l'Hakka, etc...) 45 %, Occultisme 30 %, Pick Pocket 15 %, Manœuvrer une embarcation 30 %, Chanter 25 %, Discrétion 40 %, Nager 65%

ARMES : Coup de poing 60 %, dégats 1D3
Faucille du culte 50 %, dégats 1D4+3, parade 50 %
Coup de pied 50 %, dégats 1D6
Coup de tête 50 %, dégats 1D4
Empoignade 30 %, dégats spéciaux
Couteau de combat 25 %, dégats 1D4+2, parade 25 %

Il se peut que certains adeptes possèdent la compétence Arts Martiaux, cette compétence est expliquée dans ce chapitre après la liste des adeptes de Ho Fong, ainsi que dans les aides de jeu des joueurs concernant ce chapitre.

SHANGHAI

Les habitants

Shanghai n'était à l'origine qu'une petite ville anodine de la province de Kiangsu, mais les Britanniques commencèrent à occuper et à ouvrir Shanghai au commerce au terme des accords du traité de Nanking (1842) qui mit un terme humiliant aux guerres de l'opium. Les représentants britanniques et américains prirent possession de certaines zones contiguës à la ville chinoise ; ces zones extra-territoriales, au sein desquelles les lois chinoises n'étaient plus en vigueur, furent connues sous le nom de concessions pour plus tard recevoir l'appellation de Colonie Internationale. La concession française située juste entre la zone britannique et la vieille ville originelle chinoise, ne fut jamais formellement intégrée. Le Japon reçut plus tard une petite concession dans Shanghai. Les citoyens se trouvant sous le coup des pouvoirs du traité ne pouvaient pas être jugés par les lois chinoises, qu'ils se trouvent ou non dans la concession. Plus tard, on distribua de nouvelles concessions mais les trois zones contiguës française, britannique et américaine forment le cœur financier, et industriel d'une future mégalopole.

Il existe cependant une différence entre contrôle et population ; en 1923, sur un total d'environ 1,6 millions d'habitants à Shanghai, il y avait tout juste plus de 20 000 étrangers, surtout des Japonais (Par comparaison, le Caire possède 850 000 habitants dont plus d'1/20^e sont des étrangers). Ici, les patrons peuvent très bien être européens, japonais ou américains mais tous les autres — commerçants, pousse-pousses, professeurs, avocats, ouvriers — sont chinois.

La présence occidentale en Chine se trouve renforcée par une majorité d'Européens ou d'Américains qui sont soit de passage, soit des vagabonds sans domicile fixe — comme Jack Brady —. Le statut, la sécurité ainsi que les avantages commerciaux qu'offre la Colonie Internationale ont aussi attiré des propriétaires fonciers chinois dont beaucoup se sont récemment convertis au Christianisme.

Même les étrangers aux revenus modestes peuvent s'offrir des palais. Des millions de Chinois travaillent pour rien et le coût de ce qu'ils produisent se monte au strict minimum plus les bénéfices des patrons. De nombreux étrangers préfèrent continuer à vivre en Chine plutôt que rentrer chez eux ; à Shanghai, et à travers toute l'Asie, les étrangers aux revenus moyens vivent bien ; les riches étrangers vivent comme des rois.

Les structures familiales traditionnellement fortes ainsi que les sociétés privées douteuses se trouvent renforcées par l'accroissement de la pauvreté, la surpopulation, le manque d'opportunité et l'absence d'un gouvernement au sein de la Chine de la dynastie Ching. Les associations privées jouent auprès de leurs membres le rôle de club, de compagnie d'assurance, de caisses de retraite, d'alliés politiques, etc... — ce que le gouvernement fournit maintenant aux États-Unis, les associations privées le fournissaient autrefois en Chine. Comme elles étaient régies par leurs propres lois, ces associations pouvaient être une guilde de voleurs à une époque, une puissante faction politique à une autre et un gouvernement révolutionnaire à une troisième. Les « Tongs » chinois représentaient un tel développement. En 1926, les autorités centrales nationales étant inexistantes, de nombreux chefs locaux et régionaux apparurent — des hommes généralement obligés de se maintenir au pouvoir par la force militaire —. Dans les années 20 à Shanghai, il existait plus d'une centaine de cliques, de factions et de puissants mouvements mus par des prétentions au pouvoir, et le doute planait encore quant au résultat de ces rivalités.

La Cité

Shanghai est bâtie sur le delta du fleuve Yangtze, près du Grand Canal et du nouveau réseau de chemins de fer. Shanghai repose sur une terre alluviale et presque plate ; on a systématiquement construit des digues et des levées pour se protéger des crues, des marées et des tempêtes — le drainage pose toujours un problème.

C'est une ville basse ; seuls les bâtiments les plus hauts ont deux étages. Le niveau des eaux est élevé ; et le problème de l'eau fraîche et du système des égouts est préoccupant et récurrent. Tout le monde se plaint de l'été et de la chaleur et de l'humidité de l'automne. Les températures sont proches de celles de la Nouvelle Orléans mais à Shanghai, les étés sont plus humides (de 6 à 10

cms de pluie par mois), et les hivers plus secs. Les typhons arrivent de la mer pendant l'été et l'automne, comme les ouragans dans le sud des États-Unis.

Dans toute la Chine, on a l'habitude de prendre des mesures contre le vol qui paraîtraient étonnantes dans les villes occidentales actuelles ; les somptueuses maisons sont occultées par des murs nus et de solides grilles ; les fenêtres sont toutes protégées par des barreaux ; les gens engagent des gardes et des surveillants ; les opérations commerciales les plus importantes et les plus rentables se font dans la crasse ; les riches banquiers ne sont pas mieux vêtus que leurs employés. Les Investigateurs devront y regarder à deux fois avant de savoir qui est puissant, qui est pauvre et qui aspire à l'une ou l'autre de ces positions.

La Ville Imaginaire

Bien que certains endroits localisés sur la carte de Shanghai de cette aventure existent réellement et sont correctement situés (par exemple, le Club des Loups de Mer), les Gardiens ne doivent pas tenter de retrouver les adresses indiquées dans ce scénario sur une véritable carte de Shanghai. Il faut cependant ajouter que la situation physique de la ville ainsi que l'arrière plan social de la cité sont aussi précis que possible, considérant que nous ne sommes que d'humbles écrivains, totalement ignorants de l'histoire de la Chine.

Arrière Plan Historique

La Chine moderne n'est qu'un accidentel sous-produit de la Première Guerre Mondiale. La Conférence de Versailles octroya généreusement tous les droits ainsi que toutes les possessions des Allemands dans la Province de Shantung au Japon en récompense pour son assistance nominale durant la guerre. Comme la Chine avait elle aussi été une alliée nominale, cette méprisante insulte galvanisa les patriotes chinois. Les manifestations de Pékin du 4 Mai 1919 furent le point de départ des révoltes nationales qui suivirent : le mouvement du 4 Mai engendra la naissance du parti Communiste Chinois et ressuscita les Kuomintang de Chiang Kai-shek. Le demi-siècle qui suivit fut une période de guerres en Chine entre ces ennemis redoutables et implacables.

Les Investigateurs arrivent à Shanghai en 1926. En juillet de cette même année, Chiang Kai-shek termina de complexes négociations et organisa officiellement l'expédition militaire nord qui avait pour but d'abattre les petits seigneurs de guerre locaux et d'unifier le centre et le sud de la Chine. Ces efforts rencontrèrent un extraordinaire succès et Chiang s'empara de Shanghai en 1927. Cependant, tout au long des années 1926 et 1927, la guerre civile fit des ravages dans la province de Kiangsu, et Hong Kong ainsi que Canton connurent d'importantes grèves. Fin 1927, Chiang attaqua les Communistes et les chefs de gauche ; parmi ceux qui parvinrent tout juste à s'échapper de Shanghai, Chou En Lai, futur premier ministre de la Chine.

Histoire plus récente

Les pouvoirs coloniaux s'efforçaient de créer une industrie de l'armement durant la première Guerre Mondiale, fournissant ainsi

d'importantes occasions de travail aux usines chinoises. Mais maintenant, la guerre est terminée, la nouvelle compétitivité occidentale a poussé les industriels à diminuer les salaires de leurs ouvriers. Il est tout à fait probable que les Investigateurs apercevront des piquets de grève, des rassemblements, des manifestations et des combats de rue entre ouvriers et policiers briseurs de grèves où toutes les armes seront bonnes, des cailloux aux bâtons, bouteilles et épées.

Sans l'aide d'un guide de langue chinoise qui expliquera la raison de leur présence, les Investigateurs ne susciteront que des sentiments mitigés d'amitié, d'animosité, de crainte et de servilité en dehors de la Colonie Internationale. S'ils sont accompagnés d'un interprète, ils devront quand même se tisser un chemin à travers de très intéressantes situations. Le Gardien ne doit pas hésiter à joncher les rues de cadavres, à envoyer la troupe ou la police à tout moment, à faire assassiner les gens de la manière la plus étrange, à laisser le consul et la police avertir de ce que pourrait engendrer une provocation et à permettre aux tourelles des destroyers et des croiseurs d'en faire à leur guise dans le fleuve. Tout cela sur un fond de tragédie où se côtoient richesse extrême et pauvreté excrable.

La Langue et les Directions ; Les Noms et les Conventions

Aussi longtemps que les Investigateurs poseront des questions du style « Où se trouve... », l'Anglais leur sera utile au sein de la Colonie Internationale. Les policiers chinois en uniforme sont polis et avides de rendre service. Il existe un annuaire succinct, les bâtiments gouvernementaux, les meilleurs hôtels et les entreprises les plus prospères possèdent un exemplaire de cet annuaire mais sont aussi les seuls à avoir le téléphone. Les services télégraphiques locaux ainsi que la poste sont des organismes sûrs, les courriers privés coûtent moins cher qu'un timbre et sont plus rapides.

À l'extérieur de la colonie, les Investigateurs doivent parler le Chinois Mandarin ou être accompagnés d'un guide/interprète s'ils veulent pouvoir agir. Ils pourront rencontrer des missionnaires, des commerçants et des officiels ; les officiels et les fonctionnaires chinois seront affiliés à un ou plusieurs seigneurs de guerre, à une faction politique, à des bandits, à divers gangs et/ou à des oligarchies. Il n'y a pas vraiment de gouvernement central efficace en Chine, il n'y en a plus depuis longtemps et il n'y en aura pas avant que les Communistes prennent le pouvoir au début des années 50. Les règles de la loi et de la coutume étant absentes, le pouvoir et les ambitions personnelles priment.

Dans les conventions japonaises et chinoises, le nom de famille d'un individu est suivi de son prénom. Ainsi, Mu Hsien, le vieil érudit est aussi appelé Mr Mu ; Mu est son nom de famille. De la même manière, le Capitaine Isoge Taro dont le nom de baptême est Taro. Si les anglophones utilisaient cette méthode, John Doe se dirait Doe John. Les bureaucrates du monde entier comprendront quel avantage on peut tirer de noms près à fichier.

Dans cette aventure, les noms ainsi que les localisations chinoises suivent pour la plupart le système de transcription Wade-Giles ; plutôt que d'adopter la méthode Pin-Yin. Avec la méthode Wade-Giles, nous disons Chiang Kai-shek alors qu'en Pin-Yin, le même généralissime s'appellerait Jiang Jieshi.

LE BAR DU TIGRE TRÉBUCHANT

Un quartier composé de bars, de maisons de jeux et de maisons de prostitution bien pratique pour les docks et les usines de la vieille Concession Américaine s'élève juste au Nord-Est du confluent des rivières Whangpoo et Soochow. Le bar du Tigre Trébuchant se trouve au 10, Lantern Street, il est indiqué à la fois en anglais et en chinois ainsi que par l'image d'un tigre saoul trébuchant sur une pierre. C'est là que Jackson Elias a rencontré Jack Brady, apprenant le secret qui lui coûta finalement la vie. Si les Investigateurs ne possèdent pas la boîte d'allumettes qui les mènera au Tigre Trébuchant, ce bar peut alors se trouver sur une liste de bars « à tuyaux » — des endroits où pour de l'argent, on vous renseignera — et que leur guide a pu obtenir d'amis étudiants appartenant à un parti politique clandestin de Shanghai.

Le Tigre Trébuchant se compose d'une salle unique et d'un urinoir, deux vastes pièces sombres et sales. Des affiches d'un vert flamboyant et magenta montrant des chanteuses chinoises décorent les murs. La lumière est à la fois crue et insuffisante. Après des décennies de fumée de cigarettes et jets ratés dans les crachoirs, l'air possède une qualité lourde et humide et si certains des Investigateurs sont des médecins, le problème de la tuberculose assaillera leurs pensées.

Le patron/serveur est un homme taciturne, Fergus Chum, un métis chinois et écossais plutôt trapu et que ses clients occidentaux connaissent sous le nom de McChum ; il est né à Shanghai. Il a les yeux grands ouverts mais la bouche toujours close. Ses doigts, comme ceux de ses clients sont marrons à la suite de centaines de cigarettes fumées à la chaîne.

McChum a une dette envers Jack Brady car ce dernier lui sauva une fois la vie lors d'une rixe au Tigre Trébuchant. McChum sait que Brady ne veut pas qu'on le retrouve : si on l'interroge sur ce dernier, il répondra « Pas vu d'puis longtemps. Pense qu'il a p't'être quitter Shanghai ». Si son interlocuteur lui suggère aimablement qu'un peu d'argent pourrait stimuler sa mémoire, il semblera acquiescer. Mais McChum n'est pas bon marché. « Jack Brady m'a sauvé la vie une fois », il jure, « juste là, dans ce bar, ouais ». Il suffira de 1D20+10 dollars mexicains pour apaiser sa conscience. Baissant la voix, il dira « Jack Brady est parti pour Rangoon. Il est sur un gros coup avec Charlie Grey là-bas — ils vendent des fusils, je crois. Charlie Grey est bourré aux as — un type influent là-bas ».

L'histoire est convaincante. Des enquêtes faites auprès du Consulat Britannique à Shanghai ou par télégraphe auprès des représentants britanniques ou américains à Rangoon, apprendront aux Investigateurs qu'une Société Charles Grey existe bien à Rangoon et que cette Compagnie s'occupe d'armes. Mr Grey, un autre complice qui couvre Brady renvoie un câble où il répond que Brady a travaillé pour lui pendant plusieurs mois à la fin de l'année 1925. Grey pense que Brady a ensuite fourni des armes à un certain — Sacasa, Sandino ? — au Nicaragua ou au Guatemala ; Grey ne possède pas d'autres informations. Ce mensonge complémentaire, adapté à l'époque et à la situation, pourrait détourner l'attention d'un adepte si le culte s'est emparé de l'indice que représente la boîte d'allumettes du Tigre Trébuchant à New York. Mais si les adeptes connaissent l'importance de ce bar, ils peuvent cependant encore le surveiller — le Gardien est laissé libre de décider.

HO FONG : McChum sait que Ho Fong dirige l'Ordre de la Femme Boursoufflée à Shanghai et peut-être aussi dans toute la Chine. C'est un homme très dangereux. Il se montre prudent et avisé lorsqu'il fréquente la colonie internationale et les officiels chinois ne peuvent rien contre lui. Sa maison ressemble à une forteresse.

L'ILE DU DRAGON GRIS : A quelques semaines d'intervalle, des jonques partent régulièrement de Shanghai et font route vers l'Île du Dragon Gris, une île cotière inhabituelle pour la région car un volcan assoupi culmine à son sommet. L'île est ainsi nommée car une vapeur ou une fumée grisâtre s'élève de temps à autre du haut de la montagne. D'étranges choses se déroulent parait-il dans cette île, les pêcheurs préfèrent affronter et trouver la mort dans les tempêtes plutôt que faire route vers l'Île du Dragon Gris. Le yacht de Ho Fong est le seul navire qui accoste régulièrement dans l'île ; McChum pense qu'il s'y rend lors des cérémonies du culte.

LES GROUPES DE RECONNAISSANCE : Par deux fois, « quelqu'un » a payé des pêcheurs pour qu'ils observent l'île. Les deux bateaux ainsi que leurs équipages ont disparu sans laisser de traces.

LA MAITRESSE OBSCURE : Il arrive qu'un gros navire à vapeur, la « Maîtresse Obscure », accoste à Shanghai pour faire le plein de nourriture, d'eau, etc... Son équipage est particulièrement dépravé et dégénéré. (« Comme des grenouilles, l'ami, ouais »). McChum pense que ce navire est manœuvré par des adeptes et qu'il vient de l'Île du Dragon Gris bien qu'il soit d'immatriculation britannique. Le propriétaire est un Anglais du nom d'Alfred Penhurst. Personne ne l'a jamais vu. Il doit être très riche pour posséder un aussi luxueux bateau et quelque peu pervers pour engager un aussi monstrueux équipage.

JACK BRADY : McChum ne sait pas où se trouve Brady à présent, mais il le soupçonne de toujours être à Shanghai où il a de nombreux amis. Brady a caché son adresse à son ami plus pour protéger McChum que pour sa propre sécurité.

Les conséquences de cette conversation

Une fois que McChum aura dit ce qu'il sait aux Investigateurs, sa vie sera entre leurs mains. Le Culte connaît McChum, mais ne sait pas qu'il peut être aussi important. Si le Culte apprend ce que sait McChum, le propriétaire du Tigre Trébuchant mourra le jour même. McChum peut être un allié appréciable mais sa confiance se gagne difficilement. Il entend tout, sourit discrètement, ment comme un arracheur de dents et restera fermé comme une huître. Il aidera son ami Jack Brady.

Si les Investigateurs sont assez fous pour faire route jusqu'à Rangoon, et cela seulement sur la teneur de l'histoire de McChum, assurez-vous de bien leur montrer qu'une fois là-bas, ils ont gaspillé plusieurs semaines et quelques centaines de dollars. En insistant sur ce point, Charlie Grey se montrera fort antipathique et condescendant tout en se gaussant d'eux.

S'ils questionnent McChum à propos de Jackson Elias, lui montrant même une photo d'Elias, ils ne susciteront que des haussements d'épaules. McChum a bien vu Jackson Elias à plusieurs reprises mais seulement en tant que patron de bar qui aurait parlé à Brady. « Beaucoup de gens viennent ici, l'ami. Désolé ».

Ce que McChum sait vraiment

Si les Investigateurs osent être honnêtes avec McChum, organisant un rendez-vous privé avec lui, lui montrant des objets du culte ou des tomes du Mythe que des adeptes n'oseraient jamais montrer à des étrangers, puis lui faisant part de tout ce qu'ils savent à propos du meurtre d'Elias, il se peut que McChum se confie à eux en retour. McChum sait ou a deviné pas mal de choses. Mais les Investigateurs auront du mal à le faire parler. Il risque sa vie s'il parle, s'il se tait, sa petite vie tranquille ne sera pas perturbée.

Si les Investigateurs posent des questions au sujet de McChum, ils pourraient piquer l'intérêt des agents de Ho Fong, de Taro Isoge et/ou de Lin Tang-Yu ; pour plus de renseignements, voir les chapitres concernant ces personnages. On peut cependant logiquement considérer que tous ces différents agents et hommes de main ont des chances de tomber les uns sur les autres et par conséquent, les cadavres pourraient joncher le sillage des Investigateurs. Si les Gardiens le désirent, ils peuvent de cette façon impliquer la police de Shanghai dans cette affaire, voilà une bonne justification pour son entrée en scène.

FERGUS « McCHUM » CHUM, Patron du Bar du Tigre Trébuchant

FOR 10	CON 11	TAI 10	DEX 16	APP 12
SAN 35	INT 13	POU 15	EDU 4	PdV 11

COMPÉTENCES : Comptabilité 50 %, Marchandage 65 %, Parler/Lire/Écrire le Chinois Mandarin 65 %, Crédit 35 %, Mythe de Cthulhu 05 %, Discussion 25 %, Conduire une Automobile 15 %, Esquiver 95 %, Parler l'Anglais 30 %, Baratin 75 %, Parler le Japonais 20 %, Droit 20 %, Écouter 55 %, Occultisme 15 %, Eloquence 35 %, Psychologie 55 %, Trouver Objet Caché 35 %, Nager 40 %.

ARMES : Coup de poing 70 %, dégâts 1D3
Coup de tête 55 %, dégâts 1D4
Couteau de combat 50 %, dégâts 1D4+2, parade 45 %
Coup de pied 45 %, dégâts 1D6

HO FONG

Sous des dehors d'homme d'affaires respectable, Ho Fong étend ses tentacules de terreur aux quatre coins de la planète. Les Investigateurs parviendront-ils à appréhender l'ampleur de sa puissance avant qu'il ne soit trop tard ?

Ho Fong possède un entrepôt à Shanghai ainsi que dans dix autres villes de Chine ; son entrepôt de Shanghai est situé rue Kaoyang, dans les parages du Tigre Trébuchant. La réputation publique de Ho Fong est irréprochable et ultra-recommandable, il accepte délibérément de l'argent donné en signe de remerciement et il fraude un peu sur les impôts, les souscriptions afin de ne pas être considéré comme un fou par ses pères. Mais si on le connaît plus intimement et qu'on sait qu'il est en fait le Grand Prêtre de l'Ordre de la Femme Boursoufflée, on est alors à même de comprendre que c'est l'homme le plus dangereux du monde.

Ses bureaux se trouvent dans son entrepôt de Shanghai. Si les Investigateurs le demandent, il sera occupé ce jour-là, mais un subalterne donnera rendez-vous aux Investigateurs pour le lendemain ou les jours suivants. Si les motifs de leur entrevue avec Ho Fong ne paraissent pas suffisants à son assistant, ce dernier fera filer les Investigateurs jusqu'à ce qu'ils reviennent le lendemain. Voir plus loin pour une description des bureaux de Ho Fong.

Les compétences, statistiques, etc... de Ho Fong et de ses hommes de main adeptes se trouvent à la fin de ce chapitre.

Ho est un homme qui approche la soixantaine, il est petit et relativement enrobé ; il paraît amical. Il est généralement vêtu d'un costume de lin blanc de coupe tout à fait quelconque et il fume des cigarettes aromatiques roulées dans un papier sombre. Il offrira thé et cigarettes aux Investigateurs et se souciera de leur confort. Il parlera du climat de Shanghai, de son histoire, sa géographie et de sujets divers pendant quelques minutes, et toujours de la façon la plus polie et sans susciter de polémique. Son bureau est très propre, il est relativement vaste mais plutôt spartiate — c'est un endroit destiné au travail. Le doux ronronnement du ventilateur est étouffé par les bruits provenant des entrepôts environnants et des docks.

Il ne donnera jamais d'informations précises. Si on l'interroge sur la destination des chargements provenant de la Fondation Penhew à Londres ou d'Ahja Singh à Mombasa, il répondra qu'un de ses employés pourra vérifier dans ses registres, mais il souhaiterait savoir pourquoi cette information est si importante pour que des Américains viennent d'aussi loin pour lui poser cette question. N'aurait-il pas suffi d'envoyer une lettre ou un cable ? « Voyez-vous, Messieurs », dit-il de manière sincère et chaleureuse, « Si je dois me confier à vous, trahissant par là-même, la confiance que mes clients ont en moi, vous admettez que — eh bien, vous pourriez aussi me faire confiance ». Un jet réussi de Psychologie permettra seulement de remarquer que les questions de Ho semblent doucereuses et que c'est un type plutôt froid.

Si le porte-parole des Investigateurs réussit un jet de Discussion, il pourra alors convaincre Ho Fong que leurs enquêtes sont bien sûr au-dessus de tout soupçon ; s'il manque de témoignages discordants et d'informations (si par exemple, on ne les a pas aperçus questionner McChum au bar du Tigre Trébuchant), Ho Fong les oubliera.

Si les Investigateurs décident de se confier à Ho Fong, leur vie sera en danger dès la tombée de la nuit. Ho sera trop heureux d'envoyer des adeptes à leurs trousses nuit après nuit afin de tuer tous les survivants des nuits précédentes ; pour leur échapper, les Investigateurs devront fuir Shanghai

pour y revenir clandestinement s'il ont d'autres choses à y faire.

Les Investigateurs pourraient être intéressés par sa maison, son entrepôt de la rue Kaoyang et son yacht, (ancré près de l'entrepôt).

L'entrepôt de Ho Fong à Shanghai

Ce vaste bâtiment en brique dont une partie est surmontée d'un étage, se trouve sur la rive nord de la rivière Whangpoo. Un jet réussi de Trouver Objet Caché permettra de remarquer qu'au moins une partie de l'entrepôt est bâtie sur un quai de bois ou sur pilotis. Un solide toit pointu détourne la pluie. Cinq groupes de larges portes situées le long des côtés du bâtiment donnent accès au local où sont entreposées les marchandises et où le toit est très élevé. Les bureaux au plafond moins élevé font face à la rue.

Toutes les fenêtres sont placées à au moins 2,10 mètres du sol, et sont recouvertes d'un grillage d'acier (FOR 35). La nuit, toutes les portes (toutes de FOR 23) sont verrouillées (leurs serrures crochetables ont une FOR 15 chacune). Toutes les portes sont ouvertes pendant les heures de travail (de 6 h à 18 h, ainsi qu'aux moments coïncidant avec l'arrivée ou le départ de bateaux). Trente hommes travaillent tous les jours sauf le dimanche chez Ho Fong ; ils sont tous Chinois et se sont tous des membres de l'Ordre de la Femme Boursoufflée. Les horaires normaux de travail sont de 7 h à 18 h.

Lorsque l'entrepôt est fermé, six gardes patrouillent à l'intérieur ; ce sont tous des experts en Arts Martiaux (voir la compétence Arts Martiaux plus loin). Les intrus seront capturés et interrogés par Ho Fong et son assistant puis sacrifiés à la Femme Boursoufflée — mais nul ne se souciera si un ou deux de ces indésirables sont tués durant le combat. La nuit, toutes les portes sont verrouillées, mais le chef des gardes (le garde n° 1) possède une clé permettant d'ouvrir les cadenas des loquets des portes de la partie arrière de l'entrepôt.

LES BUREAUX DE HO FONG : Le premier étage est entièrement utilitaire et ne contient rien d'inhabituel. Les bureaux, les petites tables et les chaises sont classiques mais de bonne facture. Si les Investigateurs montent par l'escalier, un jet réussi de Trouver Objet Caché leur permettra de remarquer qu'une partie de cet escalier (indiqué par un A sur le plan) paraît moins résistante et quelque peu branlante.

Dans le bureau privé de Ho Fong, une étagère située derrière la table qui lui sert de bureau est encombrée de cartes de navigation roulées (dont l'une est la meilleure carte disponible où est localisée l'Île du Dragon Gris), d'atlas des chemins de fer, de répertoires, de guides de navigation, de recueils de loi douanières, de livres de comptabilité, de registres, de livres contenant des coupures de journaux et de documents rangés en vrac — la plupart écrits en chinois —. Quatre hauts fichiers regorgent de papiers. Un coffre fort sur pied, FOR 55, possède une serrure qui peut être crochetée. Il renferme 1D6 x 1000 dollars mexicains, 1D6 x 100 billets de 1 livre sterling britannique, deux lettres de change négociables d'une valeur de 77 000 yen japonais et 30 pièces d'or de 20 dollars américains.

Les Investigateurs trouveront peu de preuves nouvelles dans les dossiers et les registres. Ho Fong a envoyé et reçu des objets de la Fondation Penhew (Londres) et d'Ahja Singh (Mombasa) — surtout des « objets d'art » mais on parle aussi de livres. Ce type de cargaison a aussi été envoyé à destination de Tokyo et de Rio de Janeiro. D'autres fiches parlent de cargaisons d'équipements miniers envoyés à un certain Mortimer Wycroft de Pilbarra en Australie Occidentale.

L'ENTREPÔT PRINCIPAL : Cet immense entrepôt est soutenu par plusieurs rangées de poutres en bois qui s'élèvent jusqu'au plafond. Le sol est encombré de piles de poissons salés, de cordages en chanvre, de copra, de boîtes de conserve, de sacs de riz, de coffres et de briques de thé, de porcelaine, d'herbes séchées, de pièces détachées de machine, de bois brut, de marchandises, etc... Toutes les compétences de Trouver Objet Caché sont réduites de 25 %. S'il pleut, les jets d'Écoute sont réduits de la même manière. La nuit, les faibles lampes électriques qui pendent au plafond, sont éteintes mais à part celle qui éclaire la table située juste à côté de l'entrepôt spécial, et où les six gardes papotent et jouent au Mah Jong, au craps ou au fan tan. Toutes les heures, deux d'entre eux patrouillent dans l'entrepôt avec des torches en quête de signes d'effraction sur les portes. Ils vérifient la porte principale, mais Ho, craignant que son coffre ne soit trop tentant même pour ses fanatiques du culte, leur a interdit de monter à l'étage sans raison valable ou sans qu'il y soient obligés.

L'ENTREPÔT SPÉCIAL : C'est ici que Ho conserve tous les objets du Mythe qui passe entre ses mains. En plus des gardes qui sont vautrés dans un coin, qui crachent ou qui piquent un petit somme, il y a une solide porte en acier (FOR 75) munie d'une serrure intérieure qui bloque le passage. La serrure peut être crochetée mais toutes les tentatives doivent être faites avec un malus de 25 %.

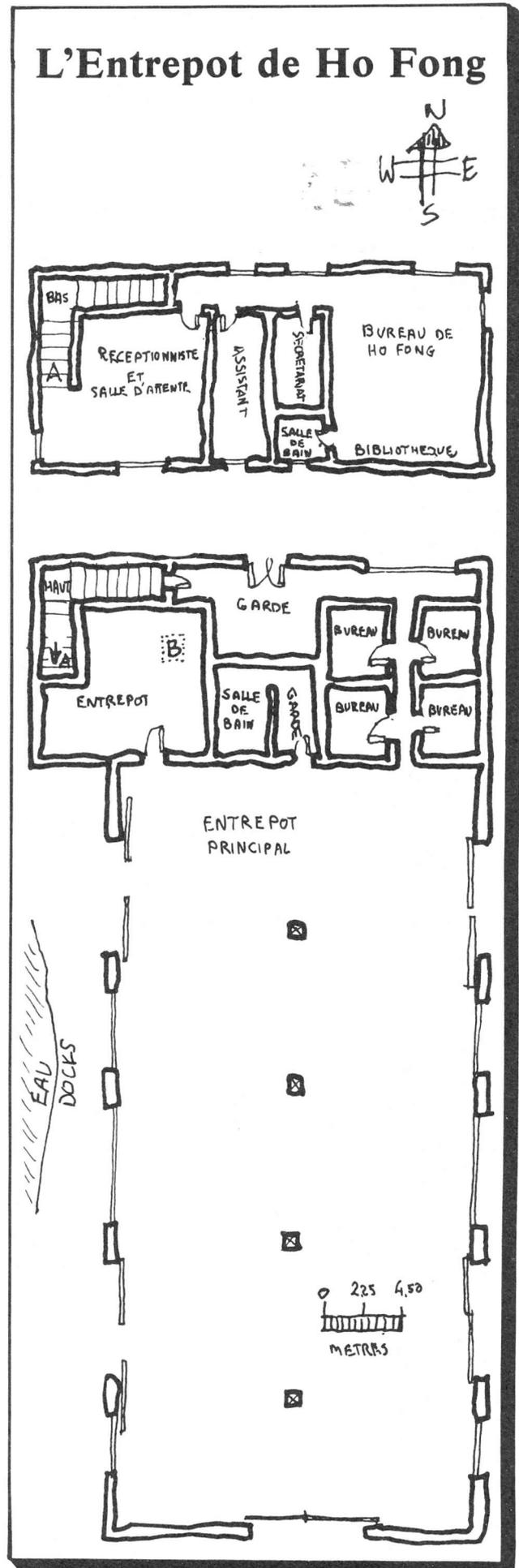
De l'intérieur, il paraît évident que la partie moins fiable de l'escalier menant dans le bureau de Ho Fong correspond à une zone de réfection incomplète de la charpente. Si les Investigateurs déplacent le chemin d'escalier et soulèvent doucement la contremarche, ils pourront se laisser tomber dans l'entrepôt et examiner son contenu tout à loisir.

Un troisième chemin permet de quitter l'entrepôt : le point B du plan correspond à un panneau d'acier — deux portes à charnières de 0,90 m sur 2,10 m (FOR 55) que l'on peut soulever et reposer, dévoilant alors l'eau et les pilotis. Des barres bloquent le panneau que l'on ne peut ouvrir que de l'intérieur. Selon la marée, l'eau permet de descendre des caisses dans les petits bateaux qui attendent sous le quai ; cette méthode de transfert est utilisée lorsque Ho ne veut pas que l'on voit un objet précis quitter l'entrepôt.

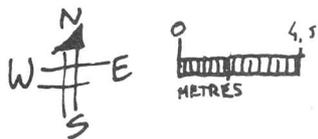
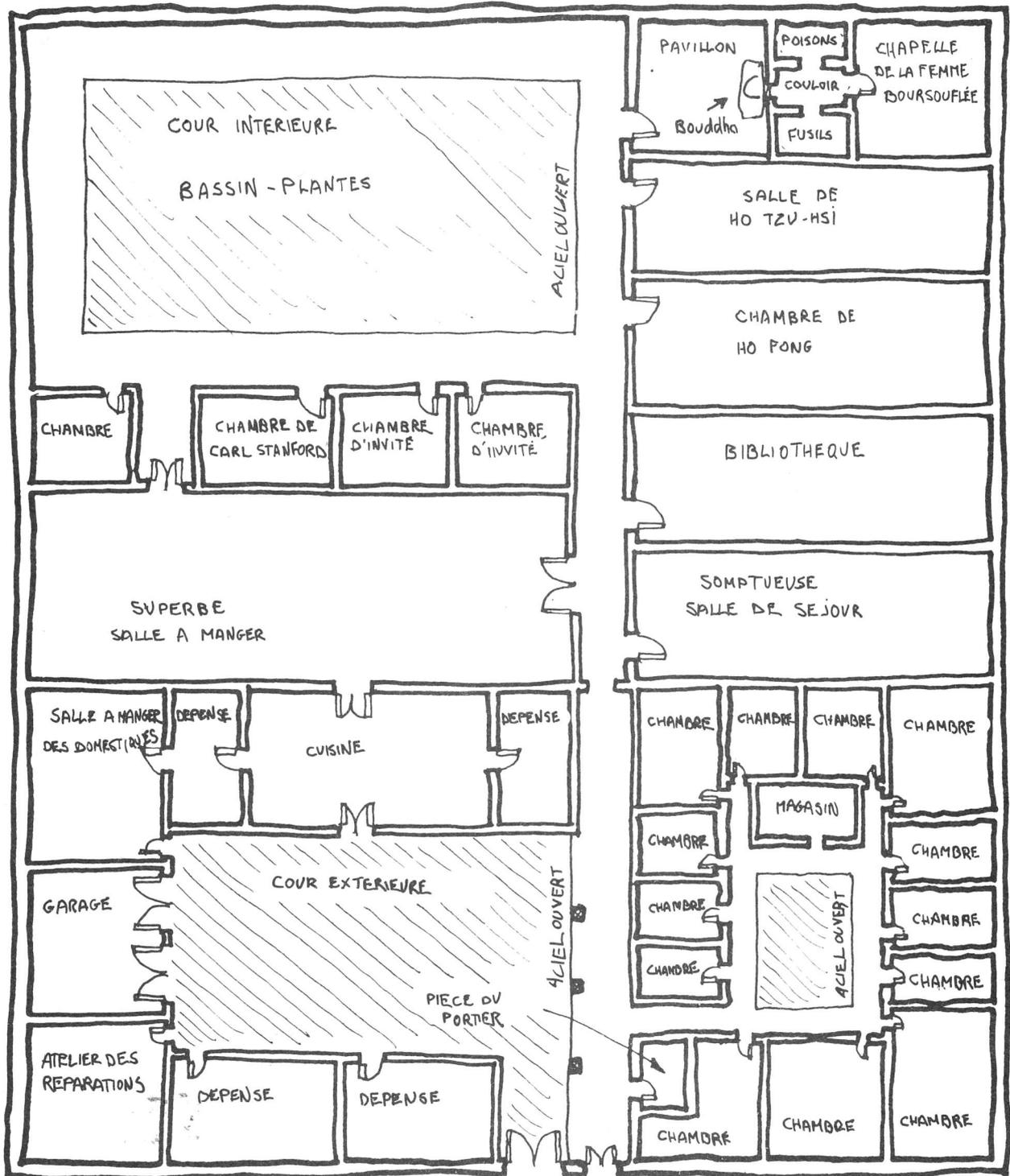
Un grand nombre d'objets se trouvent dans cet entrepôt spécial — la liste est laissée aux bons soins du Gardien mais il y a des statues de Dieux, des frises trouvées dans des ruines, des tableaux peints par des artistes influencés par le Mythe, etc... Rien n'est magique et aucun des livres du Mythe n'est présent. De nombreux objets sont fâcheusement répugnants et après un léger examen, ils coûteront 1D4 points de SAN si les jets de SAN sont ratés mais aucun point de SAN s'ils sont réussis. Des jets d'Archéologie réussis permettront d'identifier nombre d'entre eux comme étant de facture chinoise ; d'autres sont d'origine japonaise, indienne, africaine et polynésienne, mais d'autres ne sont pas identifiables.

Six petites caisses simplement étiquetées AP offrent un certain intérêt. Elles contiennent les pièces détachées de la fusée de Sir Aubrey ; seul un jet de Physique fait avec un malus de 50 % permettra de reconnaître l'utilité de ces pièces.

La plupart des caisses ont une adresse étiquetée sur elles. Les Gardiens sont libres de choisir ces adresses et d'utiliser



La Résidence de Ho Fong



↑ MUR D'ENCEINTE DE 3,9 METRES DE HAUT

ces références comme points de départ pour d'autres scénarios. Voici quelques exemples : H. A. Wilcox, 7 Thomas Street, Providence, Rhode Island, USA (Voir l'histoire « L'Appel de Cthulhu ») ; Mr W. Whateley, poste restante, Dunwich, Massachusetts, USA (Voir l'histoire « L'Abomination de Dunwich ») ; Mr Lostalus Black, 19 Bleeker Street, New York City, USA (Voir le scénario « Un regard dans le futur », tiré des Ombres de Yog-Sothoth).

La Maison de Ho Fong

Ho Fong vit près de la vieille ville, au-delà de l'égide de la police plus ou moins efficace de la Colonie Internationale. Son mur d'enceinte est haut de 3,90 mètres, et les portails sont solides. (FOR 95). Les portails ainsi que les murs sont surmontés de pointes, de verre brisé et de fils barbelés afin de dissuader les voleurs et les fouineurs ; s'ils désirent franchir le mur tout en enlevant ces obstacles, les Investigateurs auront un malus de 25 % sur leurs jets de Chance ou de Sauter.

La maison est bâtie autour de deux cours. La cour extérieure fait face au portail principal, et abrite les cuisines, les domestiques et les offices, etc... Ho Fong vit dans les luxueuses pièces de la cour intérieure. Tous les toits de la maison sont pointus, en tuile rouge et ils sont tous glissants.

LES PIÈCES DE LA COUR EXTÉRIEURE : Elles sont toutes vides et nues et ne contiennent que des fragments de mobilier et de possessions, ce qui prouve que Ho Fong ne partage pas sa fortune même avec ses suivants adeptes. Selon le moment de la journée, 1D6+3 domestiques adeptes seront en train de travailler ou de dormir dans cette partie de l'enceinte. On pourra de temps à autre voir une statuette ou un symbole du Mythe le plus souvent des indices de la Femme Boursouflée. Les Investigateurs qui essaieront d'examiner de près cette partie de la maison comprendront que ces domestiques sont des adeptes.

LA SALLE DU PORTIER : Le portier n'a jamais un jour de libre. Son travail consiste à accorder ou à refuser l'entrée dans l'enceinte à tous ceux qui frappent. Si les Investigateurs paraissent misérables, il refusera l'entrée à ces yeux ronds. Si les Investigateurs sont au contraire bien vêtus, le portier ne pourra que les faire entrer ; un domestique interne les guidera jusque dans un luxueux salon de la cour intérieure où on les observera attentivement.

LE SALON EXTÉRIEUR : Ce salon est meublé de superbes banquettes et de magnifiques fauteuils ; un domestique apportera du thé si les Investigateurs sont entrés de la façon la plus légitime. Deux superbes paravents derrière lesquels un garde est dissimulé ornent une des extrémités de la salle. Si un Investigateur regarde derrière le paravent et voit le garde, ce dernier lui sourira et se courbera de la façon la plus menaçante.

LA CHAMBRE DE HO FONG : Le mobilier est de toute beauté. Les soies les plus rares, les marqueteries les plus magnificentes, les objets gravés à la main et un énorme lit se côtoient. Il y a aussi plusieurs statuettes du Mythe en jade blanc mais au sein de cette ébauche de richesse, il faudra un jet réussi de Trouver Objet Caché pour les déceler, même si elles sont bien en vue sur une table.

LA BIBLIOTHÈQUE : Elle abrite au moins 4 000 livres, dont quelques uns sont même écrits en anglais. La plupart sont des parchemins écrits en chinois classique. Ils ont beaucoup de valeur car ils sont vieux mais ils ne sont pas magiques et n'ont aucun lien avec les activités du culte. Il y a 20 % de chance qu'Ho ait laissé un de ses cinq livres du Mythe de Cthulhu sur le bureau de la bibliothèque ; pour plus de détails sur ces volumes, voir la partie concernant la Chapelle de la Femme Boursouflée.

LA CHAMBRE DE CARL STANFORD : Si les Investigateurs ont déjà vécu les aventures des « Ombres de Yog-Sothoth », ils seront quelque peu consternés par la présence de Stanford ici. Au terme d'une lutte épique, les vagues de l'océan étaient censées avoir englouti Stanford tandis que R'yeh sombrait. Mais le puissant Cthulhu sauva la vie de Stanford et l'envoya à la recherche des « Sept Livres Cryptiques de Hsan » qu'un érudit et collectionneur dégénéré appelé Lin Tang-yu possédait, paraît-il, écrits sur un parchemin. Jack Brady vola ce livre avant qu'il ne tombe en possession de Stanford ; Stanford poursuit maintenant à la fois le parchemin et Jack Brady. Et il a presque atteint son but, car il a capturé Choi Mei-ling, une jeune femme qui sait où demeure Brady.

Si les Investigateurs surveillent la maison de Fong, ils ont 50 % de chance de voir Stanford aller et venir. Si la surveillance est discrète, Stanford a son score normal de Trouver Objet Caché de détecter les Investigateurs qui rôdent autour de la maison. Si les Investigateurs n'ont jamais rencontré Carl Stanford, ils sauront seulement qu'un occidental vit chez Ho. Si le Gardien a l'intention de faire jouer « Les Ombres de Yog-Sothoth » après cette campagne: transformez un peu les événements, afin qu'ils rencontrent Stanford pour la première fois ici : s'il venait à être tué, réssuscitez-le en vue de la campagne suivante.

LE JARDIN : Il paraît inoffensif. Mais un jet réussi de Botanique permettra d'identifier de la belladone, des pavots d'opium ainsi que du peyotl ; un jet réussi de Zoologie fait dans la mare permettra de remarquer deux poissons (des poissons munis de piquants jaunâtres qui semblent visiblement gonfler de temps à autre). Tout ici sert à fabriquer des drogues qui altèrent l'esprit ainsi que des poisons. Le jardin fait partie de l'arsenal de Ho Fong.

LE PAVILLON : Une statue en bronze de Bouddha se dresse sous l'auvent du pavillon. Un jet réussi de Trouver Objet Caché permettra de déceler une fine jointure autour du cou de la statue. Si on tourne deux fois la tête du Bouddha, (qui ne bouge que dans le sens des aiguilles d'une montre), toute la statue glissera sur la droite, dévoilant le mur ainsi qu'un passage obscur. C'est l'entrée qui mène à la Chapelle de la Femme Boursouflée de Ho.

La chapelle de la Femme Boursouflée de Ho Fong

Un portique en acier (FOR 35) protège une porte solidement verrouillée (ce qui réduit les chances de la crocheter de 20 %). Derrière cette porte, il y a une petite salle de 10 m² environ, avec un plafond haut de 3 mètres. Ce plafond représente pour Ho Fong un piège et un moyen de recrutement. Bien qu'il soit déjà fou, Ho Fong ne regarde jamais le plafond — même ceux dont la folie est permanente ne peuvent revenir en arrière.

LE PLAFOND ONDOYANT : Le plafond porte de larges coups de pinceau qui forment les caractères chinois lumineux de la Femme Boursouflée. Ces caractères semblent ondoyer légèrement. Un Investigateur observant ces dessins pendant plus d'une minute, sentira que son esprit est attiré par ces motifs ; le joueur doit alors réussir un jet égal ou inférieur à INT+POU sur 1D100, ou son esprit sera perdu dans les méandres du dessin. Le corps de la victime continuera à regarder en l'air, et on peut le déplacer comme une marionnette. Déplacer une victime des motifs hors de la pièce est dangereux — si on déplace la victime et qu'elle ne regarde plus les motifs, l'esprit perdu dans la trame des dessins n'aura plus aucun moyen de retrouver son corps.

L'esprit d'une victime des motifs comprend ce qui s'est passé, mais ne possède pas les moyens de réintégrer son corps ; pendant ce temps, l'esprit est coincé dans le courant

bondissant d'énergie mentale tourmentée formé de tous les esprits capturés — tous perturbés — de tous ceux qui ont été ensorcelés par ce motif magique. Une telle expérience suffit pour rendre quelqu'un fou : pour cinq minutes passées dans les motifs, la victime perd 1D4 points de SAN. Lorsqu'elle atteint 0 point de SAN, son esprit est pour toujours prisonnier.

Il existe une chance de revenir. Si plusieurs Investigateurs s'intègrent aux motifs en l'espace de quelques minutes, leurs joueurs peuvent alors faire un jet de Chance. Ceux qui le réussiront pourront unir leurs points de POU : cette somme numérique représente le pourcentage que l'un des joueurs devra faire sur 1D100. Si son jet est égal ou inférieur au score des POU, tous les participants réintègrent leur corps.

Cette tentative de sauvetage doit avoir lieu avant le jet régulier de perte de SAN. Mais il devront faire des jets réussis de Mythe ou d'Idée avant de tenter cette expérience.

Même si les esprits sont unis une fois dans les motifs, les pertes de SAN restent individuelles et les jets se font séparément.

LA STATUE DE LA FEMME BOURSOUFLÉE : Ce n'est qu'une représentation de Nyarlathotep sous cet aspect ; la facture est exquise et effrayante ; des jets réussis de SAN provoqueront quand même la perte de 1 point de SAN, et de 1D4 points de SAN si les jets sont ratés. La statue fait 2,40 mètres de haut, et pèse environ 180 kilos. Elle est coulée dans un alliage inconnu semblable à du bronze et elle est insensible aux dégâts physiques. Les attaques magiques qui devraient normalement endommager une statue (La terrible poigne de Nyogtha ne marche pas, par exemple) doivent surpasser les points de magie inhérents à la statue qui sont de 40. La statue récupère 2 points de magie par jour ; elle absorbe aussi les points de magie des créatures qui lui sont sacrifiées, jusqu'à une capacité maximum de 40. Ho fong connaît un sort lié à la statue et qui lui permet de drainer ces points de magie tout en touchant l'idole.

Des fragments d'os ainsi que des cendres jonchent le sol devant la statue.

LE CABINET EN TECK : Il fait environ 1,50 mètre de haut, cette boîte Chinoise à des portes en or martelé et elle est gravée d'étranges monstres et d'inscriptions inconnues. Ce cabinet verrouillé peut être forcé (FOR 10) ; les clés du cabinet et de la porte de la chapelle se trouvent toujours sur Ho Fong. Un piège à aiguille empoisonnée protège contre les crocheteurs de serrure ; ce poison d'une VIR de 15 aveuglera la victime en 1D4 minutes. Si la victime résiste au poison, elle ne sera que temporairement aveugle pour 1D6+6 minutes ; si elle ne résiste pas, elle sera définitivement aveugle. Le poison s'appelle de l'Essence de Paisible Résignation. Il faut le renouveler quotidiennement. Cinq fioles de 30 grammes contenant cette même substance se trouvent dans le cabinet ; chaque fiole contient 20 applications.

Dans le cabinet, à côté des fioles, il y a aussi une petite presse à fleurs qui permet à Ho d'extraire les fluides de son Essence de Paisible Résignation ainsi que d'autres poisons. Si des échantillons sont analysés en laboratoire, un jet réussi de Botanique permettra d'identifier quelles fleurs sont utilisées.

Des parchemins chinois ainsi que des livres d'apparences occidentale rappellent quelles furent les manifestations de la Femme Boursouflée — des moments historiques dans l'existence du culte. Le culte fit couler parfois des bateaux, déclencha des typhons ou des tremblements de terre, des fléaux ou des famines. On y parle aussi de La Vipère Pâle — le nom de Sir Aubrey Penhew au sein du culte — ainsi que de son plan destiné à faire éclater les cieux à l'aide d'un

métal empoisonné lancé par-delà les étoiles. On donne peu d'autres exemples mais, si les Investigateurs pénètrent et parviennent à s'échapper de cette pièce, rappelez-leur ces renseignements s'ils ont besoin de points de repère plus tard. Trois livres sont écrits en chinois, un en français et un dernier en anglais : *La Déesse de l'Éventail Noir*, un essai sur le texte de *R'lyeh*, *L'histoire du Prêtre Kwan*, le *Livre d'Ivon* et *La Véritable Magie*. Voir plus loin pour de plus amples détails.

Les Cinq Livres du Mythe de Ho Fong

Les deux premiers livres sont des présents que Stanford fit à Ho Fong ; il y a 80 % de chance que l'un de ces deux livres soit resté ouvert dans la bibliothèque de Ho.

LE LIVRE D'IVON : écrit en français, +12 % aux connaissances du Mythe de Cthulhu ; la lecture engendre la perte de 2D4 points de SAN ; x 2 de multiplicateur de sort.

LA VÉRITABLE MAGIE : de Théophilus Wenn, écrit en anglais, +6 % aux connaissances du Mythe de Cthulhu, sa lecture engendre la perte de 1D8 points de SAN.

LA DÉESSE DE L'ÉVENTAIL NOIR : écrit en chinois classique par Liu Chanfang, sur un parchemin, +5 % au Mythe de Cthulhu, sa lecture engendre la perte de 1D4 points de SAN, le jet de réussite pour apprendre le sort correspondant à INT x 5. Le sortilège est : Contacter Nyarlathotep.

Les poèmes de ce livre racontent la façon dont le moine Liu rencontra une déesse qui cachait son visage derrière un éventail noir. La déesse parvint à séduire l'auteur, lui révélant son véritable nom et la manière de l'appeler de derrière l'éventail. Il suivit son invitation et il fut frappé d'horreur lorsqu'il vit la Femme Boursouflée ; il perdit alors toute sa raison, et rédigea le dernier poème avec son sang après s'être étripé avec une faucille. Cela marque la création de l'Ordre de la Femme Boursouflée et c'est le livre le plus précieux du culte ; le culte ne reculera devant rien et n'hésitera pas à tuer pour récupérer ce livre. Bien qu'il ne mentionne jamais le nom de Nyarlathotep, un des poèmes fonctionne comme le sort Contacter Nyarlathotep sous l'aspect de la Femme Boursouflée.

UN ESSAI SUR LE TEXTE DE R'LYEH : écrit en chinois classique. Sortilèges : Contacter Cthulhu, Contacter le rejeton de Cthulhu, l'Étreinte de Cthulhu (nouveau sort de Mythe), et Lame de fond (nouveau sort du Mythe). Le livre contient aussi une carte succincte de R'lyeh, qui ne renferme que les indications données dans les *Ombres de Yog-Sothoth*, « L'essor de R'lyeh ».

L'HISTOIRE DU PRÊTRE KWAN : écrit en chinois classique, +5 % au Mythe de Cthulhu, sa lecture engendre la perte de 1D6 points de SAN, jet d'INT x 1 pour apprendre les sortilèges qui se trouvent intégrés au texte : L'Étreinte de Cthulhu (nouveau sort du Mythe), Absorber la magie, Flétrissement et Dérober la vie.

Cette homélie raconte, comment, grâce à sa pure foi, un prêtre de l'Ordre de la Femme Boursouflée vainquit et humilia un puissant noble. Il décrit de façon pittoresque les cérémonies du culte et il fait mention d'une aide importante pour les prêtres, un ami appelé le Grand Lion Sans Visage — une référence au Sphinx Noir ainsi qu'au culte du Pharaon Noir (voir l'Égypte ou l'Angleterre).

D'AUTRES OBJETS ENCORE : la tunique de soie noire et jaune qui est le vêtement de cérémonie des prêtres de l'Ordre, plusieurs petits instruments de torture, un médaillon portant les caractères du culte, un petit équipement contenant des aiguilles à tatouage ainsi que de la teinture noire et jaune, une faucille rituelle utilisée pour les

meurtres du culte et un petit récipient de poudre verdâtre — le *tyuk*.

DEUX NOUVEAUX SORTS DU MYTHE

L'Étreinte de Cthulhu

L'étreinte de Cthulhu permet de maîtriser une victime ; ce n'est pas un sort meurtrier. Il coûte 2D6 Points de Magie par minute au conjurateur ainsi qu'une perte de 1D6 points de SAN pour amorcer le sort. Il peut durer aussi longtemps que les points de magie du conjurateur le permettent sans perte additionnelle de points de SAN, mais le conjurateur doit continuer à se concentrer sur le sort. Sa portée est de 9 mètres. Les premiers effets sont instantanés et plus d'une personne à la fois peuvent être affectées en même temps, mais chaque victime supplémentaire coûte 2D6 points de magie complémentaires par minute.

Tout se joue alors sur la Table de Résistance, POU du Conjurateur contre POU de sa victime. Si le conjurateur l'emporte, la victime sera immobilisée comme si elle était enroulée dans les puissants tentacules de Cthulhu. S'il y a plusieurs cibles, il est possible que l'une des victimes soit immobilisée tandis qu'une autre esquive l'attaque. La victime ressentira une pression écrasante. Pour chaque minute que dure le sort, la victime perdra temporairement 1D10 points de SAN ; si ses points tombent à ou en-dessous de 0, elle sombrera dans l'inconscience.

Lame de fond

Ce sort meurtrier coûte 30 Points de Magie et 1D8 points de SAN au conjurateur pour le lancer. Une masse suffisante d'eau salée sera nécessaire pour créer une vague. Ce sort permettra de générer une vague de 3 m x 3 m x 9 m de large qui s'élèvera et écrasera tout ce qui se trouve dans la direction indiquée par le conjurateur. Celui-ci doit être en mesure de voir sa victime. La vague ainsi créée est assez puissante pour faire chavirer un petit sloop. Si plusieurs de ces sorts étaient lancés en même temps, la vague pourrait submerger un gros bateau. Inutile d'ajouter, bien sûr, que bateaux, navires et équipages engloutis par la vague disparaîtront pour toujours sous les eaux.

TYUK

Cette poudre verdâtre opère comme un puissant hallucinogène lorsqu'elle est dissoute dans de l'eau et absorbée. La victime reste lucide, mais pendant l'heure qui suit l'absorption, l'acuité sensorielle est multipliée par dix — surtout l'acuité à la douleur. Une dose dure une heure, deux doses deux heures mais trois doses tuent tout simplement. Faite à partir d'une plante connue en Chine sous le nom de Pétales Bleus des Ineffables Voies, cette préparation est rare, mais un jet réussi de Botanique réduit de 20 % permettra d'identifier la plante et de la localiser dans le jardin de Ho Fong.

LES SEPT PORTAILS DU PARADIS : au centre de la pièce on a dessiné un large cercle à l'intérieur duquel les caractères du culte ont été gravés en or. Une boîte en métal et en verre semblable à un cercueil a été posée au centre de ce cercle, elle fait 90 cm de large et 1,80 mètre de long. La boîte est dirigée d'est en ouest et une cage amovible placée à l'extrémité contient deux gros rats affamés semblables à ceux qui rôdent dans le fleuve à Shanghai. Choi Mei-ling repose nue dans cette boîte, son visage placé juste au-dessous d'une épaisse vitre — le seul obstacle la séparant des rongeurs qui salivent tout en la regardant d'un œil mauvais.

La boîte renfermant Mlle Choi est divisée en sept compartiments — les sept portails du paradis — par six panneaux de cloisonnement semblables à un joug placés sous elle et en travers et qui maintiennent son corps immobile. Pour la torturer, la cage aux rats est déplacée au-dessus de l'un des sept compartiments, on ouvre la porte supérieure du compartiment et on laisse entrer les rats qui peuvent alors faire ce qu'ils veulent. En début de journée, on les a introduit dans le compartiment contenant ses pieds et ses chevilles, ils l'ont gravement mordue et tailladée avant qu'une main

gantée utilise la corde que ces maudits rongeurs portent autour du cou pour les remettre dans leur cage : pas la peine de les laisser la tuer en lui rongant les pieds jusqu'aux os. On aura tout le temps une fois qu'elle aura parlé.

Mlle Choi fut à peine capable de garder le silence et de rester saine d'esprit ; Carl Stanford lui a souri et lui a dit que lorsqu'il reviendrait, il choisirait un nouvel endroit où ses charmants animaux pourraient brouter. Puis il déplaça la cage juste au-dessus de son visage. « Observez-les ma chère », lui dit-il « et essayez de trouver en vous des motifs pour être plus coopérative. Jack Brady mérite-t-il une telle dévotion ? »

Cependant, Mei-ling est réaliste ; elle sait que Stanford a l'intention de la tuer une fois qu'elle lui aura dit ce qu'il désire savoir ; maintenant elle espère seulement pouvoir mourir avant que la douleur ne la trahisse. Si on la secourt, elle emmènera ses désirs de mort avec elle — elle tentera de se suicider d'une manière rapide et indolore. Si les Investigateurs qui la sauvent font des jets réussis de Psychologie ou de Psychanalyse, ils pourront apaiser ses souffrances morales et elle acceptera de leur dire où se trouve Jack Brady.

Si les Investigateurs ne la trouvent pas, le Gardien est libre de décider si Mei-ling parle ou meurt bravement. Nous vous suggérons que son sort commence à être reconsidéré à partir du moment où les Investigateurs apprendront sa disparition. Si les Investigateurs n'entendent jamais parler d'elle, le sort de la pauvre Mlle Choi est entre les mains des gentils Gardiens.

De plus, tout ceux qui seront mordus par les rats devront réussir un jet inférieur ou égal à leur CON x 2 sur 1D100, ou attraper une grave maladie. Les premiers symptômes apparaîtront 1D4 jours après la morsure et, sans convalescence et un traitement approprié, la maladie s'avèrera fatale en 1D2 semaines. Les plus évidentes conséquences sont un empoisonnement du sang ou une peste bubonique, mais les Gardiens devraient imaginer une fièvre plus étrange qui arrive et disparaît aux moments les plus malencontreux et qui ne peut être guérie que par des jets réussis de Diagnostiquer une Maladie et Soigner une Maladie.

La Salle à Manger

C'est une salle très luxueuse ; des Investigateurs aux doigts habiles pourraient ramasser la coquette somme de 25 000 dollars rien qu'en porcelaine fine, en paravents, et en tapisseries. Un jet réussi d'Archéologie établira l'authenticité ainsi que la valeur du mobilier qui n'a aucune signification occulte et aucun rapport avec le Mythe.

La Chambre de Ho Tzu-hsi

C'est ici que vit le seul enfant de Ho Fong, Tzu-hsi. Elle est irrémédiablement folle car elle a assistée à la mort de sa mère lors d'une obscène cérémonie de son père. Elle ne quitte jamais cette pièce. C'est une jolie jeune femme, elle s'assoit là tous les jours, fredonnant à voix basse. Elle ne se nourrit maintenant plus que de créatures vivantes, surtout de vers de terre, d'araignées, d'escargots et de limaces que les jardiniers capturent pour elle. Les Investigateurs qui pénétreront à l'improviste dans sa chambre la verront toujours en train de déguster ces répugnantes nourritures naturelles. Ils perdront alors 1D6 points de SAN si leurs jets de SAN sont ratés. Elle ne reconnaît plus personne si ce n'est son père et elle n'est plus capable de donner des renseignements de quel type que ce soit.

Le Yacht de Ho Fong

Cette grande jonque bien entretenue et propulsée par un

moteur est généralement amarrée près de l'entrepôt de Ho Fong à Shanghai. Il a tenté d'obtenir l'immatriculation Britannique pour son navire, *La Déesse Généreuse*, la protégeant efficacement des inspections menées par les différentes factions du gouvernement chinois — une puissance utile pour un bateau dont le destin est de naviguer uniquement en eaux chinoises. Il utilise son yacht exclusivement pour les besoins du culte ; lorsque le bateau est amarré, il ne renferme rien qui soit relié au Mythe. Ho a placé 1D4+2 gardes adeptes de permanence en faction à bord de *La Déesse Généreuse* ; ils ont reçu l'ordre (tout comme leurs collègues de l'entrepôt) de capturer les intrus pour interrogatoire et de ne pas en disposer automatiquement.

LES ADEPTES

HO FONG, Grand Prêtre de l'Ordre de la Femme Boursoufflée et riche marchand

FOR 7 CON 13 TAI 10 DEX 12 APP 14
SAN 0 INT 17 POU 35 EDU 12 PdV 12

COMPÉTENCES : Comptabilité 75 %, Archéologie 25 %, Marchandage 80 %, Botanique 85 %, Parler/Lire/Écrire le Chinois Mandarin 95 %, Lire le Chinois classique 75 %, Crédit 95 %, Mythe de Cthulhu 95 %, Discussion 50 %, Esquive 80 %, Parler/Lire/Écrire le Hollandais 30 %, Parler/Lire/Écrire l'Anglais 60 %, Parler/Lire/Écrire le Japonais 50 %, Baratin 60 %, Parler/Lire/Écrire le Français 30 %, Se Cacher 70 %, Linguistique 20 %, Écoute 65 %, Concocter des drogues 85 %, Concocter du poison 85 %, Éloquence 35 %, Psychologie 50 %, Discretion 90 %, Trouver Objet Caché 70 %, Nager 35 %.

ARMES : la Faucille du culte 85 %, dégâts 1D4+3, parade 60 %
Couteau de combat 80 %, dégâts 1D4+2, parade 70 %
Coup de poing 65 %, dégâts 1D3

SORTILÈGES : Contacter les Profonds, Contacter Nyarlathotep, L'Étreinte de Cthulhu, les Mains de Colubra, la Poudre d'Ibn-Ghazi, Invoquer un Byakhee, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Lame de Fond.

REMARQUE : Ho porte toujours un couteau de combat sur lui mais il préfère les méthodes plus lentes et plus subtiles. Accoutumé aux drogues et aux poisons, sa ruse ainsi que son intelligence sont ses plus dangereuses caractéristiques.

HO TZU-HSI, la fille de Ho Fong, 13 ans, folle

FOR 5 CON 7 TAI 5 DEX 10 APP 11
SAN 0 INT 10 POU 4 EDU 7 PdV 6

COMPÉTENCES : Attraper la nourriture grouillante 55 %

ARMES : aucune

REMARQUES : Tzu-hsi est incapable de parler, de réagir, de se défendre et d'attaquer. Elle n'est pas le moins du monde dangereuse. Si de gentils Investigateurs tentent de l'aider, ils perdront leur temps.

CARL STANFORD, Maître Sorcier et fanatique

FOR 14 CON 16 TAI 12 DEX 14 APP 18
SAN 0 INT 18 POU 40 EDU 30 PdV 14

COMPÉTENCES : Parler/Lire/Écrire l'Arabe 80 %, Archéologie 75 %, Astronomie 0 %, Parler/Lire/Écrire le Chinois Mandarin 80 %, Crédit 60 %, Mythe de Cthulhu 100 %, Discussion 90 %, Baratin 85 %, Lire/Écrire le Grec classique 95 %, Histoire 55 %, Bibliothèque 95 %, Discretion 80 %, Zoologie 90 %.

ARMES : Canne-épée 95 %, dégâts 1D6, parade 90 %

SORTILÈGES : Tous les sortilèges se trouvant dans l'Appel de Cthulhu et Enchanter une Canne (voir plus loin), Créer une Boîte

(voir plus loin), Onde de Choc (voir plus loin), et Absorber la Vie (voir le chapitre qui suit les statistiques de Sir Aubrey Penhew à la fin de ce chapitre).

OBJETS MAGIQUES : Sa canne-épée qui emmagasine les points de magie contient généralement 60 points de magie. La Boîte Magique est reliée à Hoosick Falls, New York, USA.

REMARQUE : S'il reconnaît un des Investigateurs, Stanford n'hésitera pas à utiliser ses points de magie de réserve pour jeter un sort de Flétrissement ou tout autre sortilège.

UN PETIT ASSORTIMENT D'ADEPTE , de l'Ordre de la Femme Boursoufflée

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	16	15	13	12	11	8	10	6
CON	13	10	12	14	16	9	10	8
TAI	11	9	8	13	10	8	9	10
DEX	17	16	15	13	13	13	11	10
APP	3	3	4	6	5	7	4	7
INT	10	9	8	10	8	13	12	14
POU	9	6	13	4	15	9	10	14
PdV	12	10	10	14	13	9	10	9
Bonus	+1D4	---	---	+1D4	---	-1D4	---	-1D4
Dégâts								

	9	10	11	12	13	14	15	16
FOR	7	10	8	11	12	13	15	17
CON	7	10	9	16	14	12	10	14
TAI	9	10	8	10	13	8	8	12
DEX	16	16	16	13	13	13	10	10
APP	8	8	10	3	5	5	4	7
INT	11	11	12	8	9	5	8	13
POU	9	9	6	7	6	5	9	8
PdV	8	10	9	13	14	11	9	13
Bonus	---	---	---	---	+1D4	---	---	+1D4
Dégâts								

COMPÉTENCES : Parler le Chinois Mandarin 35 %, Mythe de Cthulhu 20 %, Esquive 65 %, Parler l'Anglais 15 %, Se Cacher 60 %, Sauter 55 %, Écoute 65 %, Arts Martiaux 40 %, Discretion 55 %, Trouver Objet Caché 35 %.

ARMES : Coup de poing 70 %, dégâts 1D3
La Faucille du culte 50 %, dégâts 1D8+1, parade 45 %
Coup de tête 50 %, dégâts 1D4
Empoignade 50 %, dégâts spéciaux
Coup de pied 45 %, dégâts 1D6
Jo (Bâton court) 65 %, dégâts 1D6, parade 55 %

REMARQUE : Rappelez-vous les plus abominables méchants du plus mauvais film de Kung Fu que vous ayez vu — les voilà rien que pour vous ; bravaches, lâches et fanatiques — Les numéros 1 et 4 peuvent être les chefs ; le numéro 8 n'est qu'un vil espion, homme ou femme ; le numéro 6 est le bouc-émissaire. Lorsque vos Investigateurs se trouveront à Shanghai, vous pourrez ré-utiliser ces bandits comme bon vous semblera.

TROIS SORTS DU MYTHE**Enchanter une Canne**

C'est l'un des sorts « Enchanter un objet » déjà publié dans *l'Appel de Cthulhu* ; ce sort possède toutes les caractéristiques qui y sont mentionnées. La canne peut contenir les Points de Magie nécessaires à son propriétaire. Le fait de toucher un individu pendant au moins 30 secondes consécutives provoque la perte d'1 point de POU qui est drainé dans la canne en tant que Point de Magie et que la victime ne pourra plus renouveler. Il n'y a pas de limites aux nombres de Points de Magie que la canne peut emmagasiner. Stanford absorbe souvent les points de POU de ses victimes ou de ses prisonniers jusqu'à ce qu'ils meurent.

Créer une Boîte

En utilisant ce sort, Stanford a construit des Boîtes magiques qui jouent le rôle de portails de téléportation mobiles. La boîte donne sur sa jumelle et cela quelle que soit la distance. La sœur de la boîte se trouvant dans la chambre de Stanford est dissimulée dans une maison sûre de Hoosick Falls, New York, USA. Carl Stanford est le seul à connaître ce sort, il l'a découvert et en éprouve beaucoup de fierté.

Pour créer une telle paire de boîtes, il faut tout d'abord construire ou faire construire des boîtes jumelles à partir de n'importe quel type de bois et cela de la TAI désiré (un objet ou un être humain ne pourront pas passer à travers une boîte plus petite que leur TAI) ; chaque boîte doit avoir quatre côtés, un couvercle et un fond solide. Puis, au cours d'une cérémonie longue de 5 heures, le créateur met une main dans chaque boîte et visionne mentalement des images et des angles. Au terme du rituel, chaque boîte draine automatiquement 1/4 des Points de Magie du créateur par jour jusqu'à ce que chaque boîte ait accumulé une somme de points de magie égale à la TAI de la boîte fois 50.

EXEMPLE : Une personne ayant un POU de 16 construit deux boîtes de TAI 10. TAI 10 fois 50 égal 500 Points de Magie nécessaires pour chaque boîte. Au terme du rituel, le créateur perd automatiquement 4 Points de Magie quotidiennement pour chaque boîte. 500 divisé par 4 égal 125 ; il faudra donc 125 jours pour activer les boîtes ; le 126^e jour, elle seront enfin utilisables. Arrondissez les fractions au chiffre inférieur.

Les deux boîtes fonctionnent dans les deux sens. Les points de SAN et de Magie que perdra une personne qui désire traverser ou envoyer quelque chose par la boîte sont les mêmes que ceux indiqués pour la Création d'un portail dans *l'Appel de Cthulhu* page 71.

Si on traverse la boîte, le fond paraît solide, mais tout ce qui touchera les côtés de la boîte se retrouvera émergeant de l'autre boîte. Si le couvercle est verrouillé ou bloqué, la personne sera bloquée à l'intérieur et ne pourra pas sortir.

Si une des parties de la boîte est endommagée, l'enchantement sera lui aussi rompu. Si cela intervient durant un transfert, les parties émergentes (comme la tête) se retrouveront dans la boîte de réception tandis que le reste du corps restera dans la boîte de départ.

Tant qu'elles sont intactes, les boîtes fonctionnent quelles que soient les distances et les conditions.

Onde de choc

Si un tel sort est jeté, opposez les Points de Magie du conjurateur à ceux de sa victime sur la Table de Résistance. Si la victime résiste, le sort est sans effet. Si la victime est vaincue, elle perd 1D4 points de SAN et devient folle comme si elle avait subi un choc terrible. La victime sera affectée pendant 20-INT heures, puis tout redeviendra normal. Ce sort coûte 10 Points de Magie et 1D3 points de SAN au conjurateur.

LES ARTS MARTIAUX, une nouvelle compétence

Lorsqu'il attaque avec ses mains, d'un coup de tête, de pied ou en empoignant son adversaire et que son jet de dés est égal ou inférieur à son score d'Arts Martiaux, l'attaquant doublera les points de dégâts qu'il inflige à son adversaire. Par exemple, ses poings feront 2D3 points de dégâts plus le bonus aux dégâts qui, lui,

ne sera pas doublé. Si son adversaire possède lui aussi la compétence Arts Martiaux et parvient à éviter les coups de son adversaire, en réussissant un jet égal ou inférieur à son score dans cette compétence, il ne subira aucun dégâts. En Arts Martiaux, la parade ne peut être utilisée que contre des attaques faites avec des armes de mêlée.

LES INDÉPENDANTS

Un Capitaine de la Marine Impériale Japonaise, un mandarin dégénéré venu d'une ville intérieure, les articles d'un journal au-dessus de tout soupçon : voilà de délicates occasions à saisir.

ISOGE TARO

Le Capitaine Isoge participait au sein de la Marine Impériale Japonaise à l'inspection systématique des ports chinois lorsqu'il entendit des rumeurs selon lesquelles une nouvelle arme terrifiante avait été élaborée par une quelconque faction chinoise. En tant que membre de l'aile droite Kochira et que protégé d'Okawa Shumei, Isoge profita de ses puissantes relations pour être envoyé en mission afin d'enquêter sur cette affaire. Il a passé deux mois dans la clandestinité et a recruté plusieurs agents chinois dans la région de Shanghai.

Isoge sait que Jack Brady est impliqué d'une manière ou d'une autre dans cette affaire ; il a surveillé le Tigre Trébuchant ainsi que d'autres endroits. Il sait qu'une milice fanatique s'entraîne dans un entrepôt vide situé sur la rive sud de la rivière (rue Chung-shan), et il sait que Brady entretient des rapports avec eux, mais ce qu'il ne sait pas, c'est que la Chine Nouvelle Réformée projette une action immédiate. L'existence de soldats privés n'est pas très

révélatrice ; il y a maintenant des douzaines si ce n'est des centaines d'armées privées installées à l'intérieur et à l'extérieur de Shanghai et qui ont l'intention de s'entre-tuer. Isoge n'éprouve que dédain pour la décadence qui permet une conduite aussi désordonnée.

Dès leur première entrée au Tigre Trébuchant, les Investigateurs verront Isoge Taro, vêtu comme un contre-maître japonais et jouant les ivrognes. Si les joueurs demandent à faire un jet d'Anthropologie, ils verront alors que les actions d'Isoge sont un peu trop distinguées pour le rôle qu'il s'est octroyé ; de même, un jet réussi de Psychologie montrera que ses réflexes n'ont pas été uniformément ralentis par l'alcool — Isoge essaie en fait de renverser le contenu de son verre.

Si Isoge entend le nom de Brady, il suivra les Investigateurs. La chance de Trouver Objet Caché pour détecter la filature est réduite de 25 %.

Isoge n'est pas au courant de l'existence de l'Ordre de la

Femme Boursoufflée : il croit que ce sont les conseillers soviétiques des Communistes locaux qui ont monté cette nouvelle arme.

Les Investigateurs pourront essayer de faire équipe avec Isoge. Même s'ils savent qu'il est un agent japonais, cette union pourrait ne pas être contraire aux intérêts nationaux américains (comme, par exemple, sauver le monde). Rappelez-vous qu'Isoge peut être très meurtrier, et qu'il ne trahira pas son honneur et sa fidélité envers le Japon pour des relations amicales et temporaires avec une poignée d'Américains engagés dans une quelconque quête mystique.

ISOGE TARO, Agent de l'Empereur et Capitaine de la Marine Impériale Japonaise.

FOR 13 CON 16 TAI 12 DEX 18 APP 15
SAN 60 INT 18 POU 12 EDU 16 PdV 14

COMPÉTENCES : Marchandage 30 %, Parler/Lire/Écrire le Chinois Mandarin 55 %, Grimper 55 %, Déchiffrer les messages chiffrés 25 %, Crédit 80 %, Discussion 45 %, Se Déguiser 45 %, Esquive 65 %, Conduire une Automobile 45 %, Électricité 50 %, Parler/Lire/Écrire l'Anglais 30 %, Explosifs 50 %, Baratin 30 %, Se Cacher 50 %, Histoire 25 %, Parler/Lire/Écrire le Japonais 65 %, Parler le Coréen 15 %, Bibliothèque 35 %, Écouter 75 %, Cartographie 40 %, Arts Martiaux 70 %, Mécanique 40 %, Éloquence 55 %, Psychologie 50 %, Discrétion 60 %, Nager 35 %, Parler le Tagalog 15 %, Lancer 45 %.

ARMES : Pistolet Automatique 8 mm (Modèle 14) 75 %, dégats 1D8

Coup de poing 75 %, dégats 1D3

Coup de tête 55 %, dégats 1D4

Couteau de combat 50 %, dégats 1D4+2, parade 40 %

Fusil 6,5 mm (Type 38) 35 %, dégats 2D8

REMARQUE : Isoge est entièrement voué à sa cause et il est redoutable ; il est prêt à sacrifier sa vie pour accomplir sa mission qui consiste à découvrir, détruire ou voler cette arme secrète. Il est plus probable qu'il révélera sa véritable identité aux Investigateurs de lui même sans qu'il soit nécessaire d'attendre que ceux-ci le capturent et parviennent à le lui faire avouer en l'interrogeant.

LIN TANG-YU

Un appendice des règles de l'Appel de Cthulhu fait mention d'un certain Mr Lin Tang-yu, un habitant dégénéré de Kweilin qui serait en possession d'une vaste bibliothèque du Mythe. Jack Brady l'a soulagé d'un objet de prix, les « Sept Livres Cryptiques de Hsan », qui se révèle être une importante source du Mythe de Cthulhu. Mr Lin veut récupérer le parchemin, et c'est à cette fin qu'il est venu à Shanghai. C'est son mobile ; il est au courant de l'existence de l'Ordre de la Femme Boursoufflée, mais il ne veut pas avoir de démêlés avec lui, même s'il ne craindrait pas de tirer avantage de l'Ordre dans certaines circonstances.

Les coupeurs de gorges de Lin ont parcouru la ville entière. Ils ont entre autres surveillé le bar de McChum. Les activités de l'Ordre de la Femme Boursoufflée ont piqué leur curiosité et ils surveillent de près l'entrepôt, le yacht et la maison de Ho Fong. Lin se montrera vivement intéressé par les Occidentaux rendant visite à Ho et surtout par ceux posant des questions à propos de Jack Brady. Les malheureux auront à subir ses cruels interrogatoires.

S'ils suivent les Investigateurs, les agents de Lin pourront être détectés par des jets de Trouver Objet Caché faits avec un malus de 15 %. Si ces hommes de main suivent les Investigateurs jusqu'à leur hôtel, ils saccageront leurs chambres, volant tout ce qu'ils pourront ramasser, comme les bijoux, les vieux livres ou les statuettes.

On pourra aussi suivre les agents de Lin qui mèneront alors les Investigateurs jusqu'au quartier général de Lin à Shanghai, dans une vieille maison de la route Yu-yuan.

Le quartier général de Lin à Shanghai

C'est une maison bien surveillée ; il y a 90 % de chance que les Investigateurs soient remarqués ; les gardes feront de leur mieux pour les tuer. Lin possède en outre deux gardes extraordinaires — deux énormes singes blancs, Tun-Tun et

et Ping — qui sont toujours cachés près de lui et qu'il est le seul à pouvoir contrôler.

Mais les gardes de la maison prennent aussi les messages, et les Investigateurs pourront tout simplement solliciter un rendez-vous avec Lin s'ils le désirent. La méthode la plus rapide consistera à donner un message au portier. De simples jets de Baratin, d'Eloquence, de Discussion, etc... seront sans effet sur les gardes de Lin qui sont triés sur le volet.

Lin Tang-yu acceptera de recevoir les Investigateurs s'ils sont en possession des « Sept Livres Cryptiques de Hsan », ou pourraient savoir où ce parchemin se trouve ; s'ils proposent de lui vendre un livre rare ou un objet pour sa délectation ; ou si un ou plusieurs des Investigateurs sont des femmes aux physique attrayant. Chacune de ses possibilités entraînera un comportement différent de la part de Lin, chacune de ses réactions est analysée dans les paragraphes suivants.

Le mandarin dégénéré accueillera les Investigateurs dans sa salle du trône, cérémonieusement installé dans un fauteuil aux sculptures magnifiques. Sa pipe à opium est posée sur une table basse à sa gauche. Ses singes attendent près du trône, dissimulé derrière un rideau. Un jet réussi de Trouver Objet Caché permettra aux Investigateurs de remarquer que quelque chose est tapi là derrière. Une magnifique jeune femme vêtue de soies coûteuses est assise aux pieds de Lin ; s'il le désire, deux autres arriveront d'une pièce contigüe afin d'obéir à ses ordres. Elles sont toujours silencieuses — peu de temps après les avoir acquises, Lin leur fait couper les cordes vocales.

Un jet de Psychologie fait durant la conversation montrera que Lin est fou même s'il donne une impression de compétence. C'est un menteur accompli ; un jet de Psychologie destiné à faire la part du mensonge et de la vérité sera réduit de 25 %. Même sous l'influence de l'opium, qu'il fume à tout instant, Lin Tang-yu est rusé et dangereux, et il n'est motivé que par ses propres désirs. Si les Investigateurs deviennent ses ennemis jurés, ils devraient penser à fuir la Chine.

S'ils lui montrent l'Œil de Lumière et des Ténèbres (Les Investigateurs en auront trouvé une moitié en Égypte et l'autre auprès de Jack Brady), Lin reconnaîtra immédiatement cet objet d'après la description qui en est faite dans les « Sept Livres Cryptiques de Hsan » — mais il ne le dira jamais aux Investigateurs. Ayant reconnu l'objet, il désirera à tous prix l'obtenir pour agrandir sa collection ; il n'a aucun intérêt à utiliser ce symbole pour la sauvegarde de l'humanité.

S'ILS SONT EN POSSESSION DES SEPT LIVRES CRYPTIQUES : Lin voudra récupérer le parchemin ou il marchandera avec les Investigateurs pour le reprendre s'il n'est pas encore en leur possession. Comme les « Sept Livres Cryptiques de Hsan » sont à lui, (en quelque sorte : leur précédent propriétaire est mort soudainement), Lin ne les monnaiera pas. Il peut prétendre vouloir le faire, mais il préférera récupérer le parchemin par la force bien au contraire. Si une attaque est la seule solution pour récupérer le parchemin, Lin proposera d'utiliser certains de ses hommes comme troupes d'assaut. Ces mécréants se montreront fidèles jusqu'à ce qu'ils récupèrent le parchemin, puis ils feront de leur mieux pour tuer les Investigateurs et fileront avec le butin.

S'ILS PROPOSENT DE LUI VENDRE UN OBJET : Si les voleurs de Lin n'ont pas tenté de voler tous les objets de valeur des Investigateurs, il se peut que Lin décide de marchander pour en acheter un. Il en offrira un bon prix sur l'instant ; mais c'est en fait une ruse : à la nuit tombée, il enverra un ou même ses deux singes tueurs pour récupérer l'argent et réduire le vendeur au silence, ainsi que tous ceux qui pourraient avoir eu vent de la transaction.

le brassard que portent les gardes de Lin :
« L'homme est la mesure de toutes choses. »



LA PRÉSENCE D'UNE FEMME ATTRAYANTE :

Comme il parle peu, Lin en profitera pour l'observer. Il prétend réfléchir à ce que lui disent ou lui demandent les Investigateurs, puis il ajoute qu'il doit se renseigner. Il requiert le silence, puis se déplace vers une autre partie de la salle et jette alors les tiges d'Achillée selon la vieille tradition du Yi King. « Hmm » murmure Lin « Hsiao Ch'u. Neuf au sommet ». Il consulte alors un parchemin qui semble très vieux et en lit un extrait :

« Lorsque les pluies arrivent, l'heure du repos a sonné, alors que la nature et les êtres se ressemblent. Seuls les durs efforts peuvent mettre en danger la femme supérieure, car elle est plus forte quand la lune est presque pleine. Mais si les hommes supérieurs devaient s'obstiner, ils n'engendreraient que malheur. »

Lin affirme que la signification est évidente. Il doit s'accorder avec le destin et suivre le précepte du trigramme. « Vous, ma chère » dit-il à la femme qui l'attire, « vous devez venir ici demain soir dans le plus grand secret, et nous pourrons alors, tous les deux, parvenir à des arrangements. Vos amis ne pourront pas venir, car leur présence serait l'assurance de notre échec ». Si les Investigateurs protestent, Lin restera intransigeant. Il faut suivre les directives de l'oracle, sinon tout est perdu. Rien ne pourra l'en dissuader.

Si la belle Investigatrice du groupe revient, elle sera droguée et emportée dans l'un de ses avions, jusqu'à sa résidence de Kweilin, constituant une pièce de plus pour son harem. Les femmes ainsi enlevées sont souvent transportées là-bas clandestinement dans des amphores. Si les Investigateurs surveillent la maison, ils apercevront plusieurs allées et venues d'une voiture fermée à un camion. A moins que les Investigateurs essaient de suivre le camion, ils ne sauront jamais où on a emmené leur amie. Si elle décline l'invitation, les hommes de main de Lin tenteront de l'enlever.

Lin ne pourra que les consoler. Elle est sortie à la dérobée par une porte secrète, comme il convenait pour l'oracle, dit-il. Il jure qu'il enverra ses hommes à sa recherche dans toute la ville ; mille regrets. Ses hommes ne la retrouveront jamais.

Les Gardiens devront bien garder à l'esprit que Lin Tang-yu n'éprouvera jamais aucune aversion à travailler avec l'Ordre de la Femme Boursoufflée si cela lui permet d'arriver à ses fins, et d'obtenir peut-être un rendez-vous avec Ho Fong. Ces deux hommes n'ont aucune raison de

coopérer avec Isoge Taro ou ses agents et le valeureux Japonais risque de terminer son enquête sous forme de cadavre.

Que sait Lin Tang-yu

C'est un intime du Panthéon du Mythe de Cthulhu. Sa collection de Kweilin contient plusieurs ouvrages concernant ou appartenant au Mythe, et son réseau secret de renseignements le garde bien informé. □ Il sait que l'Ordre de la Femme Boursoufflée célèbre des rites sur l'Île du Dragon Gris et qu'il vénère un des aspects du Dieu que les Investigateurs connaissent sous les nom de Nyarlathotep, et que Ho Fong est le Grand Prêtre. □ Il ne sait rien sur Sir Aubrey Penhew. □ On dit qu'une puissante machine est en construction dans l'Île. □ Il sait que Jack Brady a volé les « Sept Livres Cryptiques de Hsan », et il sait que Brady est aussi recherché par l'Ordre, mais il ne sait pas ce qu'ils lui veulent. □ Il sait que Carl Stanford vit chez Ho Fong et que c'est un puissant magicien. □ Choi Mei-ling, la petite amie de Brady a disparu, mais Lin ne sait pas où elle se trouve.

LIN TANG-YU ET SES ASSISTANTS

LIN TANG-YU, un riche esthète de 83 ans, voyeur, sadique qui s'adonne à l'opium

FOR 8	CON 15	TAI 10	DEX 9	APP 8
SAN 0	INT 15	POU 12	EDU 20	PdV 13

COMPÉTENCES : Anthropologie 50 %, Parler/Lire/Écrire le Chinois Mandarin 90 %, Lire l'Arabe 35 %, Archéologie 60 %, Marchandage 80 %, Botanique 60 %, Parler le Cantonais 75 %, Parler le Hakka 35 %, Commander les singes 95 %, Mythe de Cthulhu 30 %, Discussion 85 %, Parler l'Anglais 45 %, Lire le Grec classique 25 %, Histoire 35 %, Parler/Lire/Écrire le Japonais 45 %, Bibliothèque 35 %, Linguistique 60 %, Occultisme 65 %, Psychologie 50 %, Parler/Lire/Écrire le Russe 20 %, Lire le Sanscrit 40 %, Discrétion 60 %, Trouver Objet Caché 50 %, Parler le Tibétain 40 %, Soigner un empoisonnement 50 %.

ARMES : aucune

SORTILÈGES : aucun

REMARQUE : Les connaissances de Lin en occulte et au sujet du Mythe sont suffisantes pour le protéger comme il est nécessaire. Il connaît bien l'Asie mais il sait peu de choses sur les tropiques. Il a élevé ses deux gardiens/gorilles blancs depuis leur enfance, et ils peuvent représenter un lien quelconque avec le célèbre culte Congolais du Gorille Blanc (voir le chapitre sur la colonie du Kenya et le chapitre concernant Arthur Jermyn pour de plus amples informations). Lin a une affinité avec tous les simiens et il croit, qu'avec le temps, il pourrait presque tous les commander. Lin est le frère protecteur d'un célèbre seigneur de la guerre de la province de Kwangsi qui a uni sa destinée à celle de Chiang Kai-shek.

Tun-Tun et Ping, les deux Gorilles Blancs de Lin Tang-yu

COMPÉTENCES : Grimper 99 %, Esquive 95 %, Se Cacher 85 %, Sauter 95 %, Discrétion 75 %.

PROTECTION : 2 points d'armure.

TUN-TUN, le plus gros gorille

FOR 30	CON 15	TAI 20	INT 7	POU 8
DEX 18	Déplacement 8			

Morsure * 65 %, dégats 1D6+2D3
Main * 50 %, dégats 1D6 * *

PING, le gorille le plus petit

FOR 25	CON 17	TAI 18	INT 3	POU 5
DEX 16	Déplacement 8			

Morsure * 45 %, dégats 1D6+2D3
Main * 45 %, dégats 1D6 * *

* Les gorilles peuvent mordre et attaquer avec les mains dans le même round.

* * Si le gorille frappe de ses deux mains, il empoignera sa victime, lui infligeant les bonus de dégâts à chaque round successif jusqu'à ce qu'elle parvienne à échapper à l'étreinte grâce à un jet de FOR contre FOR sur la Table de Résistance. Tout en empoignant son adversaire, le gorille peut aussi le mordre. Une victime ainsi empoignée ne peut pas se servir d'armes plus longues qu'une hache ou qu'une dague.

Les infames hommes de main de Lin Tang-yu

Les hommes de Lin s'entraînent dans l'école de Kung-Fu du Singe. Leurs haches portent le symbole d'un singe, et un sage chinois, comme Mu Hsien, a 35 % de chance de reconnaître ce symbole comme celui de Lin Tang-yu. Ces hommes ne sont pas très intelligents mais ils sont fanatiquement loyaux. Dix gardes au moins surveillent la maison de Shanghai la majeure partie du temps, tandis que deux fois plus parcourent Shanghai à la recherche de Jack Brady et des « Sept Livres Cryptiques de Hsan ».

LES INFAMES HOMME DE MAIN

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	15	14	12	16	17	13	18	14
CON	13	15	11	10	16	14	12	10
TAI	9	10	11	8	15	10	9	10
DEX	15	14	12	13	16	10	9	12
APP	6	3	10	9	3	7	8	5
INT	9	8	10	10	10	10	11	12
POU	10	11	12	9	8	9	3	7
PdV	11	13	11	9	16	12	11	11
Bonus	---	---	---	---	+1D4	---	+1D4	---
Dégâts								

COMPÉTENCES : Camouflage 50 %, Parler le chinois (1D4 dialectes) 45 %, Se déguiser 50 %, Parler l'Anglais 20 %, Baratin 45 %, Se Cacher 75 %, Sauter 70 %, Ecouter 65 %, Arts Martiaux 50 %, Pick pocket 50 %, Discrétion 80 %, Trouver Objet Caché 70 %, Suivre une piste 50 %.

ARMES : Coup de poing 80 %, dégâts 1D3
La hache des singes 75 %, dégâts 1D6+1, portée de base : 7 Mètres
Coup de tête 60 %, dégâts 1D4
Coup de pied 55 %, dégâts 1D6
Matraque de l'école des Singes 50 %, dégâts spéciaux *
Fléchettes (dix par homme) 50 %, dégâts 1D3 chacune * *
Empoignade 35 %, dégâts spéciaux * * *

* Un coup réussi signifie que la victime sombre dans l'inconscience ; cette matraque particulière, utilisée en mêlée, inflige 1D3 points de dégâts et n'est pas une arme viable.

* * Les fléchettes peuvent être enduites de poison ou de drogue provoquant le sommeil. Le poison a une VIR de 3D6, il est fait à partir du venin du serpent Krait ; si la victime ne résiste pas, elle mourra en quelques minutes. Si par contre la CON de la victime résiste au poison sur la Table de Résistance, elle se sentira très malade pendant plusieurs heures, et diminuera tous ses jets de moitié.

La drogue du sommeil s'appelle « Fragile Argent » et a une VIR de 1D6+6. Si la CON de la victime est vaincue sur la table de Résistance, cette dernière, s'endormira au bout d'une minute ; sinon, sa DEX sera diminuée de moitié pendant 1D6 et la victime se sentira faible.

Les gardes de la maison de Lin se servent toujours de drogue de sommeil ; d'autre part, les hommes de main ont 15 % de chance d'utiliser du poison.

* * * Voir les règles de l'Empoignade dans l'Appel de Cthulhu.

LE COURRIER DE SHANGHAI

Le *Courrier de Shanghai* est un journal bilingue anglais-chinois qui tire environ 30 000 exemplaires par jour. C'est le porte-parole des propriétaires terriens et de tous ceux qui travaillent dans le monde des finances — surtout les Chré-

tiens européens — mais il est respecté dans tout le lointain Orient pour la précision et le complet de ses articles.

Les dossiers du *Courrier de Shanghai* sont disponibles à la bibliothèque municipale de la Colonie ainsi qu'aux bureaux du journal lui-même, et dans bien d'autres endroits. Il faudra une journée pour faire l'inventaire des dossiers depuis 1919, date du départ de l'expédition Carlyle. Trois articles récents attireront l'attention des Investigateurs car ils suggèrent tous trois la présence de « monstres ».

LE CLUB DES LOUPS DE MER DÉTRUIT

Une partie du Club des Marins a été endommagée tard la nuit dernière, et les inspecteurs confirment que la partie du bâtiment qui longe la mer a subi d'importants dégâts, « qui s'élèvent jusqu'à 8 000 £ » selon les assureurs.

Personne n'a été blessé ou tué dans la catastrophe.

Selon les hypothèses encore non-confirmées mais émises de source sûre, des infiltrations auraient rongé une partie du quai sur lequel s'élevait le célèbre club, provoquant ainsi son effondrement.

Des ivrognes rassemblées sur la rive jurèrent avoir vu d'étranges créatures émerger du fleuve peu de temps avant l'effondrement. Au cours du dangereux périple pour se dégager des décombres, leurs élucubrations susciteront un sentiment temporaire de soulagement et de fraternité.

—(Six semaines environ avant l'arrivée des Investigateurs)

LES INDICES DE CET ARTICLE : (1) En observant le lieu de l'incident, des jets réussis de Géologie ou de Mécanique ne permettront de déceler aucun signe apparent de sape. (2) Un jet réussi de Chance permettra de retrouver un des ivrognes de l'histoire ; il affirme que ces créatures ressemblaient à des pieuvres sur pattes. (3) Un jet réussi d'Idée leur apprendra qu'un Américain (« John Smith ») se trouvait juste en face du mur qui s'est effondré ; il n'y a plus aucune trace de lui. (4) Si les Investigateurs possèdent une photographie de Jack Brady, plusieurs des membres du personnel du Club des Loups de Mer le reconnaîtront comme étant la personne qui se faisait appeler « John Smith ».

VIOLENT INCENDIE SUR LA ROUTE CHIN-LING

Trois moines ont été retrouvés morts dans l'incendie d'un pavillon du Jardin des Nuages Pourpres d'Automne, les moines seraient morts brûlés à la suite d'un incendie causé par un brasero renversé.

Les noms des victimes n'ont pas encore été divulgués mais nous savons de source sûre qu'il s'agissait de trois honorables érudits de T'ang, des cinq dynasties et de la littérature Sung ; une énorme perte pour tous ceux qui prisent le grand héritage chinois.

Des témoins oculaires affirment que ce feu nocturne sautait de façon inquiétante d'une structure en feu à une autre à la poursuite des moines qui fuyaient de pavillon en pavillon. « Un nuage de feu volait derrière eux » d'après Mr Liu Chen-dai de Brilliant Poppy Lane.

On a vu un Européen quitter les environs de l'incendie. La police requiert respectueusement son aide lors de l'enquête à venir.

—(Quatre semaines environ avant l'arrivée des Investigateurs)

LES INDICES DE CET ARTICLE : (1) S'ils consultent les prévisions météorologiques pour cette journée, les Investigateurs remarqueront que la journée entière fut inhabituellement humide et qu'il n'y eut pas le moindre vent — ce ne sont donc pas des conditions propices pour un incendie qui se déplace. (2) Le jardin se trouve juste derrière le Temple des Dieux de la Ville. Le Bonze du temple ne sait pas pourquoi les moines s'étaient retrouvés

dans le jardin, mais il reconnaît une photographie de Jack Brady comme étant cet Européen qui se trouvait lui aussi dans le jardin et qui discutait avec les moines depuis un certain temps.

DE VIOLENTS INCIDENTS SUR LANTERN STREET

La police nous informe que des meurtres ont eu lieu au 88, Lantern Street, « peu de temps après minuit » la nuit dernière. Les victimes ont été identifiées, il s'agit de Mlle Reparita Wong, résidant à cette adresse, et de Mr Chin Hsi-cho, dont l'adresse était encore inconnue au moment où nous imprimions cet article.

L'inspecteur de police Chong affirme que ces meurtres ont été exceptionnellement violents. Il lance un appel à tous ceux qui connaissent l'une ou l'autre des victimes afin d'obtenir des renseignements.

Même les habitués de Lantern Street, qui ne sont pourtant pas réputés pour leur compassion, sont restés interloqués devant la cruauté de ces assassinats. Une témoin se trouvait encore dans un tel état de choc qu'elle a identifié le tueur comme étant une chauve-souris géante.

—(Deux jours avant que les Investigateurs trouvent Choi Mei-ling ou avant qu'ils entreprennent des recherches dans les archives du Courrier)

LES INDICES DE CET ARTICLE : (1) Le bâtiment où se sont déroulés les meurtres se trouve juste en bas de la rue du Tigre Trébuchant. Une petite visite des lieux permettra de remarquer qu'il s'agit d'une maison de Filles Fleurs, une parmi toutes celles qui fleurissent à Hongkew. S'ils frappent à la porte, ils seront accueillis par plusieurs dames effrontées ; la gérante de la maison, une femme de poigne appelée Madame Gee Mo-shu, daignera leur parler si les Investigateurs lui offrent de l'argent pour un montant équivalent à 1D10+10 dollars américain).

Elle leur montrera la salle du meurtre — les meubles sont complètement démolis et les murs, le plancher et le plafond sont élaboussés de sang. Elle ne sait rien d'autre. Elle n'était pas là et puis elle a autre chose à faire. Elle se sentira vexée si les Investigateurs lui proposent un peu plus d'argent et elle fera venir deux immenses videurs coréens qui lui proposeront de châtrer ou de transformer d'une quelconque manière les destinés génétiques de ces gèneurs.

(2) Si un des Investigateurs réussit un jet d'Idée, il pourra se confondre en excuses et demander à voir les dames qui travaillent dans la maison. L'une d'entre elles, Jade Frémissant, leur apprendra que la fille qui vivait dans cette pièce a été vendue à une autre maison (140 Lantern Street) le jour précédent le meurtre, car elle insistait pour garder un Américain dans sa chambre, un homme que Madame Gee n'aimait pas. Jade Frémissant le connaît seulement sous le

nom de « John », mais elle reconnaîtra Jack Brady sur la photographie. La fille qui a été vendue s'appelait Choi Mei-ling. Allégresse Magenta, la fille qui affirme avoir vu une chauve-souris géante se trouve à l'hôpital en état de choc.

(3) Le gérant du 140 Lantern Street, un sympathique « docteur » taoïste vêtu d'une longue robe brodée de symboles dénués de sens, se montrera très intéressé si les Investigateurs demandent Choi Mei-ling. « Cette pute s'est enfuie » hurle-t-il « Je l'avais payé un bon prix. Je la traitais bien » jure-t-il. Les Investigateurs n'obtiendront pas d'autres informations de cette fripouille.

(4) Allégresse Magenta se trouve dans un hôpital chinois voisin. Elle est presque totalement folle, et restera peut-être dans cet état pendant des mois. S'ils l'interrogent, les Investigateurs n'obtiendront rien de plus que des balbutiements, à moins qu'ils ne lui montrent une image d'une Horreur Chasseresse ; la pauvre fille se mettra alors à hurler, et continuera bien après le départ des Investigateurs.

(5) Un jet réussi d'Idée poussera un Investigateur à jeter un coup d'œil aux rubriques nécrologiques des jours précédents. Il trouvera alors l'annonce des funérailles de Mr Chin Hsi-chou ainsi que son adresse, il vivait dans un petit appartement près de la Vieille Ville. S'ils interrogent ses voisins, les Investigateurs apprendront que tous l'aimaient et le respectaient ; tout le monde est d'accord pour admettre qu'il avait un faible pour les Filles Fleurs et qu'il se trouvait au mauvais endroit au mauvais moment. Ils ont raison.

D'autres renseignements à glaner au Courrier

En outre, les Investigateurs remarqueront que l'on découvre régulièrement des victimes tuées de manière identique et qu'elles ont toutes les bras sectionnés du corps. On n'a retrouvé aucun instrument tranchant sur les lieux des crimes. Les victimes n'avaient aucun lien les unes avec les autres si ce n'est dans la façon dont elles sont mortes. On a parlé d'un fou ou d'un culte secret. Il y a peu de temps, on a retrouvé deux cadavres dans le même mois. Toutes étaient pauvres et sans relations influentes.

Finalement, six mois environ avant l'arrivée des Investigateurs, un court encart mentionne qu'une immense vague s'est abattue et a submergé un chalutier qui travaillait près des fonds de l'Ile du Dragon Gris. L'unique survivant jure que la vague a frappé sans raison et sans prévenir, alors que la mer était calme.

LES ALLIÉS

Où les recherches minutieuses des Investigateurs seront récompensées en les menant tout d'abord à Mu Hsien, puis à Jack Brady, à Chu Minh et enfin aux Sept Livre Cryptiques de Hsan.

LE MUSÉE DE SHANGHAÏ ET MR MU HSIEN

Le musée possède une superbe collection des chefs d'œuvre d'art chinois, et c'est un centre de recherches archéologiques bien connu qui s'est penché sur l'époque pré-Manchu en Chine. Mr Mao, l'un des assistants du conservateur du musée pourra leur fournir les noms de professeurs de Shanghai qui pourraient se montrer utiles aux Investigateurs en jouant le rôle de traducteurs, d'évaluateurs ou de source d'informations. Tous s'attendent à être payés en retour ; certains vivent très misérablement. Il y a 34 noms sur la liste. Il faudra 1D6+6 jours pour tous les

trouver et les interroger — et deux fois plus longtemps si les Investigateurs doivent utiliser un interprète.

Six hommes se trouvant sur la liste de Mr Mao sont des sommités en matière d'occultisme chinois. Sur les six, ils pourront facilement en interroger cinq. Ils leur apprendront des choses intéressantes s'ils les questionnent sur l'ordre de la Femme Boursoufflée. □ L'ancien Ordre de la Femme Boursoufflée est l'une des sociétés secrètes les plus meurtrières de Chine. □ L'Ordre vénère un Dieu noir et à une époque, elle faisait régner la terreur dans toutes les régions côtières de Chine ; on ajoute même qu'il arrivait que les

abominables pirates Fukien recevaient des instructions de l'Ordre. □ L'Ordre passe pour pouvoir combattre ses ennemis grâce à un immense pouvoir magique. □ A notre époque, les autorités ont un doute quant à l'existence de l'Ordre.

La sixième et dernière sommité en matière d'occultisme et aussi la plus digne de confiance s'appelle Mu Hsien. C'est un homme très occupé. Il ne recevra pas les Investigateurs à moins qu'ils mentionnent le nom de Jack Brady ou l'Ordre de la Femme Boursoufflée. Les Gardiens pourront alors demander aux Investigateurs de faire un jet de Psychologie afin de savoir s'ils s'aperçoivent que Mr Mu demande surtout à tous ceux qu'il reçoit d'être sincères. Si les Investigateurs parlent sans détour, Mr Mu alertera Chu Min, un ami de Brady qui à son tour fera suivre les Investigateurs jusqu'à ce qu'il soit sûr qu'ils sont oui ou non des amis. Comme Mr Mu est en train de traduire les « Sept Livres Cryptiques de Hsan » et que Jack Brady est actuellement caché dans sa maison, cette question doit être rapidement résolue.

Mu Hsien est un érudit, un spécialiste de l'histoire chinoise et du savoir traditionnel, c'est un homme trop vieux pour combattre les adeptes fous et les monstres, mais il a été tellement troublé par ce que lui a raconté Jack Brady, qu'il ne peut pas abandonner la lutte.

Si Mr Mu se confie aux Investigateurs, il leur confirmera que l'Ordre de la Femme Boursoufflée existe toujours et qu'il s'est accru en puissance au cours de ces dernières années. □ Une partie seulement de ses victimes a été découverte, en Chine, le massacre des innocents est devenue chose commune. □ Couper les membres de ses victimes est devenu la marque de reconnaissance du culte ; il laisse ses victimes se vider complètement de leur sang. □ L'Ordre vénère une Déesse Sombre qu'il pense être un aspect d'une Déesse primaire adorée secrètement sous de multiples formes dans le monde entier. L'Ordre connaît cette Déesse sous le nom de la Femme Boursoufflée. □ Mu pense que l'Ordre veut invoquer sa déesse sur Terre, et que la première étape, qui consiste à empoisonner ou à déchirer le ciel, devrait bientôt intervenir. □ Une fois que les cieux auront été altérés, un an environ doit s'écouler avant que le monde soit envahi par les entités maléfiques, lorsque les étoiles elles-mêmes changeront de position et que les hommes vénéreront les noms terrifiants du panthéon de la Déesse Noire — Cthulhu, Nyogtha, Yog-Sothoth et Azathoth. □ Mu semble insinuer que l'utilisation d'une connaissance ancienne pourrait empêcher d'aussi horribles événements, mais il ne leur fournira pas d'informations supplémentaires avant qu'ils aient rencontré Jack Brady.

Si Mu Hsien en conclue que les Investigateurs œuvrent contre l'Ordre, il les préviendra de ne jamais revenir dans sa maison, car ce serait bien trop dangereux. Mais ils pourront lui laisser des messages poste restante à Shanghai, messages qu'ils adresseront à Mr Feng Wu-pei et auxquels il répondra dès qu'il lui sera possible.

Si les Investigateurs mènent par mégarde l'Ordre chez Mu Hsien, l'Ordre tentera de récupérer les « Sept Livres Cryptiques de Hsan ». Carl Stanford dirigera lui-même les opérations. Le Gardien est libre de décider quand aura lieu cette attaque et quel sera son résultat. Si Stanford récupère le parchemin, il le donnera à Ho Fong (qui le rangera dans sa chapelle particulière de la Femme Boursoufflée). Stanford quittera alors Shanghai, en route pour d'autres missions octroyées par son Dieu. Si le parchemin est volé, Brady fera rapidement surface pour tenter de le récupérer. Les hommes de Lin Tang-yu peuvent aussi suivre les Investigateurs ; ce cher homme enverra ses singes et quelques hommes de main pour récupérer les « Livres ». Si les Investigateurs apprennent où se trouvent les « Sept Livres Cryptiques de Hsan », et s'ils désirent s'approprier le parchemin, ils devront entrer par effraction chez Mu Hsien et le chercher.

Quoiqu'il arrive, la maison est solidement bâtie et si les Gardiens le désirent, Jack Brady peut avoir arrangé quelques petites surprises mortelles pour les intrus maladroits. Il peut aussi y avoir des gardes : prenez quelques-uns des membres « d'Action Totale » et permettez leur d'utiliser des fusils munis de silencieux.

MU HSIEN, Érudit avisé de la Chine Traditionnelle.

FOR 5	CON 6	TAI 10	DEX 9	APP 10
SAN 60	INT 18	POU 15	EDU 18	PdV 8

COMPÉTENCES : Astronomie 25 %, Botanique 30 %, Parler le Cantonais 75 %, Lire le Chinois classique 85 % ; Parler/Lire/Écrire le Chinois Mandarin 95 %, Tradition Confucianiste 75 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Discussion 65 %, Histoire et Tradition Chinoise 90 %, Bibliothèque 75 %, Occultisme 10 %, Psychologie 60 %, Magie Taoïste et Tradition 80 %, Lire le Tibétain 50 %, Zoologie 30 %.

ARMES : aucune

CHINE NOUVELLE

Chu Min est le chef d'une organisation secrète de surveillance appelée Chine Nouvelle et qui regroupe environ 200 jeunes Chinois — hommes et femmes, étudiants, vendeurs, personnel de magasins, travailleurs journaliers, journalistes, policiers, simples bureaucrates, et professeurs. Ils s'entraînent afin de déclencher une offensive contre les éléments les plus corrompus de Shanghai. Leurs méthodes seront brutales : assassinats et attentats à la bombe.

Bien que des factions internes commettent parfois des actes terroristes, les organisations politiques formelles ont une politique et des buts qu'ils ne pourraient pas atteindre par la violence, car des activités aussi hasardeuses représenteraient un danger pour l'organisation. Cependant, le groupe dirigé par Chu Min est subventionné par un riche membre du parti radical du nom de Sung Lee et n'a donc besoin ni de programmes, de plans ou de compromis. Le slogan à quatre étapes — Étude totale, Conviction totale, Pratique totale, Action totale — est à l'image des slogans tels que Chine Nouvelle sait les imaginer. Les réunions publiques de Chine Nouvelle dénoncent n'importe qui et n'importe quoi. De tels sujets d'irritation ne font qu'allonger la liste des ennemis en vue d'un châtement final.

La plupart des gens adhèrent à Chine Nouvelle pour décompresser, mais au sein de la faction Action Totale (dirigée par Chu Min), la violence fait loi et les membres du groupe s'entraînent sans cesse afin de s'améliorer en Arts Martiaux, en tactiques de groupe restreint et à l'utilisation des armes. C'est le groupe qui s'entraîne dans l'entrepôt de la route Chung-san et que les agents du capitaine Isoge ainsi que bien d'autres surveillent.

Il y a chaque jour environ 1D20+5 hommes et femmes d'Action Totale dans l'entrepôt. Afin de gagner de l'expérience professionnelle, la plupart d'entre eux se sont loués à des bandes locales ainsi qu'à des seigneurs de guerre pendant plusieurs mois voire une année. Bien entraînés par un maître de Whampoa ainsi que par Jack Brady, et bien versés dans l'art du combat, Action Totale est redoutable pour sa taille, représentant plus un commando qu'une poignée d'anarchistes maladroits. En plus de nombreux fusils et pistolets, ils possèdent 30 mitrailleuses, des grenades à main, un mortier de 60 mm et autant de dynamite et de détonateurs qu'ils le désirent et qui sont d'origine américaine et dénichés au marché noir dans les Philippines. Les statistiques des membres d'Action Totale, mis à part les gardes de l'entrepôt, ainsi que la liste de leurs armes se trouvent à la fin de ce chapitre.

Situé près d'une fonderie commodément bruyante, cet entrepôt qui paraît apparemment vide est en fait bondé ; les membres d'Action Totale entrent tout tranquillement, seuls ou par deux, par une porte de derrière solidement verrouil-

lée (FOR 40). Une garde composée de 1D3 membres surveille l'entrée et l'arsenal qui se trouve à l'intérieur. Des papiers concernant des chargements d'armes, une carte de navigation dans les eaux territoriales de Shanghai et sur laquelle une flèche indique l'Île du Dragon Gris et une feuille de route où sont notés les niveaux de la marée selon l'heure de l'attaque de l'Île sont disposés sur une table dans un bureau. Un dossier contient les compte-rendus des missions d'espionnage entreprises dans l'Île. Tout est écrit dans le jargon militaire mandarin. Les seuls mots écrits en anglais se trouvent sur une feuille de papier froissée :

C—
Je dois descendre terminer le travail. Préparez vos gars.
Nous partirons bientôt ; Vous contacterez selon la procédure habituelle.

J.

Par « procédure habituelle », il entend que Chu se rend dans une certaine maison de thé tous les matins et commande du thé et des biscuits. S'il y a un message, il est inscrit sous le papier de riz qui enrobe les biscuits ; puis il mange le message et retourne à ses occupations. Isoge sait que la maison de thé fait partie de l'emploi du temps de Chu, mais il ne lui a pas accordé plus d'importance. Si Chu entre en contact avec les Investigateurs, il les rencontrera à la maison de thé, le Matin d'Automne.

Chu s'est forgé une couverture en prétextant être gardien d'entrepôt, mais en fait ses seuls fonds proviennent d'Action Totale. Il était autrefois policier et il rencontra Jack Brady il y a bien des années lors d'une campagne anti corruption où ils étaient dans des camps opposés. Lorsque plus tard il démissionna des forces de police, Chu fut engagé par Sung Lee. Il recruta à son tour Jack Brady, qui était alors aux abois à cause de son expérience, de son passé, de la confiance qu'il avait en lui ainsi que pour d'autres petits détails. Lorsque Jack Brady lui fournit des preuves des horribles activités du culte, il obtint l'allégeance d'Action Totale pour mener à bien une attaque contre le quartier général du culte. Aucun des radicaux — pas même Jack Brady — ne comprend vraiment le plan monstrueux qui est ourdi dans l'Île du Dragon Gris, pas plus qu'il ne pourrait appréhender quelles forces terribles protègent ce fief.

TROIS FÉROCES GARDES DE L'ENTREPÔT

	1	2	3
FOR	12	12	15
CON	13	11	14
TAI	12	11	13
DEX	13	13	13
APP	9	10	11
SAN	65	50	45
INT	14	16	13
POU	14	13	16
PdV	13	11	14

Dégats
Bonus — — +1D4

COMPÉTENCES : Parler/Lire/Écrire le Chinois Mandarin 40 %, Grimper 55 %, Esquiver 85 %, Se Cacher 65 %, Sauter 50 %, Écouter 70 %, Arts Martiaux 80 %, Discrétion 65 %, Trouver Objet Caché 55 %, Lancer 60 %.

ARMES : Coup de poing 80 %, dégats 1D3
Coup de pied 70 %, dégats 1D6
Coup de tête 60 %, dégats 1D4
Couteau de combat 55 %, dégats 1D4+2 ; parade 40 %

SORTILÈGES : aucun

REMARQUE : Le Garde n° 3 est une paysanne dont le mari a été abattu par le culte ; elle est tenace et vindicative ; il ne suffira pas de se rendre pour la satisfaire.

JACK BRADY

Il vit dans une pièce secrète de la maison de Mu Hsien. Il la quitte rarement et seul le vieil érudit à la retraite ainsi que son cuisinier savent que Brady se trouve là, attendant le moment propice pour agir. Brady n'entrera en scène que lorsqu'il se sera assuré de la bonne foi des Investigateurs qui le verront alors arriver un matin ou une après-midi à leur hôtel ou au restaurant. Brady a appris combien il était dangereux de se faufiler à l'extérieur de nuit.

Ses manières sont à juste raison quelque peu paranoïaques, mais il est toujours sain d'esprit. Il restera juste assez longtemps pour raconter son histoire et prendre des mesures en vue d'une nouvelle rencontre. Brady s'est quelque peu grimé, mais si les Investigateurs sont surveillés, le Gardien devra faire un jet de Se Cacher pour Brady ; s'il échoue, et si les observateurs savent qui est Brady, ce dernier aura donc été repéré.

La déclaration de Jack Brady

« Je m'appelle Jack Brady. J'ai entendu dire que vous me cherchiez. J'ai un peu de temps et vous avez des questions à poser. J'en conclus que vous n'avez jamais parlé à Jackson Elias. C'est sans importance, je vais vous expliquer et vous poserez vos questions une autre fois.

A ma connaissance, nous sommes tous dans la même galère. Plus j'en apprends sur cette affaire, plus je deviens méfiant. Quand j'ai vendu la mèche à Jackson Elias, je m'imaginai que les gens liraient son livre et feraient quelque chose contre le culte. Désolé que ça se soit mal terminé pour lui — c'était un ami à vous ? Bref, je l'ai prévenu et je ne lui ai rien caché. Je vous préviens aussi les amis, cela n'a rien d'un jeu — mais peut-être que les types comme vous le savent déjà. » Il rit.

« Bon, dès le départ, j'avais senti que la négresse de Roger était louche. Elle ne s'améliorait pas avec le temps et de plus, elle le menait par le bout du nez. Il aurait dû se rendre compte lui aussi qu'elle était bizarre car plus il la voyait, plus ses rêves devenaient malsains. J'ai cru que c'était une bonne chose qu'il veuille partir en Égypte, qu'ainsi il ne la verrait plus et que tout redeviendrait normal. J'aime bien ce type et je lui dois beaucoup.

« Pendant un certain temps, tout laissa croire que tout irait bien. Nous nous sommes bien amusés à Londres, mais une fois au Caire, Roger recommença à avoir des rêves au cours desquels il rencontrait un Dieu et d'autres foutaises du même genre. Mais il ne buvait plus, la fille n'était plus là et pourtant, le gentleman Roger commençait à travailler du chapeau et je me disais « nous ne sommes pas au bout de nos peines ».

« Roger put tenir le coup quelques temps grâce à la drogue que j'achetais à Faraz Najir mais les choses commencèrent vite à tourner au tragique. Il y avait un buste en pierre noire qu'il observait durant des heures et il y avait aussi une carte qu'il détaillait encore et encore, comme un gars normal reluquerait une superbe femme. Il commença à me raconter qu'il pourrait rencontrer son Dieu dès qu'il aurait brisé l'Œil et ouvert le chemin.

« Ce maudit Dr Huston aurait dû essayer de l'en dissuader mais bien au contraire, il l'encourageait. Alors, durant notre première nuit à Dhashur, Roger se faufila hors du camp et grimpa sur la Pyramide Rouge. Vous n'avez jamais escaladé une Pyramide ? Plutôt raide. Roger commença à grimper comme un singe. Sans jamais jeter un coup d'œil derrière lui ni hésiter, ce qui me paraissait être un nouveau signe prouvant que le pauvre bougre était fou. Mais je le suivis. » Il rit de nouveau. « J'étais fou moi aussi.

« Sur environ 2/3 de la pente de la Pyramide Rouge, vous escaladez et enjambez de gros blocs de pierre, vous avez

l'impression de gravir une montagne formée de milliers de blocs de pierre empilés là par de sales garnements. Les bâtisseurs de pyramides colmataient les trous avec une pierre plus belle et plus malléable mais les Égyptiens la volèrent plus tard sur les 2/3 inférieurs de la pyramide. Celle du sommet était trop dure à atteindre et ils n'en vinrent jamais à bout. Donc, Roger traversa aussi cette dernière partie comme un éclair, moi toujours derrière, les yeux exorbités, car j'avais beaucoup de mal à trouver des prises pour ne pas dévaler jusqu'au bas de cette maudite pyramide.

« Il y a une petite plate-forme au sommet de la pyramide. Lorsque Roger y parvint, il enfila une espèce de tunique et commença à produire des sons étranges comme s'il était vraiment devenu cinglé. Puis il y eut une explosion infernale accompagnée de toutes sortes d'échos bizarres et de cris, et un violent éclair de lumière rouge. Je ne bougeais pas pendant quelques instants jusqu'à ce que tout paraisse sûr. Il me regarda et dit « L'Œil est parti, Jack. Maintenant nous pouvons devenir des Dieux ».

« Voilà, c'est ce que m'a dit Roger, vous savez, mais à côté de lui, un morceau de pierre semblait avoir été récemment arraché à la pyramide. Lorsque j'y retournais le lendemain, l'entaille s'était colmatée comme si la pyramide s'était auto-réparée. Mais près de la base de la pyramide, je trouvais un morceau de rocher qui semblait pouvoir s'insérer dans cette fente et qui portait un signe. » (Brady dessine sommairement un signe mystérieux ; votre Gardien pourra vous montrer une illustration réduite de la pierre que trouva Brady). « Maintenant, je comprenais de quoi il s'agissait — sa puissante magie nous protégeait du mal, et Roger avait délibérément détruit son pouvoir.

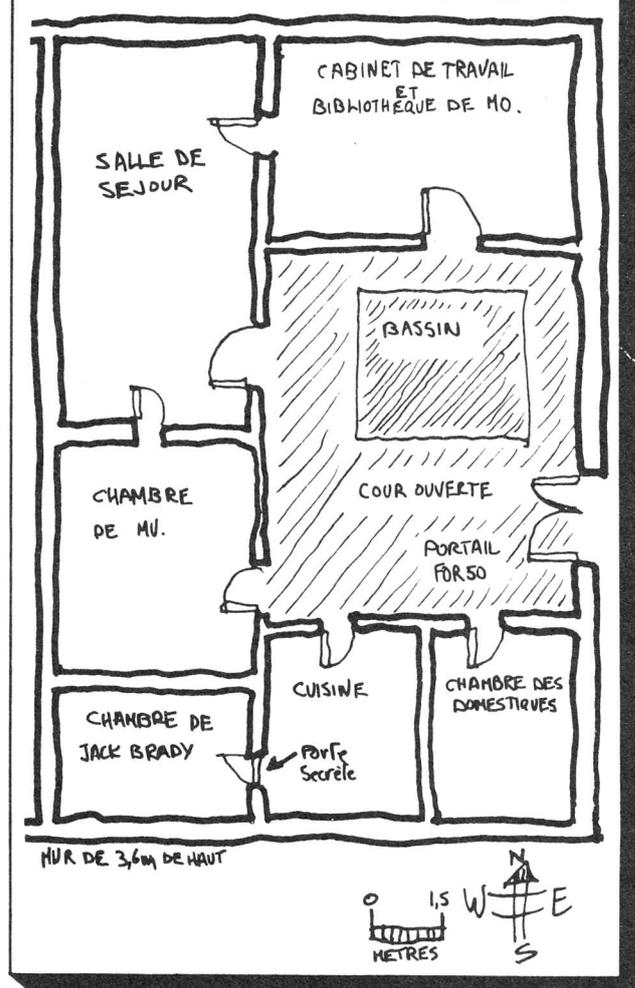
« Deux jours plus tard, le groupe entier — Penhew, Roger, Huston et Patty, me faussa compagnie et pénétra dans la Pyramide Penchée. Certains de nos messagers furent envoyés pour les retrouver mais ils ressortirent de la pyramide en hurlant qu'elle avait englouti ces éminents scientifiques, malheur, malheur, malheur. Bingo, toute la zone des fouilles est désertée. Cinq minutes plus tard, il ne restait plus que moi. Ben, je suis entré dans la pyramide, j'étais certain qu'il n'y avait personne à l'intérieur. J'étais inquiet.

« Mais, bien plus tard, tous les gens manquant ressortirent de la pyramide. Roger affirma qu'ils étaient allés en Egypte, dans l'authentique Egypte des Pharaons. Et c'était de loin la chose la plus vraisemblable parmi toutes leurs élucubrations. Penhew semblait avoir perdu au moins 5 ans. Et Patty et Huston semblaient avoir d'une certaine manière changé. Personne ne m'expliqua où ils étaient allés et nul ne semblait se soucier du fait qu'après cet incident, il serait plus difficile d'engager des ouvriers.

« A partir de ce moment là, lorsque je me réveillais la nuit, je les entendais parler dans un jargon à vous donner la chair de poule et que je n'avais jamais entendu. Puis, une nuit, Roger me dit qu'il allait me montrer la puissance de ce qu'ils avaient appris. Nous sommes partis dans le désert avec quelques Arabes. Tout le monde commença à vociférer et à chanter dans une langue étrange tandis que Penhew battait le tambour que Najir nous avait fourni. Lorsque des créatures commencèrent à émerger du sol et à manger les Arabes, et que Roger et les autres partirent alors d'un grand rire, je pris congé d'eux, comme ils disent, et m'enfuis en hurlant à tue-tête. Lorsque Roger me retrouva le lendemain, il me prévint que je devais changer de comportement. Je devais encore beaucoup à ce gamin, et je ne voulais pas le laisser tomber, mais après cet incident, je commençais à me creuser les méninges.

« Puis, nous partîmes pour le Kenya et tout au long du voyage, Roger me saoula de paroles. Nous avons trouvé un véritable Dieu, disait-il, qui dirigerait la Terre et nous gouvernerions avec ce Dieu car nous étions ses élus. Ce

La Maison de Mu Hsien



Dieu nous avait choisi pour ouvrir la voie de son retour. Et j'en avais assez vu et entendu pour l'écouter attentivement. Penhew semblait rajeunir et se ragailhardir de semaine en semaine. Patty était très malade. Nous allions quitter Nairobi pour un endroit dans la montagne où il n'y avait ni rivière, ni chemin de fer, ni télégraphe, ni police, bref, personne d'accueillant. J'estimais que Jack Brady ne vivrait pas très longtemps là-bas et je pris quelques dispositions. Durant notre dernière nuit à Nairobi, je droguais Roger, piquais la caisse (de toute façon, c'était son argent) et nous embarquâmes sur un vaisseau pirate improvisé jusqu'à Mombasa.

« J'appris plus tard que j'avais deviné juste. Les journaux disaient que beaucoup de gens étaient morts — mais Penhew, Huston et Patty Masters n'étaient pas parmi eux.

« De toute façon, tout se passa sans anicroche pour nous — c'est ce qui arrive lorsqu'on pense peu et qu'on a beaucoup d'argent. Lorsque nous atteignîmes Mombasa, nous débarquâmes avant la digue et nous trouvâmes un pêcheur qui acceptait d'aller à Zanzibar moyennant quelques dollars. Une fois là-bas, nous embarquâmes clandestinement sur un navire marchand qui longeait la côte jusqu'à Durban où nous avons préféré teindre nos cheveux et enfiler des vêtements plus convenables avant de naviguer jusqu'à Perth.

« Roger dormit durant tout le voyage jusqu'à Mombasa et à son réveil, il semblait différent. Je pense que le fait d'être éloigné de l'influence des autres membres du groupe le renvoyait à lui-même. Je lui ai dit que nous avions pas mal d'ennuis et que nous devions nous cacher, je lui rafraichis-

LES SEPT LIVRES CRYPTIQUES DE HSAN

Il s'agit d'un simple parchemin chinois divisé en sept livres ; l'exemplaire dont il est question dans ce chapitre est bien plus ancien et parachevé que les copies habituelles ; + 11 % au Mythe de Cthulhu, x 4 de multiplicateur de sort, parmi ces sorts : Contacter les Fungi de Yuggoth, Le Signe des Anciens, et Trouver le Portail (un nouveau sort du Mythe, voir ci-dessous). Ce grand parchemin est toujours protégé à l'intérieur d'un étui à parchemin portant le signe des Anciens.

Le passage concernant l'Œil de Lumière et de Ténèbres se trouve dans le cinquième livre cryptique. Pour de plus amples informations à ce sujet et pour le mode d'emploi, voir plus loin. La méthode permettant de créer le symbole de garde appelé Œil de Lumière et de Ténèbres n'existe que dans cet exemplaire précis qu'est en train de traduire Mu Hsien et c'est pourquoi l'Ordre de la Femme Boursoufflée tient si désespérément à le récupérer. On mentionne souvent l'Ordre dans ce texte, et l'on remarque que la Femme Boursoufflée ne représente qu'un message parmi tant d'autres.

Déchiffrer les caractères idiosyncratiques, tracés à la main, du parchemin et comprendre leur valeur est une tâche longue et difficile même pour un érudit aussi intelligent que Mu Hsien. Les Investigateurs désirant entamer la traduction des livres doivent avoir une compétence de Lire/Écrire le Chinois Mandarin d'au moins 50 % pour oser commencer la traduction, et sans aide extérieure, ils ne leur restera que 10 % de chance par année passée à se plonger dans l'étude de ce parchemin mystérieux.

TROUVER LE PORTAIL, un nouveau sort du Mythe

Ce sort permet au conjurateur de faire apparaître un portail donnant sur un autre monde ou un autre plan, s'il est dans l'angle de vision du conjurateur. Si ce dernier ne peut pas voir le portail, rien ne se passera. Le sort dure 5 minutes mais il faut le lancer une nouvelle fois pour en prolonger les effets. Chaque incantation coûte 1 point de magie et 1D2 points de SAN.

Ce sort permet uniquement de localiser, il ne permet à personne d'ouvrir, de fermer, de créer ou de traverser un portail. Seuls les êtres malfaisants peuvent utiliser Trouver un Portail pour localiser l'Œil de Lumière et de Ténèbres, car ce sort suit le cheminement des points de magie qui leur sont drainés jusque dans l'œil et par l'intermédiaire de ces points de magie, ils peuvent avoir un aperçu du plan de réception se trouvant au-delà.

Le sort Trouver un Portail possède certainement d'autres particularités.

sait la mémoire en lui parlant des Arabes tués en Egypte, des balivernes à propos d'un Dieu, etc, il se souvenait fort bien de tout cela mais d'une certaine manière, il paraissait en être totalement détaché. Il comprenait cependant la logique de la situation. Mais au bout d'une semaine, ses cauchemars reprirent de plus belle et il toucha à nouveau le fond. Je crois qu'il commençait à réaliser certaines des choses qu'il avait faites.

« J'étais dans les « Marines » à Shanghai et j'avais pas mal d'amis là-bas. Mais lorsque nous débarquâmes à Hong Kong, je compris que Roger ne pourrait pas aller plus loin. Il commençait à hurler d'angoisse lorsqu'il entrevoyait des ombres ou des choses mouvantes. Je l'installai alors dans un sanatorium — ce qui coûta presque tout l'argent qui nous restait — puis je partis pour Shanghai, persuadé que je ne reverrais plus jamais aucun des membres de cette maudite expédition, mis à part Roger.

« J'en étais encore convaincu jusqu'au jour où, observant le port à l'aide de jumelles, je vis Sir Aubrey Penhew minauder sur le pont de la « Maîtresse Obscure ».

Lorsque Brady aura achevé son histoire, il ajoutera que le culte de Nyarlathotep s'étend à toute la planète et que toutes les classes sociales et toutes les races sont compromises. Il sait tout sur la Confrérie du Pharaon Noir, sur l'Ordre de la Femme Boursoufflée et bien sûr sur le culte de la Langue Sanglante. Mais des cultes dédiés à Nyarlathotep existent aussi en Inde, au Japon, en Amérique du Sud, en Polynésie et en Australie. Il citera aussi certains noms : Omar Shakti, Edward Gavigan, Ho Fong, Tandoor Singh.

Brady avait espéré que Jackson Elias leverait le voile de mystère qui plane sur ces cultes, car Brady est bien conscient de son éducation restreinte. Si l'un des Investigateurs est écrivain, il le pressera de raconter toute l'histoire.

Le but que s'est fixé Brady est d'apprendre le secret de l'Œil de Lumière et de Ténèbres à l'aide des « Sept Livres Cryptiques de Hsan », que Mu Hsien est en train d'étudier. Il pourra alors replacer la garde sur l'Île du Dragon Gris, empêchant la création du Grand Portail de Nyarlathotep et détruisant Sir Aubrey ainsi que ses gjuants adeptes. Brady naviguera alors jusqu'au Kenya afin de détruire le Grand Temple de Nyarlathotep et d'installer un nouveau symbole de garde. Il invitera volontiers les Investigateurs à se joindre à lui afin de l'aider, mais ils ne pourront rien faire avant que les « Sept Livres » soient traduits. Chaque minute compte — car dans moins d'un an, le portail s'ouvrira.

Brady pourra, s'il le souhaite, entrer dans les détails de l'offensive armée : nous en parlons plus loin dans le chapitre intitulé « L'attaque de l'Île du Dragon Gris ». Les statistiques de Jack Brady ainsi que celles de Chu Min et des autres membres de Chine Nouvelle se trouvent dans ce même chapitre.

Brady conseillera aux Investigateurs de se trouver un endroit sûr et d'attendre : quelqu'un les contactera au moment voulu. Mais si les Investigateurs lui apprennent que Choi Mei-ling a disparu, Brady tirera immédiatement les conclusions et sombrera dans une colère noire. Il organisera une descente dans la maison de Ho Fong afin de la retrouver, mettant par là-même l'attaque de l'Île du Dragon Gris en péril, et mettant la police à ses trousses ainsi que les adeptes de l'Ordre de la Femme Boursoufflée. Chu Min refusera avec colère de soutenir une attaque prématurée chez Ho Fong et Brady demandera aux Investigateurs de l'aider. Si eux aussi refusent, Brady partira seul et on ne le reverra jamais. Si les Investigateurs entament de prudentes négociations avec Action Totale, l'attaque de l'Île ne sera peut-être pas compromise.

A partir de ce jour où les Investigateurs ont rencontré Brady, 1D8+4 jours passeront avant que Mu Hsien ait terminé la traduction des « Sept Livres Cryptiques de Hsan ».

Si les Investigateurs ne rencontrent pas Brady, plusieurs possibilités s'offrent. Le Gardien peut décider que Hsien termine bien la traduction, et que l'attaque de l'Île du Dragon Gris aura alors bien lieu ; le Gardien peut aussi décider que l'Ordre de la Femme Boursoufflée et Lin Tanguy retrouvent Mu Hsien et récupèrent les « Livres » avant le début de la traduction. Enfin, le Gardien peut choisir que rien de dangereux n'interviendra durant le séjour des Investigateurs à Shanghai et que ces derniers peuvent entreprendre toutes les actions indépendantes qu'ils désirent contre le culte à partir de ce qu'ils découvriront.

L'ŒIL DE LUMIÈRE ET DE TÉNÈBRES

« De tous les signes scellant efficacement les émanations du Dieu sombre, le plus puissant s'appelle l'Œil de Lumière et de Ténèbres. Gravé dans la substance d'un lieu élevé situé près de l'ancre du mal et pas à plus de 30 Li de cet endroit, tant qu'il existe ce signe repousse les assauts du mal. L'Œil doit être créé l'après-midi précédant une nuit de pleine lune. A partir du moment où la lune se lève, le sang d'un innocent doit emplir la pupille de l'Œil une fois par battement de tambour et cela jusqu'à ce que la lune soit haute. Au premier sang, chantez les mots « sa-ma, sa-ma, te-yo, sa-ma » et continuez jusqu'à ce que la lune soit haute. Lorsque la nuit suivante, la lune se lèvera, l'Œil s'ouvrira pour garder et protéger. Rassembler les amis du bien pour travailler cette sagesse, car l'échec vous attend si vous n'êtes pas assez nombreux ».

De minuscules annotations ont été écrites à l'encre rouge par le moine Chou Teh tout autour du parchemin.

« L'Œil ineffable doit être façonné dans une substance naturelle et dure par essence. L'Œil merveilleux peut ne pas brûler de prime abord là où rôdent les créatures et les entités maléfiques. L'incomparable lumière de l'Œil merveilleux transcende la souillure si toutes les entités mauvaises ont été renvoyées ou chassées. Celui qui d'abord chantera doit être capable de créer le don de l'Ancien Signe. Le sang destiné à la pupille de l'Œil rédempteur doit être frais. Tous ceux qui chantent doivent haïr le mal. Un seul Œil incorruptible peut garder un lieu. »

Grâce à cette inscription, les Investigateurs pourront tenter de protéger un ou plusieurs de angles du triangle qui influence la géométrie du Grand Portail. Il faudra suivre les indications à la lettre et les Gardiens devront sévèrement juger les résultats.

Le « sang d'un innocent » signifie le sang de quelqu'un qui ne sait rien du Mythe ; la quantité de sang nécessaire à la cérémonie entière n'excède pas quelques grammes. Les stupides Investigateurs qui massacreront des douzaines de gens afin de créer un portail destiné à sauver ces mêmes personnes, ne mériteront que d'être arrêtés et massacrés par cette même société.

Il faudra donner définitivement 100 points de POU à la garde, ces points seront retirés aux personnes qui créent la garde sans même

qu'ils s'en rendent compte. Pour chaque heure de chants, l'Œil draine 1D4 points de POU à chaque chanteur et cela de manière irrégulière jusqu'à ce que 100 points de POU exactement aient été absorbés. Un personnage perdant tous ses points de POU tombe mort. Si ces 100 points de POU ne sont pas emmagasinés entre le lever et le coucher de la lune, l'activation de la garde échouera, tous les points de POU drainés seront perdus et il faudra tout reprendre depuis le début si on désire encore créer une garde. Ne dites pas aux Investigateurs ce qui se passe jusqu'à ce que la garde s'avère être un succès ou un échec. Puis il faudra les renseigner afin qu'ils puissent totaliser le nombre des points drainés que le Gardien devra avoir discrètement notés depuis le début.

Les Investigateurs sauront que l'Œil est activé lorsque la pupille du symbole commencera à luire. Une fois activé, le symbole disparaît dans la substance dans laquelle il a été gravé, ciselé ou inscrit d'une manière ou d'une autre et ne pourra plus être effacé par un quelconque agent physique ou par de moyens magiques ordinaires. S'ils s'approchent du symbole, ses créateurs (et eux seulement) seront capables de voir la faible aura qui émane de l'Œil.

Un Œil est puissant. Il affaiblit les agents, les monstres et les minions de Dieux Extérieurs et des Grands Anciens qui pénètrent dans cette zone de protection, au rythme de 1 point de magie par heure. S'ils persistent à rester au même endroit, et qu'ils tombent à 0 point de magie, ils se désintègreront. Les sorts de Contact, d'Appel et d'Invocation ne fonctionnent pas si le conjurateur se trouve dans la zone d'effet de l'Œil.

Nyarlathep sait comment détruire ces symboles de garde, si on peut les localiser, mais il faudra utiliser un sortilège pour chaque garde, et des années seront nécessaires pour établir les caractéristiques d'un tel sort. De plus, les cultes impliqués dans l'intrigue actuelle ne connaissent aucun procédé permettant de détecter les gardes. S'ils obtiennent et apprennent à se servir des « Sept livres Cryptiques de Hsan », ils y découvriront un sort « Trouver un portail » qui permet de localiser visuellement l'endroit précis abritant une garde, rien de plus facile. Les Dieux enverront alors un de leurs agents le plus naïf dans la zone qu'ils soupçonnent afin de trouver et de détruire la garde avant qu'elle ne les détruise. C'est de cette façon qu'ils envoyèrent Roger Carlyle à Dhashur.

Nul ne sait combien d'autres de ces gardes il existe, qui les a créés et où se trouvent les autres.

VERS L'ILE DU DRAGON GRIS

Cet atoll menaçant qui est en fait une des forteresses du culte joue un rôle primordial dans l'ouverture du Grand Portail. Les Investigateurs pourront-ils déjouer les plans de Nyarlathep et échapper à la colère de ses minions ?

Une partie de la Maîtresse Obscure apparaît sur la photographie du port de Shanghai que les Investigateurs auront peut-être trouvée. Il y a 30 % de chance pour que le yacht soit encore amarré à Shanghai lorsque les Investigateurs arriveront ; cette chance augmente de 5 % pour chaque journée de séjour supplémentaire. Les Investigateurs pourront le reconnaître grâce à un jet réussi d'Idée. Le navire ne reste jamais plus de quelques heures à Shanghai — il arrive au crépuscule et repart aux environs de minuit. Il jette les amarres le long de la rive, et un bateau lui apporte les provisions ainsi que des chargements spéciaux comme des objets provenant de l'entrepôt de Ho Fong.

Cette information sera disponible à la Capitainerie du port ou auprès des flâneurs du quai pour une modique somme d'argent. S'ils consultent la capitainerie du port, les Investigateurs pourront découvrir des archives concernant le Vent d'Ivoire (que les Investigateurs auront peut-être rencontré à Londres) et même peut-être la Maîtresse Obscure elle-même.

Une petite vérification faite à la poste centrale de Shanghai permettra aux Investigateurs de découvrir qu'aucune poste restante ni aucun préposé au courrier ne reconnaît le nom

de la Maîtresse Obscure, mais le facteur qui porte le courrier à l'entrepôt de Ho Fong se souvient de quelques rares lettres destinées à Alfred Penhurst, à bord de la Maîtresse Obscure, c/o l'adresse de l'entrepôt.

A bord de la Maîtresse Obscure

La Maîtresse Obscure est un élégant navire à vapeur de 27 mètres, bien équipé et d'immatriculation britannique. Ses lignes carrées et robustes en font un vivant exemple de l'architecture navale de la fin du 19^e siècle et sa vitesse de croisière doit être de 8-12 nœuds, mais l'intérieur a été refait et renforcé. Sa nouvelle machinerie lui permet d'atteindre la vitesse de 45 nœuds, ce qui rend ce navire plus rapide que tous les navires de guerre qui croisent dans le Pacifique mis à part deux destroyers expérimentaux japonais.

Les six membres d'équipage de la Maîtresse Obscure sont d'abominables hybrides d'humains et de Profonds ; pour de plus amples descriptions de ces êtres, il faut lire la nouvelle de Lovecraft « Le cauchemar d'Innsmouth ». Les Investigateurs qui auront déjà vu des Profonds réaliseront qu'ils forment l'équipage. Le capitaine du navire est un Français

membre de l'Ordre, Jules Savoyard. Le capitaine ainsi que les membres de l'équipage portent un médaillon où les caractères de l'Ordre sont gravés. Un jet réussi de Trouver Objet Caché permettra à l'Investigateur de remarquer le médaillon, et si ce même Investigateur réussit un jet d'Idée, il pourra alors lire les caractères et se les remémorer en vue d'une traduction prochaine.

Savoyard a un aspect dégénéré et caoutchouteux. Son nez est à moitié rongé, ses yeux sont sillonnés de veines jaunâtres et bien que sa chevelure soit abondante, noire et grasse, il lui manque des plaques de cheveux. Un Investigateur réussissant un jet de Physique ou de Diagnostiquer une maladie pourra se douter que Savoyard a été empoisonné au radium.

C'est presque vrai, mais pas tout à fait quand même. Cet empoisonnement provient d'un fragment de pierre verte rougeoyante cachée dans le fourneau de la salle des machines — dissimulée par le charbon enflammé si jamais un inspecteur monte à bord. Cette pierre rougeoyante est un météorite extra-terrestre. Sa chaleur fait monter la pression de la vapeur bien au dessus des possibilités du charbon. Le fourneau ainsi que la chaudière sont isolés de la salle des machines par des panneaux de plomb peints en noir afin de ressembler à de l'acier.

Si un Investigateur jette un coup d'œil dans le fourneau, il remarquera une étrange coloration s'il réussit un jet de Trouver Objet Caché ; l'Investigateur ainsi que toute autre personne se trouvant à moins de 6 mètres de la porte ouverte seront exposés aux rayons de la chose.

Les radiations du météorite ont une VIR de 15, qu'il faut comparer à la CON de la victime. Si, après avoir consulté la Table de Résistance, la VIR l'emporte sur la CON de la victime, au bout de cinq heures, cette dernière se sentira faible, aura mal à la tête ainsi que des nausées et sa FOR et sa DEX seront diminuées de moitié ainsi que tous ses scores basés sur des compétences physiques. Les effets se font sentir pendant une heure. Pour toutes les dix minutes supplémentaires passées exposé à la pierre, il faut faire un autre jet de CON contre VIR, et pour chaque attaque réussie, les effets des radiations sont prolongées d'une heure.

Si quelqu'un s'expose pendant plus d'une heure aux radiations du météorite, les effets initiaux deviendront permanents. De plus, les points de vie de la victime diminueront de 1 point par jour, tandis que la victime s'affaiblira et finira par mourir. On ne connaît aucun traitement efficace, mais on pourra prolonger la vie de la victime en l'hospitalisant.

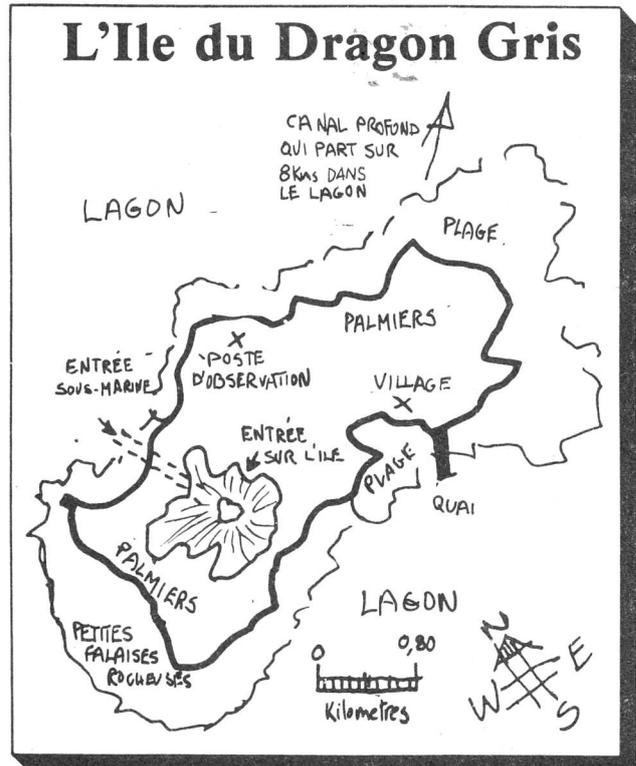
Personne ne sera touché par les effets des rayons aussi longtemps que les portes resteront fermées.

Rien de bizarre dans le yacht, si ce n'est le météorite, les objets du culte que transporte le navire, et l'absence curieuse de charbon pourtant si nécessaire pour propulser un navire. La cabine de Savoyard est sale, jonchée de bouteilles d'alcool vides et de grossières photographies pornographiques. La suite du propriétaire à l'intérieur de laquelle Sir Aubrey voyage lorsqu'il se trouve à bord, est propre et nette mais verrouillée ; la mince porte (FOR 12) pourra être forcée. Les quartiers de l'équipage consistent en six couchettes étroites et immondes, situées dans le gaillard d'avant. Il y a aussi plusieurs petites soutes, une timonerie située au centre du navire, une promenade, une salle à manger, une cuisine, trois petites cabines d'invités, et trois cabinets de toilette. Il n'y a que la suite du propriétaire qui offre tout le confort pour une traversée agréable à bord de la Maitresse Obscure.

Si les Investigateurs décident de suivre le yacht, Savoyard pourra s'apercevoir de la filature grâce à un jet réussi de Trouver Objet Caché. S'il s'aperçoit que le yacht est suivi, dès qu'il arriveront aux abords de l'Ile du Dragon Gris, il

contactera Sir Aubrey par radio et il le laissera décider de ce qui doit être fait.

Les statistiques de Savoyard et de son équipage aux yeux globuleux se trouvent à la fin de ce chapitre.



L'ILE DU DRAGON GRIS

L'Ile du Dragon Gris se trouve à 480 kilomètres au sud-est de Shanghai. Sur la plupart des cartes, elle n'apparaît que comme un simple récif. Il s'agit en fait d'un volcan assoupi, son dôme principal est éteint depuis si longtemps que l'érosion a créé une barrière circulaire de récifs entourant un large lagon qui à son tour encercle un second dôme de cendres moins élevé surmontant une partie plus plate de l'île d'une surface d'environ 1,5 km². Les cartes navales britanniques et japonaises sont les seules à correctement représenter ce point comme un atoll, et elles désignent aussi la zone entière sous le nom de « eaux traîtresses ». Aucun de ces deux pays n'a jamais revendiqué la possession d'un coin aussi minable.

Dans le Lagon

La Maitresse Obscure accoste le long des docks délabrés situés près du village. Cinquante hybrides de Profonds environ vivent dans ce village. Plusieurs d'entre eux surveillent constamment le chenal qui permet de traverser la barrière de récifs afin de détecter l'arrivée d'intrus. Si une pareille chose intervient, Sir Aubrey l'apprendra au bout de dix minutes, le temps qu'il faut à un Profond pour nager de la station d'observation dissimulée jusqu'à la Chambre de la Femme Boursouflée qui se trouve à l'intérieur du dôme de cendres. Comme nous vous l'indiquons sur la carte, il existe aussi une voie terrestre qui mène dans la Chambre.

L'île est principalement composée de cendres et de sable ; ses uniques résidents sont les crabes des sables ainsi que les petits palmiers. Plus d'une douzaine de jets de vapeur jaillissent dans l'île, donnant parfois l'impression de feux. Le point culminant de l'île est un cône de cendres de 150 mètres de haut : ses sommets sont abrupts mais pas inaccessibles, et il faudra une heure pour l'atteindre. Les Gardiens peuvent demander à ce que des Jets de Grimper soient faits juste avant le sommet. Rien au sommet si ce

n'est la bordure déchiquetée du dôme d'où d'inoffensives vapeurs émergent toutes les 1D2+2 heures.

LA COLONIE DE PROFONDS : Une petite colonie de Profonds s'est installée près de l'entrée sous-marine mais dans les profondeurs de l'océan. On pourra les appeler à la surface en chantant depuis la station d'observation, ils répondront au bout de 1D4+1 minutes. Il y a 30 % de chance qu'un Profond soit en train de nager dans les alentours et remarque un navire indésirable de nuit.

LE VILLAGE : 15 huttes environ aux toits recouverts de feuilles de palmier s'entassent sous les arbres, elles sont situées sur les hauteurs de l'île afin de ne pas être la proie des plus gros crabes des sables. Ici, pas de magasin, de radio, de fusil, ou de tout autre attirail utile. Il y a 1D10+10 statuettes dans certaines des huttes et la plupart des villageois portent les caractères du culte de la Femme Boursouflée gravés sur un médaillon, sur une ceinture, etc... Une des huttes abrite des douzaines de tuniques de soie du culte noires et jaunes supplémentaires qui servent à vêtir les visiteurs.

LE QUAI : Un simple quai en bois qui s'élance assez loin dans le lagon pour pouvoir accueillir des navires de 3,60 mètres à marée basse.

LE POSTE D'OBSERVATION : C'est une petite hutte bâtie à 10 mètres au-dessus du sol entre trois palmiers voisins. Elle est si bien dissimulée qu'il faudra faire un jet de Trouver Objet Caché avec un malus de 30 % pour tenter de la déceler. Un examen attentif de l'île ainsi qu'un jet normal de Trouver Objet Caché permettront de détecter six câbles d'acier qui ancrent les arbres du poste d'observation au sol afin que la position reste régulière en période de grands vents. Le poste d'observation est purement visuel ; mis à part une paire de jumelles, aucun équipement de détection, et pas d'équipement de signalisation non plus à part les messagers.

L'ENTRÉE SOUS-MARINE : Une piste bien visible mène du village jusque dans une caverne qui se trouve à 45 mètres de haut sur un des flancs du dôme de cendres. Des caractères du culte ont été gravés tout autour de l'entrée de la caverne, ce ne sont que crocs ruisselants, tentacules tendues vers leurs victimes, et bien d'autres symboles qui réjouissent les cœurs les plus fous. Une volée de marches en colimaçon s'enfonce sur environ 60 mètres dans les profondeurs du dôme de cendres ; parfois, des sources de soufre ou des événements délétères obscurcissent ou rongent le chemin. Les Investigateurs empêcheront pendant des jours.

Durant les nuits de cérémonie, les villageois ainsi qu'une poignée de visiteurs du continent allument des torches et se dirigent vers cette entrée tout en entonnant des chants. S'ils se déguisent en enfilant les tuniques du culte, les Investigateurs pourront se joindre à la procession.

La chambre de la femme Boursouflée.

Cette chambre abrite la Chapelle de la Femme Boursouflée ainsi que l'engin que Sir Aubrey a construit afin d'ouvrir le Grand Portail. La chambre a la forme d'un cylindre irrégulier d'environ 45 mètres de haut, c'est une caverne qui s'est formée lorsque la matière volcanique s'est retirée du cratère du dôme pour descendre former un lac de magma souterrain. Une lumière orange et crue semble émaner des champignons gluants qui recouvrent généreusement les parois et le plafond, mais ce n'est en fait que le reflet des énergies du puits de lave qui se trouve au centre de la chambre.

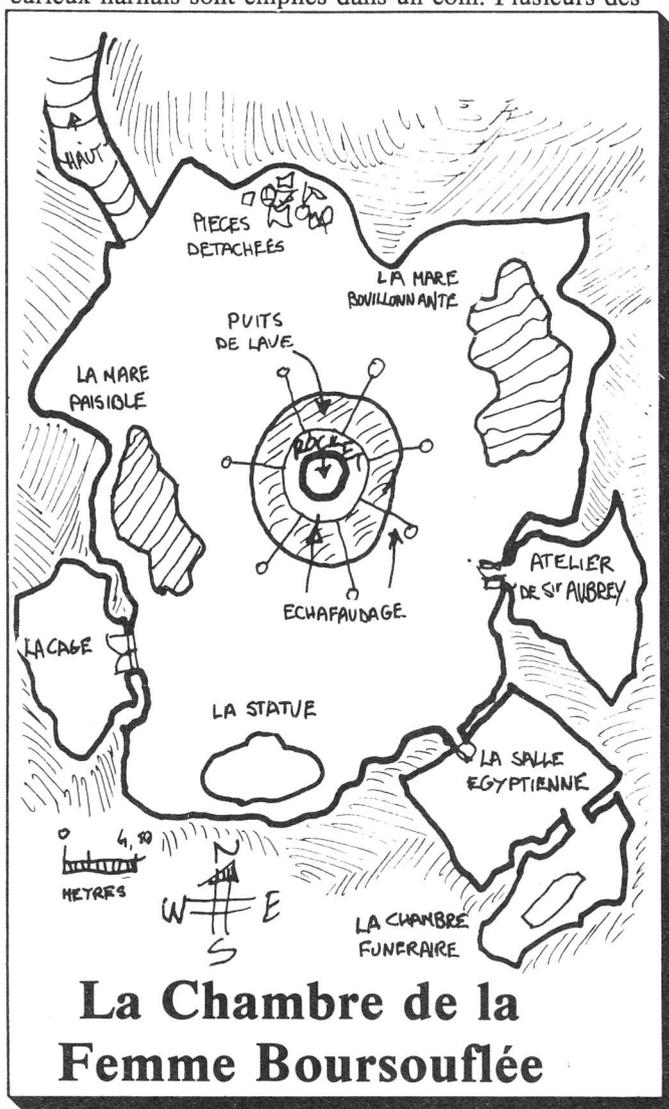
L'ENTRÉE PAR VOIE DE TERRE : L'entrée qui se trouve à la surface de l'île est gravée d'images du Rejeton de Cthulhu, de silhouettes de Profonds et de Shoggoths.

LA FUSÉE DE SIR AUBREY : Une fusée en métal étincelante de 23 mètres de haut environ est suspendue au-dessus du puits de lave, retenue par de solides supports. Ce métal étranger scintille d'une multitude de couleurs inhumaines, malades et écœurantes. Sir Aubrey a aussi gravé plusieurs motifs élégants d'Art Déco sur la coque. Les ailettes directionnelles qui ont la forme élancée d'un requin sont elles aussi très fantaisistes. Des échafaudages installés à des hauteurs différentes entourent la fusée ; 10+1D6 adeptes y sont installés et vérifient les circuits, réparent, ajoutent des câbles, et font des points de soudure. Le nez de la fusée n'a pas encore été installé.

Une douzaine de tuyaux de 2 centimètres d'épaisseur partent de la base de la fusée et s'enfoncent dans le puits de lave. Ils émettent une lueur chauffée à blanc qui ressemble à celle de bulbes fluorescents, mais d'une aveuglante intensité ; tous les ouvriers portent des lunettes de protection contre cette lumière. Des méthodes inconnues sont utilisées ici — des tubes de conversion filtrent l'énergie du puits de lave et l'emmagasinent pour le jour où elle propulsera la fusée de Sir Aubrey à travers le sud-est asiatique et par-dessus l'Océan Indien, afin d'ouvrir la porte à un mal tout neuf qui pourra alors pourrir notre monde.

Quatre ou cinq Profonds sortent souvent en titubant du puits et font éclabousser de seaux pleins d'une substance visqueuse et répugnante dans le puits de lave.

LES PIÈCES DÉTACHÉES : Des outils, des emballages, du matériel brut et un certain nombre de réservoirs en forme de petits cigares parsemés d'étranges valves et de curieux harnais sont empilés dans un coin. Plusieurs des



adeptes travaillant sur la fusée portent dans le dos des unités pesant environ 14 kilos ; ces gadgets sont des instruments portatifs émettant une étrange lumière écarlate qui soude les métaux. Les réservoirs ont une capacité de 1D4+8 heures d'utilisation à plein rendement. Bien que la flamme qu'ils produisent ait une portée de seulement 1,50 mètre, à cette distance, ce sont aussi des armes formidables qui peuvent aller jusqu'à faire 2D10 points de dégâts à leur puissance totale et 1D10 points de dégâts à la moitié de leur capacité. Ces techniques sont totalement inconnues sur Terre, et ces équipements ne pourront jamais être rechargés.

LA MARE BOUILLONNANTE : Des marches inclinées mènent dans les ténèbres inquiétantes de ces eaux. Cinq Profonds travaillent ici, tandis qu'un sixième paraît donner des ordres. Ils gardent un Shoggoth qui vit dans la mare, et ils rassemblent ses tissus pour accroître l'énergie du puits de lave.

Le principal Profond est un Shoggoth-twsha, ou « prêtre » Shoggoth, une position importante au sein de la société des Profonds. Il tient des monceaux de limon gris et bourdonnant entre ses mains. Il fait parfois des mouvements hésitants en direction de la mare tout en murmurant des incantations pas très catholiques.

LE SHOGGOTH

FOR 65 CON 46 TAI 89 INT 7 POU 14
DEX 1 PdV 68 Déplacement 10 (en roulant)

ARMES : broyage 100 %, dégâts 9D6 dûs à la succion

SHOGGOTH-TWSHA, Grand Prêtre Profond du Shoggoth

FOR 24 CON 18 TAI 24 INT 18 POU 24
DEX 18 PdV 21

ARMES : le mortel Shoggoth

SORTILÈGES : Contacter Dagon, le Père ; Contacter Hydra, la Mère, Contacter le Rejeton de Cthulhu (dans le cinquième Livre Cryptique de Hsan), Invoquer les Profonds, Lame de fond (dans « un essai sur le texte de R'lyeh »).

REMARQUE : Le Shoggoth-twsha peut drainer les points de magie du Shoggoth pour jeter des sorts.

LE SHOGGOTH-TWSHA

Les flaques de limon visqueux (que les hybrides d'humains et de Profonds appellent Mapulo) lui confèrent le pouvoir de contrôler son Shoggoth s'il réussit un jet de POU contre le POU du Shoggoth sur la Table de Résistance. Si ce jet est réussi, le Shoggoth entrera en contact avec son maître qui pourra alors lui donner télépathiquement des ordres simples. Ces contacts durent en général une demie-heure puis il faut à nouveau faire un jet de POU contre POU sur la Table de Résistance. Quelque soit le résultat donné sur la Table, si le POU du maître est supérieur de 10 points au POU de son Shoggoth, il réussira à entrer en contact avec lui automatiquement et n'aura donc pas besoin de faire de nouveaux jets de POU afin de maintenir le contact.

Mais si le jet permettant de contrôler le Shoggoth est raté ou si le monstre est tout simplement laissé sans contrôle pendant plus de dix minutes, il se libérera immédiatement et les flaques de limon visqueux que tient le Shoggoth-twsha commenceront alors à attaquer ce dernier, s'infiltrant à travers ses membres et lui infligeant 1D3 points de dégâts par round, à moins qu'on parvienne à les décoller ou à les brûler d'une manière ou d'une autre. Cette substance est gluante et se colle avidement aux mains du Shoggoth-twsha — on ne peut plus l'ôter. De plus, il faut enlever la substance recouvrant les deux mains du Shoggoth-twsha pour sauver ce dernier.

Lorsqu'il se trouve en contact, un maître humain perd 1D20 points de SAN par demie-heure s'il rate son jet de SAN et 1D6 points s'il le réussit. Une personne devenue folle alors qu'elle contrôlait un Shoggoth peut toujours remplir sa tâche mais elle le fera de manière quelque peu incohérente.

Un Shoggoth-twsha ne peut contrôler qu'un seul Shoggoth avec son Mapulo. Si le Shoggoth est tué, le Mapulo attaquera le maître

CINQ OUVRIERS PROFONDS

	1	2	3	4	5
FOR	15	15	13	14	20
CON	8	14	9	14	11
TAI	21	22	24	22	19
INT	12	15	15	13	13
POU	8	8	15	14	8
DEX	15	14	11	14	10
PdV	15	18	17	18	15
Dégats Bonus	+1D6	+1D6	+1D6	+1D6	+1D6

Déplacement 8/10 en nageant.

COMPÉTENCES : Esquive 45 %, Se Cacher 35 %, Sauter 30 %, Écouter 40 %, Discrétion 35 %, Trouver Objet Caché 45 %, Nager 95 %, Lancer 25 %.

ARMES : Trident 25 %, dégâts 1D6+1+1D6
Griffes 25 %, dégâts 1D6+1D6

REMARQUE : Le Profond n° 3 connaît les sorts : Contacter Cthulhu et Contacter le Rejeton de Cthulhu ; le Profond n° 4 connaît le sort de Contacter le rejeton de Cthulhu.

LA MARE PAISIBLE : Cette mare est l'entrée sous-marine qui permet aux Profonds venant de leur colonie du lagon d'entrer dans la chambre.

LA CAGE : Les malheureuses victimes enlevées par le culte et destinées au sacrifice attendent ici leur destin. La cellule contient la plupart du temps 1D20+20 humains — souvent des pêcheurs ou des marins effrayés. Si une cérémonie d'Union des Profonds est prévue sur le calendrier religieux, les détenus seront pour la plupart des femmes.

La dalle de pierre du plafond de la cellule s'élève à 2,25 mètres au-dessus du sol ; des barreaux d'acier (FOR 40) espacés de 2 centimètres renforcent la partie avant de la cage et la porte (FOR 35) est fermée par une serrure magnétique dont Sir Aubrey est le seul à posséder la clé. Cette serrure ne peut pas être crochetée.

comme nous vous l'avons déjà expliqué. Le meurtre de son maître rend le Shoggoth contrôlé complètement fou ; tout comme il provoque l'activation du Mapulo qui dévore alors le cadavre.

Il y a toujours quelques Profonds qui surveillent le Shoggoth-twsha ; il ne peut pas attaquer physiquement mais il peut utiliser la magie s'il est perturbé ou dérangé. Comme le Shoggoth-twsha ne peut pas rompre le contact pendant plus de dix minutes, il rendra son attaque aussi meurtrière que possible. Les shoggoth-twshas ont l'habitude d'utiliser leur Shoggoth comme arme.

Les Shoggoth-twshas sont généralement les membres supérieurs de la race des Profonds. D'autres espèces peuvent parvenir à contrôler les Shoggoths avec la Mapulo, mais une fois que le contact est fait, ils doivent réussir un jet de Chance (96-100 signifient toujours un échec) une fois par semaine afin de rester en contact et de ne pas être dévoré par la Mapulo. Les Profonds sont les seuls à pouvoir devenir de sublimes Shoggoth-twshas, et un maître Profond ne doit faire qu'un jet de % inférieur à 0 pour rester en contact.

Un Shoggoth-twsha assume cette charge jusqu'à ce qu'un beau jour, le Mapulo le dévore. La transe habituelle du Shoggoth-twsha est reposante ; et le Mapulo absorbe toute la fatigue du Shoggoth-twsha ce qui fait que ce dernier n'a jamais besoin de se reposer ou de dormir et qu'en réalité, il n'ose pas.

Une fois que le Mapulo est activé et commence à dévorer son maître, il devient inutile au processus de contrôle et les Profonds le donne généralement en pâture au Shoggoth. Ce sont les Profonds eux-mêmes qui créent le Mapulo au terme d'un processus qui s'étend sur plusieurs saisons.

Comme les prisonniers peuvent voir à travers les barreaux, la plupart sont devenus fous à cause des scènes d'horreur auxquelles ils ont assisté, et ils sont capables d'interpeler ou même de tuer les Investigateurs qui essaieront de les sauver.

LA STATUE : C'est une représentation de la Femme Boursoufflée qui fait environ 3 mètres de haut. Elle est encore plus horrible que son image, et la vision des centaines de bras sectionnés pendant de ses tentacules déployées est encore plus abominable : les Investigateurs perdront 1D3/2D8 points de SAN. Les Investigateurs savent maintenant ce qu'il est advenu de tous les bras sectionnés des cadavres retrouvés à Shanghai ;

Une énorme réplique en or frappée des caractères du culte décore le sol devant la statue, ceux-ci sont agrémentés de taches de sang.

La matière étrangère dans laquelle a été taillée la statue est insensible à presque tous les types de destruction. Mais un millier de tonnes de TNT pourrait certainement parvenir à la souffler ; mais pas moins.

Si les Investigateurs utilisent le sort « Trouver un Portail » ils réaliseront que la statue elle-même est un portail — par lequel Nyarlathotep, sous la forme de la Femme Boursoufflée, apparaît lorsqu'on l'invoque.

LA SALLE ÉGYPTIENNE : C'est là que Sir Aubrey se repose, c'est un salon surchargé d'objets égyptiens provenant de toutes les dynasties. Tout est hors de prix — des statues uniques au monde, des bas-reliefs, des colliers, etc... le tout d'une valeur nominale de 1D3 millions de dollars américains. Un passage ouvert taillé dans la paroi de la caverne donne dans cette pièce. Un jet réussi de Trouver Objet Caché permettra de remarquer une rainure qui court autour de l'embrasure de la porte ; un panneau d'acier (FOR 100) peut ainsi tomber et isoler la salle égyptienne du reste du complexe. Ce panneau est soulevé et abaissé par une corde pendue derrière le trône.

Un petit passage situé lui aussi derrière le trône mène dans une chambre funéraire inspirée du modèle égyptien. Il y a là un sarcophage lourdement décoré fait en marbre et incrusté d'environ 136 kilos d'or martelé et de pierres précieuses brutes. Le visage de Sir Aubrey décore le couvercle installé de biais. Lorsque le couvercle est refermé, une fiole attachée à l'intérieur du cercueil laisse s'écouler un gaz qui met la personne se trouvant dans le sarcophage en état d'animation suspendue pour une période de huit mois. Lorsque le couvercle est soulevé, le gaz se dissipe en 1D6 minutes ; on éprouvera un léger étourdissement si on le respire pendant quelques secondes.

S'il ne dirige pas une cérémonie, il y a 50 % de chance que Sir Aubrey se trouve dans cette pièce.

L'atelier de Sir Aubrey

Deux épaisses portes en plomb isolent cette zone. Elles ne sont pas verrouillées mais elles sont jointes de telle façon qu'elles ne peuvent pas être ouvertes en même temps. L'atelier est encombré de tables, d'étagères, de pièces détachées et de papiers. S'il ne dirige pas une cérémonie, il y a 50 % de chance que Sir Aubrey se trouve dans cette pièce.

LE SYSTÈME DE DÉCLENCHEMENT : Au centre de l'atelier se dresse une table sur laquelle se trouve un gros bloc ayant la forme du nez détachable de la fusée ; un jet réussi d'Idée permettra de deviner à juste raison que ce bloc vient se ranger dans le nez de la fusée. L'ensemble regorge d'étranges petites roues, de fils multicolores et de minuscules plaquettes où sont gravées de minutieuses figures géométriques. La partie électrique de ce bloc déconcertera même les meilleurs scientifiques se trouvant parmi les

Investigateurs (nul n'est censé pouvoir élaborer des techniques électroniques futuristes en une après-midi) ; ils pourront néanmoins en déduire suffisamment grâce à des jets réussis d'électricité qui leur préciseront que ce procédé est en quelque sorte la minuterie d'une bombe. Des jets réussis de Mécanique ou de Physique informeront l'utilisateur que la bombe est censée exploser grâce à une combinaison de l'heure et de la pression atmosphérique.

LA BOMBE : Elle sera insérée dans un petit espace cylindrique se trouvant au centre du bloc de déclenchement. Une fouille de l'atelier permettra de découvrir un panier en plomb qui contient un cylindre en métal qui peut très exactement se glisser dans cet espace laissé par le gros bloc. C'est en fait une bombe au radium dont le but est de propager des radiations mortelles sur des centaines de km² d'océan en signe de bienvenue pour Ceux qui sont de retour. La principale puissance d'explosion, juste suffisante pour déchirer temporairement la texture de l'espace, provient du mystérieux météorite qui décuple son énergie lorsqu'il est en contact avec le radium. Quand la bombe est délogée de sa coque de protection, elle émet de dangereuses radiations, de la même intensité et dans les mêmes proportions que le fragment se trouvant dans le fourneau de la Maîtresse Obscure.

Rien de plus simple que de connecter la bombe du système d'armement — trois boulons, deux pistons en acier, deux fils électriques et un câble de sécurité. Pour armer la bombe, il suffit de faire pivoter le sommet du cylindre d'un demi-tour sur la droite et d'insérer le câble de sécurité dans un cliquet. La bombe ne peut pas exploser toute seule ; si le système de déclenchement est détruit, il faudra plus d'un an à Sir Aubrey pour en reconstruire un nouveau. Nous vous proposons plus loin les différentes manières d'arrêter le lancement.

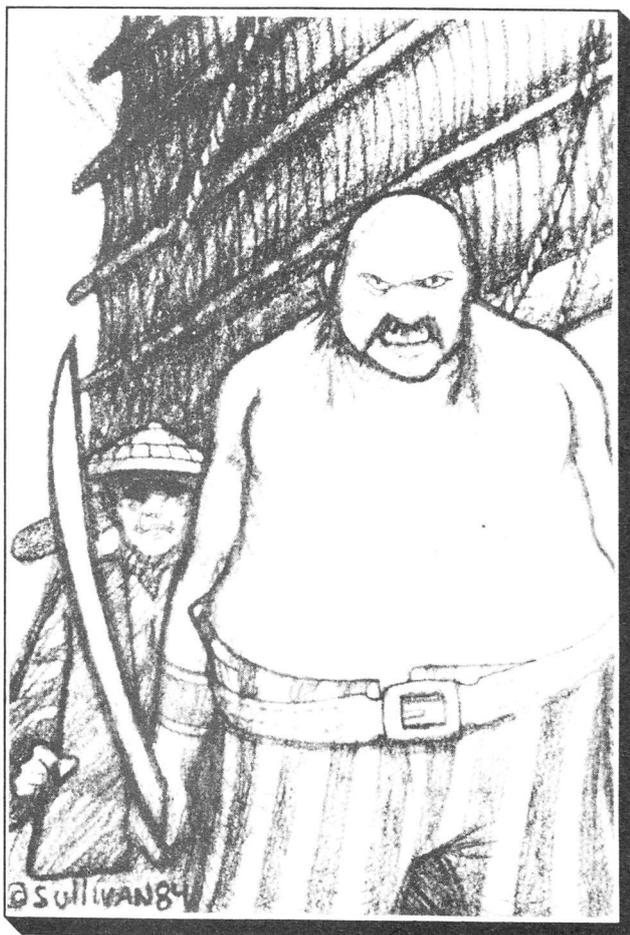
LES PLANS : De nombreux plans de la bombe et de la fusée sont éparpillés sur la table. L'écriture ainsi que les signes mathématiques sont rédigés d'une manière intraduisible, à moins que le lecteur soit déjà allé dans la Cité des Grands Anciens en Australie. Les plans paraissent être ceux de la fusée et de la bombe, et tous les Investigateurs devraient alors pouvoir deviner que les Départements de la guerre de tous les pays seraient très heureux d'étudier ces documents — surtout le gouvernement japonais, dont les agents savent déjà que cette étrange arme existe.

LE CHRONOMÈTRE : Un simple chronomètre marin se trouve dans une petite boîte en bois, c'est le même type de double horloge que celle utilisée par les marins du monde entier pour établir les positions quotidiennes. Bien que la position des aiguilles des minutes et des secondes correspondent à celles des montres des Investigateurs, l'aiguille des heures est avancée de huit heures. Un jet réussi d'Astronomie ou d'Idée réduit de 25 % leur apprendront que tous les instruments de navigation sont alignés avec l'heure du méridien de Greenwich, et que ces huit heures représentent la différence de décalage horaire existant entre l'heure du méridien et l'heure de la Chine Orientale.

LES OUTILS : Les outils se trouvant dans l'atelier ont des formes étranges, comme s'ils étaient destinés à des mains autres qu'humaines, et leur utilisation est pour la plupart inimaginable. L'élégance de leurs formes et de leurs finis laisse à penser qu'ils représentent une technologie bien en avance sur celle de 1925.

LE JOURNAL INTIME : Écrit par Sir Aubrey, il couvre une période allant de 1921 à 1925. On ne parle qu'une fois de Roger Carlyle et pas du tout de Jackson Elias. Le nom de Robert Huston revient souvent. Si les Investigateurs ont déjà assisté à la naissance du Rejeton de Nyarlathotep au Kenya, cet évènement sera mentionné ; si par contre ils ne sont pas allés au Kenya, l'évènement ne sera pas mentionné. S'ils sont allés au Kenya, n'ont pas assisté à la naissan-

Les disciples de la Femme Boursouflée



ce mais pourraient y retourner, c'est alors au Gardien de choisir. Un passage fait mention des « Enfants du Grand Cthulhu » — cela fait référence aux Rejetons de Cthulhu qui furent envoyés à la recherche de Jack Brady au Club des Loups de mer à Shanghai. (Dans plusieurs chapitres Brady est qualifié de « traître »). Ce journal réunit les plans de Nyarlathotep et de Cthulhu. Si les Investigateurs parviennent à le voler, les Gardiens pourront l'utiliser pour semer les indices nécessaires à cette campagne ou à une suivante. La lecture du journal entier coûtera 1D6 points de SAN. Voici les paragraphes les plus pertinents que vous retrouverez aussi dans les aides de jeux destinés aux joueurs.

Extrait du Journal Intime de Sir Aubrey sur l'Ile du Dragon Gris

Hail Pharaon des Ténèbres, Hail Nyarlathotep, Cthulhu fthagn, Nyarlathotep th'ga, shamesh, shamesh Nyarlathotep th'ga, Cthulhu fthagn.

* * * * *

Le 13 Juin 1921 : J'entame enfin la tâche que m'a assigné mon Seigneur et Maître le Pharaon Noir. Il m'a fait don de mes rêves, de l'Égypte et je le remercie en lui donnant le monde des hommes. Le pouvoir, la beauté, nul ne peut apprécier ce qu'il n'a pas connu. Je connais le pouvoir, la beauté, je porte la beauté d'une vie qui lui est dédiée.

* * * * *

Le 30 Août 1921 : Huston a enfin envoyé les plans. Ils sont complexes et fascinants. Il faudra un certain temps avant de les comprendre et de pouvoir alors commencer la construction. On m'a promis la connaissance nécessaire et ma foi est grande.

* * * * *

Le 7 Septembre 1921 : Les premiers chargements sont arrivés. Nous sommes tous ravis. Les Profonds nous ont rejoints et séjournent parmi nous. La grande œuvre commence.

* * * * *

Le 15 Janvier 1922 : La première phase est achevée. Les chargements se succèdent plus rapidement maintenant. Je devrai bientôt commencer à travailler sur la tête de la bombe.

* * * * *

Le 8 Avril 1923 : Les barres ont été tirées mais il nous faut plus de connaissances. Huston nous est précieux. Je n'aurai jamais cru cela possible.

* * * * *

Le 4 Octobre 1923 : Les travaux sur le système de guidage sont arrêtés. Huston doit ouvrir un autre niveau plus profond et cela lui prendra du temps. Notre Maître a promis de l'aider en envoyant un membre de la Grande Race. Comme j'ai hâte de parler à l'un d'entre eux !

* * * * *

Le 19 Janvier 1924 : C'est dans la joie et la félicité que nous reprenons les travaux. Le jour est proche !

* * * * *

Le 29 Septembre 1924 : Le missile est terminé mais sa tête me déconcerte. Je dois prier afin d'obtenir aide et conseil. Ho Fong nous a averti que quelqu'un connaissait nos plans. Ce pauvre Carlyle est-il toujours vivant ? Notre Maître daignera-t-il m'en parler ?

* * * * *

Le 11 Février 1925 : Tout est prêt. Nous n'attendons plus que le Grand Jour Lorsque le Grand Portail s'Ouvrira. Nul ne peut s'opposer à sa volonté. Nyarlathotep th'ga, Cthulhu fthagn !

Les radiations de la Chambre de la Femme Boursouflée

De faibles radiations provenant du puits de lave infestent la chambre. La plus grande partie de la substance se trouvant dans le puits consiste en un mélange lovecraftien totalement indéterminé. Si le Gardien le désire il peut infliger des malus de santé à tous ceux qui séjourneront dans la chambre, mais il doit garder à l'esprit que Sir Aubrey a travaillé pendant des années dans cette pièce et qu'il est toujours en bonne santé.

Après environ une journée entière d'exposition constante près du puits de lave, les êtres vivants se sentiront malades et leur peau s'altérera en 1D6+4 jours. Les blessures infligées par ces puissants rayons sont uniformément mortels et aucun traitement ne pourra soigner la victime bien qu'une hospitalisation puisse prolonger son espérance de vie. Lorsque les premiers effets d'une exposition se font sentir, la FOR et la DEX de la victime sont diminuées de moitié pour les besoins du jeu ainsi que toutes ses compétences physiques. Elle perd 1 point de vie par jour jusqu'à ce que la mort survienne. Les Gardiens devraient agrémenter la situation de marbrures et de cancers de la peau de répugnantes éruptions, de l'apparition de nouveaux appendices, de la perte des cheveux, etc...

La moitié au moins de la main d'œuvre est morte des suites d'une trop longue exposition ; comme ils meurent, les ouvriers sont remplacés. Voir une victime des radiations coûtent 0/1D4 points de SAN.

Les Rituels de l'Ordre de la Femme Boursouflée

Selon le degré d'intérêt des adeptes, l'Ordre n'organise normalement que des rites de morts et d'union ; les Gardiens sont libres de décider ce que verront les Investigateurs. La chambre a des contours assez irréguliers et est plongée dans une pénombre suffisante pour que les Investigateurs aient 90 % de chance d'assister à une cérémonie entière sans être découverts à moins qu'ils ne se trahissent délibérément.

Durant les nuits de rituel, l'île n'est pas surveillée. Après d'aussi importantes cérémonies, les adeptes sont éreintés et la chambre entière est vidée à l'exception du Shoggoth-twsha qui reste pour surveiller le Shoggoth.

Le Shoggoth n'entre dans aucun rituel. On le nourrit régulièrement de victimes.

LES RITES DE LA MORT : Pendant des heures, des chants frénétiques ainsi que des danses effrénées sont suivies du massacre des victimes sacrificatoires qui se fait en coupant les bras des malheureuses et en les laissant saigner à mort. De 50-200 adeptes ainsi que la colonie des Profonds peuvent assister à une telle cérémonie. Ces rites se déroulent généralement de 8-13 fois par an, par une nuit de pleine lune.

Les adeptes dansent vêtus d'amples tuniques de soie jaunes et noires bien trop grandes pour eux mais symbolisant la Femme Boursouflée au rythme des tambours résonnants et du gémissement des flûtes de bambou. Les tuniques que portent les adeptes les ralentissent d'un mètre par round et diminuent leur DEX de 2 points.

Les rites s'achèvent toujours par l'Invocation de la Femme Boursouflée qui dévore les victimes et, — dans le Mandarin le plus raffiné — entonne une courte homélie, incitant ses adeptes à plus d'auto-sacrifice ainsi qu'à une obéissance plus aveugle. Le fait d'assister aux rites de la mort coûte 1/1D10 points de SAN.

LES RITES D'UNION : Ils sont plus irréguliers, mais ont lieu environ 10 fois par an. Les Profonds peuvent alors violer des êtres humains. Un tiers environ des femmes impliquées dans de telles cérémonies (les femmes des Profonds jouent un rôle actif) tombent enceintes et accouchent dans de bonnes conditions ; les Investigateurs pourront remarquer un nombre anormal de femmes enceintes parmi les villageois.

Les danses célébrant ces unions sont frénétiques et obscènes. Les Investigateurs dont la décence sera outragée perdront 1D3 points de SAN ; les Investigateurs blasés n'en perdront aucun.

La Cérémonie Particulière du Jour du Retour

Le 14 Janvier 1926, l'île contiendra autant de membres de l'Ordre de la Femme Boursouflée qu'elle le pourra ; c'est un grand jour pour le culte et tous veulent y participer. C'est ainsi que le taux de criminalité et de vol diminuera pendant quelques semaines dans tout le Lointain Orient. Le nombre de participants peut aller de 250 à 25 000 selon le Gardien. Si l'assistance est nombreuse, la cérémonie aura lieu en dehors du volcan. On abattra peut-être les palmiers afin que tous puissent voir — une façon bien commode pour garder tous les Investigateurs captifs vivants. Carl Stanford

ne se trouvera pas sur l'île, car ce puissant sorcier est loin de là, occupé à semer joyeusement le mal au nom de son maléfique maître.

Au bout de deux heures de chants solennels, on lancera le sort Contacter Nyarlathotep ; le Dieu apparaîtra sous la forme de la Femme Boursouflée et ses adeptes se jeteront à terre. Puis Sir Aubrey consacrerà la volonté collective de l'assistance au Dieu et tous se réjouiront de l'existence des Autres Dieux et des Grands Anciens. Le Dieu sourira alors pour ensuite rester immuable jusqu'à ce que le Grand Portail soit ouvert. Il hurlera alors de joie devant son horrible triomphe. Sir Aubrey commencera alors, à un moment prévu à l'avance, à entonner les phrases horribles du grand rituel d'ouverture du portail.

Vingt cinq minutes environ avant l'ouverture prévue du Grand Portail, Sir Aubrey a ordonné à des adeptes soigneusement sélectionnés de couper les supports de la fusée à l'aide de leur fer à souder ; suivant un minutage bien précis, la fusée s'enfoncera de 3 mètres dans la lave faisant déborder de la lave en fusion par-dessus les rebords du puits, provoquant ainsi la mort des adeptes qui libèrent la machine. La fusée, convenablement ensanglantée et pourvue de son cône ainsi que de la bombe commencera alors à emmagasiner de la puissance. Quinze minutes avant l'ouverture prévue du Portail, des charges explosives feront sauter le sommet du dôme de cendres et la fusée s'élancera dans les airs en direction de l'Océan Indien, accompagnée des Oh et des Ah des joyeux adeptes. Au moment voulu, Sir Aubrey entamera la terrible phase finale, et ses congénères feront de même sur les autres continents, la fusée explosera et la voie sera ouverte. Nyarlathotep hurlera son triomphe et le monde se rapprochera de sa destruction finale.

A l'apogée de cette cérémonie, Sir Aubrey retrouvera son sarcophage et y prendra un repos bien mérité. Il se réveillera quelques mois plus tard, parfaitement reposé et prêt à perpétrer de nouvelles abominations sur notre planète.

Comment faire échouer le Grand Rituel

Il existe de multiples méthodes pour faire échouer le Rituel du Grand Portail. Nous vous présentons ici les plus évidentes. Mais il est certain que les Investigateurs auront d'autres idées.

(1) La méthode la plus évidente et apparemment la plus efficace consiste à retarder ou à avancer le chronomètre de Sir Aubrey de 10-20 minutes, décalant ainsi l'incantation du sort et l'envoi de la fusée par rapport au reste du rituel. Le chronomètre est celui de la Maîtresse Obscure. Une invocation ou une explosion décalée par rapport au centre de l'éclipse ne serait d'aucune utilité pour l'ouverture du Portail.

Il se peut malheureusement que le perspicace Nyarlathotep parle de cette possibilité à Sir Aubrey qui remonte régulièrement le chronomètre chaque jour après l'heure du déjeuner. Les Investigateurs devront avoir de la chance s'ils veulent que ce stratagème fonctionne : chacun d'entre eux devra réussir un jet de Chance à cette fin.

Si le Gardien le désire, le journal de Sir Aubrey peut préciser que la coordination entre tous les sites est une chose indispensable. Si le chronomètre est détruit, à quelques heures d'avance, la Maîtresse Obscure pourra aller en chercher un autre qui sera alors protégé par des douzaines d'adeptes.

(2) Si la tête de la bombe est jetée dans le puits de lave, la chaleur intense ainsi que la pression la déclencheront en 1D4 minutes, soufflant l'île entière et instaurant une zone de radio-activité pendant au moins 50 ans. Même si les Investigateurs meurent, ils seront quand même parvenus à

tuer de nombreux adeptes, à détruire la fusée et à réduire les plans de Nyarlathotep.

(3) Si les supports retenant la fusée au-dessus du puits de lave sont sectionnés (FR 50, il faudra trois minutes à un seul homme pour faire les entailles nécessaires), la fusée tombera dans la lave et se précipitera contre le mur de pierre, détruisant le missile. La destruction de la fusée diminue les chances d'un rituel d'ouverture du Portail réussi, mais Nyarlathotep a encore des chances de gagner. L'explosion de la fusée et les éclaboussures de lave tueront tous les Investigateurs présents dans la chambre.

(4) Si les supports sont à moitié entaillés, la fusée basculera dans la lave en 4 minutes, et les répercussions seront les mêmes que pour la troisième possibilité.

(5) Le système de déclenchement de la fusée peut être détruit d'un coup de marteau, ou dérégulé intérieurement grâce à un jet réussi de Mécanique ou d'Électricité, les effets seront les mêmes que pour (3).

(6) Une assez grande quantité d'explosifs chimiques peut souffler le volcan mais il faudra 1D10+15 tonnes de dynamite ou huit tonnes de nitroglycérine, ce qui fait quand même beaucoup. Si bien sûr, les Investigateurs peuvent diriger des pièces de bord sur la cible, ils pourront mener ce travail à bien de loin : il leur faudra 30 obus de 28 cm de long, environ 160 obus de 16 cm ou approximativement 675 obus de 10 cm. Aucun bombardement efficace ne peut toucher l'île du Dragon Gris ce jour-là, et aucun avion porteur utilisable n'existe.

Des explosifs ou un bombardement déclencheront la bombe au radium de Sir Aubrey, soufflant l'île jusqu'à des hauteurs vertigineuses comme dans le cas n° (2).

Les Forces d'Assaut de Chine Nouvelle

Dans les meilleures conditions, l'attaque aura lieu à marée montante par une nuit sombre et calme après le départ de Ho Fong pour l'île, indiquant par là même qu'une cérémonie va avoir lieu. Grâce à sa connaissance du culte, Mu Hsien est amené à penser que peu ou peut-être aucun adeptes ne garderont l'île pendant ou après le rituel.

S'il est visible que le nombre des adeptes présents dans l'île augmente, Chu et Brady tenteront de négocier avec quelqu'un qui pourra leur fournir de solides combattants. Brady n'hésitera pas à donner les « Sept Livres Cryptiques » à Lin Tang-yu en échange de son aide ; s'il connaît le capitaine Isoge, il fournira aux Japonais les moindres bribes d'informations militaires trouvées dans l'île. Si Isoge est convaincu de l'honneur de Brady et de Chu, il sera à même de leur offrir une aide considérable, si le Gardien le souhaite.

Les Gardiens devraient veiller à ne pas tomber dans le piège des batailles rangées où s'opposent mercenaires chinois, adeptes fanatiques et marins japonais, le tout supporté par les bordées des lourds croiseurs et des destroyers vedettes broyant les Shoggoths.

Voilà ce qui devrait arriver.

Les missions d'éclaireurs envoyées dans l'île remarqueront que le nombre d'adeptes s'accroît régulièrement au fil des jours — il y en a tellement qu'une surveillance approfondie de l'île devient impossible. Les éclaireurs possèdent tout ce qu'il faut pour accoster, passer quelques minutes terrifiantes dissimulés dans les broussailles, puis repartir. Les nombreux geysers qui transpercent l'île contribuent à faire surrestimer le nombre d'adeptes. Mais s'ils sont capables de capturer un des dégénérés, après un interrogatoire serré, ce dernier leur apprendra que la grande machine se trouve dans le volcan. C'est malheureusement le moment qu'il choisira pour mourir.

Chu et Brady ont décidé de faire accoster plusieurs équipes d'intervention indépendantes dont la mission est de trouver et de détruire Sir Aubrey et sa fusée. Il ne faudra utiliser les fusils qu'en dernier recours ; faisant preuve d'une franchise quelque peu morbide Mu Hsien leur dira que de toute façon, les fusils ne seront pas d'une grande efficacité contre les horribles monstres invoqués par les sorciers du culte. « Soyez aussi furtifs que le tigre » dit-il « et frappez vite et bien ». Chu dirigera six hommes, Brady six autres et les Investigateurs pourront former leur propre groupe d'intervention aidés de quelques experts en armes ou en Arts Martiaux afin de soutenir leur énergie au combat.

Conclusion

Si les Investigateurs sont chanceux et avisés, ils pourront empêcher l'ouverture du Portail. Ils gagneront 1D10 points de SAN, plus pour avoir abattu divers ennemis de l'humanité que pour avoir déjoué un plan dont ils ne saisissent certainement pas toute l'envergure.

S'ils essaient de protéger une des trois parties du triangle formant le Grand Portail, ils gagneront chacun 1D20 points de SAN pour chaque angle protégé. Mais ne les laissez pas s'endormir sur leurs lauriers. Ils sont allés trop loin et leurs ennemis sont très puissants. Certains adeptes les talonneront sans doute, désireux d'apprendre où ils ont bien pu installer les symboles de garde. Après être remontés aussi profondément dans les méandres du Mythe, les Investigateurs doivent dire au revoir à leur quiétude et à leur sécurité personnelle et ne plus jouir que de la simple satisfaction d'avoir mené à bien une action entreprise pour la sauvegarde de l'humanité.

STATISTIQUES

LES GENTILS

CHU MIN, Combattant de la future Chine Nouvelle

FOR 15 CON 18 TAI 13 DEX 16 APP 12
SAN 55 INT 13 POU 8 EDU 16 PdV 16

COMPÉTENCES : Camouflage 50 %, Parler/Lire/Écrire le Chinois Mandarin 65 %, Grimper 70 %, Mythe de Cthulhu 05 %, Esquive 90 %, Parler l'Anglais 30 %, Explosifs 30 %, Baratin 40 %, Premiers soins 55 %, Se Cacher 75 %, Sauter 65 %, Écouter 75 %, Cartographie 35 %, Arts Martiaux 75 %, Mécanique 45 %, Éloquence 25 %, Discretion 65 %, Trouver Objet Caché 65 %, Nager 65 %, Lancer 55 %.

ARMES : Pistolet automatique 45 mm 90 %, dégâts 1D10+2* *
Mitrailleuse Thompson 75 %, dégâts 1D10+2* * *
Coup de poing 75 %, dégâts 1D3+1D4
Couteau de combat 70 %, dégâts 1D4+2+1D4
Coup de tête 55 %, dégâts 1D4+1D4
Matraque 50 %, dégâts 1D6+1D4, parade 45 %
Coup de pied 40 %, dégâts 1D6+1D4

REMARQUE : Chu dissimule toujours un couteau de combat dans une gaine placée sur son avant-bras.

SORTS : Aucun

JACK « BRASS » BRADY, Ancien soldat de fortune et dernier membre sain d'esprit de l'expédition Carlyle

FOR 17 CON 16 TAI 17 DEX 18 APP 8
SAN 20 INT 13 POU 16 EDU 5 PdV 17

COMPÉTENCES : Parler le Chinois mandarin 35 %, Grimper 70 %, Mythe de Cthulhu 45 %, Esquive 95 %, Conduire une Automobile 50 %, Explosifs 85 %, Baratin 60 %, Premiers soins 65 %, Se Cacher 75 %, Écouter 75 %, Sauter 70 %, Conduire un

engin lourd 50 %, Psychologie 35 %, Discrétion 85 %, Trouver Objet Caché 85 %, Nager 65 %, Lancer 75 %, Suivre une piste 50 %.

ARMES : Coup de poing 80 %, dégats 1D3+1D6
Coup de tête 75 %, dégats 1D4+1D6
Mitrailleuse Thompson 60 %, dégats 1D10+2 * * *
Couteau de combat 70 %, dégats 1D4+2+1D6
Matraque 50 %, dégats 1D6+1D4, parade 45 %
Coup de pied 40 %, dégats 1D6

REMARQUE : S'il a le temps, Brady enfilera ses coups de poing américains en cuivre et infligera dès lors 1D3+2+1D6 points de dégats.

SORTS : Aucun

OBJETS MAGIQUES : La plaque de cuivre que sa mère lui a donné a 85 % de chance par round d'attirer et de détourner une arme d'estoc si les attaques sont de front.

REMARQUE : Brady est violent et instinctif comparé à la plupart des Investigateurs ; sa SAN est dangereusement basse pour la tâche qu'il s'est assignée. Sa mort ne tardera certainement pas. C'est un tueur qu'il est très risqué d'affronter. S'il devient fou il attaquera tout ce qui semble être lié au Mythe.

D'AUTRES COMBATTANTS DE LA FUTURE

CHINE NOUVELLE

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	12	12	15	11	10	12	13	14
CON	13	11	14	12	10	15	9	10
TAI	12	11	13	11	12	15	14	13
DEX	13	13	13	13	12	12	12	12
APP	9	10	11	12	11	8	5	10
SAN	65	50	45	49	35	30	95	80
INT	14	16	13	13	12	13	15	14
POU	14	13	16	11	10	9	17	8
PdV	13	11	14	12	11	15	12	12

Bonus — — — +1D4 — — — +1D4+1D4+1D4
Dégats

COMPÉTENCES : Parler/Lire/Écrire le Chinois Mandarin 40 %, Grimper 55 %, Esquive 85 %, Se Cacher 65 %, Sauter 50 %, Écouter 70 %, Arts Martiaux 80 %, Discrétion 65 %, Trouver Objet Caché 55 %, Lancer 60 %.

ARMES : Coup de poing 80 %, dégats 1D3
Coup de pied 70 %, dégats 1D6
Coup de tête 70 %, dégats 1D4
Pistolet automatique 45 mm (avec silencieux), dégats 1D10+2 * * *
Couteau de combat 55 %, dégats 1D4+2, parade 40 %
Matraque 50 %, dégats 1D6, parade 60 %
Mitrailleuse Thompson 45 %, dégats 1D10+2 * * *

D'ABOMINABLES PROFONDS

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	10	13	11	12	13	16	20	16
CON	6	17	14	7	11	16	15	11
TAI	19	15	21	16	19	12	10	15
INT	13	13	9	16	11	11	16	15
POU	6	14	10	8	9	13	11	9
DEX	16	15	15	14	12	10	8	5
PdV	13	16	18	12	15	14	13	13

Bonus +1D4+1D4+1D4+1D4+1D4+1D4+1D4+1D4+1D4
Dégats

Déplacements 8/10 sous l'eau

DÉROBER LA VIE, un nouveau sort du Mythe

Ce sort permet aux plus importants adeptes d'approcher les limites de l'immortalité. La victime de ce sort vieillit et dégénère alors qu'elle est toujours vivante et son essence de vie est transférée dans le corps du conjurateur. Chaque sort coûte 30 points de magie et 1D20 points de Santé Mentale. Ce sortilège s'étend sur 18 rounds de combat.

La victime du sort doit se trouver à portée de voix et être visible du conjurateur qui doit vaincre sa victime sur la Table de Résistance grâce à un jet de POU contre POU. Une fois que le sort a été jeté, la victime perd 1 point de FOR, CON, POU, DEX et APP à chaque round de combat. Chaque fois qu'il absorbe un point, le conjurateur rajeunit physiquement d'une semaine. Si, par exemple, on jette ce sort sur une personne possédant un score de 8 dans chacune de ses compétences et que tous ses points sont absorbés, le conjurateur pourra rajeunir de 40 semaines.

La victime du sort va tout d'abord dépérir, blanchir puis s'effriter. Au terme du sort, elle ne sera plus qu'une coquille vide et desséchée qui coûtera 1D6 points de Santé Mentale à tous ceux qui la verront s'ils ratent leur jet de SAN mais aucun point s'ils le réussissent.

On doit jeter ce sort par une nuit de pleine lune, sinon le conjurateur ne bénéficiera pas des bienfaits d'une nouvelle vie, même si la victime meurt. Si le conjurateur meurt avant sa victime, le sort s'annulera et les caractéristiques de la victime réintégreront leur score originel.

COMPÉTENCES : Esquive 45 %, Se Cacher 35 %, Sauter 30 %, Écouter 40 %, Discrétion 35 %, Trouver Objet Caché 45 %, Nager 95 %, Lancer 25 %.

ARMES : Trident 25 %, dégats 1D6+1+1D4
Griffes 25 %, dégats 1D4+1D4

REMARQUE : Le Profond n° 2 connaît les sort « Flétrissement »

	9	10	11	12	13	14	15	16
FOR	8	9	9	13	17	16	12	11
CON	10	11	11	12	12	12	10	9
TAI	13	12	11	10	17	18	14	15
DEX	11	11	11	11	10	10	10	10
APP	14	12	10	9	8	11	13	11
SAN	45	70	55	30	80	25	30	85
INT	15	11	10	13	15	12	12	12
POU	11	12	9	15	9	10	15	8
PDV	12	12	11	11	15	15	12	13
Dégats								
Bonus	—	—	—	—	+1D6	+1D6	+1D4	+1D4

SORTS : Aucun

* * Le Gardien est libre de décider si les pistolets du groupe « Action Totale » sont munis de silencieux ; les silencieux diminuent de moitié les portées de base des pistolets mais quiconque se trouvant à plus de 9 mètres doit réussir un jet d'Écouter pour entendre le coup, et même ainsi il n'est pas certain d'interpréter ce bruit comme un coup de feu.

* * * Nous vous parlons plus longuement des armes automatiques dans le Guide des années 20.

LES MÉCHANTS

SIR AUBREY PENHEW, Pair du Royaume, Egyptologue réputé et Sorcier cruel

FOR 15	CON 18	TAI 12	DEX 16	APP 18
SAN 0	INT 18	POU 45	EDU 18	PdV 15

COMPÉTENCES : Anthropologie 55 %, Parler/Lire/Écrire l'Arabe 40 %, Archéologie 75 %, Astronomie 25 %, Parler/Lire/

Ecrire le Chinois Mandarin 50 %, Mythe de Cthulhu 85 %, Discussion 35 %, Parler le langage des Profonds 35 %, Esquive 35 %, Lire les hiéroglyphes Egyptiens 85 %, Histoire de l'Égypte dynastique 55 %, Occultisme Egyptien 50 %, Électricité 35 %, Lire la Langue des Grands Anciens 20 %, Se Cacher 50 %, Mécanique 45 %, Éloquence 75 %, Physique 20 %, Psychologie 50 %, Discrétion 40 %.

ARMES : Pistolet 38 mm 30 %, dégats 1D10
Faucille du culte 25 %, dégats 1D8+1

SORTS : Contacter les Profonds, Contacter Nyarlathotep, Contacter les Habitants des Sables, La Terrible Malédiction d'Aza-
thoth, Le Poing de Yog-Sothot (voir Nitocris dans le chapitre concernant Le Caire), Flétrissement, Dérober la vie (voir plus loin), Lame de fond (voir le Texte de R'lyeh se trouvant chez Ho Fong pour plus de renseignements sur ce sort)

REMARQUE : Comme il a besoin de la vitalité de la jeunesse Sir Aubrey a maintenant les conditions physiques d'un homme de 20 ans. Si l'île semble perdue il s'enfuira à bord de la Maîtresse Obscure. Il peut manœuvrer le bateau tout seul, larguer les amarres et dépasser la limite des récifs 1D4+3 minutes après qu'il ait atteint le yacht. Si des Investigateurs sont capturés dans l'île, Sir Aubrey déliera leur langue avant d'envoyer ces facheux personnages vers leur destin.

Le Capitaine et l'Équipage de la « Maîtresse Obscure »

JULES SAVOYARD, Capitaine et Prêtre mineur de l'Ordre de la Femme Boursouflée

FOR 8 CON 10 TAI 15 DEX 9 APP 3
SAN 0 INT 10 POU 36 EDU 10 PdV 13

COMPÉTENCES : Parler le Chinois Mandarin 40 %, Mythe de Cthulhu 65 %, Parler l'Anglais 35 %, Parler/Lire/Ecrire le Français 75 %, Droit 50 %, Navigation 45 %, Manœuvrer une embarcation 60 %, Discrétion 40 %, Trouver Objet Caché 50 %.

ARMES : Pistolet automatique 45 mm, 55 % dégats 1D10+2

SORTS : Lame de fond



La Femme Boursouflée répond à l'appel

L'ÉQUIPAGE D'HYBRIDES MALSAINS DE LA MAÎTRESSE OBSCURE

	1	2	3	4	5	6
FOR	10	11	9	6	14	13
CON	9	8	10	7	15	12
TAI	12	13	10	9	11	9
DEX	13	12	12	10	9	9
APP	4	4	5	3	3	3
INT	9	9	8	8	8	8
POU	5	4	13	8	7	10
PdV	11	11	10	8	13	11

Bonus — +1D4 — -1D4 +1D4 —

Dégats

COMPÉTENCES : Navigation 40 %, Pêche 65 %, Écouter 45 %, Trouver Objet Caché 40 %, Nager 90 %.

ARMES : Faucille du culte 35 %, dégats 1D4+3, parade 15 %
Bâton court 25 %, dégats 1D6, parade 20 %
Coup de poing 20 %, dégats 1D3

REMARQUE : Tous ces hybrides humains finiront sans doute par devenir des Profonds. Ils attaqueront les intrus à vue, et se batront féroce-
ment ; ils sont tous complètement fous. Ils n'ont pas grand chose à faire à bord du bateau, et ils imitent leur ivrogne de capitaine en saouleries et en siestes interminables. Ils ne seront jamais sur le qui-vive, qu'ils soient à terre ou à bord.

LES VILLAGEOIS HYBRIDES

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	11	10	8	7	11	14	12	11
CON	9	8	10	7	15	12	10	9
TAI	12	12	10	9	11	9	12	13
DEX	13	12	12	10	9	9	9	8
APP	4	4	5	3	3	3	6	8
INT	9	9	8	8	8	8	9	9
POU	5	4	13	8	7	10	11	6
PdV	11	11	10	8	13	11	11	11

Bonus — — — — — — — —

Dégats

	9	10	11	12	13	14	15	16
FOR	12	11	12	13	12	10	9	9
CON	10	10	11	9	12	11	13	14
TAI	11	11	10	12	10	13	9	10
DEX	13	13	12	12	11	11	10	10
APP	9	6	5	9	9	5	7	6
INT	8	9	7	7	5	9	8	6
POU	6	9	12	12	9	10	11	8
PdV	11	11	11	11	11	12	11	12

Bonus — — — +1D4 — — — —

Dégats

COMPÉTENCES : Navigation 40 %, Esquive 45 %, Pêcher 65 %, Écouter 45 %, Discrétion 55 %, Trouver Objet Caché 45 %, Nager 90 %.

ARMES : Faucille du culte 35 %, dégats 1D4+3, parade 15 %
Bâton court 25 %, dégats 1D6, parade 20 %
Coup de poing 20 %, dégats 1D3
Filet de pêche 20 %, dégats spéciaux *

* Si le filet de pêche est habilement lancé, la victime restera emmêlée jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de DEX x 1. Si elle

réussit un jet d'attaque avec son couteau, elle parviendra à couper le filet. Elle devra sectionner un certain nombre de mailles équivalent à sa TAI pour arriver à se dégager. Elle pourra en couper un nombre égal à son jet de dégâts par round. Les empalements ne comptent pas. Une victime ainsi entortillée ne peut lutter que pour se libérer.

REMARQUE : Le Gardien peut éprouver le besoin de ré-utiliser les villageois selon les forces que les Investigateurs feront intervenir. Si l'Ouverture du Grand Portail est imminent, un nombre unimaginable d'adeptes se trouvera sur l'île du Dragon Gris.

Tous ces hybrides humains finiront sans doute par devenir des Profonds. Ils attaqueront féroceement les intrus à vue et ils sont complètement fous.

La Femme Boursouflée

*Derrière l'éventail noir
le tourmenteur d'âmes se délecte
armé de serpents et gluant
gonflé d'une graisse sanguine
dégoulinant de lis gris
des enfants qu'il a broyés...*

— « La déesse de l'Éventail Noir »

...une forme des plus majestueuse apparut devant le fier Hun Tao — la déesse Elle-même venait pour l'humilier ! Ses gracieux tentacules enlaçaient les adeptes qui composaient ses repas de chair. Ses griffes de dragon s'essayaient sur leurs gorges hurlantes. Ses faucilles fauchaient leurs membres agités de soubresauts frénétiques selon Son bon vouloir ! Ses cinq bouches entonnaient un chant de victoire, tandis que Hun Tao pleurait et tremblait dans son palais vide ! —

— L'histoire du Prêtre Kwan

Cette forme particulièrement repoussante de Nyarlathotep n'est connue sur Terre que par les membres de l'Ordre de la Femme Boursouflée.

C'est une abomination femelle de 2,10 mètres de haut et qui pèse environ 270 kilos ; elle est munie de tentacules à la place des bras, et d'autres tentacules émergent des replis de sa chair jaune-grise malade. Un autre tentacule surgit et ondule de sous ses yeux et de part et d'autre, se trouvent cinq mentons grumeleux où se dessinent une bouche d'un rose parfait mais enlaidie par des rangées de crocs. Elle porte une tunique de fine soie jaune et noire.

Elle ressemble grossièrement à une femme, et de multiples plus petits tentacules émergent de tout le reste de son corps. Six faucilles pendent de la ceinture de sa tunique, ainsi que son Éventail Noir magique qui, tenu devant ses yeux, lui permet de prendre l'apparence d'une mince et magnifique jeune fille chinoise.

L'Éventail attire l'attention sur ses yeux et cache d'une manière ou d'une autre sa physionomie, sa véritable forme et tout le reste de son corps mis à part ses adorables yeux. Lorsque l'Éventail tombe, elle est visible dans toute son horrible monstruosité.

Par l'intermédiaire de l'Éventail Noir, la Femme Boursouflée peut séduire les hommes, leur assurant des plaisirs inhumains et dégénérés avant de les engloutir dans son corps flasque.

S'il est tué sous la forme de la Femme Boursouflée, Nyarlathotep deviendra une masse de tentacules grouillantes qui s'enfonceront dans le sol et disparaîtront. La Femme Boursouflée se relèvera de ses cendres de tentacules 1D6+2 mois plus tard.

LA FEMME BOURSOUFLÉE, un Avatar spécialement abominable de Nyarlathotep

FOR 31 CON 44 TAI 26 INT 86
POU 100 DEX 19 PdV 35 Déplacement 12

Armes % Attaque Dégats

Bras tentaculaires 85 % 3D3 et une étreinte pour un Baiser
Petits tentacules 50 % 1D4+3 chacun - les petits tentacules tiennent une faucille lors des combats

Baiser 100 % Annihile 1D6 points d'INT

REMARQUE : La Femme Boursouflée possède deux bras tentacules avec lesquels elle peut attaquer chaque round de combat. Lors de la première attaque réussie de l'un de ces tentacules, la victime perd 3D3 points de vie.

Les rounds suivants, les tentacules renforcent leur prise sur elle et elle est dévorée par l'une des bouches bavantes. Cette morsure, appelée le Baiser de la Femme Boursouflée, détruit 1D6 points d'INT de la victime par round et cela de façon permanente. Tant qu'il lui reste des points d'INT, la victime peut essayer de lutter contre la FOR de la Femme Boursouflée en lui opposant la sienne. Lorsque les points d'INT de la victime atteignent 0, son squelette éclate sous la pression des lèvres bavantes de la Femme Boursouflée et l'entité avale le cerveau vivant (les « lis gris » du poème)

La Femme Boursouflée possède aussi un foisonnement de plus petits tentacules avec lesquels elle peut attaquer. Chaque round, jetez 1D10 afin de savoir le nombre de tentacules qui attaquent, chacun muni d'une faucille.

La Protection, les Sortilèges ainsi que les points de SAN perdus lors de cette confrontation se trouvent dans *l'Appel de Cthulhu*.

© Shanghai, tous droits réservés, 1984. Le chapitre intitulé Shanghai fait partie de la boîte de campagne — Les Masques de Nyarlathotep — que l'on doit utiliser dans le cadre du jeu de rôle ® l'Appel de Cthulhu —.

L'adepte moyen, Shanghai	8	Chu Min et Action Totale	75	Les cinq livres du Mythe de Ho Fong	38
Le bar du Tigre Trébuchant	10	Jack Brady	78	L'Étreinte de Cthulhu	40
HO FONG	22	VERS L'ÎLE DU DRAGON GRIS	98	Lame de fond	40
Les Arts Martiaux, une nouvelle compétence	52	La Chambre de la Femme Boursouflée	106	Tyuk	41
LES INDÉPENDANTS	53	Statistiques	129	Enchanter une canne	50
Taro Isoge	53			Créer une boîte	50
Lin Tang-yu	55	Sortilèges et objets magiques		Onde de choc	52
Le Courrier de Shanghai	65			Les Sept Livres Cryptiques de Hsan	92
LES ALLIÉS	70	Le Plafond Rampant	35	Trouver un portail	92
Mu Hsien	70	La statue de la Femme Boursouflée	36	L'Œil de lumière et de ténèbres	94
				Dérober la vie	139

Services Télégraphiques Intercontinentaux

TERMINAL DE HUDSON, 30 CHURCH STREET, NEW YORK, NEW YORK, USA



POSSÈDE INFORMATIONS CONCERNANT EXPEDITION CARLYLE STOP
CHERCHE GROUPE INVESTIGATEURS STOP ARRIVE NEW YORK 15
JANVIER STOP SIGNÉ JACKSON ELIAS.

New York, page 2 : le télégramme de Jackson Elias.

Ce que vous devez savoir sur votre ami Jackson Elias

C'est un homme de 38 ans aux cheveux bruns, de taille et de corpulence moyennes. Il est souvent d'humeur joyeuse et amicale et, étant orphelin, né à Stratford dans le Connecticut, il a appris très tôt à se faire une place dans notre société. Il n'a pas de famille et pas d'adresse permanente.

Vous l'aimez beaucoup et vous estimez son amitié, même si des mois et souvent des années passent entre chacune de vos rencontres. Vous seriez très affecté par sa mort et chercheriez certainement à venger votre ami si jamais quelque chose lui arrivait. Le monde ne vaudrait rien si Jackson Elias n'existait pas.

Ses ouvrages traitent et font l'analyse des cultes de la mort. Son livre le plus célèbre s'intitule « Les Fils de la Mort » où il traite des communautés Thugs dans l'Inde moderne. Il parle couramment plusieurs langues et il voyage sans cesse. Il est sociable et ne refuse pas un petit verre de temps à autre. Il fume la pipe. C'est un type coriace, solide et ponctuel qui n'a pas peur des bagarres et des fonctionnaires. C'est un autodidacte. Ses travaux de recherche élaborés semblent être la preuve d'une expérience hors pair. Il est réservé et ne parle jamais de ses projets avant d'avoir toutes les données bien en main.

Tous ses ouvrages sont de vivantes illustrations de la manière dont les cultes exploitent la crainte de leurs adeptes. Elias a toujours été un sceptique et il n'a jamais pu découvrir de preuves de l'existence de pouvoirs surnaturels, de la magie ou de Dieux ténébreux. Les adeptes des cultes de la mort se caractérisent par leur folie ainsi que par leur sentiment d'inadaptation, des frustrations qu'ils compensent en massacrant des innocents afin de se sentir puissants et de se croire élus. Les cultes attirent les faibles d'esprit, mais leurs chefs sont souvent très intelligents et s'avèrent être des meneurs d'hommes. Lorsque la peur qu'engendre un culte disparaît, ce dernier meurt en même temps.

Des crânes sur le fleuve, (1910). Traite du culte des chasseurs de têtes du bassin de l'Amazone.

Les maîtres de la Magie Noire, (1912). Un survol des cultes sorciers à travers l'histoire.

Le Chemin de la Terreur, (1913). Analyse la systématisation de la peur à travers l'organisation des cultes. Révisé avec enthousiasme par Georges Sorel.

New York, page 2. Jackson Elias. Ce document ne se trouve pas dans le chapitre concernant New York.

Aides de jeu 1



Le Cœur à vif, (1915). Dans une première partie, l'auteur parle des cultes de la mort qui virent le jour tout au long de l'histoire de la civilisation Maya, puis, dans une seconde partie, il donne des exemples de cultes de la mort existant au sein de l'Amérique Centrale Moderne.

Les Fils de la Mort, (1918). La communauté Thug moderne. Elias a pu s'infiltrer au sein de ce culte, il en a rapporté un livre.

Les Cultes de sorcières en Angleterre, (1920). Résume les réunions de sorcières dans neuf comtés anglais. On y retrouve des interviews de sorcières anglaises pratiquant encore leur art. Rebecca West critiqua l'ouvrage en affirmant que certains documents étaient superficiels et abusifs.

Le Pouvoir Noir, (1921). Suite du « Chemin de la Terreur », on y trouve les interviews anonymes de plusieurs chefs de cultes.

Tous ces ouvrages sont publiés par les Editions Prospéro à New York et tous furent édités par le propriétaire/éditeur Jonah Kensington. Jonah Kensington est un ami intime de Jackson Elias et il vous connaît aussi.



Instantané que vous a donné Jackson Elias (que l'on peut voir à droite sur la photo).

Le Caire Egypte
le 3 Janvier 1919

Cher Mr Cagle

J'ai appris que vous cherchiez
certains renseignements concernant
mon pays et je serais prêt à vous
venir en aide. Je possède moi-même
certains objets que je crois d'une grande
importance. Si nous pouvions parvenir
à un arrangement, je serais prêt à vous
les céder. Mais comme ils sont très
anciens, j'en attends un bon prix.
Demandez à votre agent de m'appeler au
magasin et j'espère que nous parviendrons
à nous entendre. Je me trouve
Rue des Charats dans la vieille ville.

En attendant le plaisir de vous voir,
je reste votre humble serviteur.

Faraz Najir

New York, page 4. La lettre de Faraz Najir.

REMARQUE : La carte de visite de la Fondation Penhew, celle de la Société d'Importations Emerson et la boîte d'allumettes du bar « Au Tigre Trébuchant » se trouvent sur la carte intitulée « Aide de jeu n° 2 ». Nous ne vous fournissons pas de photographie du yacht mais vous trouverez plus loin une description à en faire aux joueurs.

Une photographie — Elle est très abimée et les contours sont estompés. Elle montre un vaste yacht à quai, entouré par de nombreuses jonques chinoises. Une partie seulement du nom du bateau est visible ; les trois premières lettres sont MAI.

New York page 4. Description de la photographie.

Le 7 Novembre 1924

Mr Jackson Elias
C/O Maison d'Éditions Prospéro
Lexington Avenue, New York

Cher Mr. Elias,

Le livre que vous m'aviez demandé n'est malheureusement plus en notre possession, mais je pense que vous pourriez trouver ce que vous cherchez dans d'autres recueils que nous possédons. Appelez-moi dès votre arrivée, je serai très heureuse de pouvoir encore vous être utile.

Fidèlement,

Miriam Atwright

New York, page 13. La lettre de Miriam Atwright

« Toutes les parois étaient magnifiques et étranges ; j'étais enchanté et ensorcelé par cette beauté terrifiante et je pensais à ces fous du monde extérieur qui avaient repoussé la protection de ce lieu. Je riais de la gloire qu'ils avaient manquée. C'est alors que les six lumières étincelèrent et que les mots furent prononcés, alors Il vint, dans toute la grâce et la splendeur des Plans Supérieurs, et je n'avais qu'une hâte : lui donner ma vie afin que mon sang coule dans ses veines et fasse de moi l'ombre d'un dieu ! ».

New York, page 7. Extrait de « La vie d'un dieu ».

Le mémorandum d'Elias concernant Londres

Les feuilles sont pliées et brochées afin de former un petit volume in-quarto. Il arrive souvent qu'une ou même une douzaine de pages soient vierges ou qu'un seul mot soit ré-écrit sur plusieurs pages. La plupart des titres sont si mal écrits qu'ils sont illisibles, mais l'ouvrage a bien été rédigé par Elias. Le passage suivant représente tout ce qui a pu être rassemblé à partir du livret.

Des noms, des formes, mais tous semblables et tendant vers la même fin... besoin d'aide... Trop important, trop effroyable. Ces rêves... comme ceux de Carlyle ? Voir les dossiers de ce psychanalyste... Tous vivants ! Ils vont ouvrir le portail. Pourquoi?... alors le pouvoir et le danger sont réels. Ils... plusieurs pistes commencent... Les livres sont dans le coffre de Carlyle... Viennent pour moi. L'océan me protégera-t-il ? Oh non ! Ce n'est pas le moment d'être lâche. Je dois le dire et en persuader les lecteurs. Devrais-je crier pour eux ? Crions ensemble...

Cher Tomah,
Un moment enfin ! Il est possible que tous les membres de l'association Carlyle ne soient pas morts. Il y a une piste. Je vois que les auteurs de ces lettres semblent s'approprier d'un culte, les auto-critiques ont leur opinion sur ça, ça va. Tu m'as scier les os crâniens !
Je s'en souviens déjà quelques notes assez cocasses ! Enfin, une boîte qui nous rendra peut-être tous riches.
Bonne nuit - Anglants,
J
P.S. J'ai besoin d'une avance pour poursuivre mes recherches. Il m'en faudra encore plus tard.

Le 8 Nov 1924
H4180/1

New York, page 8. La lettre de Jackson Elias.

New York, page 9. Le mémorandum d'Elias à Londres.

L'EXPEDITION CARLYLE EN ROUTE POUR L'ANGLETERRE

Dirigée par le célèbre playboy multimillionnaire Roger Carlyle, l'expédition Carlyle a embarqué ce matin à Southampton à bord du fameux paquebot britannique « Imperial Standard ».

Contrairement à ce qui était annoncé aux premières nouvelles, l'expédition entamera une série de recherches à Londres sous les auspices de la Fondation Penhew avant de poursuivre son voyage en Egypte le mois prochain.

Nos lecteurs se souviennent sans doute de la fabuleuse réception que donna Mr. Carlyle, maintenant âgé de 24 ans, à l'Hôtel Waldorf-Astoria pour sa majorité. Dès lors, Mr. Carlyle nous a habitué à ses scandales et à ses comportements indécents, mais cela n'a malgré tout jamais nui à sa réputation auprès des habitants de Manhattan.

Les membres de l'expédition ont hésité à nous révéler leurs desseins une fois en Egypte.

Les autres membres de l'expédition
L'éminent égyptologue Sir Aubrey Penhew sera l'assistant chef de l'équipe ainsi que le responsable des fouilles. Le Dr Robert Huston, un psychologue « freudien » à la mode, accompagnera l'équipe afin de poursuivre des recherches parallèles sur des pictogrammes anciens.

Mlle Hypatia Masters, que l'on retrouva souvent auprès de Mr. Carlyle par le passé, jouera le rôle de photographe et d'archiviste. Mr. Jack Brady, un ami intime de Mr. Carlyle, servira d'homme à tout faire au sein de l'expédition.

A Londres, de nouvelles personnes se joindront peut-être à l'expédition.

« NEW YORK PILLAR/
RIPOSTE »
du 5 Avril 1919.

New York, page 2: l'expédition quitte les Etats-Unis

New York, page 2: Carlyle s'en va

UNE DATE DANS LES ANNALES DE NEW YORK
ROGER CARLYLE, le playboy bien connu quittera discrètement New York demain pour aller jeter un coup d'œil aux tombes égyptiennes. Vous vous souvenez des fillettes que Roger dénichait dans les boîtes de nuit — ne doutons pas qu'il parviendra bien à déterrer quelque chose d'aussi fabuleux des sables égyptiens.

NEW YORK PILLAR/RIPOSTE du 4 Avril 1919.

LES MEURTRIERS EXECUTES

NAIROBI (Reuters) — Cinq hommes de la tribu Nandi, convaincus d'être les chefs du massacre honteux de l'expédition Carlyle ont été exécutés ce matin après un procès rapide mené de main de maître.

Jusqu'au bout, les accusés ont persisté à refuser d'avouer où ils avaient caché les cadavres des chefs blancs de l'expédition. Mr. Harvis, représentant tant de la Colonie, a intelligemment insinué tout au long du procès que ce massacre était de type racial et que les victimes blanches avaient certainement été emmenées dans un endroit secret pour y être torturées. Mlle Erica Carlyle dont les recherches en vue de retrouver son frère ont échoué, est partie voilà maintenant quelques semaines, mais ne doutons pas qu'elle sera certainement heureuse d'apprendre que la justice a triomphé.

NEW YORK PILLAR/RIPOSTE du 19 Juin 1920.

New York, page 2: les meurtriers pendus.

CARLYLE QUITTE L'EGYPTE

LE CAIRE (AP) — Sir Aubrey Penhew, porte-parole temporaire de l'expédition Carlyle a annoncé lundi que les principaux membres de l'expédition allaient s'embarquer pour l'Afrique Orientale pour un « repos bien mérité ».

Sir Aubrey a démenti toutes les rumeurs selon lesquelles l'expédition aurait découvert des preuves du légendaire trésor des mines perdues du Roi Salomon et il maintient que le groupe part en safari pour quelques jours de « relâche après nos travaux sablonneux ».

Roger Carlyle, le riche chef new yorkais de l'expédition n'a fait aucun commentaire, souffrant toujours d'un récent coup de soleil.

Au sujet de ce malheureux incident, les experts régionaux ont déclaré que la température générale de l'Egypte était trop élevée en cette saison pour des Anglo-saxons et ils ont ajouté que ce jeune Américain n'avait pas été bien inspiré par son enthousiasme démocratique, qui l'aurait dit-on, mené à manier lui aussi la pelle et la pioche.

NEW YORK PILLAR/RIPOSTE du 3 Juillet 1919.

New York, page 2: l'expédition quitte l'Egypte

L'EXPEDITION CARLYLE PORTEE DISPARUE

MOMBASA (Reuters) — Les représentants de la police des territoires supérieurs ont demandé aujourd'hui l'aide de la population afin d'élucider le mystère de la disparition de l'expédition Carlyle ; il y a maintenant deux mois que nous sommes sans nouvelles du groupe. Cette expédition était à l'origine composée du riche playboy Roger Carlyle ainsi que de trois autres citoyens américains et d'un éminent égyptologue du Royaume-Uni, Sir Aubrey Penhew.

L'expédition aurait quitté Nairobi le 3 août, apparemment en route pour un safari, mais des rumeurs persistent selon lesquelles ils cherchaient en fait de légendaires trésors bibliques.

Carlyle et son groupe avaient, paraît-il, l'intention d'explorer la zone de la Vallée du Grand Rift au nord-ouest de Nairobi.

NEW YORK PILLAR/RIPOSTE du 15 octobre 1919.

LE MASSACRE DE L'EXPEDITION CONFIRME !

NAIROBI (Reuters) — Le massacre de l'expédition Carlyle depuis longtemps portée disparue, a été confirmé aujourd'hui par les représentants de la police territoriale.

Roger Carlyle, le playboy new yorkais à la vie dissolue, fait partie des disparus.

Les autorités font retomber la responsabilité de ces meurtres atroces sur des membres hostiles de la tribu Nandi. On a retrouvé les restes d'un peu plus d'une douzaine de membres et de porteurs de l'expédition au fond de tombes cachées dans la jungle.

Erica Carlyle, sœur de Roger Carlyle et héritière de la fortune de la famille Carlyle dirigera les dangereuses recherches entreprises afin de retrouver son frère et le groupe qu'il dirigeait. Bien que la police ait en fait découvert le site du massacre, elle soutient que ce sont des hommes de la tribu Kikuyu qui sont à l'origine de cette découverte.

Parmi les autres disparus de l'expédition, on peut encore citer Sir Aubrey Penhew, éminent égyptologue, Hypatia Masters, de la haute société new yorkaise, ainsi que le Dr Robert Huston. De nombreux porteurs seraient eux aussi morts.

New York, page 2: le massacre de l'expédition Carlyle

NEW YORK PILLAR/RIPOSTE du 24 Mai 1920.

New York, page 2: le massacre de l'expédition Carlyle

ASSEMBLY'S ACTION AGAINST SOCIALISTS

Speaker Writes in Reply to Hughes and Condemns Attitude of Socialist Party.

PROMISES A SQUARE DEAL

Republican State Committee Ignores Subject—Major Mills's Protest Sidetracked.

CITY LEADERS ANGERED

32-State Members Stand with Sweet—Text of the Speaker's Letter.

Speaker Thaddeus C Sweet of the Assembly last night replied to the letter of Charles E. Hughes condemning the speaker and the Assembly for suspending

ASSEMBLY
LONDON, airplane left Rome to Italy arrange Italian Govt Central New under date was said to last night an immediately. fo Three mor same work Rome in te peried that who made a ing the war mane of lam will be in ch

HOUSE A BERGER

Refuses by Admit Mill to

MANN OFF

The five Socialist Assemblymen-elect at the opening session of the Legislature last Wednesday. The letter was sent and made public after the speaker after he had been in

Berger Reiterates War—Pr

negotiations with the clerks.

WOULD SEIZE WEALTH ABROAD

Ersberger Proposes Entente Have German Fortunes in Switzerland.

—Speaking in the Hiberach district of Wurtemberg last night, Mathias Ersberger, Vice Chancellor and Minister of Finance, declared that he proposed to conclude a treaty with Switzerland enabling the recovery of German capital smuggled into that country in 1919. Should the measure fail of its objective, Herr Ersberger asserted he would authorize the Entente to seize such fortunes and credit them to the indemnity to be paid by Germany.

Herr Ersberger has advertised for 3,000 additional rooms to accommodate the staff which he says will be required to administer new tax measure soon to become effective. He has announced that additional taxing measures will be submitted to the Assembly.

KING GEORGE HOPES NEW ERA HAS DAWNED

Prays People of British Empire May Forever Live at Peace with Themselves and with All Men.

In spite of the Senate will refer the lock industrial and solemn can people of Nations than by " effect of sti ing efforts opposing st J. Bryan's not figure i titude in the negligible.

To say if President V " killed" t paying on reasonable sewed atten between the treaty. also be clar dent, have that harmo ercept Ben undertaking neither sta comparative also to tal lenge to a pending ran treaty.

REPORT OF GERMAN OVERTHROW DENIED;

started be-

Supreme Council Prompt to Launch Leon Bourgeois to Preside at the

PARIS, Jan. 10.—The first meeting of the Council of Nations will be opened in Paris at 10:30 o'clock Friday, Jan. 16.

This date was set by Premiers Clemenceau, Lloyd George and President Wilson today, and was President Wilson in order that he might issue his call for the historic meeting in accordance with the terms of the Versailles Treaty. Premier Clemenceau is expected to have his delegates in Paris or will gather at the French Foreign Office, where President Wilson's call will be read and the bust started.

England, France, Italy, Japan, Spain, Belgium the nations composing the Supreme Council of Bourgeois, representing France, will preside at there will be two addresses, one by M. Bourgeois Earl Curzon, representing Great Britain. It was gathering be made a big ceremonial event, but vetoed by both Mr. Lloyd George and M. Clemenceau need any music," added the "Tiger."

It has not been determined whether the Council will meet in Paris or in London. However, it will be determined before the first meeting whether the Council will meet in Paris or in London. However, it will be determined before the first meeting whether the Council will meet in Paris or in London. However, it will be determined before the first meeting whether the Council will meet in Paris or in London.

In other words, if the League is made an international election, the League work must go ahead there is any chance of early ratification by the United States.



The free booklet is for Adults Only—It Children.

He Will Give You a

DIRECTORS:
Thos. M. Gibb
Eugene F. Grumb
Robert F. Kink
George A. Tiler
Jesse B. Jones
Char. E. Kennedy

Merchants, Man-
ufacturers holding

LODGE SKEPTICAL OF DEMOCRATS' PLAN

Demands Proof of Substantial Party Support Before He

BELLS PEAL

But News of

and Armenia.
ASKS USE OF WHEAT FUND
Part of \$1,000,000,000 Could Be Directed to Establish Credits, He Tells Committee.
AUSTRIA SEES END IN MONTH
Ready to Mortgage Her Fortna and Customs for Food—\$60,000,000 Hungry in Armenia.
Special to The New York Times
WASHINGTON, Jan. 10.—Secretary Owen, in a letter sent to the Ways and Means Committee today, appealed for an appropriation of \$12,000,000 to aid the starving inhabitants of Poland, Armenia and Austria, giving a vivid picture of the dire straits existing in those countries. Norman Davis, As-

SWINDLED CLERGY, WIDOW CONFESSES
Mrs. May J. Bennett, in Tomb, Says "Divine Psychologist" Deceived Her.
WAS A MISSIONARY LEADER
Church, Social and Political Circles of Washington Heights Her Principal Field.

Are Untrus
RAILROAD TIEUP
Communists Are Ch. Promoting It for Political Em
CENTRES IN RUHR
Not Even Food Trains There—10,000 Berlin Out of Insurance
LONDON, Jan. 10.—The report today by the German Government that the German Government is being overthrown, but that it is being replaced by an Amsterdam government, has been received in Berlin. The report states that the German Government is being overthrown, but that it is being replaced by an Amsterdam government, has been received in Berlin.

HOW THE CONVENTION DID IT

Delegates Had Word Early That Leaders Were for Harding.

RECESS HASTENED CHANGE

Two Ballots Taken After Re-assembling Brought Ohio Man's Nomination.

PENNSYLVANIA CLINCHED IT



He has a... years a... in a... Ben... Governor... shows... State... Senator... a little... democratic... he has... driven... the Pro... in fact... admira... in... who...

DE VIOLENTS INCIDENTS SUR LANTERN STREET

La police nous informe que des meurtres ont eu lieu au 88, Lantern Street, « peu de temps après minuit » la nuit dernière. Les victimes ont été identifiées, il s'agit de Mlle Reparita Wong, résidant à cette adresse, et de Mr. Chin Hsi-cho, dont l'adresse était encore inconnue au moment où nous imprimons cet article.

L'inspecteur de police Chong affirme que ces meurtres ont été exceptionnellement violents. Il lance un appel à tous ceux qui connaissaient l'une ou l'autre des victimes afin d'obtenir des renseignements.

Même les habitués de Lantern Street qui ne sont pourtant pas réputés pour leur compassion, sont restés interloqués devant la cruauté de ces assassinats. Un témoin se trouvait encore dans un tel état de choc qu'elle a identifié le tueur comme étant une chauve-souris géante.

Shanghai, page 17 : Lantern Street

VIOLENT INCENDIE ROUTE CHIN-LING

Trois moines ont été retrouvés morts dans l'incendie d'un pavillon du Jardin des Nuages Pourpres d'Automne. Les moines seraient morts brûlés à la suite d'un incendie causé par un brasero renversé.

Les noms des victimes n'ont pas encore été divulgués mais nous savons de source sûre qu'il s'agissait de trois honorables érudits de T'ang, des Cinq Dynasties et de la Littérature Sung : une énorme perte pour tous ceux qui prisent le grand héritage chinois.

Des témoins oculaires affirment que ce feu nocturne sautait de façon inquiétante d'une structure en feu à une autre, à la poursuite des moines qui fuyaient de pavillon en pavillon. « Un nuage de feu volait derrière eux » d'après Mr. Liu Chen-dai de Brilliant Poppy Lane.

On a vu un Européen quitter les environs de l'incendie. La police requiert respectueusement son aide pour l'enquête à venir.

Shanghai, page 16 : Route Chin-Ling

LE CLUB DES LOUPS DE MER DETRUIT

Une partie du club des Marins a été endommagée tard la nuit dernière, et les inspecteurs confirment que la partie du bâtiment qui longe la mer a subi d'importants dégâts, « qui s'élèvent jusqu'à 8 000 £ Sterling » selon les assureurs.

Personne n'a été blessé ou tué dans la catastrophe.

Selon des hypothèses encore non confirmées mais émises de source sûre, des infiltrations auraient rongé une partie du quai sur lequel s'élevait le célèbre club, provoquant ainsi son effondrement.

Des ivrognes rassemblés sur la rive jurèrent avoir vu d'étranges créatures émerger du fleuve peu de temps avant l'effondrement.

Au cours du dangereux périple pour se dégager des décombres, leurs élucubrations suscitèrent un sentiment temporaire de soulagement et de fraternité.

Shanghai, page 16 : Le Club des Loups de Mer

L'histoire de Besart

Un avocat incita Besart à accepter de devenir le représentant de Carlyle qu'il lui décrivait comme un Américain fabuleusement riche. A la réception d'instructions écrites envoyées par Carlyle, Besart achetait certains objets chez Faraz Najir et les faisait sortir illégalement par bateau d'Égypte pour les envoyer à Londres chez Sir Aubrey Penhew. Il savait que ces objets étaient anciens mais il ne connaissait rien de leur pouvoir ou de leur signification.

Lorsque l'expédition Carlyle arriva en Égypte, Besart s'occupa de l'équipement et des autorisations. Le site principal se trouvait à Dhashur (à environ 32 kilomètres au nord du Caire), dans la zone de la Pyramide Penchée.

Alors qu'ils se trouvaient à Dhashur, Jack Brady vint un jour voir Besart pour lui dire que Carlyle, Hypatia Masters, Sir Aubrey Penhew et le Dr Robert Huston avaient pénétré dans la Pyramide Penchée et disparu. Brady était surexcité et soupçonnait un mauvais coup car tout le personnel de l'expédition avait délaissé le site des fouilles et le travail s'était arrêté.

« Le lendemain matin, Carlyle et les autres réapparurent. Ils étaient excités par une découverte extraordinaire, mais ils ne nous expliquèrent pas de quoi il s'agissait et je ne l'ai pas appris non plus car Sir Aubrey était un monstre de discrétion. Tous avaient changé de façon inexplicable et pas pour le mieux ; je n'en demandais pas plus.

« Le même soir, une vieille Égyptienne vint me voir. Elle m'apprit que son fils faisait partie du personnel de l'expédition qui s'était enfui car Carlyle et les autres avaient uni leur destin à un mal ancien, le Messenger du Vent Noir. Elle affirma qu'elle pouvait déceler que les âmes de tous les Européens mis à part celle de Brady et la mienne, étaient damnées, mais si je voulais une preuve, je n'avais qu'à me rendre sur le site de la Pyramide Effondrée à Meidum lorsque la lune est la plus mince — la nuit précédant la nuit de pleine lune. Dieu me protège, j'y suis allé !

« Je pris un des camions et prétendis me rendre dans un des quartiers de plaisir du Caire pour la nuit. Mais bien au contraire, je roulai en direction du sud sur environ 32 kilomètres et j'atteignis Meidum et me cachai là où elle me l'avait conseillé. C'est là, qu'au plus profond de la nuit, je vis arriver Carlyle et les autres. Ils entamèrent des rites obscènes avec une centaine d'autres hommes fous. Le désert paraissait s'éveiller à la vie, ondulant et rampant vers les ruines de la Pyramide. Devant mes yeux horrifiés, les ruines elles-mêmes devinrent une chose squelettique aux yeux globuleux !

« D'étranges créatures jaillirent des sables, se saisirent des danseurs fous et, l'un après l'autre, leur déchirèrent la gorge, les tuant tous jusqu'à ce qu'il ne reste plus que les Européens (ainsi qu'un autre membre de la cérémonie vêtu d'une tunique).

« Autre chose émergea alors du sable, cela avait la taille d'un éléphant mais avec cinq têtes distinctes et hirsutes. Je réalisai soudain de quoi il s'agissait — mais ce serait folie que d'en parler ! Je le vis s'élever dans la nuit et, d'une bouchée vorace, engloutir tous les cadavres déchiquetés et leurs monstrueux meurtriers, ne laissant que cinq personnes vivantes au sein de la puanteur des sables gorgés de sang.

« Je m'évanouis. Lorsque je revins à moi, j'errai dans le désert. D'autres abominations m'y attendaient. Peu de temps avant l'aube, je trébuchai au sommet d'une dune et j'aperçus alors devant moi des centaines de Sphinx Noirs, alignés en rangées interminables et attendant, attendant

Le Caire, page 12 : L'histoire de Besart

l'heure de folie où ils pourraient s'envoler et dévorer le monde ! Je m'évanouis de nouveau, et cette fois je quittai le monde pendant plusieurs mois.

« Un homme me découvrit, sa mère et lui se sont occupés de moi pendant deux ans — moi, qui n'étais plus qu'une coquille vide et tourmentée, je revins au Caire. Mais je commençai alors à rêver ! Seul le hashish peut m'aider maintenant, l'opium aussi, si je peux en trouver. Mes réserves sont de nouveau maigres et ma vie est intolérable sans cela. Aidez-moi, s'il vous plait. Seules les drogues fortes m'empêchent de sombrer dans la folie. Tout est perdu, Messieurs, tout. Il n'y a plus d'espoir pour aucun d'entre nous. Partout, ils attendent, partout. Voulez-vous fumer un peu avec moi ? ».

ent insurance since 1865—pioneer in what is to-day
n forms of protection.

the regular accident insurance of any other commer
orld: 1925 accident premium volume was \$10,369,953
nteed low-cost life insurance since 1865; has total
of over \$3,382,367,966.

ss in automobile liability and property damage insura
npany; 1925 premium volume was \$17,834,545.94
umber of employers served by all forms of employ

l, 1926, under group life policies, 796,403 employ
under contracts with 2807 more employers than are
insured by any other company in
world.

Has over 52% more liability and comp
with basis than any other compa
1925 premium volume in these lines
\$29,621,966.72.

Has more than 104,000 employers of la
insured under compensation policies.

Leads in fire insurance.

Has paid for the prevention of wide
the insurance \$15,000,000 over 500

TRAVELING NOT NECESSARY

ications are subject to the approval of the
ctors.

MEMBER'S CONTRIBUTION	BENEFITS AND COST	"DOUBLE BENEFIT"
5.00	Total Loss of Time, 104 weeks	\$ 10,000
2.50	Partial Loss of Time, 26 weeks	2,500
0.00	Loss of Life	10,000
0.50	Loss of Both Arms or Legs	10,000
0.00	Loss of One Arm and One Leg	10,000
0.00	Loss of Both Eyes	10,000
0.00	Loss of One Arm or One Leg	5,000
0.00	Loss of One Eye	2,500
2.00	Membership Fee	\$ 1
3.00	Estimated Yearly Cost	1

in 1925
Reser
over 1

FILL OUT AND MAIL

in connection on my part, please send full information
to the C. I. M. A. of A.

那愛世人甚至眾他的猶
王子賜給他們一切信
他的不至滅亡反得永生

ERICA CARLYLE ARRIVE EN AFRIQUE

MOMBASA (Reuters) — Afin d'approfondir les recherches, Mlle Erica Carlyle, la sœur du chef américain de l'expédition Carlyle portée disparue, arrivera aujourd'hui à bord du vaisseau égyptien « Fontaine de vie ».

On a récemment reçu plusieurs témoignages émanant de membres de la tribu Kikuyu concernant le massacre putatif de Blancs inconnus près de la forêt d'Aberdare.

Mlle Carlyle a déclaré qu'elle avait l'intention de retrouver son frère en dépit des efforts que cela nécessitera. Elle a amené avec elle le noyau d'une vaste expédition.

Après avoir engagé des agents chargés de coordonner les approvisionnements ainsi que d'autres préparatifs auprès des représentants de la Colonie, Mlle Carlyle et le reste de son groupe partent demain pour Nairobi. Son amie, Mlle Victoria Post, insista indirectement sur la ténacité de Mlle Carlyle en parlant des rigueurs du voyage à bord du navire sémite.

NEW YORK PILLAR/RIPOSTE
du 11 Mars 1920.

New York, page 2: Erica Carlyle

LA POLICE MISE EN ECHEC PAR UN MYSTERIEUX MEURTRIER

Les habitants de la Vallée de Derwent, toujours sous le choc de deux meurtres et d'une tentative d'assassinat sur une troisième victime, le tout perpétré il y a quelques mois, sont encore dans l'ignorance et ne possèdent aucun renseignement permettant d'identifier le coupable.

C'est à cette époque que George Osgood, fermier à Lesser-Edale et Mlle Lydia Perkins résidant dans cette même ville furent découverts morts dans d'abominables circonstances au cours de deux nuits consécutives. C'est durant la troisième nuit que le charron Harold Short fut attaqué, mais il parvint à repousser son effroyable agresseur dont il jure qu'il s'agissait d'une créature d'apparence humaine mais qui n'était pas un homme.

Le chef de la police Tumwell, de Lesser-Edale, pense avoir abattu la bête d'un coup de fusil la nuit où elle attaqua Short. Mais d'autres habitants de la région affirment l'avoir revue depuis.

Il semblerait que les hurlements de la bête s'élèvent encore sur Lesser-Edale les nuits de pleine lune.

Nous rappelons à nos lecteurs l'existence des Protocoles de Danger instaurés il y a maintenant bien longtemps par votre journal favori et nous les informons que les gorges pittoresques entourant le Pic ont été décrétées par le *Scoop* comme étant une zone de Haut Danger !

Nous conseillons aux habitants des Midlands de ne pas quitter leur maison la nuit et d'avertir la police et le *Scoop* si un autre événement étrange se produisait.

LE SCOOP

Londres, page 13: d'abominables meurtres

LA TRAGEDIE DE LA MOSQUEE D'IBN TULUN

Six des érudits les plus respectés d'Ibn Tulun sont morts la nuit dernière dans l'effondrement du plafond de leur salle de travail. Des recherches ont été entreprises afin de découvrir les causes de ce désastre. Nessim Efti est toujours porté manquant mais on le pense mort. Achmed Zehavi, le Nazir d'Ibn Tulun, a survécu mais a été transporté à l'hôpital en état de choc. Cet effondrement a eu lieu dans un bâtiment contigu à la Mosquée d'Ibn Tulun, mais la structure originelle n'a pas été endommagée.

Le Caire, page 27: la Mosquée d'Ibn Tulun

DE NOUVEAUX MASSACRES !

Le cadavre encore non identifié d'un étranger a été retrouvé mardi, flottant sur la Tamise, c'est la 24^e victime d'une longue série de meurtres étranges.

Bien que l'inspecteur Barrington de Scotland Yard n'ait encore fait aucun commentaire à ce sujet, nos informateurs nous apprennent que la victime a été violemment battue par un ou plusieurs agresseurs avant d'être poignardée au cœur.

Une longue série de meurtres qui se poursuit depuis maintenant trois ans à la consternation de nos concitoyens. Pouvons-nous espérer que Mr. Sherlock Holmes qui selon les dires de Mr. Doyle serait à la retraite, daignera intervenir une dernière fois afin de venir en aide à son pays ?

Nous rappelons à nos lecteurs qu'une récompense qui depuis le dernier meurtre s'élève à 24 £, sera versée à toute personne susceptible de nous fournir des renseignements en vue de l'arrestation et de la condamnation des auteurs de ces meurtres. Soyez sur vos gardes !

LE SCOOP

Londres, page 18: le massacre continue

D'EMINENTS VISITEURS

MOMBASA (Reuters) — Les principaux membres d'une expédition archéologique américaine prennent dans notre ville quelques jours de vacances après de longues fouilles en Egypte dans la Vallée du Nil.

Notre sous-secrétaire, Mr. Royston Whittington a présidé un dîner d'accueil donné en honneur à la Collingswood House au cours duquel la finesse d'esprit de Sir Aubrey, l'un des deux chefs de l'expédition éclata aux yeux de tous.

Deux autres Américains accompagnent Sir Aubrey : le jeune financier Roger Carlyle ainsi que le médecin Robert Huston.

Le groupe s'enfoncera demain dans les terres pour un safari en direction de Nairobi.

NEW YORK PILLAR/RIPOSTE
du 24 Juillet 1919

New York, page 2: d'éminents visiteurs

ARTS SANS FRONTIERES

Les collectionneurs peuvent maintenant faire l'acquisition de tableaux dépeignant des scènes violentes dépassant en horreur tous les pires cauchemars de la Grande Guerre mais traitant d'un sujet un peu plus particulier.

Les œuvres de l'artiste londonien Miles Shipley sont recherchées par les collectionneurs qui paient de telles toiles jusqu'à 300 £.

Notre correspondant a vu plusieurs douzaines de ces œuvres et les a trouvées repoussantes au possible. Ce ne sont que femmes enlevées, monstres déchirant les entrailles d'êtres humains, paysages grotesques et fantasmagoriques, visages grimaçant d'horreur ; et ceci n'est qu'une infime partie de l'œuvre de Shipley.

Déjà repoussants de par leurs sujets, ces tableaux le sont encore plus du fait de leur inquiétante vraisemblance, comme si l'artiste s'était inspiré de la photographie d'un paysage étranger à notre planète !

L'artiste affirme être en contact avec « d'autres dimensions » où résident des êtres très puissants et il ajoute que ses tableaux ne sont qu'une pâle représentation de ses visions.

Mr. Shipley, qui est issu de la classe ouvrière et qui n'a reçu aucune formation artistique réussit cependant là où beaucoup d'autres ont échoué.

Les critiques d'art s'accordent pour affirmer que Shipley représente en ce moment la contre-partie anglaise du mouvement artistique connu sur le continent sous le nom de « Surréalisme » dont les adeptes, toujours enclins à la polémique, doivent toujours convaincre John Bull que la manière dont une chose est peinte est plus importante que son contenu.

Un coup de chapeau à Miles Shipley pour oser montrer de telles aberrations !

LE SCOOP

Londres, page 9: de scandaleux tableaux

have been in a most serious manner, had not been so.

Other Points Obscure.

Then the Government will need full explanation of other points in the German note. What does Berlin mean by an international loan established "on such a basis that it will be possible to reach an extremely high subscription figure"? What does it mean by abolition of the system of sanctions and an agreement that "the present basis of German production is not further reduced"? Does this last mean that Germany is to retain the whole of Silesia in spite of the result of the plebiscite?

Innumerable questions of this sort need answering with regard to the conditions Dr. Brüning has laid on to his offer of cash, and until they are elucidated the British Government considers it useless to enter into a detailed discussion of the proposals.

The ambiguity of the note is, in the view of last night's Evening News, the real reason why it was dispatched to Washington.

"The wording of the offer is so vague," it says, "that it opens up opportunities for interminable discussion. That is just what Germany wants. She is out for delay, for while she talks she does not pay—the paying is done by the Allies. Apparently Germany has yet to learn that it is for the Allies to make conditions. If she persists in that attitude she will have to be undecided."

"This analysis... Very interesting... Paris, looking in real value, according to which would deprive the Allies of the German prop... fully the firm last... yesterday before... only make more... the will to bring... many to reason."

The Journal des Débats... which may be... which are the... the Allies in Germany for more... The Journal... France would be... years from now... "Either G... this offer is a def... and continues... many as a victim... ner and cries that... the Ruhr the Germ... slavery, will w... the tribes of... will not worry the... of the world. Un... dex is that regio... We don't... German people to... tend to make them... they reduced to a... going to succeed."

Special to The New York Times.

WASHINGTON, April 27.—The disclosure today that the United States Government had not communicated with a German Government concerning the latest reparations proposals was intended to apply to the statement from Berlin that American suggestions for a modification of the German terms had been received by the German Government.

The statement is attributed in some quarters to confusion with action taken by the British Government. A press dispatch from London saying that the British Government had requested its representatives in Berlin to enquire informally regarding the German reparations offer for the purpose of clearing up the matter as to the terms of years in

This figure is considerably what had been forecast. It shows how it has been arrived at are available, but will be communique the German Commission tomorrow.

Even as late as this afternoon the Reparation Commission members were uncertain when they would be fixed the total, but by night a work in the last month they had arrived at the end of this part of labor, three full days before the end of May 1 fixed by the treaty.

After the meeting with Dr. Brüning the following communication was issued:

The Reparation Commission, in accordance with the stipulations of Article 232 of the Treaty of Versailles, has decided to fix at 132,000,000 marks the amount of damages for reparations due by Germany in accordance with Article 232, second paragraph, Annex 1 of Part VIII of said treaty.

In fixing this amount the Reparation Commission has effected the

CAMERA MEN WANTED

Douglas Fairbanks About to Speed Past the Camera. (Courtesy Douglas Fairbanks Film Co.)

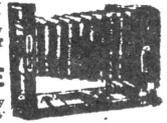
to open a photographic studio become your own boss in an hour to \$250 a week—and more!

Would you like to be the man behind the camera in the big photoplay productions as a salary of \$50 to \$250 a week? Would you like to have a fashionable portrait studio of your own—or a profitable commercial studio, specializing in advertising photography? There is big money in every branch of photography.

TERMS FREE

of photography is absolutely free of a genuine camera, taking stand, 5x7 View Camera, 1200 lens used in all work.

aiding we have plenty and it will have never used earn easily and in 30 days for the Big you can earn while still at the college of Photography if this kind in the



Michael Gallo

TEK

My income is \$1,000 a week. I own my own

ALLIED ATTITUDE

German Offer Unacceptable, Belgian Official Circles Say

BRUSSELS, April 27.—The German counter-proposal with regard to reparations was declared in official circles here today to be entirely unacceptable.

It was pointed out the new proposals did not differ materially from those submitted by the Germans at the London Conference.

ENGLAND ASKS FOR EXPLANATIONS

German Proposals Found Too Ambiguous to Permit of Definite Judgment.

CONDEMNED BY THE PRESS

Scheme Seen to Involve Allies in Further Interminable Debate—Rejection Foreshadowed.

PARIS

LONDON, Thursday, April 28.—The German note is too ambiguous in the view of official circles here to form a definite opinion about. The Government has taken steps to obtain fuller information as to what the Germans intend to offer, and until that has been received it will maintain the greatest reserve about the matter.

As a matter of fact when the Cabinet met yesterday morning it had heard nothing from Washington and had no official copy of the German proposals before it, but merely a version it had received from Berlin.

Then about the most important point of all, the amount of reparations, there is doubt.

The Germans offer 99,999,999,999

GERMAN SUMMER DELAYS Cabling of Note to Hughes

BERLIN, April 27 (Associated Press).—Clerical blundering in the main telegraph office in Berlin caused a delay of twelve hours in transmission of the German counter-proposal on reparations to Washington. The American mission here filed the last section of the note at 10 o'clock Sunday night, and the cause of the delay was only located when acknowledgment of its receipt came from Washington Tuesday morning, indicating that the note had been an unduly long time in transit.

The night shift at the telegraph office apparently failed to recognize the diplomatic nature of the message and treated it as a routine dispatch.

The English rendering of the original note supplied to the American mission by the Foreign Office not only reveals an imperfect translation, but contains faulty reproduction of the German terms.

HUGHES'S NAME IS MISUSED IN BERLIN

Suggestion for Modification Not His—Did It Come from Unofficial Intruders?

REPAIRMENT

Fixes Total of the

LESS THAN W

Commission Fin

Three Days Al

Set in the

EXCEEDS PAI

But Compares

100,000 Mark

Germany in Fu

EDWARDS saves you MONEY and gives you BIGGER VALUE

STEEL ROOFING

...a barn, a garage or a factory to protect from rain, sun wind and lightning, from rust and decay. If you will last a lifetime; if you want a modern front for your warehouse; ceiling for your home, office or

wards will save you Money

values because we own our own steel mills, roll our iron into plain, corrugated, standing seam or V-Grip into Shingles, single or in clusters, Spanish Metal Tile, to you and

Light and Guarantee the Roof to be Rust-proof, Weather-proof, and Lightning-proof

ordinary roofs. At slight extra cost we will fill your order in Edwards Copper-Bearing Steel

acid test, lasts longer than the building on which it is applied. If galvanizing insures complete protection. Our patent interlocking joint water-tight, prevents warping, buckling, or any nail hole from the sun and rain. We supply galvanized hangers, down-spouts, nails, clips, paint, etc. with complete blue-prints, working details and specifications.

Direct manufacturers of metal roofing and we do not employ a middle-man. No salaries to salesmen, but the manufacturer and yourself. Free book and samples. Use the coupon.

FREE Samples & Roofing Book

MFG. CO.

The Edwards Manufacturing Co., 45-95 Buder Street, Cincinnati, Ohio. Please send me free samples, freight paid price and the World's Greatest Roofing Book No. 92

Name.....

Street.....

Le mémorandum d'Elias à Nairobi

IMPRESSIONS GÉNÉRALES : *Le plan semble clair et les notes sont relativement complètes, cependant, l'absence de conclusions, de liens entre les chapitres, de noms, de soupçons et de thèmes précis est assez étonnante. La main qui les a rédigées paraît sûre et énergique.*

PREMIER GROUPE : énumère les bureaux, les officiels et les tribus qu'Elias a visités en quête de renseignements sur les cultes et leurs rituels. Rien de très concluant, bien que par la suite Elias repousse totalement la version officielle du massacre de l'expédition Carlyle.

SECOND GROUPE : décrit son voyage jusqu'au site du massacre. Il a surtout remarqué que le sol était nu et que toutes les tribus de la région évitaient cet endroit qui, pour elles, était maudit par le Dieu des Vents Noirs qui réside au sommet d'une montagne.

TROISIÈME GROUPE : une interview de Johnstone Kenyatta, qui affirme que le culte de la Langue Sanglante est à l'origine de ce massacre. Il ajoute que ce culte aurait ses quartiers dans les montagnes et que sa grande prêtresse ferait partie de la Montagne des Vents Noirs. Elias fait preuve de scepticisme tout en essayant de ne pas froisser son interlocuteur.

QUATRIÈME GROUPE : reprend les thèmes de l'interview de Kenyatta, en s'appuyant sur plusieurs sources mineures. Elias confirme que le Culte de la Langue Sanglante existe bel et bien même s'il n'a pu trouver aucune preuve précise de son existence ni localiser un de ses membres. Les histoires parlent d'enfants enlevés pour être sacrifiés. On dit que d'immenses créatures descendent de la Montagne du Vent Noir pour emporter des victimes. Le culte semble adorer un Dieu inconnu des folkloristes et qui ne correspond à aucun modèle africain traditionnel.

CINQUIÈME GROUPE : une sorte de pense-bête où Elias a noté qu'il devait suivre point par point l'itinéraire de l'expédition Carlyle. Il pense que le voyage de Carlyle jusqu'au Kenya était dû à quelqu'un ou à quelque chose se trouvant en Egypte.

SIXIÈME GROUPE : la longue interview du Lt Mark Selkirk, le chef des hommes qui retrouvèrent vraiment les restes de l'expédition Carlyle est un officier kenyen depuis la Première Guerre Mondiale. Il est important de noter que Selkirk a remarqué que les corps étaient remarquablement conservés si l'on considère le temps qu'ils avaient passé à l'extérieur — « Comme si la pourriture elle-même n'avait pas voulu s'approcher de cet endroit ». Deuxièmement, les cadavres des porteurs avaient été déchiquetés, comme par des animaux, mais par quel animal, il n'en avait pas la moindre idée. « Incroyable » disait-il. Selkirk pense lui aussi que les Nandis peuvent avoir un lien avec cette affaire, mais ils soupçonne que les accusations portées contre ces hommes ont été inventées de toute pièce. « Ce ne serait pas la première fois », affirme-t-il cyniquement. Selkirk conclut en affirmant qu'aucun cadavre de race blanche n'a été retrouvé parmi les corps et que seuls les porteurs noirs ont été identifiés gisant éparpillés sur la lande stérile.

SEPTIÈME GROUPE : une simple feuille de papier. Elias a rencontré Nails Nelson au Victoria Bar à Nairobi (Nelson avait été engagé comme mercenaire par les Italiens et s'était enfui au Kenya après avoir roulé ses employeurs). Nelson affirmait avoir rencontré Jack Brady vivant (en mars 1923) à Hong Kong. Brady s'était montré amical, mais réservé et peu causant, et Nelson n'a pas forcé la conversation. C'est à partir de cette information qu'Elias en est venu à supposer que les autres membres de l'expédition pouvaient être vivants.

HUITIÈME GROUPE : esquisse un plan possible pour un livre sur Carlyle, mais ce plan manque de fondement et reste très vague avec des intitulés comme « Dire alors ce qui s'est passé » et « Expliquer pourquoi ».

New York, page 9 : le mémorandum d'Elias à Nairobi.

Extraits tirés des dossiers du Dr Huston

CARLYLE, ROGER VANE WORTHINGTON

Premier rendez-vous : le 11 janvier 1918
Référence : Erica Carlyle
Plus proche parente : Erica Carlyle

C'est à la demande de sa sœur que Mr. Roger Carlyle est venu me voir ce matin. Il minimise l'importance de son état de santé mais avoue qu'il éprouve quelques difficultés à dormir en ce moment à cause de la récurrence d'un rêve dans lequel une voix lointaine l'appelle. (A noter : cette voix l'appelle par son deuxième nom : Vane, nom sous lequel Mr. Carlyle avoue qu'il pense à lui-même). Carlyle marche vers cette voix et doit lutter à travers un brouillard filamenteux qui semble entourer celui qui l'appelle.

C'est un homme grand, maigre et sombre. Sur son front brûle une Ankh inversée. En continuant sur ce thème égyptien (C. affirme ne jamais s'être intéressé à l'Egypte), l'homme lève les mains vers C., les paumes en l'air, Carlyle voit son propre visage dessiné sur la paume gauche et l'image d'une pyramide asymétrique dans la paume droite.

L'homme réunit ses deux mains et C. a l'impression de flotter dans l'espace. Il s'arrête devant des formes monstrueuses, des formes mi-humaines, mi-animales, munies de griffes et de serres, des masses informes. Toutes

New York, page 11 : la psychanalyse de Carlyle

entourent une boule pulsante d'énergie jaune et C. comprend qu'il s'agit d'un autre des aspects de l'homme qui l'appelle.

La boule l'attire vers elle, il se fond en elle, et voit à travers des yeux qui ne sont pas les siens. Un immense triangle apparaît dans le néant, il est asymétrique comme dans la vision de la pyramide. C. entend alors l'homme lui dire « Et deviens un Dieu avec moi ». Alors que des milliers de formes et de silhouettes se précipitent vers le triangle, C. se réveille.

C. ne considère pas ce rêve comme un cauchemar bien qu'il perturbe son sommeil. Il affirme y prendre grand plaisir et que cet appel est sincère, mais il me semble que ce ne soit que les premiers d'un dédoublement de la personnalité. Toute sa vie semble être caractérisée par cette attitude schizophrénique...

Le 18 Septembre-1918

Il l'appelle M'Weru, Anastasia, et ma Prêtresse. Elle l'obsède ; cette dévotion est peut-être une manière d'apaiser la tension des contradictions mégalomaniaques. Elle est certainement une rivale pour moi.

Le 3 Décembre 1918

Si je n'y vais pas, C. craint le scandale, si j'y vais, toutes tentatives d'analyse seront certainement perdues. Quel sera alors mon rôle ? (Pour les Joueurs : ce sont les dernières notes).

Cher Aubrey,
 On s'est occupé d'Élias à Memphis à
 vous devez arrêter Brady. Je ne
 comprends pas qu'il ait pu nous
 échapper pendant si long temps.
 Cet homme peut s'avérer être un
 obstacle aux desseins de notre
 puissant seigneur.
 Si vous le désirez, je ...

Londres, page 26 Une lettre inachevée.

La description du sergent Bumption du site du massacre.

« C'était vraiment moche. J'n'ai plus jamais rien vu d pareil. Des corps partout — non, pas des corps, mais des morceaux d' corps : une tête par ici, un bras par là, déchiquetés comme du papier journal. Quelque chose s'était emparé de ces pauvres types et les avait mastiqués, d' mande pardon Messieurs. On aurait pu penser que les chacals et les buses les auraient rongés jusqu'à l'os avant qu'on arrive, mais les Nègres disaient que même les animaux sauvages évitaient ce coin et n'auraient certainement pas touché à cette viande. Je pense que même les animaux ressentaient ce mal. Mais je ne souhaite plus jamais rien voir de tel ».

Le Kenya, page 8. La description de Bumption.

C.
 Je dois descendre pour finir
 le travail. Préparez vos gars;
 nous parturais bientôt.
 Vous contacterai selon la
 procédure habituelle. J.

Shanghai, page 19: la lettre de Brady



Gauche (Shanghai) Droite (El Wasta)
 Les deux parties de l'Œil de Lumière et de Ténèbres brisé,
 échelle très réduite.

Mon cher Omar
 Le scarabée était de toute
 beauté. Si vous pouviez
 trouver les pièces manquantes,
 je vous en serais éternellement
 redevable.

A. P.

Le Caire, page 8: La lettre de Penhew

La Prophétie de la version hindi du Cthaat Aquadingen

« Alors le portail sera ouvert et le soleil sera occulté. Ainsi le Petit Rampant pourra éveiller au monde ceux qui vivent au-delà. L'océan les engloutira puis les vomira et le léopard se nourrira de chair au printemps dans Rudraprayag ».

Le Kenya, page 13: Le Cthaat Aquadingen.

LES ARTS MARTIAUX, une nouvelle compétence

Lorsqu'il attaque avec ses poings, d'un coup de tête, de pied ou en empoignant son adversaire et que son jet de coup est égal ou inférieur à son score d'Arts Martiaux, l'attaquant doublera les points de dégâts qu'il inflige à son adversaire. Par exemple, ses poings font 2D3 points de dégâts plus le Bonus aux Dommages qui lui, ne sera pas doublé. Si son adversaire possède lui aussi la compétence Arts Martiaux et parvient à éviter les coups — en faisant un jet égal ou inférieur à son score d'Arts Martiaux — il ne subira aucun dégât. En Arts Martiaux, la parade ne peut être utilisée que contre des attaques faites avec des armes de mêlée.

Shanghai, page 13: les Arts Martiaux

TRADUCTION DES SEPT LIVRES CRYPTIQUES DE HSAN

« De tous les signes scellant efficacement les émanations du Dieu sombre, le plus puissant s'appelle l'Œil de Lumière et de Ténèbres. Gravé dans la substance d'un lieu élevé situé près de l'Antre du Mal et pas à plus de 30 Li de cet endroit, aussi longtemps qu'il existe, ce signe repousse les assauts du Mal. L'Œil doit être créé l'après-midi précédant une nuit de pleine lune. A partir du moment où la lune se lève, le sang d'un innocent doit emplir la pupille de l'Œil une fois par battement de tambour et cela jusqu'à ce que la lune soit haute. Au premier sang, chantez les mots: sa-ma, sa-ma, te-yo, sa-ma, et continuez jusqu'à ce que la lune soit haute. Lorsque, la nuit suivante, la lune se lèvera, l'Œil s'ouvrira pour garder et protéger. Rassemblez les amis du bien pour travailler cette sagesse, car l'échec vous attend si vous n'êtes pas assez nombreux ».

Shanghai, page 22: la traduction



De minuscules annotations ont été écrites à l'encre rouge par le moine Chou Teh tout autour du parchemin.

« L'Oeil ineffable doit être façonné dans une substance naturelle et dure par essence...

« L'Oeil merveilleux peut ne pas brûler de prime abord là où rôdent des créatures et les entités maléfiques...

« L'incomparable lumière de l'Oeil merveilleux transcende la souillure si toutes les entités mauvaises ont été renvoyées ou chassées...

« Celui qui d'abord chantera doit être capable de créer le don de l'Ancien Signe...

« Le sang destiné à la pupille de l'Oeil rédempteur doit être frais...

« Tous ceux qui chantent doivent haïr le mal ».

« Un seul Oeil incorruptible peut garder un lieu ».



La déclaration de Jack Brady

« Je m'appelle Jack Brady. J'ai entendu dire que vous me cherchiez. J'ai un peu de temps et vous avez des questions à poser. J'en conclus que vous n'avez jamais parlé à Jackson Elias. C'est sans importance, je vais vous expliquer et vous poserez vos questions une autre fois.

« A ma connaissance, nous sommes tous dans le même panier. Plus j'en apprendis sur cette affaire, plus je deviens méfiant. Quand j'ai vendu la mèche à Jackson Elias, je m'imaginai que les gens liraient son livre et feraient quelque chose contre le culte. Désolé que ça se soit mal terminé pour lui — c'était un ami à vous ? Bref, je l'ai prévenu et je ne lui ai rien caché. Je vous préviens aussi les amis, cela n'a rien d'un jeu — mais peut-être que des types comme vous le savent déjà ». Il rit.

« Bon, dès le départ, j'avais senti que la négresse de Roger était louche. Elle ne s'améliorait pas avec le temps et de plus, elle le menait par le bout du nez. Il aurait dû se rendre compte lui aussi qu'elle était bizarre car plus il la voyait, plus ses rêves devenaient malsains. J'ai cru que c'était une bonne chose qu'il veuille partir en Egypte, qu'ainsi il ne la verrait plus et que tout redeviendrait normal. J'aime bien ce type et je lui dois beaucoup.

« Pendant un certain temps, tout laissa croire que tout irait bien. Nous nous sommes bien amusés à Londres, mais une fois au Caire, Roger recommença à avoir des rêves au cours desquels il rencontrait un Dieu et d'autres foutaises du même genre. Mais il ne buvait plus, la fille n'était plus là et pourtant, le « gentleman » Roger commençait à travailler du chapeau et je me disais nous ne sommes pas au bout de nos peines.

« Roger put tenir le coup quelques temps grâce à la drogue que j'achetais à Faraz Najir mais les choses commencèrent vite à tourner au tragique. Il y avait un buste en pierre noire qu'il observait durant des heures et il y avait aussi une carte qu'il détaillait encore et encore, comme un gars normal reluquerait une superbe femme. Il commença à me raconter qu'il pourrait rencontrer son Dieu dès qu'il aurait brisé l'Oeil et ouvert le chemin.

« Ce maudit Dr Huston aurait dû essayer de l'en dissuader mais bien au contraire, il l'encourageait. Alors, durant notre première nuit à Dhashur, Roger se faufila hors du camp et grimpa sur la Pyramide Rouge. Vous n'avez jamais

escaladé une pyramide ? Plutôt raide. Roger commença à grimper comme un singe. Sans jamais jeter un coup d'œil derrière lui ni hésiter, ce qui me paraissait être un nouveau signe prouvant que le pauvre bougre était fou. Mais je le suivis ». Il rit de nouveau. « J'étais fou moi aussi ».

« Sur environ 2/3 de la pente de la Pyramide Rouge, vous escaladez et enjambez de gros blocs de pierre, vous avez l'impression de gravir une montagne formée de milliers de blocs de pierre empilés là par-dessus les garnements. Les bâtisseurs de pyramides colmataient les trous avec une pierre plus belle et plus maléable mais les Egyptiens la volèrent plus tard sur les 2/3 inférieurs de la pyramide. Celle du sommet était trop dure à atteindre et ils n'en vinrent jamais à bout. Donc, Roger traversa aussi cette dernière partie comme un éclair, moi toujours derrière, les yeux exorbités, car j'avais beaucoup de mal à trouver des prises pour ne pas dévaler jusqu'en bas de cette maudite pyramide.

« Il y a une petite plateforme au sommet de la pyramide. Lorsque Roger y parvint, il enfila une espèce de tunique et commença à produire des sons étranges, comme s'il était vraiment devenu cinglé. Puis il y eut une explosion infernale accompagnée de toutes sortes d'échos bizarres et de cris, puis un violent éclair de lumière rouge. Je ne bougeais pas pendant quelques instants jusqu'à ce que tout paraisse sûr. Il me regarda et dit L'Oeil est parti, Jack. Maintenant nous pouvons devenir des Dieux.

« Voilà, c'est ce que m'a dit Roger, vous savez, mais à côté de lui, un morceau de pierre semblait avoir été récemment arraché à la pyramide. Lorsque j'y retournais le lendemain, l'entaille s'était colmatée comme si la pyramide s'était auto-réparée. Mais près de la base de la Pyramide, je trouvai un morceau de rocher qui semblait pouvoir s'insérer dans cette fente et qui portait un signe ». (Brady dessine sommairement un signe mystérieux ; votre Gardien pourra vous montrer une illustration réduite de la pierre que trouva Brady). « Maintenant, je comprenais de quoi il s'agissait — sa puissante magie nous protégeait du mal, et Roger avait délibérément détruit son pouvoir.

« Deux jours plus tard, le groupe entier — Penhew, Roger, Huston et Patty, me faussa compagnie et pénétra dans la Pyramide Penchée. Certains de nos messagers furent envoyés pour les retrouver mais ils ressortirent de la Pyramide

Shanghai, page 19: la déclaration de Jack Brady

Shanghai, page 27: extraits du journal intime.

EXTRAITS DU JOURNAL INTIME DE SIR AUBREY

Hail Pharaon des Ténèbres, Hail Nyarlathotep, Cthulhu fhagn, Nyarlathotep th'ga, shamesh, shamesh, Nyarlathotep th'ga, Cthulhu fhagn.

Le 13 Juin 1921 : J'entame enfin la tâche que m'a assignée mon Seigneur et Maître, le Pharaon Noir. Il m'a fait don de mes rêves, de l'Egypte et je le remercie en lui donnant le monde des hommes. Le pouvoir, la beauté, nul ne peut apprécier ce qu'il n'a pas connu. Je connais le pouvoir, la beauté, je porte la beauté d'une vie qui lui est dédiée.

Le 30 Août 1921 : Huston a enfin envoyé les plans. Ils sont complexes et fascinants. Il faudra un certain temps avant de les comprendre et de pouvoir alors commencer la construction. On m'a promis la connaissance nécessaire et ma foi est grande.

Le 7 Septembre 1921 : Les premiers chargements sont arrivés. Nous sommes tous ravis. Les Profonds nous ont rejoints et séjournent parmi nous. La grande œuvre commence.

Le 15 Janvier 1922 : La première phase est achevée. Les chargements se succèdent plus rapidement maintenant. Je devrais bientôt commencer à travailler sur la tête de la bombe.

大
群
女
人

La marque de la Femme Boursouflée

en hurlant qu'elle avait englouti ces éminents scientifiques. Malheur, malheur, malheur. Bingo, toute la zone des fouilles est désertée. Cinq minutes plus tard, il ne restait plus que moi. Ben, je suis entré dans la Pyramide, j'étais certain qu'il n'y avait personne à l'intérieur. J'étais inquiet.

Mais, bien plus tard, tous les gens manquant ressortirent de la Pyramide. Roger affirma qu'ils étaient allés en Egypte, dans l'authentique Egypte des Pharaons. Et c'était de loin la chose la plus vraisemblable parmi toutes leurs élucubrations. Penhew semblait avoir perdu au moins 5 ans. Et Patty et Huston semblaient d'une certaine manière avoir changé. Personne ne m'expliqua où ils étaient allés et nul ne semblait se soucier du fait qu'après cet incident, il serait plus difficile d'engager des ouvriers.

« A partir de ce moment-là, lorsque je me réveillais la nuit, je les entendais parler dans un jargon à vous donner la chair de poule et que je n'avais jamais entendu. Puis, une nuit, Roger me dit qu'il allait me montrer la puissance de ce qu'ils avaient appris. Nous sommes partis dans le désert avec quelques Arabes. Tout le monde a commencé à vociférer et à chanter dans une langue étrange tandis que Penhew battait le tambour que Najir nous avait fourni. Lorsque des créatures commencèrent à émerger du sol et à manger les Arabes, et que Roger et les autres partirent alors d'un grand rire, je pris congé d'eux, comme ils disent, et m'enfuis en hurlant à tue-tête. Lorsque Roger me retrouva le lendemain, il me prévint que je devais changer de comportement. Je devais encore beaucoup à ce gamin, et je ne voulais pas le laisser tomber, mais après cet incident, je commençais à me creuser les méninges.

« Puis, nous partîmes pour le Kenya et tout au long du voyage, Roger me saoula de paroles. Nous avions trouvé un véritable Dieu, disait-il, qui dirigerait la Terre et nous gouvernerions avec ce Dieu car nous étions ses élus. Ce Dieu nous avait choisi pour ouvrir la voie de son retour. Et j'en avais assez vu et entendu pour l'écouter attentivement. Penhew semblait rajeunir et se ragaillardir de semaine en semaine. Patty était très malade. Nous allions quitter Nairobi pour un endroit dans la montagne où il n'y avait ni rivière, ni chemin de fer, ni télégraphe, ni police, bref, personne d'accueillant. J'estimais que Jack Brady ne vivrait pas très longtemps là-bas et je pris quelques dispositions. Durant notre dernière nuit à Nairobi, je droguai Roger,

piquai la caisse (de toute façon, c'était son argent) et nous embarquâmes sur un vaisseau pirate jusqu'à Mombasa.

« J'appris plus tard que j'avais deviné juste. Les journaux disaient que beaucoup de gens étaient morts — mais Penhew, Huston et Patty Masters n'étaient pas parmi eux.

« De toutes façons, tout se passa sans anicroche pour nous — c'est ce qui arrive lorsqu'on pense peu et qu'on a beaucoup d'argent. Lorsque nous atteignîmes Mombasa, nous débarquâmes avant la digue et nous trouvâmes un pêcheur qui acceptait d'aller à Zanzibar moyennant quelques dollars. Une fois là-bas, nous embarquâmes clandestinement sur un navire marchand qui longeait la côte jusqu'à Durban où nous avons préféré teindre nos cheveux et enfiler des vêtements plus convenables avant de naviguer jusqu'à Perth.

« Roger dormit durant tout le voyage jusqu'à Mombasa et, à son réveil, sembla différent. Je pense que le fait d'être éloigné de l'influence des autres membres du groupe le renvoyait à lui-même. Je lui ai dit que nous avions pas mal d'ennuis et que nous devions nous cacher. Je lui rafraichissais la mémoire en lui parlant des Arabes tués en Egypte, des balivernes à propos d'un Dieu, etc. Il se souvenait fort bien de tout cela mais d'une certaine manière, il paraissait en être totalement détaché. Il comprenait cependant la logique de la situation. Mais au bout d'une semaine, ses cauchemars reprirent de plus belle et il toucha à nouveau le fond. Je crois qu'il commençait à réaliser certaines des choses qu'il avait faites.

« J'avais été dans les Marines à Shanghai et j'avais pas mal d'amis là-bas. Mais lorsque nous débarquâmes à Hong-Kong, je compris que Roger ne pourrait pas aller plus loin. Il commençait à hurler d'angoisse lorsqu'il entrevoyait des ombres ou des choses mouvantes. Je l'installais alors dans un sanatorium — ce qui coûta presque tout l'argent qui nous restait — puis je partis pour Shanghai, persuadé que je ne reverrais plus jamais aucun des membres de cette maudite expédition, sauf Roger.

« J'en étais encore convaincu jusqu'au jour où, observant le port à l'aide de jumelles, je vis Sir Aubrey Penhew minauder sur le pont de la Maîtresse Obscure.

Le 8 Avril 1923 : Les grandes lignes ont été tirées, mais il nous faut plus de connaissances. Huston nous est très précieux. Je n'aurais jamais cru cela possible.

Le 4 Octobre 1923 : Les travaux sur le système de guidage sont arrêtés. Huston doit ouvrir un autre niveau plus profond et cela lui prendra du temps. Notre maître a promis de l'aider en envoyant un membre de la Grande Race. Comme j'ai hâte de parler à l'un d'entre eux.

Le 19 Janvier 1924 : C'est dans la joie et la félicité que nous reprenons les travaux. Le jour est proche.

Le 29 Septembre 1924 : Le missile est terminé, mais la tête de missile me déconcerte. Je dois prier pour obtenir aide et conseil. Ho Fong nous a avertis que quelqu'un connaissait nos plans. Ce pauvre Carlyle est-il toujours vivant ? Notre maître daignera-t-il m'en parler ?

Le 11 Février 1923 : Tout est prêt. Nous n'attendons plus que le Grand Jour. Lorsque le Grand Portail s'Ouvrira. Nul ne peut s'opposer à sa volonté. Nyarlathotep th'ga, Cthulhu fthagn.

Pour utiliser ces documents, découpez-les suivant les pointillés et donnez-les aux joueurs au cours de la campagne.

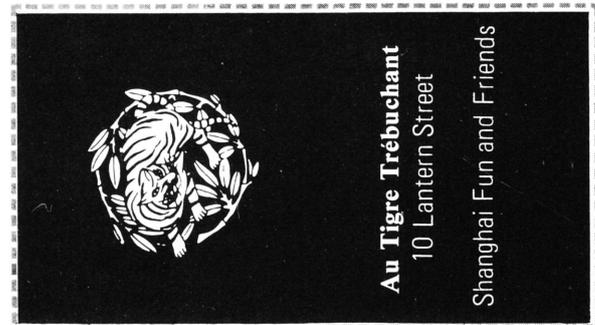
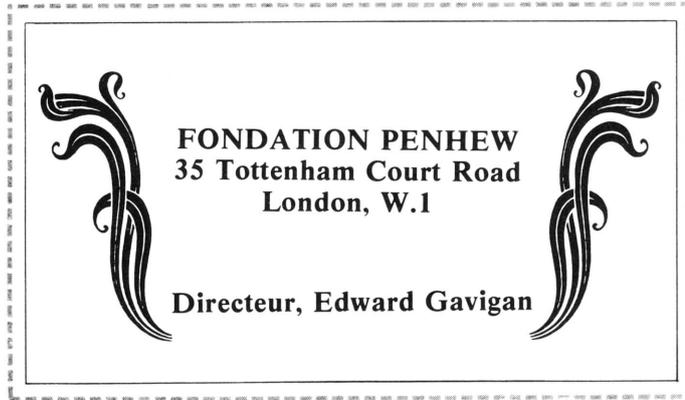
Vous avez la permission de photocopier ces documents pour votre usage personnel.

AIDES DE JEU 1, tous droits réservés, 1984. Le livret d'AIDES DE JEU 1 fait partie de la boîte LES MASQUES DE NYARLATHOTEP, que l'on doit utiliser dans le cadre du jeu de rôle L'APPEL DE CTHULHU.

Aide de Jeu - 2

Deux cartes professionnelles et une boîte d'allumettes qui pourraient toujours se trouver chez Jackson Elias après sa mort. Si les Investigateurs ne trouvent pas ces

indices
Chambre
410, le Gardien peut décider de les leur donner plus tard ou de ne pas les leur donner du tout.



MODE D'EMPLOI : Pour utiliser ces indices, découpez-les suivant les pointillés. Pliez la boîte d'allumettes suivant les lignes de pliure. Ces dernières doivent toujours se trouver à l'intérieur des plis. Tous les angles de pliure sont à 90 degrés (à angle droit). Mettez de la colle sur les points marqués d'un G.

Intérieur de la boîte d'allumettes



Cartes de visite



Extérieur de la boîte d'allumettes

Les Masques de NYARLATHOTEP

Ou comment déjouer les plans du Dieu Noir

" L'avertissement du Maudit arriva trop tard, le conseil sardonique de l'envoyé du Démon invitait le chercheur à se méfier de la démente de ce chant. Ce n'est que pour se moquer que Nyarlathotep a délimité le chemin qui mène à la sécurité et à la merveilleuse cité du couchant : ce n'est que pour railler que le Messager Noir a révélé le secret de ces Dieux disparus qu'il peut manipuler à volonté. Car la folie et la vengeance meurtrière sont les seuls dons de Nyarlathotep aux présomptueux... "

" ... Va parmi les hommes et trouve la Voie afin que Celui Qui Est dans l'Abysses la découvre aussi. Toutes choses doivent être dévoilées à Nyarlathotep, le Grand Messager. Qu'il prenne le visage de l'homme, le masque de cire et la robe qui dissimule et qu'il vienne du monde des sept soleils pour narguer les humains. "

" ... Nyarlathotep, Grand Messager, Pourvoyeur de plaisirs singuliers pour Yuggoth au delà du néant, Père des Millions de Favorisés... "

— H. P. Lovecraft

Une Campagne pour l'Appel de Cthulhu®

Lorsque le play-boy Roger Carlyle rencontra l'Africaine, son destin fut scellé. Chaque nuit revenaient les mêmes rêves où se cotoyaient symboles Egyptiens et signes mystiques. Carlyle n'avait jamais été passionné par l'histoire Egyptienne mais il organisa soudainement une expédition archéologique vers cette contrée mythique. Ses amis en furent intrigués et les journaux à scandale furent fascinés par la nouvelle lubie du play-boy. Nul ne pouvait alors soupçonner quel serait le destin tragique qui attendait l'expédition quelques mois plus tard...

Partez pour New York, Londres, le Caire, Nairobi ou Shanghai ; vous y découvrirez d'inquiétants indices. Mais vivrez vous assez longtemps pour élucider cette énigme ? De nombreux compléments de jeu ainsi que des renseignements d'ordre général tiendront les joueurs et les Investigateurs en alerte tout au long de ces aventures. Vous mettrez à jour d'horribles machinations, vous aurez à affronter des adversaires meurtriers et même les Investigateurs les plus imperturbables risquent de sombrer dans la folie lorsqu'ils seront confrontés au destin tragique de l'expédition Carlyle.

Vous trouverez dans cette boîte cent-quarante pages de renseignements concernant cette campagne.

A propos de l'Appel de Cthulhu®

L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle, inspiré de l'œuvre de H. P. Lovecraft, dans lequel de simples citoyens sont confrontés aux intrigues démoniaques des Dieux Anciens et de leurs serviteurs. Dans l'Appel de Cthulhu, les joueurs prennent le rôle d'Investigateurs de l'inconnu et de l'explicite, des hommes et des femmes des années 20 qui ont eut vent de secrets terrifiants. Il faut être un habitué de l'Appel de Cthulhu pour utiliser le scénario " Les Masques de Nyarlathotep ".

Cette boîte
contient six livrets :

- New York
- Londres
- Le Caire
- Nairobi
- Shanghai
- De nombreuses aides de jeu