

Les Masques de Nyarlathotep

Les Masques de Nyarlathotep

Vous tenez entre les mains un ouvrage qui reste, comme certains autres encore à notre époque dans l'inconscient rôliste, un monument. Face à cette campagne, le monde est partagé en plusieurs catégories : ceux qui l'ont maîtrisée, ceux qui l'ont subie, ceux qui y ont péri, ceux qui la préparent, ceux qui rêvent de la faire... un jour (quand le temps sera extensible dans leur dimension), ceux qui ont un pote qui connaît un collègue qui a croisé un jour une personne qui l'a jouée. Vous êtes dans la catégorie de ceux qui vont en extraire le meilleur et exposer leurs joueurs à une extase rôliste.

Et bien, elle n'est pas terrible en fait, cette campagne.

Enfin, elle « n'était » pas terrible : elle avait mal vieilli. Éditée autour de 1984, elle en transpirait les concepts d'époque, dirigistes et le fameux enquête-monstre-psychiatrie/morgue. Mortelle, injouable, répétitive : tant de qualificatifs que cette nouvelle version va briser.

Nous avons souhaité vous offrir un ouvrage complet ne nécessitant que le livre des règles 6ème édition. Un travail de découpage et de refonte a été effectué afin de rendre la campagne cohérente dans son ensemble, de combler les manques et de faciliter sa prise en main grâce à des conseils parsemés au fil des différents chapitres.

Il y a un biais par lequel il serait regrettable de l'aborder : relire l'ancienne mouture pour n'y chercher que les différences

avec la nouvelle. C'est infaisable et surtout, vous perdriez le charme de la refonte qui offre des scènes passionnantes alors que personne ne les avait jouées dans la précédente édition, qui ajoute un vrai liant aux chapitres, qui permet d'en chambouler l'ordre. On ne va donc pas vous lister tous les changements, ce serait long et inutile. Relisez tout. Oubliez les années 80.

Que vous l'avez jouée il y a des éons, ou que ce soit un baptême, le plaisir sera le même. Et préparez-vous à vivre et faire vivre de grands moments.

Maîtriser les Masques

Aucun degré d'expérience particulier que ce soit pour vous ou vos joueurs n'est requis. Ce qu'il vous faut : du temps de préparation, de la motivation à faire vivre des moments d'exception, des joueurs prêts à s'investir, le livre des règles, des dés,... enfin tout ça quoi. Pour une première expérience de maîtrise, le volume peut paraître intimidant mais détrompez-vous, nous vous aiderons à surmonter les difficultés par des conseils, des retours et un matériel le plus complet possible.

Comme pour toute campagne, il vous faut :

- La lire
- La relire en faisant des fiches par chapitre
- Bien penser à l'arôme que vous voulez lui donner : horreur, aventure, pulp, découverte
- Bien les récupérer sur tentacules.net et les imprimer
- Et demander des conseils si vous avez des doutes (viendez sur tentacules.net)

Mais avant de commencer, quelques points importants.

Sombre plan d'ensemble

Que s'est-il passé pour en arriver là ? Nous passons la parole à l'archiviste de L'Appel de Cthulhu, le fameux Harvey Walters :

En 1916, les membres d'un culte kényan 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 exécuteurs du culte s'activaient en hurlant aux sacrifices. Lorsque le sang coula à flots, un vent froid se leva soudain et je sentis la peur m'envahir. Une vapeur sombre se condensait dans la lueur étrangère et hostile de la lune. Lentement, l'ombre s'affermisait et ma terreur avec elle. La puanteur suggérait une abomination au-delà du mal. Lorsque je vis le grand tentacule rouge qui lui tenait lieu de visage, le courage me manqua et je m'enfuis dans l'obscurité. »

- Nigel Blackwell, *Les Sectes Secrètes d'Afrique*

Blackwell n'a jamais su que cette apparition était un des avatars de Nyarlathotep. Obéissant à la volonté du dieu, M'Weru arrive à New York, l'esprit magiquement imprégné de la connaissance requises sur l'endroit et l'époque. Sa beauté et son magnétisme subjuguent le play-boy Roger Carlyle et le sortilège Envoyer des Rêves lui permet de préparer le cerveau de cet homme aux desseins de Nyarlathotep.

Encouragé par M'Weru, Carlyle organise l'expédition archéologique dont il rêve avec persistance. Les exécutants sélectionnés par Nyarlathotep sont tous des gens supérieurs, tant par les compétences que par la classe sociale, mais spirituellement gauchis. Trois d'entre eux cherchent à fuir quelque chose (Roger Carlyle veut oublier des échecs personnels, Hypathia Masters son avortement et le Dr Robert Huston, le suicide scandaleux d'une maîtresse). Le quatrième, Sir Aubrey Penhew, veut devenir Pharaon : une obsession que seul un dieu peut satisfaire. Même Nyarlathotep ne peut modeler l'âme humaine à sa guise, il lui faut choisir ceux qui seront réceptifs à ses dons.

Dans un instant de lucidité, Carlyle parvient presque à se sauver en décidant d'emmener Jack Brady, son garde du corps et confident. Celui-ci s'avère être totalement imperméable aux volontés de Nyarlathotep, aux artifices de M'Weru et aux intrigues meurtrières des adorateurs fanatiques. (La mystérieuse amulette qu'il tient de sa mère est-elle à l'origine de cette immunité ?)

En Égypte, l'expédition met à jour des secrets jusqu'ici inaccessibles à Nyarlathotep. Le puissant Omar Shakti négocie son aide, jalouse et parcimonieuse, contre de l'argent et des promesses. Après avoir brisé la protection de la Pyramide Rouge, l'expédition rencontre Nyarlathotep et son portail temporel. Tous ses membres voyagent dans

le temps jusqu'à l'Égypte antique où ils doivent être tentés, subjugués, et instruits.

Cet étalage de pouvoirs magiques soumet définitivement l'expédition à Nyarlathotep. Hypathia est de nouveau enceinte. Sir Aubrey peut devenir Pharaon. Huston, futur maître de la Terre, peut satisfaire ses désirs sans penser à autrui. Carlyle, enfin, a trouvé un sens à sa vie : la passion qu'il éprouve pour M'Weru, sa future femme.

(Nyarlathotep compte bien tenir ses promesses. Hypathia aura un enfant, mais elle en mourra. Sir Aubrey régnera sur l'Égypte antique, mais il ne sera que l'homme de paille terrorisé du sinistre Pharaon Noir. Huston gouvernera la Terre, mais l'humanité ne survivra pas longtemps au retour des dieux. Une fois marié, Carlyle ne sera plus que le pantin de M'Weru. Elle le trainera une semaine au bout d'une laisse avant de s'en lasser et de le jeter au fond d'un puits peuplé de rats affamés.)

Après avoir quitté l'Égypte, l'expédition fait étape à Nairobi. Jack Brady est épouvanté par les délires cauchemardesques de Carlyle et l'emprise qu'exerce sur lui M'Weru. Profitant de l'effervescence qui règne au moment du départ, Brady drogue Carlyle et l'emmène secrètement vers la côte. Un boutre arabe les transporte ensuite jusqu'à Durban. Tout au long du voyage, Carlyle alterne périodes de calme et accès de démence. Sous le couvert d'un déguisement, Brady s'embarque avec lui sur un vapeur dans l'espoir de se réfugier à Shanghai où il a des alliés. Mais Carlyle va de plus en plus mal, et il doit le placer dans une maison de repos de Hong Kong sous le nom de « Randolph Carter ».

Pendant ce temps, les porteurs de l'expédition sont sacrifiés au dieu de la Langue Sanglante, Huston et Penhew apprennent de nouveaux sortilèges et Hypathia Masters est cachée dans la Montagne du Vent Noir. Là, sa grossesse monstrueuse progresse lentement : elle sombre irrémédiablement dans la folie.

Tandis que leurs agents parcourent le monde à la recherche de Carlyle et Brady, Sir Aubrey Penhew et le Dr Huston finalisent leurs plans, rassemblent des fonds et des disciples et se préparent, suivant la volonté de leur dieu, à ouvrir le Grand Portail qui permettra à d'autres Grands Anciens de s'installer sur Terre. Penhew découvre et détruit la protection de l'Île du Dragon Gris. Huston parcourt le monde comme missi dominici de Nyarlathotep.

Gavigan et la Fondation Penhew, Shakti et ses adeptes, Ho Fong et ses adorateurs, et bien d'autres encore, participent à cet effort mondial.

Le plan de Nyarlathotep prend la forme d'un triangle sur la surface du globe : Afrique, Asie, Océanie. Cette titanique forme géométrique peut avoir plusieurs





New York Pillar/Riposte, 5 avril 1919

L'EXPÉDITION CARLYLE EMBARQUE POUR L'ANGLETERRE

Aide de Jeu INT-03 - Adieu à New York

Adieu à New York

Roger Carlyle, le play-boy bien connu, quittera discrètement la Grosse Pomme demain pour les tombes égyptiennes ! Ceux qui se souviennent des beautés que Roger dénichait dans les boîtes de nuit ne doutent pas qu'il parviendra à découvrir quelque'un - euh, quelque chose d'aussi fabuleux dans les sables égyptiens.

New York Pillar/Riposte, 4 avril 1919



L'Imperial Standard fait route vers Londres, puis l'Égypte

Dirigée par le célèbre play-boy multimillionnaire Roger Carlyle, l'expédition Carlyle a embarqué ce matin pour Southampton à bord du fameux paquebot britannique l'Imperial Standard. Contrairement à ce qui avait d'abord été annoncé, l'expédition conduira diverses recherches à Londres sous les

auspices de la Fondation Penhew, avant de poursuivre vers l'Égypte le mois prochain. Nos lecteurs se souviennent sans doute de la fabuleuse réception que donna M. Carlyle, maintenant âgé de 24 ans, à l'hôtel Waldorf-Astoria pour sa majorité. Depuis, scandales et indécrottes sont devenus son image de marque sans que

cela nuise à la sympathie que lui portent les habitants de Manhattan. Les autres membres de l'expédition L'éminent égyptologue Sir Aubrey Penhew sera le commandant en second de l'équipe et le responsable des fouilles. Le Dr Robert Huston, un psychologue « freudien » à la mode, accompagnera l'expédition afin de poursuivre des recherches sur les pictogrammes antiques. Miss Hypathia Masters, souvent associée à M. Carlyle par le passé, jouera le rôle de photographe et d'archiviste. M. Jack Brady, un ami intime de M. Carlyle, s'occupera de l'intendance. À Londres, d'autres personnes pourraient se joindre à l'expédition.

Aide de Jeu INT-04
L'expédition Carlyle embarque pour l'Angleterre

Les cadavres déchiétés des porteurs sont incroyablement bien conservés, même s'ils semblent avoir été mis en pièces par des animaux sauvages. Le coroner ne trouvera pourtant aucune trace de dents sur les os des malheureux. Des mois s'étant écoulés depuis le massacre, le camp a été complètement détruit, en grande partie par les pluies et la végétation. Un examen de la dentition des dépouilles montre qu'aucun des Blancs qui dirigeaient l'expédition n'a été retrouvé (pas de travaux dentaires). Contrairement à ce qu'affirment certains comptes rendus, les cadavres ont été abandonnés à découvert, sans qu'on se soit soucié de les dissimuler. Rapidement, on accuse des hommes de la tribu Nandi. On parle aussi d'un culte païen (la Langue Sanglante), particulièrement influent dans cette région, mais les autorités se moquent bien de ce détail qui ne sera pas mentionné lors du procès. Les accusés sont pendus, les membres de l'expédition déclarés morts et on oublie rapidement cette affaire - un crime chasse l'autre à la une des journaux. Les investigateurs peuvent obtenir tous ces renseignements, avec un minimum d'efforts.

Chronologie

Bien que certaines des dates indiquées ci-après soient conjecturales ou approximatives, la séquence des événements est correcte.

Le 14 janvier 1926, en accord avec l'édition originale, et pour garder la cohérence des dates, une éclipse totale du soleil a lieu dans le Pacifique, Le portail peut s'ouvrir. Si cette date ne correspond pas aux choix du gardien, que ce soit temporellement ou concernant l'élément déclencheur, la modifier.

Revue de presse

Conseils : comment donner ces informations ?

Il est en effet possible de lancer la campagne, avant de s'asseoir autour de la table. Les articles suivants ont été publiés avant le départ de la campagne, lors de l'expédition Carlyle. Toute personne ayant accès à la presse internationale peut, selon son occupation et ses centres d'intérêts, les avoir lus à l'époque. Plusieurs options pour les donner aux joueurs :

- **le classique** : leur remettre en tout début de partie
- **les archives** : laisser vos joueurs se renseigner d'eux-mêmes en consultant les archives des journaux d'époque
- **le teasing** : avec le mail ou un site web (voir même par lettre), vous pouvez faire monter l'ambiance avant le début de votre campagne en leur envoyant, une par une, ces coupures de presse, vieillies bien sûr

Chronologie

| | |
|-------------------|--|
| 11 janvier 1918 | Roger Carlyle consulte pour la première fois le Dr Huston ; il fait depuis quelque temps des « rêves égyptiens ». |
| 16 mars 1918 | Imelda Bosch se suicide. |
| 18 septembre 1918 | La ravissante M'Weru obsède Carlyle. |
| 3 décembre 1918 | Carlyle oblige Huston à accompagner l'expédition sous peine de tout révéler. |
| 3 janvier 1919 | Faraz Najir écrit à Carlyle. |
| 5 avril 1919 | L'expédition Carlyle quitte New York pour l'Angleterre. |
| 20 avril 1919 | L'expédition Carlyle arrive à Londres. |
| 28 avril 1919 | L'expédition Carlyle quitte Londres pour Le Caire. |
| 4 mai 1919 | L'expédition Carlyle arrive au Caire. |
| 11 mai 1919 | Début des fouilles près de Gizeh (achevées le 21 mai). |
| 23 mai 1919 | Début des fouilles à Saqqarah (achevées le 31 mai). |
| 1er juin 1919 | Début des fouilles à Dhashûr. Carlyle brise le sceau de la Pyramide Rouge. |
| 30 juin 1919 | Sacrifice à la Pyramide Inclinée, avec Jack Brady et Auguste Loret pour témoins. |
| 30 juin 1919 | Fin des fouilles à Dhashûr. |
| 3 juillet 1919 | L'expédition Carlyle se prépare à des « vacances » au Kenya. |
| 18 juillet 1919 | L'expédition Carlyle quitte l'Égypte pour le Kenya. |
| 24 juillet 1919 | L'expédition arrive à Mombasa, au Kenya. |
| 3 août 1919 | L'expédition quitte Nairobi pour un « safari-photo ». Pendant la nuit, Brady et Carlyle s'enfuient discrètement. |
| 4 août 1919 | Brady et Carlyle arrivent à Mombasa, puis s'embarquent pour Perth. Destination finale prévue : Shanghai où Brady a des amis. |
| 15 septembre 1919 | Brady et Carlyle arrivent à Hong Kong. |
| 17 septembre 1919 | La folie de Carlyle s'aggrave. Brady le cache dans un asile de Hong Kong sous le nom de « Randolph Carter ». |
| 11 mars 1920 | Erica Carlyle arrive au Kenya pour retrouver les traces de l'expédition. |
| 24 mai 1920 | Les restes mutilés de l'expédition Carlyle sont découverts. |
| 19 juin 1920 | Cinq hommes de la tribu Nandi sont exécutés après une courte parodie de justice. |
| ? ? mai 1921 | Publication du livre de Jackson Elias, Le Pouvoir Noir. |
| 13 juin 1921 | Sir Aubrey Penhew arrive en Chine. |
| 30 août 1921 | Sir Aubrey reçoit les plans de la fusée envoyés par Huston. |
| 7 septembre 1921 | Premières expéditions de matériel vers l'île du Dragon Gris ; les Profonds apportent leur concours. |
| 13 mars 1923 | À Hong Kong, Jack Brady rencontre Nails Nelson. |
| 4 octobre 1923 | Sir Aubrey interrompt son travail sur le système de guidage, attendant la contribution de Huston. |
| 19 janvier 1924 | Sir Aubrey reprend son travail. |
| 25 juin 1924 | Jackson Elias quitte New York à destination de Nairobi. |
| 23 juillet 1924 | Elias arrive à Nairobi. |
| 8 août 1924 | Jackson Elias écrit à Jonah Kensington. |
| 16 août 1924 | Jackson Elias quitte le Kenya pour la Chine. |
| 17 septembre 1924 | Elias arrive à Hong Kong. |
| 19 septembre 1924 | À Hong Kong, Elias télégraphie à Jonah Kensington pour lui demander de l'argent. |
| 29 septembre 1924 | Sir Aubrey achève son missile, même si l'ogive n'est pas encore au point. Ho Fong l'avertit que quelqu'un a découvert leurs plans, sans doute Jackson Elias. |
| 4 octobre 1924 | Jackson Elias quitte Shanghai. |
| 7 novembre 1924 | Miriam Atwright répond à la lettre de Jackson Elias. |
| 7 novembre 1924 | Elias arrive au Caire. |
| 13 novembre 1924 | Elias quitte Le Caire pour Londres. |
| 25 novembre 1924 | Elias arrive à Londres. |
| 16 décembre 1924 | Elias, toujours à Londres, télégraphie à Jonah Kensington. |
| 17 décembre 1924 | Elias embarque sur un cargo à destination de New York. |
| 13 janvier 1925 | Elias arrive à New York. |
| 15 janvier 1925 | Les investigateurs doivent rencontrer Elias, mais ils le découvrent assassiné. |

CALENDAR 1924.

| January. | | February. | | March. | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|-----|-----------|----|--------|-----|-----|---|----|----|----|-----|-----|----|----|----|-----|-----|-----|
| S | ... | 6 | 13 | 20 | 27 | ... | 3 | 10 | 17 | 24 | ... | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 | | |
| M | ... | 7 | 14 | 21 | 28 | ... | 4 | 11 | 18 | 25 | ... | 3 | 10 | 17 | 24 | 31 | | |
| Tu | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | ... | 5 | 12 | 19 | 26 | ... | 4 | 11 | 18 | 25 | ... | | |
| W | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 | ... | 6 | 13 | 20 | 27 | ... | 5 | 12 | 19 | 26 | ... | | |
| Th | 3 | 10 | 17 | 24 | 31 | ... | 7 | 14 | 21 | 28 | ... | 6 | 13 | 20 | 27 | ... | | |
| F | 4 | 11 | 18 | 25 | ... | ... | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | ... | 7 | 14 | 21 | 28 | ... | |
| S | 5 | 12 | 19 | 26 | ... | ... | 2 | 9 | 16 | 23 | ... | ... | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | ... |

| April. | | May. | | June. | | | | | | | | | | | | | | |
|--------|-----|------|----|-------|-----|-----|---|----|----|----|-----|-----|----|----|----|-----|-----|-----|
| S | ... | 6 | 13 | 20 | 27 | ... | 4 | 11 | 18 | 25 | ... | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | ... | |
| M | ... | 7 | 14 | 21 | 28 | ... | 5 | 12 | 19 | 26 | ... | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 | ... | |
| Tu | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | ... | 6 | 13 | 20 | 27 | ... | 3 | 10 | 17 | 24 | ... | ... | |
| W | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 | ... | 7 | 14 | 21 | 28 | ... | 4 | 11 | 18 | 25 | ... | ... | |
| Th | 3 | 10 | 17 | 24 | ... | ... | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | ... | 5 | 12 | 19 | 26 | ... | ... |
| F | 4 | 11 | 18 | 25 | ... | ... | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 | ... | 6 | 13 | 20 | 27 | ... | ... |
| S | 5 | 12 | 19 | 26 | ... | ... | 3 | 10 | 17 | 24 | 31 | ... | 7 | 14 | 21 | 28 | ... | ... |

| July. | | August. | | September. | | | | | | | | | | | | | | |
|-------|-----|---------|----|------------|-----|-----|---|----|----|----|-----|-----|----|----|----|-----|-----|-----|
| S | ... | 6 | 13 | 20 | 27 | ... | 3 | 10 | 17 | 24 | 31 | ... | 7 | 14 | 21 | 28 | ... | |
| M | ... | 7 | 14 | 21 | 28 | ... | 4 | 11 | 18 | 25 | ... | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | ... | |
| Tu | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | ... | 5 | 12 | 19 | 26 | ... | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 | ... | |
| W | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 | ... | 6 | 13 | 20 | 27 | ... | 3 | 10 | 17 | 24 | ... | ... | |
| Th | 3 | 10 | 17 | 24 | 31 | ... | 7 | 14 | 21 | 28 | ... | 4 | 11 | 18 | 25 | ... | ... | |
| F | 4 | 11 | 18 | 25 | ... | ... | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | ... | 5 | 12 | 19 | 26 | ... | ... |
| S | 5 | 12 | 19 | 26 | ... | ... | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 | ... | 6 | 13 | 20 | 27 | ... | ... |

| October. | | November. | | December. | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|-----|-----------|----|-----------|-----|-----|---|----|----|----|-----|-----|----|----|----|-----|-----|-----|
| S | ... | 5 | 12 | 19 | 26 | ... | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 | ... | 7 | 14 | 21 | 28 | ... | |
| M | ... | 6 | 13 | 20 | 27 | ... | 3 | 10 | 17 | 24 | ... | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | ... | |
| Tu | ... | 7 | 14 | 21 | 28 | ... | 4 | 11 | 18 | 25 | ... | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 | ... | |
| W | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | ... | 5 | 12 | 19 | 26 | ... | 3 | 10 | 17 | 24 | 31 | ... | |
| Th | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 | ... | 6 | 13 | 20 | 27 | ... | 4 | 11 | 18 | 25 | ... | ... | |
| F | 3 | 10 | 17 | 24 | 31 | ... | 7 | 14 | 21 | 28 | ... | 5 | 12 | 19 | 26 | ... | ... | |
| S | 4 | 11 | 18 | 25 | ... | ... | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | ... | 6 | 13 | 20 | 27 | ... | ... |

Annexe 2.

Bien maîtriser la campagne

Voyager

Se procurer de l'argent partout

Vous avez quoi dans vos poches ?

- **De la monnaie ?** Les devises locales sont le plus simple moyen pour faire des affaires. Les livres Sterling et les dollars or sont également acceptés par de nombreux commerçants, surtout dans les zones portuaires. Tout se complique dès qu'il s'agit de grosses transactions.
- **Un carnet de chèque ?** Cette invention française datant 1865 ne vous servira que pour de gros achats avec des tiers de confiance aux moeurs modernes (pas le commerçant du coin). Quel que soit leur degré de confiance, les créanciers rechignent généralement à accepter des chèques couverts par une banque étrangère à leur pays d'établissement.
- **Un mandat ?** C'est probablement le moyen le plus simple pour récupérer de l'argent dans un établissement bancaire à l'étranger ou dans une poste. Après demande d'un titulaire de compte, sa banque fait parvenir une somme d'argent convenue à l'adresse et au bénéficiaire désigné. Le mandat peut être réalisé par voie postale ou même télégraphique (lorsque la banque possède un établissement situé à proximité de l'adresse du bénéficiaire). Les plafonds de transferts autorisés et les délais d'acheminement sont laissés à l'appréciation du Gardien.

Formalités douanières

La plupart des pays vont vous demander de présenter un papier officiel justifiant votre nationalité en entrant sur leur territoire : aux États-Unis un passeport ou certificat d'identité, au Royaume-Uni ou en Australie « tout passeport en sa possession » ou, le cas échéant, faire preuve de sa nationalité britannique en fournissant tout document officiel justifiant sa qualité de sujet britannique, en France et en Allemagne une « carte d'identité », comme en Italie. Les bagages en soutes ne sont généralement pas fouillés. Il suffit de ne pas avoir d'arme dans son sac à main ! Les animaux peuvent rester en quarantaine selon le zèle du douanier.

Communications en voyage

Il n'existe aucun service téléphonique intercontinental. La poste est généralement excellente à l'intérieur même d'une ville (parfois plusieurs levées par jour) et beaucoup moins rapide à plus longue distance. Les investigateurs devront utiliser le télégraphe pour leurs communications urgentes. Même les appels téléphoniques locaux passent par une opératrice. Un appel longue distance peut prendre des heures ; l'opératrice vous rappellera quand la ligne sera disponible. En croisière, grâce aux antennes sur les navires les plus modernes, de la « Silent Room », on peut communiquer avec la terre à des distances maximum tournant autour de 200 miles soit environ 300km. Et le plus souvent, on réserve ce canal pour les communications importantes. Sinon... il faut attendre la prochaine escale !





New York

**NEW YORK
(CENTRAL)**

Scale of Miles
0 1 2 3 4

Subways and Elevated Rlys.

American Line
White Star Line

Cunard Line

RIVER

NEW YORK

NEWARK

NEW JERSEY

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

NEW YORK

HOTELS

- 1 Arlington
- 2 Belmont
- 3 Biltmore
- 4 Breun
- 5 Chelsea
- 6 Collingwood
- 7 Copmadore
- 8 Grand
- 9 Herald Square
- 10 Holland House
- 11 Imperial
- 12 Latham
- 13 McAlpin
- 14 Manhattan
- 15 Martha Washington
- 16 Murray Hill
- 17 Navarre
- 18 Pennsylvania
- 19 Prince George
- 20 Ritz-Cariton
- 21 Seville
- 22 Union Square
- 23 Vanderbilt
- 24 Waldorf Astoria
- 25 Wolcott

CHIEF BUILDINGS

- 26 State Civil Courts
- 27 Singer Building
- 28 Chamber of Commerce
- 29 New York Clearing Ho.
- 30 U.S. Sub Treasury
- 31 J.P. Morgan & Co
- 32 Consolidated Stock Exch.
- 33 Produce Exch
- 34 Cotton Exch
- 35 Hall of Records
- 36 Municipal Building

THEATRES

- A Edian Hall
- B Broadway
- C Casino
- D Comedy
- E Garrick
- F Greenwich Village
- G Knickerbocker
- H Madison Sq Garden
- J Webers



Residence Carlyle



Emerson Import



Hotel Chelsea



La Grasse Mabel



Prospero Press



Boutique Ju-Ju

ATLANTIC OCEAN

**NEW YORK
(GREATER)**

Scale
0 1 2 3 4 5 miles

Subways and Rlys.



Mukunga M'Dari
(Ennemi)

Mukunga est un Africain de 36 ans massif à l'air mauvais, intelligent et sans vraiment de pitié. Les cheveux très courts, il se donne un certain style en portant pardessus un t-shirt à col boutonné et un pantalon de belle coupe, une grande veste épaisse au col remonté dont les poches attestent qu'il se déplace toujours armé. Ce dangereux adversaire prend grand plaisir à massacrer les ennemis de son dieu. Mukunga sait où se trouve la Montagne du Vent Noir, ce qu'abrite le temple et quels sont les desseins de Nyarlathotep, mais jamais il ne parlera à moins d'y être forcé par magie. Menacé de mort, il consacre ses derniers instants à Contacter Nyarlathotep et à prier pour la vengeance du dieu (1% de chances pour que ce dernier lui accorde satisfaction). Mukunga prévient Edward Gavigan s'il apprend que des fouineurs comptent enquêter à Londres, mais seulement quand il n'a plus aucune chance de châtier lui-même les blasphémateurs. Il ne connaît que très peu de choses sur le culte chinois de Nyarlathotep et n'a aucun moyen de l'alerter si les investigateurs choisissent de se rendre d'abord à Shanghai. Docker le jour, Mukunga vit dans une chambre sordide de la 129e Rue, dans l'East Side. Il ne possède là qu'un matelas, quelques vêtements et diverses sculptures africaines dont la plupart ont une signification occulte, comme le souligne une réussite de Sciences occultes. Mukunga s'entraîne parfois à suivre sans être vu les promeneurs de Central Park. On le retrouve souvent chez « La Grosse Mabel », un bar miteux (cf. page 25) fréquenté par les Africains de New York. Les habitués connaissent Mukunga et affirment qu'il a le pouvoir, le Ju-Ju. Ils ne se trompent pas.

Phrases types

« Attrapez ces blasphémateurs et ramenez-les moi ! »
« Maudits blancs, vous allez rejoindre le Mille Visages et subir une mort atroce et douloureuse. »
« Cette souffrance n'est rien en comparaison de ce qui t'attend » (il grave la rune sur le front de la victime).



Le culte de la Langue Sanglante

(branche new-yorkaise)

Inspirations : *James Bond, Vivre et laisser mourir, la joyeuse bande de Monsieur Grosbonnet.*

La plupart des adorateurs sont des Kenyans résidant illégalement aux États-Unis grâce à de faux papiers américains. Au cours des deux dernières années, le recrutement du culte s'est étendu aux cercles les plus pervers du demi-monde New Yorkais et la race a cessé d'être une condition sine qua non. Le culte tire son nom de l'unique tentacule rouge sang qui tient lieu de visage au dieu, un avatar de Nyarlathotep.

Interactions avec les investigateurs

- **Neutre :** l'équipe prend une chambre dans Harlem, va dans les bars et autres.
- **Attention :** ils commencent à poser des questions sur Elias et/ou Carlyle, ils sont un peu trop insistants, ils viennent souvent dans les bars du culte ? Menaces : symboles sur la porte de leur chambre, cadavres d'animaux sur le paillason, coups de téléphones, impression d'être observés.
- **Danger :** visite de la Boutique Ju-Ju, questions très (trop) précises sur le culte ? Suivis, puis si ça continue, dans une ruelle sombre, ils s'attaqueront à un personnage isolé. D'abord pour lui faire peur, mais si ça ne suffit pas...

Leurs modes opératoires, les marques qu'ils laissent sur leurs victimes et les armes utilisées peuvent mener un anthropologue sur la piste des tribus kényanes (prévoir une possible visite à l'Université de New York, département d'anthropologie, 44e Ouest, 4e rue. Un spécialiste peut aussi probablement connaître un collègue à Arkham, Cowles, si vos investigateurs manquent d'inspiration).

Effectifs

- Mukunga, le grand prêtre (la brute futée).
- Silas, le vieux lieutenant.
- La garde rapprochée : Hadiya (le cadeau de Dieu en Swahili), Jabari (brave en Swahili) et Kilima (montagne en Swahili).

- Une cinquantaine d'adorateurs venant plus ou moins à chaque fois aux soirées rituelles.
- Une centaine de petites mains et de guetteurs de tous âges payés à la course, au renseignement, dont une vingtaine vraiment actifs et prêts à s'introduire dans une chambre d'hôtel par exemple ou à en découdre dans une ruelle sombre.

Sortilèges

• Créer un Zombie

Ce sortilège est une méthode, parmi d'autres, pour créer un zombie. Il coûte 1 point de POU et 1D10 points de Santé Mentale. Le rituel requiert un cadavre possédant encore assez de chair pour être en mesure de se déplacer après avoir été activé. Le sorcier place un peu de son propre sang dans la bouche du mort, avant de baisser ses lèvres tout en lui « insufflant une part de lui-même ». Le zombie exécute les ordres, simples, de son créateur. Il cesse de fonctionner et le processus naturel de putréfaction reprend son cours quand le sorcier meurt.

Il n'y a pas de limite - hormis celle liée au POU - au nombre de zombies que l'on peut fabriquer de cette manière. Notez qu'une partie de l'incantation fait directement référence aux Dieux Extérieurs... dont tous les magiciens connaissent l'existence, même s'ils ne sont jamais cités. Les caractéristiques des zombies ainsi créés, utilisables indéfiniment, sont détaillées page 53.

• Déflagration mentale

Ce sortilège fait perdre à la victime 5 points de Santé Mentale et la plonge dans la folie pendant au moins 1 heure. Il coûte 10 points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Le sorcier doit remporter une confrontation de points de Magie sur la Table de Résistance. Les effets du sortilège durent pendant 1D10 x 10 heures. Passé ce délai, la victime recouvre ses esprits. Le gardien ne devrait pas lui accorder de « révélations dues à la folie » pour cette expérience.

Rites

Les tueurs de la Langue Sanglante utilisent généralement le pranga, un long couteau de brousse africain, mais les plus américanisés emploient parfois des armes à feu. Les bourreaux et assassins du culte arborent une coiffe hideuse qui orne leur front d'un tentacule rouge tortillant.



Un Pranga, l'arme rituelle du culte

La cérémonie mensuelle

Même si le culte se réunit chaque semaine, les rites sacrificiels n'ont lieu qu'une fois par mois ; 2D20+10 adorateurs y participent. Les autres soirs de réunion servent à accueillir de nouveaux membres, débriefer sur les informations glanées en ville, communiquer les nouvelles actions effectuées par le culte kényan via Ahja Singh, décharger et entreposer les marchandises réceptionnées en provenance de Mombasa...

Les cérémonies mensuelles requièrent au moins deux victimes. Celles-ci sont généralement kidnappées quelque part dans Harlem, le jour même du sacrifice, et conduites à la boutique peu de temps avant le rituel. Si la victime s'avère être un investigateur, elle y est amenée plus tôt dans la journée, cachée dans une caisse. Les autres adorateurs commencent à arriver vers 1 h. La cérémonie démarre à 1 h 30. L'arrivée des adorateurs par dizaines laisse bien sûr supposer qu'il existe d'autres pièces ou un sous-sol.

Les voisins pourraient renseigner les investigateurs (s'ils savent s'en faire des amis) sur les nuits de rituel ou leur téléphoner pour les prévenir de la venue de nombreuses personnes.

Aucun garde ne se tient dans la cour pendant les rites. La plupart des adorateurs arrivent entre 1 h et 1 h 30 et il y a donc 75% de chances pour que 1D6 d'entre eux arrivent derrière les investigateurs si ces derniers ont choisi cette plage pour pénétrer dans la boutique. Cette probabilité tombe à 10% après 1 h 30.

Lorsque les adorateurs pénètrent dans le couloir en sous-sol, ils ôtent leurs vêtements et revêtent les affreuses coiffes du culte. Ils chantent et dansent pendant des heures, jusqu'à ce que Mukunga juge leur frénésie suffisante. 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, hurlantes, vers les puits du Chakota tandis que la dalle est soulevée. De temps à autre, afin de prouver sa foi, un membre du culte s'y précipite avec elles de son propre chef.

Pour les rites, le grand prêtre Mukunga porte la robe de plumes. Il utilise les griffes de lion pour marquer les victimes de la rune du culte. Il s'en sert aussi comme arme si les investigateurs interrompent le rite. Si la force brute ne suffit pas à tuer ou capturer les intrus, Mukunga invoque alors une Horreur Chasseresse (il est le seul à pouvoir le faire, et il ne peut en invoquer qu'une par nuit).

Dans le brouhaha et l'exultation des rites, les investigateurs qui entrouvrent la porte de la salle des sacrifices pour jeter un coup d'œil passent inaperçus. Même s'ils ouvrent complètement, il faut 1D3 minutes pour qu'on les remarque.

Comme on peut l'imaginer, le culte n'apprécie pas les intrus et tous les adorateurs ne manquent pas de se lancer à la poursuite des importuns afin de les capturer et de les sacrifier à leur dieu infâme. Aucune arme ne se trouve dans la salle des sacrifices et les poursuivants ne prennent pas le temps de fouiller dans leurs vêtements pour sortir les leurs. En revanche, si la chasse continue jusqu'à la boutique, ils se saisissent des lances, coutelas et gourdins en exposition. Cette course infernale peut se prolonger jusqu'à la capture ou la mort des investigateurs, à moins que ces derniers ne sèment leurs poursuivants. **Quoi qu'il arrive, n'oubliez pas qu'une horde hurlante de nudistes en armes, lancée à la poursuite de parfaits gentlemen, ne peut manquer d'attirer l'attention de la police sur Lenox Avenue.**

Lieux de rencontre

Les membres du culte rôdent principalement dans Harlem autour de Lenox Avenue. Mais en cas de soupçons sur les investigateurs, ils peuvent les suivre dans les environs, généralement en transports en commun ou alors avec un taxi par exemple, outil de travail d'un membre du culte.

Petits restaurants et gargotes pas chers en swahili : *mkabarwa* ou *hoteli*.

Boutique Ju-Ju

[Lire : Djou-Djou]

1 Ransom Court dans Harlem, croisement 137e rue à l'est et Lenox Avenue

Quartier général, dans une échoppe de bibelots africains tenue par Silas N'Kwane. Le sous-sol du magasin a été agrandi pour

Mukunga M'Dari
Grand prêtre du Dieu de la Langue Sanglante

Caractéristiques

| | | | |
|-----|----|--------------|-----|
| APP | 15 | Prestance | 75% |
| CON | 20 | Endurance | 99% |
| DEX | 13 | Agilité | 65% |
| FOR | 16 | Puissance | 80% |
| TAI | 15 | Corpulence | 75% |
| ÉDU | 0 | Connaissance | 01% |
| INT | 13 | Intuition | 65% |
| POU | 17 | Volonté | 85% |

Valeurs dérivées

| | |
|-----------------|----|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 18 |
| Points de magie | 17 |
| Santé Mentale | 0 |

Compétence spécifique (ou spéciale)

Sacrifier sauvagement 65%

Compétences

| | |
|--------------------|-----|
| Athlétisme | 80% |
| Chant | 55% |
| Discrétion | 75% |
| Mythe de Cthulhu | 26% |
| Négociation | 50% |
| Histoire naturelle | 40% |
| Sciences occultes | 45% |
| Vigilance | 65% |

Langues

| | |
|---------------------------|-----|
| Nandi (Langue maternelle) | 90% |
| Anglais | 35% |
| Gikuyu | 30% |
| Kiswahili | 55% |

Combat

| | |
|--|-----|
| • Cran d'Arrêt | 70% |
| • Dégâts 1D4+2 (en tenue de ville seulement) | |
| • Grand Gourdin | 70% |
| • Dégâts 1D8+2 | |
| • Griffes de Lion | 70% |
| • Dégâts 1D4+2 par main | |
| • Pranga | 70% |
| • Dégâts 1D6+2 | |
| • Bagarre | 85% |

Sortilèges : Contacter Nyarlathotep, Contrôler un Byakhee, Créer un Zombie, Déflagration Mentale, Épuiser le Pouvoir, Flétrissement, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Terrible Malédiction d'Azathoth

Fiche résumé

Où les investigateurs apprennent ce qui est arrivé à l'expédition Carlyle et comprennent que ce massacre n'est peut-être que l'arbre qui cache la forêt.

En quelques mots...

À New York, les investigateurs apprennent la mort de Jackson Elias, assassiné dans sa chambre d'hôtel. Il enquêtait sur l'expédition Carlyle dont les membres ont été massacrés quelques années plus tôt au Kenya. Engagés pour enquêter sur la mort présumée de Roger Carlyle ou liés d'amitié avec Jackson Elias, les investigateurs vont se lancer sur la piste de l'expédition disparue. Les documents dont ils disposent vont les guider vers Erica Carlyle et l'éditeur d'Elias. En enquêtant un peu, ils vont remonter la piste de Silas N'Kwane et être confrontés au culte new yorkais de la Langue Sanglante.

À l'affiche

Jackson Elias

Ami ou connaissance des investigateurs, il les contacte pour les prévenir de sa venue à New York et de ses recherches sur l'expédition Carlyle. Il est assassiné avant de pouvoir s'entretenir avec eux.

Jonah Kensington

Propriétaire des éditions Prospero Press et éditeur de Jackson Elias. Il conserve notes et correspondance sur ses dernières recherches.

Erica Carlyle

Soeur de Roger Carlyle et unique héritière de la fortune Carlyle. Peu convaincue par la fin officielle de l'enquête, elle a d'autres problèmes à traiter maintenant et sera difficile à contacter.

Mukungu

Ce sorcier est le dirigeant du culte de la Langue Sanglante à New York. Il est la cible la plus évidente des investigateurs mais son exécution demandera beaucoup, beaucoup de prudence.

Silas N'Kwane

Propriétaire de la boutique Ju-Ju dont les sous-sols abritent les locaux du culte de la Langue Sanglante de New York.

Enjeux

• Se renseigner sur l'expédition Carlyle

Les investigateurs apprendront quels étaient les membres de l'expédition, le trajet effectué, les événements survenus lors de l'expédition et ceux qui se sont déroulés après le massacre de ses membres.

• Examiner la chambre d'hôtel d'Elias

Une fouille de la chambre où a été assassiné Elias fournira les premiers indices de la campagne aux investigateurs. Ils permettront de lancer les premières réflexions conduisant à se rendre dans les pays où les cultes de Nyarlathotep officient.

• Rencontrer Jonah Kensington

La rencontre avec l'éditeur de Jackson Elias donnera accès aux investigateurs à ses nombreuses notes. Elles leur fourniront des indices et des pistes supplémentaires.

• Obtenir un entretien avec Erica Carlyle

Un entretien avec la sœur de Roger permet d'en apprendre un peu plus sur l'expédition et ses membres. De plus, si les investigateurs ont accès à sa bibliothèque, ils pourront récupérer quelques ouvrages du Mythe.

• Visiter la Boutique Ju-Ju

Une visite dans la boutique confrontera les investigateurs avec le culte new yorkais de la Langue Sanglante. Cette rencontre marquera le début des hostilités entre les investigateurs et les cultes liés à Nyarlathotep.

Récompenses

• Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 1 point d'aplomb.

• Si les investigateurs se rendent à la boutique Ju-Ju et assistent à la cérémonie mensuelle, ils acquièrent 5 points en Mythe de Cthulhu (ou 1 point de Mythe de Cthulhu s'ils en ont déjà obtenus lors de précédentes aventures).

• Une confrontation se terminant par la destruction de la branche new yorkaise de la Langue Sanglante dans la boutique Ju-Ju va leur valoir des tas d'ennemis dès maintenant mais surtout, ils auront besoin de regagner :

- **si le test d'Intuition est réussi** : la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.

- **si le test d'Intuition est un échec** : 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre -1.

• Si les investigateurs sont passés à côté de la piste de la boutique Ju-Ju et n'ont pas mis un terme aux agissements du culte new yorkais de la Langue Sanglante, ils ne récupèrent pas de points de SAN.

• Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

Ambiance

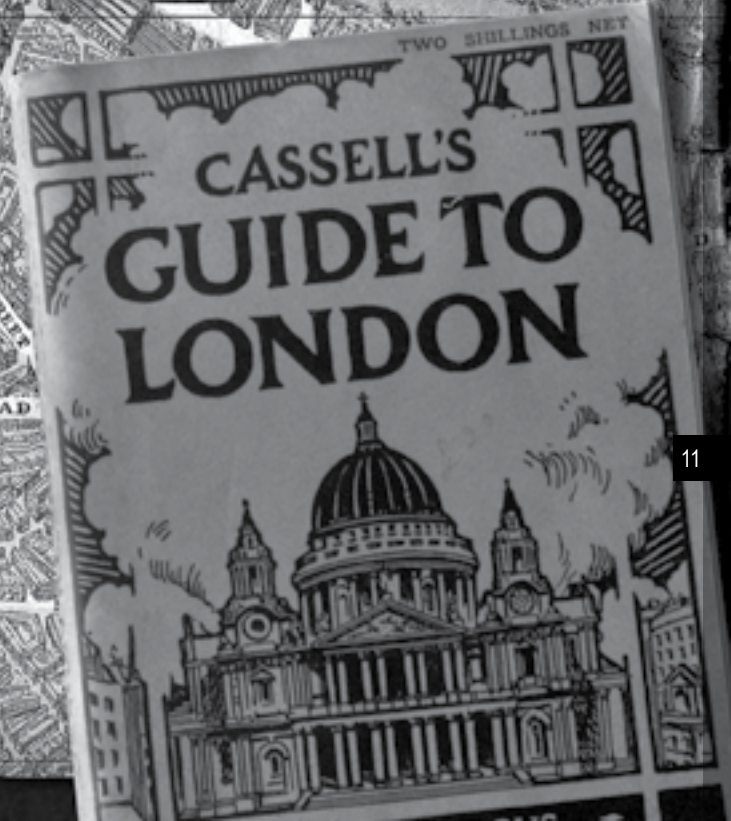
Dans ce chapitre, les investigateurs vont se retrouver à étudier de nombreux documents issus des notes d'Elias et des articles de presse liés à l'expédition Carlyle. Ils devront également faire preuve de diplomatie pour obtenir un rendez-vous avec Erica Carlyle qui pourra leur fournir des renseignements liés à l'expédition non retranscrits dans les médias. Peu de dangers attendent les investigateurs à l'exception du final dans la Boutique Ju-Ju avec les adorateurs de la Langue Sanglante. Par contre, ils vont devoir faire un choix crucial parmi les différentes pistes à suivre autour du monde.

FICHE TECHNIQUE

| | |
|-------------------------------|---------------------------|
| Investigation | ●●●●● |
| Action | ●●●●● |
| Exploration | ●●●●● |
| Interaction | ●●●●● |
| Mythe | ●●●●● |
| Style de jeu | Horreur lovecraftienne |
| Difficulté | Débutant |
| Durée estimée | ①②③④⑤ |
| Nombre de joueurs (pré-tirés) | ↓↓↓↓↓ |
| Époque | 1920's |



Londres





La fraternité du Pharaon Noir

(branche londonienne)

Adorateur de la Fraternité

(Figurant)

On en croise de deux types. L'initié participe aux soirées dans l'Essex et en connaît au sujet de la Fraternité, contrairement au traîne-savate, opportuniste et cherche-grabuge souvent payé par la Fraternité. Ils sont très souvent de type arabe, pratiquant un anglais teinté d'un fort accent, et vêtus de ce que la société peut fournir à ses pauvres en termes de costumes élimés et vieux manteaux rapiécés : une sorte de triste caricature du célèbre port anglais si distingué.

L'initié de la Fraternité

Niveau : ordinaire

(cf. tableau p. 306 de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30^e anniversaire ou p. 206 de la 6^e édition française).

Valeurs dérivées

| | |
|---------------|----|
| Impact | +2 |
| Points de Vie | 15 |
| Santé Mentale | 0 |

Compétence spécifique (ou spéciale)

| | |
|---|--------|
| Faire entrer dans la Fraternité... de force | 65% |
| Compétences | |
| Athlétisme | 50% |
| Baratin | 25% |
| Conduite | 40% |
| Serrurerie | 40% |
| Discretion | 65% |
| Mythe de Cthulhu | 1 à 5% |
| Négociation | 15% |
| Pickpocket | 15% |
| Sciences occultes | 05% |
| Vigilance | 50% |

Langues

| | |
|-----------------------------------|-----|
| Arabe/Anglais (Langue maternelle) | 45% |
| Anglais/Arabe | 25% |

Combat

| | |
|------------------|-----|
| • Cran d'Arrêt | 55% |
| • Dégâts 1D4+2 | |
| • Pied de chaise | 55% |
| • Dégâts 1D6+2 | |
| • Matraque* | 55% |
| • Dégâts 1D6+2 | |

* : Ces hommes sont des experts de la matraque. Si leur attaque est réussie, opposez les dégâts infligés à la moitié des points de CON de la victime sur la Table de Résistance. Si les dégâts l'emportent, la victime est inconsciente et perd tout de même les PV correspondants.

| | |
|-----------|-----|
| • Bagarre | 65% |
|-----------|-----|

D'abord uniquement composée de domestiques égyptiens, elle accueille depuis peu une proportion égale d'Indiens, d'Arabes et de Blancs dépravés. Le culte est assez modeste et sa hiérarchie reste toujours très égyptienne. Son nom se réfère à un avatar égyptien de Nyarlathotep qui aurait régné en secret sur l'Égypte des pharaons, invisible et omniprésent.

La Fraternité sert ici les intérêts de la Fondation Penhew (Sir Aubrey Penhew avait accompagné l'expédition Carlyle). Ses rites ont lieu en plein air dans divers sites anglais. Deux de ses principaux chefs vivent à Londres : Edward Gavigan, Directeur de la Fondation Penhew, et Tewfik al-Sayed, qui tient une petite boutique d'épices dans Soho. Ce sont deux hommes intelligents, dangereux et fous.

L'arme fétiche du culte est un gourdin court, serti d'une pointe unique. On brise d'abord les membres des blasphémateurs à l'aide de ce bâton, avant de leur enfoncer la pointe dans le cœur. La Fraternité ne signe ses crimes par aucune rune et ses membres utilisent rarement les armes à feu. Les femmes ne sont pas admises en tant que membres actifs. Dernièrement, un artiste dérangé 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 Fraternité ?

Inspirations : *Le Secret de la pyramide*, film réalisé par Barry Levinson en 1985.

Interactions avec les investigateurs

Il y a peu de chances que la Fraternité soit au courant des agissements précédents des investigateurs à moins que ce chapitre ne soit l'épilogue de la campagne. Leurs soupçons ne seront éveillés et les filatures ne débiteront que si l'on s'intéresse de trop près à leurs agissements. Rencontrer Gavigan en fait partie, bien sûr. Toute menace considérée comme sérieuse sera éliminée.

Leur mode opératoire : rôder aux coins des rues, utiliser des chauffeurs à leur solde, et quand il faut agir, plutôt de nuit, en essayant d'isoler un membre du groupe.

Effectifs

Le Culte possède une direction bicéphale, avec deux représentants, l'un européen, Edward Gavigan, responsable de la Fondation Penhew, et le second d'origine égyptienne, Tewfik al-Sayed. Les deux hommes, bien que mandatés par le Grand Prêtre du Culte au Caire, sont en fait rivaux, ce qui crée des tensions et des conflits d'intérêts. Mais ces deux hommes se valent, et chacun a besoin de l'autre, ce qui limite leurs oppositions. Il est cependant certain que si l'un pouvait prendre l'ascendant sur l'autre, il ne se gênerait pas pour l'écraser.

Le reste du Culte est composé d'adorateurs provenant de tous les milieux. Gavigan concentre autour de lui les adorateurs anglais, dont quatre personnes travaillant à la Fondation pour la sécurité des précieux artefacts de la pièce secrète, tandis qu'al-Sayed rassemble les adorateurs d'origine nord-africaine. Ceci permet une plus grande discrétion des activités. Certains adorateurs restent à temps complet dans la maison Misr, pour la surveillance ou l'étude.

En tout, le Culte compte environ trois cents à quatre cents membres, équitablement répartis entre Européens et Nord-Africains. Au cours des rituels, environ deux cents d'entre eux arrivent à se réunir de manière systématique, mais le chiffre peut varier en fonction des besoins du gadin.

La Brigade légère de Gavigan

Lorsqu'il a besoin de réaliser de petits travaux nécessitant des interventions discrètes sur le territoire britannique ou à l'étranger, Gavigan dispose d'un petit groupe de trois hommes prêts à tout. Il s'agit de Sir Loyd-Magham, de Monsieur Petiboo

et de George Bayley. Monsieur Petiboo est l'homme qui a suivi Elias jusqu'à New York et qui a indiqué son hôtel au culte de la Langue Sanglante.

Ces trois hommes font partie des adorateurs qui convoient les objets ou les livres du Mythe vers d'autres destinations. Ce sont également des tueurs implacables. Si Gavigan juge les investigateurs dangereux, ou s'il est informé de leur progression par un autre membre du Grand Projet, il lancera ses chiens sur les traces des gèneurs.

De son côté, Gavigan ne quittera pas Londres, car il a trop peur que Tewfik ne le double au sein du Culte. Cependant, il n'aura pas d'autre choix que d'obtempérer si un ordre de Shakti l'enjoint à se rendre à l'étranger. On peut d'ailleurs imaginer que Gavigan se déplace pour le grand final, invité par Penhew à assister au décollage de la fusée.

Rites

Les cérémonies, que ce soient celles des nuits sans lune ou les cérémonies sexuelles plus fréquentes, se déroulent à l'extérieur, autour d'un obélisque (localisé sur la carte de l'Île) abondamment gravé de hiéroglyphes. Il est taillé dans une pierre noire apportée d'un autre monde. Les hiéroglyphes sont un poème à la louange du Pharaon Noir. Des anneaux de fer fixés dans la pierre servent à lier les poignets des victimes sacrificielles, généralement quatre, une pour chaque coin de l'obélisque.

Les cérémonies se déroulent toujours de nuit, au plus fort de l'obscurité. Des torches éclairent la scène. Les investigateurs devront sérieusement se rapprocher s'ils veulent discerner autre chose qu'une agitation confuse et la danse des flammes. Les tuniques des adorateurs oscillent au rythme d'une musique orientale — flûtes, tambourins, ouds, petites cymbales, etc. Gavigan et Tewfik donnent le bon exemple en assistant à toutes les cérémonies. Ils portent tous deux l'habit de prêtre et les sceptres jumeaux qui leur confèrent un pouvoir considérable. Les rituels de la Fraternité sont plus formels et complexes que ceux de la Langue Sanglante, mais ils n'en sont pas moins barbares.

Le rite de mort

Il a lieu tous les mois lunaires. Les victimes sont lentement et méthodiquement battues à mort ; un ultime coup de pointe dans le cœur apporte le coup de grâce. Lorsque le dernier sacrifié trépassé,

1D3 Shantaks atterrissent au milieu des adorateurs (caractéristiques ci-contre). Les fidèles font assaut de violence pour enfourcher ces monstres (à raison d'un par monture) qui doivent les emporter vers Azathoth et sa cour infernale. Aucun d'entre eux n'est jamais revenu bien sûr. Les laissés pour compte se consolent en dévorant les cadavres des sacrifiés. Lorsqu'il n'en reste plus que les os, un sortilège de Flétrissement vient pulvériser ces restes.

Ces cérémonies sont abominables et un tel spectacle est à peine soutenable, même à bonne distance. Les investigateurs perdent 1/1D6 points de SAN pour la cérémonie et 0/1D6 pour les Shantaks. Perturber le rite de mort soulève la fureur des adorateurs. Tous se précipitent en brandissant leur gourdin à pointe, tandis que Gavigan et Tewfik lancent leurs sortilèges.

Le traîne-savate de l'Empire britannique

Niveau : faible

(cf. tableau p. 306 de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30^e anniversaire ou p. 206 de la 6^e édition française).

Valeurs dérivées

| | |
|---------------|----|
| Impact | 0 |
| Points de Vie | 12 |
| Santé Mentale | 0 |

Compétence spécifique (ou spéciale)

| | |
|-----------------------|-----|
| Harceler et provoquer | 60% |
| Compétences | |
| Athlétisme | 30% |
| Discretion | 30% |
| Sciences occultes | 05% |
| Vigilance | 40% |

Langues

| | |
|-----------------------------------|-----|
| Arabe/Anglais (Langue maternelle) | 40% |
| Anglais/Arabe | 20% |

Combat

| | |
|--------------------------------|-----|
| • Cran d'Arrêt | 45% |
| • Dégâts 1D4 | |
| • Pied de chaise | 45% |
| • Dégâts 1D6 | |
| • Garrot | 45% |
| • Dégâts 1D3/rd | |
| FOR contre FOR pour se dégager | |
| • Bagarre | 55% |



Fiche résumé

Où d'inquiétantes découvertes attendent les investigateurs dans le brouillard londonien. Ils y croisent divers magiciens et entités aux pouvoirs fantastiques.

En quelques mots...

Les investigateurs arrivent à Londres avec pour contacts Mickey Mahoney, le rédacteur en chef du « Scoop », et James Barrington, l'inspecteur de Scotland Yard que Jackson avait rencontré avant son retour à New York. Ils vont s'entretenir avec Edward Gavigan, directeur de la Fondation Penhew et Grand Prêtre de la fraternité du Pharaon Noir. Une surveillance de Gavigan les conduira vers l'autre Grand Prêtre du culte, Tewfik al-Sayed, et le club La Pyramide Bleue fréquenté par les deux hommes. Depuis le club, la piste remontera jusqu'à la propriété campagnarde de Gavigan où se déroulent les rituels sacrificiels de la Fraternité.

Enjeux

- **Contacter Mickey Mahoney et James Barrington.** Jackson Elias s'est entretenu avec eux avant de rejoindre New York. Les investigateurs pourront découvrir les pistes qu'il suivait à Londres. De plus, ces deux individus peuvent leur fournir informations, ressources et contacts.
- **S'entretenir avec Edward Gavigan.** Le directeur de la Fondation Penhew apportera aux investigateurs des informations sur Sir Aubrey Penhew et l'expédition Carlyle. En revanche, cet entretien marquera également le début de leur surveillance par la fraternité du Pharaon Noir. Certains ouvrages et objets liés au Mythe se trouvent dans une pièce secrète de la Fondation.
- **Se rendre au club La Pyramide Bleue.** Les investigateurs seront abordés par la danseuse Yalesha. Elle leur fournira des informations sur la Fraternité ainsi que l'identité d'un de ses membres. Ils apprendront ainsi qu'une fois par mois, Tewfik al-Sayed emmène un groupe d'individus à bord d'un camion à l'extérieur de la ville.
- **Localiser la demeure campagnarde de Gavigan.** Suivre le camion de Tewfik al-Sayed conduira les investigateurs à la maison Misr. Le lieu, bien gardé, est le site cérémoniel de la Fraternité. Ils seront témoins d'un rituel incluant la venue de

créatures monstrueuses. Ils pourront découvrir d'autres indices liés à l'expédition, ainsi que des objets et ouvrages du Mythe dans l'atelier de Gavigan.

Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 1 point d'Aplomb.
- Si les investigateurs se rendent à la maison Misr et assistent à un rite de mort ou un rite sexuel, ils acquièrent 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Si les investigateurs ont découvert la véritable nature de Ssathasaa, ils reçoivent 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Le démantèlement de la branche londonienne de la Fraternité leur permet de regagner :
 - si le test d'Intuition est réussi : la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre,
 - si le test d'Intuition est un échec : 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.
- Si les investigateurs ne se sont pas rendu à la maison Misr et n'ont pas mis un terme aux agissements du culte londonien, ils ne récupèrent aucun point de SAN.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

Ambiance

Dans ce chapitre, les affaires sérieuses vont débiter. Dès que les investigateurs s'entretiennent avec Edward Gavigan, ils seront sous la surveillance de la Fraternité. Tandis qu'ils remonteront les pistes laissées par Elias, ils découvriront les affaires du culte, avec pour conséquence d'être épiés, menacés, voire attaqués par ses membres s'ils s'obstinent. En parallèle, l'une des pistes laissées par Elias conduira les investigateurs vers une affaire n'ayant aucun lien avec l'expédition, mais tout aussi meurtrière : un peintre aliéné et un homme serpent. Enfin, le final à la villa Misr où se déroulera un rituel en présence de plusieurs créatures monstrueuses risque de mettre à mal la santé mentale et la vie des investigateurs.

À l'affiche

Mickey Mahoney

Journaliste et rédacteur « Le Scoop » à Londres. Elias s'est entretenu avec lui et a fouillé ses archives pour enquêter sur le culte de la Fraternité.

James Barrington

Inspecteur à Scotland Yard. Il enquête sur une série de meurtres rituels. Elias lui a appris que ces meurtres étaient l'œuvre du culte égyptien la fraternité du Pharaon Noir.

Edward Gavigan


Directeur de la Fondation Penhew et Grand Prêtre de la fraternité du Pharaon Noir. Dès qu'il rencontre les investigateurs, il accorde une importance toute particulière à leurs découvertes et à leurs agissements.

Tewfik al-Sayed

Propriétaire d'une boutique d'épices et second Grand Prêtre de la Fraternité.

FICHE TECHNIQUE

| | |
|-------------------------------|---------------------------|
| Investigation | ●●●●● |
| Action | ●●●●● |
| Exploration | ●●●●● |
| Interaction | ●●●●● |
| Mythe | ●●●●● |
| Style de jeu | Horreur Lovecraftienne |
| Difficulté | Éprouvé |
| Durée estimée | ①②③④⑤⑥ |
| Nombre de joueurs (pré-tirés) | ↓↓↓↓↓ |
| Époque | 1920's |



« Le soleil se couchait quand nous avons escaladé cette falaise et fait le tour de la mosquée moderne de Méhémet Ali, risquant même notre regard, du haut du parapet vertigineux, sur Le Caire de légende - la ville mystérieuse enluminée de dômes sculptés, de minarets éthérés et jardins flamboyants... Le grand dôme romain du nouveau musée culminait bien au-dessus de la ville, et derrière, le fabuleux Nil Jaune, père des éons et des dynasties... »

- H.P. Lovecraft & Harry Houdini, *Prisonnier des Pharaons*

Égypte

Animalerie

Les caractéristiques des crocodiles du Nil, des éléphants africains, des lions et des rhinocéros figurent dans le livre de règles. Les autres animaux que l'on a des chances de rencontrer en Égypte sont les chameaux, les hippopotames, les hyènes, les chacals et les vautours. Pour ces derniers, reportez-vous aux caractéristiques du condor.

Dromadaire

(*Camelus dromedarius*)

Créatures natives des déserts africains, ces camélidés à une seule bosse ont une valeur inestimable pour les nomades des déserts égyptiens, libyens et sahariens. Facilement domestiqués et montés, ils fournissent transport, nourriture, lait et abri à leurs maîtres. Les femelles mettent bas tous les deux ans, et le petit reste auprès de sa mère jusqu'à son sevrage, à un an et demi.

Hippopotame du Nil

(*Hippopotamus amphibius*)

Plus à l'aise dans l'eau que sur la terre, ces barriques grises à pattes ne sont pas les animaux comiques souvent décrits dans la littérature. Pendant la saison des amours, ils défendent férocement leur territoire et les mâles attaquent toute créature qui s'aventure dans leur secteur de rivière avec leurs défenses qui mesurent de 20 à 30 cm. Ils passent l'essentiel de la journée presque complètement sous l'eau et sortent des lacs et des rivières au crépuscule pour se nourrir d'herbes et de broussailles qu'ils trouvent près de la rive. Quand ils sont énervés, une sueur rose apparaît sur leur tête ; on pensait autrefois que cette transpiration était du sang.

| Carac. | Dés | Moyenne |
|--------|--------|---------|
| FOR | 6D6+15 | 36 |
| CON | 6D6+6 | 20-21 |
| TAI | 6D6+15 | 36 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 2D6 | 7 |

Valeurs dérivées

| | |
|---------------|---------------|
| Mouvement | 7 / 12 (nage) |
| Points de Vie | 28 |
| Impact moyen | +8 |

Compétences

| | |
|----------------------|-----|
| Attaquer les bateaux | 40% |
| Se cacher dans l'eau | 85% |

Armes

| | |
|---------------------|-----|
| • Morsure | 40% |
| Dégâts : 1D8+4 +imp | |

Protection : 3 points de peau épaisse

Habitat : Les fleuves et lacs d'Afrique



Informations pratiques

L'arrivée en Égypte

Les investigateurs accostent en Égypte à Port Saïd (l'extrémité nord du canal de Suez) ou à Alexandrie. Dans les deux cas, plusieurs trains partent pour Le Caire tous les jours. (Cf. Infos pratiques du Caire pour plus de renseignements, page 26).

Les investigateurs doivent obtenir un visa et se faire enregistrer comme étrangers dès leur arrivée en Égypte. Un nouvel enregistrement doit être obtenu au Caire. Dans un cas comme dans l'autre, il leur faudra des passeports valides. Au Caire, ces formalités demandent une visite à « La Mugamma », un bâtiment administratif sur Midan Tahrir (Place de la Libération).

Vie quotidienne

Langue(s)

Les Égyptiens parlent tous une version personnalisée de l'arabe et avec le protectorat britannique, de nombreux jeunes parlent couramment anglais. De plus, la réputation internationale de l'Égypte apporte, à chaque saison touristique, une importante pratique des langues étrangères.

Il n'est donc pas rare que certains égyptiens parlent deux ou trois langues différentes et connaissent les notions de plusieurs autres.

Dans les quartiers touristiques, les investigateurs ne devraient pas rencontrer de véritables problèmes. Toutefois, connaître les bases de la langue arabe pourrait leur ouvrir bien des portes (ou éviter bien des confusions) car dans les quartiers les plus isolés, les habitants n'ont pas bénéficié de l'ouverture du pays...

Quoi qu'il en soit, le guide local reste une très bonne alternative pour circuler en ville, que ce soit pour éviter de s'égarer ou simplement circuler sans être assailli par les vendeurs ou autres guides à la sauvette (Cf. Drogman, l'utilité des guides, dans les Infos pratiques du Caire, page 27).

Langues

rencontrées dans ce chapitre

- Araméen : employée pour exprimer des idées religieuses
- Assyrien : héritée de l'écriture sumérienne, au moyen de signes cunéiformes
- Copte : langue afro-asiatique descendant de l'égyptien ancien
- Égyptien démotique : écriture ancienne égyptienne à partir d'un alphabet et non de symboles comme les hiéroglyphes
- Grec classique : langue grecque du IX^{ème} au IV^{ème} siècle av. J.-C.
- Hébreu
- Hiéroglyphes égyptiens
- Latin

Monnaie

La monnaie nationale est la Livre Égyptienne (£E) - en arabe, la guinay. La Livre se subdivise en 100 piastres (P.T.). Les égyptiens utilisent aussi le millième (10 mill. pour 1 P.T.).

La £E est une pièce d'or, la piastre, une pièce d'argent ou de nickel et le mill. est en bronze.

Les taux de change de la £E varient constamment pendant les années 20. Les voyageurs obtiendront généralement un change plus favorable de leurs espèces étrangères auprès des changeurs des marchés mais cela n'est pas sans risque.

Pour les besoins du jeu, considérez que les livres anglaises et égyptiennes sont

interchangeables. Le papier monnaie américain sera accepté ou pas, à votre convenance. Les dollars d'argent, et plus particulièrement les pièces mexicaines que l'on retrouve dans le monde entier, devraient toujours être bien reçus.

Banques

Dans les années 1920, les grandes banques anglaises sont toutes présentes en Égypte. Les « Big-Five » sont Barclays, Lloyds, Midland, National Provincial et Westminster.

La seule banque non-britannique à gagner de l'importance est la Banque Misr (càd la banque de l'Égypte), fondée en 1920.

Forces de l'ordre & Port d'arme

Le port d'arme est autorisé aux Européens, mais pas aux indigènes, s'agissant d'une colonie britannique.

On considérera que les armes doivent faire état d'une déclaration auprès des autorités policières de la ville du Caire lors de l'arrivée dans la ville, le déclarant se retrouvant titulaire d'un permis, et que les armes de gros calibre ne peuvent pas être portées ostensiblement - ceci afin de ne pas créer de problème.

Des armes peuvent être achetées dans les marchés, cependant le prix ne sera pas en rapport avec la puissance ou la qualité de l'arme - uniquement de sa rareté locale, ou de la météo locale. Bien souvent, le vendeur ne s'intéresse à l'existence d'un permis que si la police tourne dans les parages.



Communications

Dans les années 20, le courrier reste la solution la plus répandue (et la plus fiable) pour communiquer en Égypte. On trouve des bureaux de poste un peu partout dans les grandes villes et les hôtels font office de relais postaux pour la majorité des visiteurs étrangers.

Le téléphone est encore peu développé et seuls les administrations les plus importantes et quelques grands hôtels en sont équipés. Mais être doté d'une installation si moderne ne garantit pas son (bon) fonctionnement.

Il faut parfois attendre de longues heures pour parvenir à joindre son interlocuteur. Pour les appels à l'international, le temps d'attente peut atteindre jusqu'à 10 heures.

En 1925, seule la radio « à ondes courtes » est utilisée mais les journaux restent le meilleur vecteur d'informations.

Journaux

Voir ceux du Caire, page 27.

Religion(s)

Près de 90% de la population est de confession musulmane. Le reste appartient à l'Église copte. L'Islam prévaut dans la vie de tous les jours. Peu de gens effectuent les cinq prières quotidiennes, mais presque tous les hommes répondent à l'appel du muezzin le vendredi matin. Les deux communautés religieuses sont censées cohabiter en toute cordialité, mais les affrontements violents sont courants et les Coptes parlent volontiers de discrimination à leur encontre.

Hyène

(*Hyaena hyaena*)

Carnassier de type canidé vivant en meute, la hyène est particulièrement connue pour son cri - un sinistre ricanelement. Quand il retentit la nuit, des hommes forts ont même tremblé de peur. Les hyènes vivent et se déplacent en groupes de 8 à 14 individus. Les femelles donnent naissance à deux chiots une fois par an. Le premier né, bien qu'agé d'à peine quelques minutes, attaque systématiquement le deuxième dès qu'il apparaît et le tue. Ces animaux s'en prennent rarement aux humains.

| Carac. | Dés | Moyenne |
|--------|--------|---------|
| FOR | 2D6+12 | 19 |
| CON | 3D6 | 10-11 |
| TAI | 1D6+6 | 9-10 |
| DEX | 2D6+8 | 15 |

Valeurs dérivées

| | |
|----------------------|----|
| Mouvement | 12 |
| Points de Vie moyens | 10 |
| Impact moyen | +2 |

Compétences

| | |
|-------------------------------|-----|
| Briser les os | 40% |
| Détecter la nourriture cachée | 80% |
| Démembrer un cadavre | 60% |
| Discretion | 75% |
| Pister | 30% |

Armes

| | |
|-----------------|-----|
| • Morsure | 30% |
| Dégâts 1D8 +imp | |

Protection : 2 points de peau épaisse et de fourrure.

sécurité si quelqu'un comme Nigel Wassif (un personnage de ce chapitre) acceptait de l'adopter ou de le protéger (une situation inspirée de *Kim*, le roman de Kipling). Les investigateurs risquent leur vie pour la sauvegarde de tels innocents - Ma'muhd personnifiée une partie du fardeau qui est le leur.

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. 306 de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30^e anniversaire ou p. 206 de la 6^e édition française).

Valeurs dérivées
Impact -2
Points de Vie 7
Santé Mentale 90

Compétence spécifique (ou spéciale)
Indiquer le chemin, entre autres 65%

Compétences
Athlétisme 80%
Serrurerie 30%
Discrétion 70%
Sciences occultes 05%
Vigilance 50%

Langues
Langue maternelle (Arabe) 45%
Anglais 15%

Combat
• Bagarre 60%

Sortir

Hôtellerie

« Nous descendîmes au Sheppard's Hotel où nous mena un taxi filant le long de larges avenues modernes ; et dans le service parfait de son restaurant, de ses ascenseurs et de son luxe anglo-américain partout présent, l'Orient mystérieux et son passé immémorial semblaient vraiment très loin. »

- H.P. Lovecraft & Harry Houdini,
Prisonnier des Pharaons

Les meilleurs hôtels du Caire relèvent du standard international. On s'y habille pour dîner. Même les établissements de seconde classe sont bien équipés, avec éclairage électrique, baignoires et toilettes pour chaque chambre. La plupart sont généralement pleins pendant la saison touristique (janvier à mars). Les investigateurs devraient réserver, soit par télégramme dès leur arrivée à Alexandrie ou Port-Saïd, soit par le biais d'une agence de voyage. En été, de nombreux hôtels sont fermés ; ceux qui restent ouverts baissent leurs prix pour attirer les rares visiteurs.

Tous les prix annoncés par la suite comprennent la chambre, le petit déjeuner et le repas du soir, sauf indication contraire.

• **Le Sheppard's Hotel, hôtel de première classe.** 8 Sharia Kamil, entre Sharia Alfi Bey et Sharia Dubré, 350 chambres, possibilité de suites, à partir de 160 P.T. la nuit. Ouvert du 1er novembre au 15 mai, fermé pendant l'été. Le Sheppard's est un must. Départ de chaque expédition, safari ou visite remarquable, ses couloirs regorgent de millionnaires en casques coloniaux de toutes les nations.

Même si le confort et la nourriture ne surpassent pas ceux de bien d'autres hôtels du Caire, c'est ici que l'on rencontre les gens influents. À cinq mi-



Le Continental Savoy

nutes de la gare et du centre de la vie mondaine cairote, le voyageur sérieux ne peut pas se permettre de descendre ailleurs qu'au Sheppard's, dont la réputation est bien méritée.

• **Le Continental Savoy.** 2 Sharia Kamil sur la place de l'Opéra, entre Sharia Bu-lak et Sharia Maghrabi. 400 chambres, des suites ; 140 P.T. la nuit pour une chambre, tarif inférieur de mai à novembre. Un bon hôtel fréquenté par les Allemands et autres touristes européens et les Britanniques de la classe moyenne.

• **Le Victoria & New Khedival.** 2 Sharia Nubar Pasha. 120 chambres ; à partir de 100 P.T. la nuit. Propriétaire J. Vocles. Ouvert toute l'année. Un bon hôtel très apprécié par les visiteurs fortunés des pays africains et orientaux.



Façade du Sheppard's Hotel

SHEPHEARD'S HOTEL - CAIRO



Vue générale



Hall d'entrée



Salon



Restaurant



Salon



Restaurant

Fiche résumé

Où les investigateurs comprennent le terrible passé de ce pays, lancés sur les traces de l'expédition, et quelle conspiration menace le monde.

En quelques mots...

La venue des investigateurs au Caire est probablement liée à Faraz Najir. Ce dernier pourra leur fournir des informations sur la Fraternité Noire et l'expédition Carlyle. En parallèle, ils pourront découvrir les légendes liées au Pharaon Noir et à la Reine Nitocris auprès du Dr. Kafour au Musée Égyptien. Celle-ci est sur le point d'être ressuscitée par les adorateurs de la Fraternité. Enfin ce chapitre marquera la rencontre des investigateurs avec Nyarlathotep ; dans son sanctuaire ils découvriront ses intentions.

Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 2 points d'aplomb.
- Si les investigateurs ont rencontré Nyarlathotep et se sont entretenus avec ce dernier, ils obtiennent 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Si les investigateurs assistent à un rituel dans la Grande Salle de Nyarlathotep, ils obtiennent également 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Empêcher la résurrection de Nitocris et/ou démanteler le culte égyptien de la Fraternité, leur permet de regagner :
 - si le test d'Intuition est réussi : la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.
 - si le test d'Intuition est un échec : 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre -1.
- Si les investigateurs n'ont pas empêché la résurrection de Nitocris et n'ont pas mis un terme aux agissements du culte égyptien, ils ne récupèrent pas de points de SAN.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

Enjeux

- **Retrouver Faraz Najir.** C'est logiquement la première source d'informations des joueurs à leur arrivée. Il pourra leur fournir des informations précieuses : ce que cherchait Roger Carlyle, l'identité de son représentant au Caire, le vol d'une momie découverte par l'expédition Clive, la convoitise de la Fraternité concernant un objet gardé dans la Mosquée Ibn Touloun...
- **Se rendre au Musée Égyptien.** Ce musée dispose d'une vaste collection de documents occultes et le Dr Kafour y sera une aide précieuse pour les investigateurs. C'est un expert en sciences occultes qui peut les renseigner sur les expéditions Carlyle et Clive, l'histoire et les légendes du Pharaon Noir...
- **Empêcher la résurrection de la Reine Nitocris.** Les investigateurs devront contrecarrer les plans de la Fraternité en empêchant le vol de la ceinture de Nitocris à la mosquée Ibn Touloun ou le rituel de résurrection dans le temple souterrain de la secte.
- **Découvrir le sanctuaire de Nyarlathotep dans la Pyramide Inclinée.** C'est dans ce lieu que les investigateurs découvriront les desseins de Nyarlathotep, dont la localisation des endroits voués à être les pierres angulaires de ce terrifiant projet. Le Dieu fera son apparition et s'entre-tiendra avec eux ; cette rencontre les marquera à jamais.

Ambiance

Le Caire est une ville-clé. Les investigateurs qui survivent aux dangers du Caire savent quelles sont les intentions de Nyarlathotep et peut-être même comment contrecarrer ses plans. Bien des personnages non-joueurs de ce chapitre sont susceptibles d'apporter une aide inestimable aux investigateurs qui obtiennent leur amitié. Les adorateurs égyptiens sont puissants, aussi attendez-vous à ce que la folie et la mort guettent les investigateurs.

C'est peut-être la première fois que les investigateurs se retrouvent en pays véritablement étranger. Maintenez sans faiblir les barrières culturelles et linguistiques du chapitre - ces obstacles du monde réel apportent beaucoup à l'atmosphère et au jeu de rôle. Le Caire offre ses rues grouillantes, ses vêtements et coutumes exotiques, ses ruines, mystères, maladies, dangers, intrigues politiques et richesses fabuleuses. Enfin les journaux de langue anglaise comme le Bulletin du Caire constituent des sources d'informations évidentes.

À l'affiche

Faraz Najir

Marchand d'antiquités, il a travaillé pour l'expédition Carlyle. Étroitement surveillé par la Fraternité, il sera d'une grande aide si les investigateurs parviennent à l'apprivoiser.

Dr Ali Kafour

Conservateur au Musée du Caire, il aidera les investigateurs à comprendre ce qui se passe avec la Fraternité, et leur donnera quelques petites astuces bien utiles.

Omar Shakti

Grand prêtre de la fraternité du Pharaon Noir depuis des siècles, il regarde avec circonspection l'humanité et les anciens membres de l'expédition Carlyle.

Nitocris

Ancienne égypte du Pharaon Noir, elle attend d'être ressuscitée pour se lancer à la conquête du monde.

Auguste Loret

Ancien intermédiaire de Carlyle, il s'adonne à la drogue pour fuir la folie qui le talonne depuis qu'il a assisté à certaines choses dans la Pyramide inclinée.

FIGHE TECHNIQUE

| | |
|-------------------------------|----------------|
| Investigation | ●●●●● |
| Action | ●●●●● |
| Exploration | ●●●●● |
| Interaction | ●●●●● |
| Mythe | ●●●●● |
| Style de jeu | ●●●●● |
| Difficulté | Horreur |
| Durée estimée | Lovecraftienne |
| Nombre de joueurs (pré-tirés) | Éprouvé |
| Époque | 1920's |



| | |
|---------------------------------|-----|
| Mythe de Cthulhu | 15% |
| Négociation | 65% |
| Persuasion | 60% |
| Psychologie | 50% |
| Sciences de la terre : géologie | 25% |
| Sciences formelles : astronomie | 40% |
| Sciences humaines : | |
| - anthropologie | 35% |
| - archéologie | 95% |
| - droit (des Archéologues) | 90% |
| - histoire égyptienne | 95% |
| Sciences occultes | 80% |
| Vigilance | 50% |

| | |
|--|-----|
| Langues | |
| Langue maternelle (Arabe) | 90% |
| Anglais | 65% |
| Copte | 25% |
| Égyptien Démotique | 65% |
| Français | 80% |
| Grec | 40% |
| Hébreu | 60% |
| Hiéroglyphes Égyptiens | 90% |
| Latin | 40% |
| Combat | |
| • Bagarre | 25% |
| Dégâts : Loupe (aucune valeur de combat) | |

Grimoire
Chant de Thoth, Sceau d'Isis, Voix de Râ. Tous ces sortilèges appartiennent à la magie rituelle égyptienne et nécessitent une longue cérémonie et divers composants spécifiques. Tous figurent dans le Grimoire Inférieur. Vous pouvez en ajouter d'autres si vous le désirez.

Le musée du Caire

Même si les investigateurs négligent d'une manière ou d'une autre le Bulletin du Caire, le Musée égyptien reste la source d'informations la plus évidente et la plus ordonnée sur le Mythe en Égypte. Ils y rencontrent le Dr Ali Kafour par hasard ou après un harassant marathon bureaucratique.

Le Musée possède une vaste collection de documents occultes égyptiens, généralement des papyrus couverts de hiéroglyphes. Il détient aussi un exemplaire complet de *l'Al-Azif* (*Le Necronomicon*) dans la version arabe d'Abdul al-Hazred. Le Dr Kafour est l'expert en occultisme du musée et gère donc cette collection. Des questions sur l'expédition Carlyle ou le Pharaon Noir excitent son intérêt. Si les investigateurs cachent leurs intentions sous le couvert de recherches anodines, le bon docteur s'excuse auprès d'eux, il est très occupé. Le noyau de la collection occulte est entreposé dans une série de chambres fortes souterraines aux épaisses parois d'acier (afin de protéger les documents des crues du Nil tout proche). Les murs de ces chambres ont une FOR uniforme de 100 ; les portes ont une FOR de 130 et sont fermées par d'excellents verrous à combinaison conçus et usinés à Munich. Le Dr Kafour a mémorisé les combinaisons ; un exemplaire de celles-ci est conservé dans les bureaux ultra-protégés de la « Munchen Geldschrankwerk » ; un autre repose dans une enveloppe cachetée placée dans le coffre personnel (FOR 50) du Directeur des Antiquités, au premier étage du Musée. À l'insu de tous, le Dr Kafour a protégé la totalité de la collection par un rituel de protection égyptien de force (POU 16) ; voir ci-dessous le sortilège Sceau d'Isis du Grimoire Inférieur pour plus de renseignements.

Sortilège : Sceau d'Isis

Ce sortilège protège contre la magie tous les objets inanimés se trouvant dans un cube de 15 mètres d'arête. Il coûte 1 point de Santé Mentale et un nombre variable de points de Magie. Le rituel dure 1 heure. Pour qu'un sort (de détection ou de combat) lancé sur un objet se trouvant dans la zone protégée soit efficace, il faut d'abord réussir à vaincre sur la Table de Résistance les points de Magie investis dans le sceau. Le Sceau d'Isis n'est pas une barrière physique, il ne peut être employé pour protéger les êtres vivants.

Même si le Dr Kafour autorise un examen de la collection, les investigateurs doivent encore être capables de déchiffrer les hiéroglyphes et les écritures hiératiques de diverses écoles et dynasties, ainsi que l'égyptien démotique, le copte, l'arabe, le grec, le latin, l'araméen et l'hébreu. S'ils ont réussi à exciter sa curiosité, le Dr Kafour se charge d'une partie des recherches.

Les renseignements apportés par Kafour

L'expédition Carlyle

Le Dr Kafour pense que l'expédition Carlyle a découvert quelque chose sur le Pharaon Noir, qu'elle a mis à jour un secret qui, d'une manière ou d'une autre, est à l'origine du massacre kényan. Sir Aubrey étudiait depuis longtemps le Pharaon Noir. Le Dr Kafour et lui avaient discuté du sujet à diverses reprises et échangé certains renseignements.

Lors de son dernier passage en Égypte, Sir Aubrey n'a pas cherché à voir Kafour. Celui-ci a bien pris l'initiative d'une petite visite sur le site de Dhashûr, mais Sir Aubrey s'est débarrassé de lui sans ménagement. Il avait changé, se souvient Kafour : il paraissait plus jeune et plus renfermé, à la fois distant et étrangement cruel.

Le Pharaon Noir dans l'Histoire

À la fin de la Troisième Dynastie, un certain Nephren-Ka arrive en Égypte. C'est un puissant sorcier qui, d'un claquement de doigt, sème mort et folie sur ses ennemis. Les histoires prétendent qu'il vient d'une antique cité des déserts arabes, Irem, la Cité des Piliers. L'endroit est mentionné dans *l'Al-Azif* et redouté de tous ceux qui en ont connaissance.

Nephren-Ka restaure le culte d'un dieu antique et abominable, le Pharaon Noir. Rapidement, Nephren-Ka et le dieu se confondent dans les esprits et le sorcier passe à la postérité sous le nom de Pharaon Noir. Nul ne peut maintenant faire la part de la légende et de l'Histoire. Pendant de nombreuses années, le Pharaon Noir et les successeurs de Djeser, les pharaons de la IIIe Dynastie, s'affrontent pour le contrôle du pays, mais le pouvoir du Pharaon Noir est tel que ses adversaires disparaissent sans laisser vraiment de traces. Entre-temps, Nephren-Ka règne sur le Nil et ses peuples jusqu'à l'apparition de Snéfrou, le fondateur de la IVe Dynastie. Celui-ci, aidé de la déesse Isis, réduit à néant les maléfices du sorcier et exécute Nephren-Ka.

| | |
|----------------|---|
| Salles 1 à 13 | Monuments de l'ancien empire (Ie-Xe Dynasties) |
| Salles 14 à 21 | Monuments du moyen empire (XIe-XVIIe Dynasties) |
| Salles 22 à 34 | Monuments du nouvel empire (XVIIIe-XXXe Dynasties) |
| Salles 35 à 48 | Monuments des basses époques (XXXIe-XXXIVe Dynasties) |

| | |
|----------------|---|
| Salles 50 à 72 | Monuments divers |
| Salle 50 | Poids, mesures et architecture de l'Égypte ancienne |
| Salle 51 | Industries |
| Salle 52 | Ameublement |
| Salle 53 | Suite de l'ameublement |
| Salle 54 | Art du dessin |
| Salle 55 | Sculpture |
| Salle 56 | Écritures sur ostraca |
| Salle 57 | Écriture sur papyrus |
| Salle 58 | Objets funéraires |
| Salle 59 | Suite des objets funéraires |
| Salle 60 | Suite des objets funéraires |
| Salle 61 | Suite des objets funéraires |
| Salle 62 | Papyrus funéraires |
| Salle 63 | Objets historiques |
| Salle 64 | Objets funéraires |
| Salle 65 | Suite des objets funéraires |
| Salle 66 | Industries |
| Galerie 67 | Objets civils |
| Salle 68 | Céramique |
| Salle 69 | Vêtement |
| Salle 70 | Bijoux et suite des objets civils |
| Salle 71 | Scarabées |
| Salle 72 | Objets du culte |

Salles 73 et 74 Botanique et minéralogie

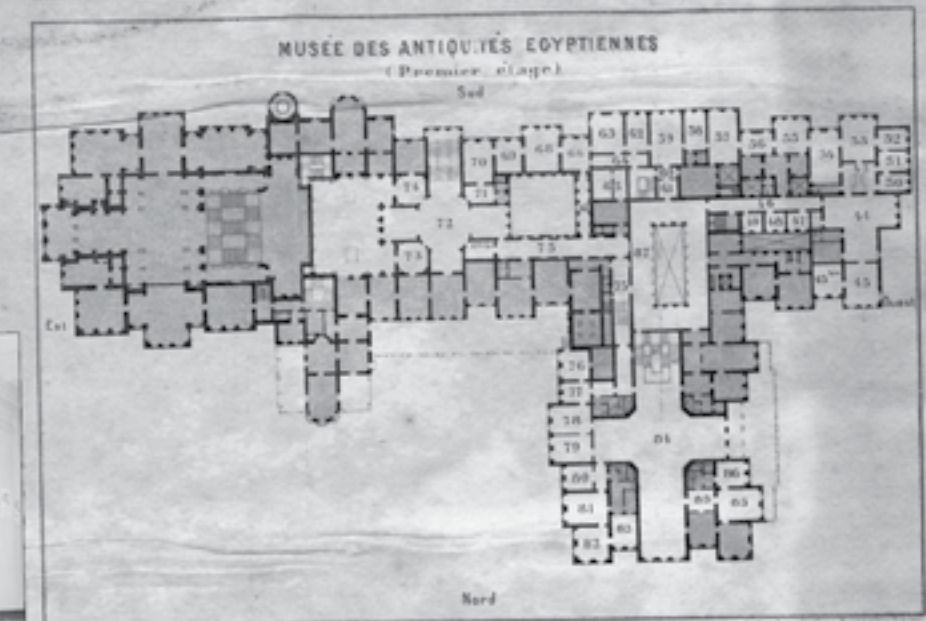
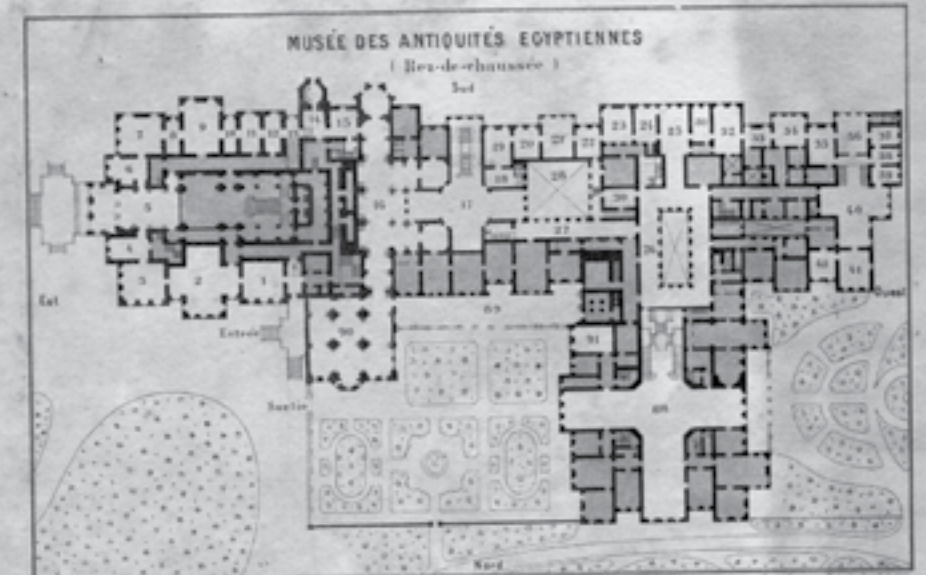
Galerie 75 Sarcophages


Salles 76 à 86 Les grandes découvertes de Deir-el-Bahari

Salles 87 et 88 Objets et monuments funéraires

Salle 87 Objets funéraires
Salle 88 Monuments funéraires

MUSÉE DU CAIRE

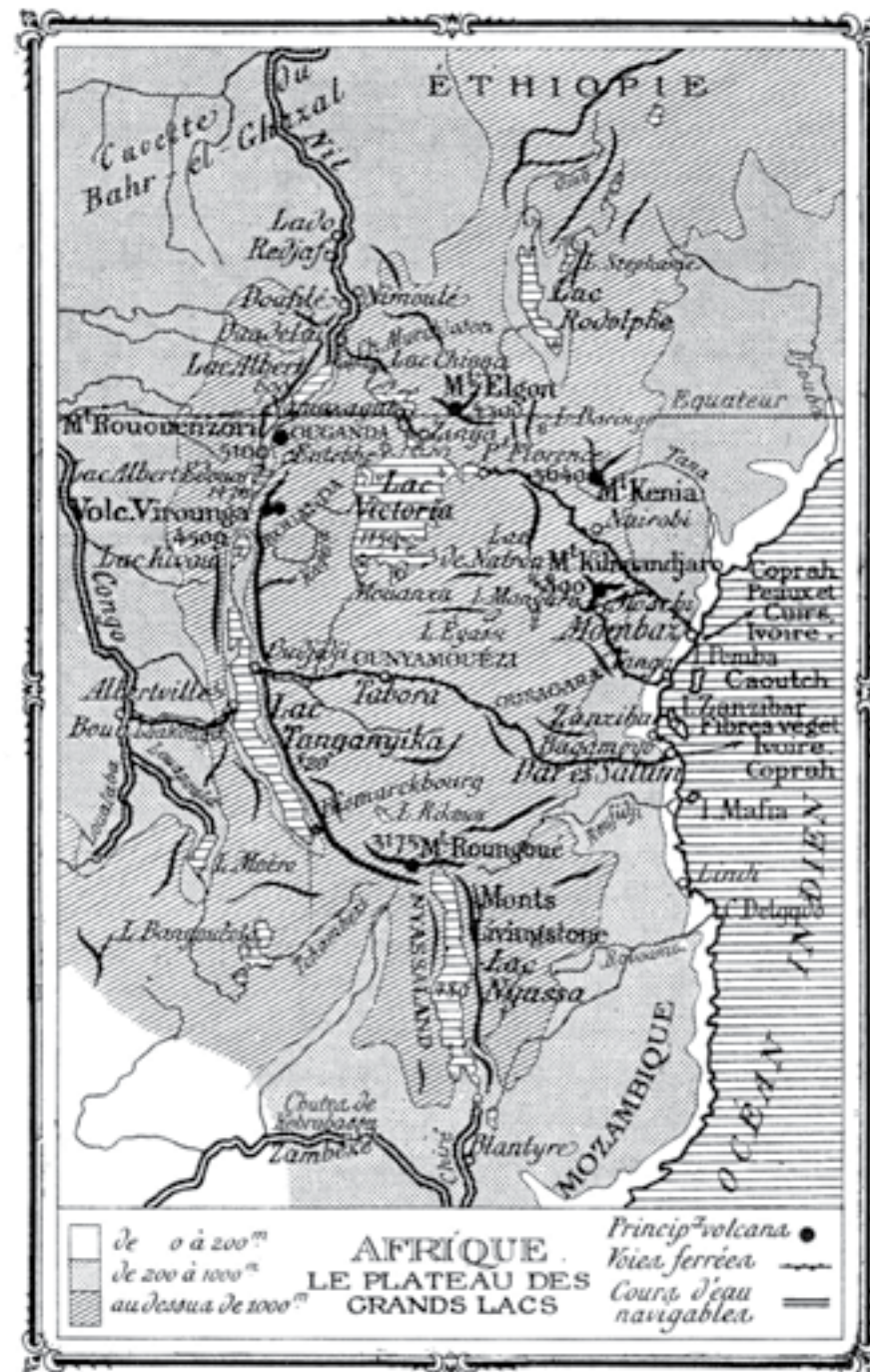




« C'était - eh bien, c'était essentiellement une sorte de force qui ne fait pas partie de notre espace ; une sorte de force qui agit, se développe et se modèle suivant des lois qui n'appartiennent pas à la Nature que nous connaissons. Nous n'avons pas le droit d'appeler ces choses de l'extérieur et seuls les individus les plus dépravés, et les cultes les plus impies, se risquent à le faire. »

— H.P. Lovecraft, « *L'Abomination de Dunwich* »

Kenya



etc. ne manquerait pas d'être récompensée. Mais tous les espoirs soulevés par cette propagande ont été ensuite réduits à néant. Après la guerre, l'Angleterre ne s'est plus préoccupée que de ses problèmes internes. De véritables mouvements nationalistes ont commencé à voir le jour dans tout le Commonwealth, tout particulièrement en Inde et en Afrique, pour exiger l'exécution des promesses non tenues et plus encore. Dans le même temps, les colons européens s'attachaient avant tout à renforcer leur position.

Géographie

La géographie kényane est variée et diverse. Les terrains vont des denses forêts tropicales à des savanes herbeuses, des côtes infestées de mangroves, des

volcans éteints aux sommets enneigés et des déserts secs inhospitaliers, le tout dans un pays traversé par l'équateur. Certaines régions du Kenya sont facilement accessibles. C'est le cas de la côte et de ses nombreux ports swahilis et villes insulaires arabesques.

L'altitude au Kenya s'élève d'Est en Ouest grâce à la vallée du Rift, qui a créé ces montagnes et ces lacs. Le mont Kenya (5 199 m) qui est le plus haut sommet du pays est un volcan éteint au sommet enneigé toute l'année. Le mont Longonot s'élève à 2 700 m environ. Sur les flancs de ces montagnes se trouvent des forêts dites primitives et équatoriales. En moyenne altitude se trouvent les zones de cultures comme le thé et le café. Les plaines se trouvent sur la partie est du pays et sont occu-



blancs sont vus lisant des journaux africains, ils risquent de s'attirer les foudres de la communauté Blanche.

Religion(s) et croyances

Il y a trois systèmes de croyance religieux principaux en Afrique de l'Est : l'animisme et l'adoration des ancêtres pratiqués majoritairement à l'intérieur ; l'islam sur la côte, et le christianisme apporté aux Africains par les missionnaires européens. De nombreux convertis à l'islam ou à la chrétienté ont conservé des croyances et des pratiques provenant de leur culture et leur éducation animistes.

Chaque groupe tribal a sa propre forme de religion animiste africaine. Il en existe donc littéralement des milliers de formes sur le continent. On peut cependant faire quelques généralisations. La plupart croient qu'un être suprême a créé l'univers, mais que les affaires des humains lui importent peu. On peut toutefois communiquer avec les dieux mineurs par l'intermédiaire de sacrifices d'animaux, de nourriture ou d'objets manufacturés. Les ancêtres peuvent également protéger la tribu. La réincarnation et la magie jouent un rôle important dans la croyance de

toutes les tribus. Certains Africains pensent que leurs rois tribaux étaient des dieux, qui étaient souvent trop saints pour parler directement à leurs sujets et devaient s'exprimer par un porte-parole pour donner ses ordres. Les sociétés secrètes fondées sur l'âge, le sexe ou d'autres facteurs sont un autre aspect courant de la vie tribale.

Les hommes-médecine (et à l'occasion les femmes-médecine), qui sont appelés des docteurs en sorcellerie par les colons, sont des membres essentiels de leurs tribus. Leur rôle en tant que spécialiste de la religion est d'entretenir, de célébrer et de restaurer (si nécessaire) la relation entre la tribu et les dieux. Les gens consultent les hommes-médecine pour des raisons médicales aussi bien que sociales ou morales. Les hommes-médecine communiquent régulièrement avec les dieux par l'intermédiaire des « morts-vivants », qui les entendent mieux que les mortels. Souvent, le contact se fait par la divination, avec des graines jetées sur des bols ou des planches à oracle, ou en entrant dans des trances prolongées. Les hommes-médecine portent des costumes distinctifs et possèdent un masque, qui dissimule et révèle à la fois des pouvoirs violents et bienveillants.

Vivant sur les plaines, les Africains de la vallée du Rift ont conscience des dimensions de leur monde. Ils perçoivent la majesté d'éléments naturels comme les montagnes, les lacs, les rivières et les rocs.



Lenana, chef des hommes-médecine masai vers 1890





Le culte de la Langue Sanglante

(branche kényane)

En Afrique Orientale, les investigateurs affrontent la maison mère de la Langue Sanglante, dont la branche new-yorkaise n'est qu'un rameau insignifiant. Ici, le culte s'est surtout développé dans la brousse, plutôt qu'à Nairobi ou Mombasa. Il existe depuis des milliers d'années et ses adeptes sont presque tous des Noirs africains. Ses rites les plus sacrés sont célébrés sur la montagne du Vent Noir, au-delà de la forêt d'Aberdare, à quelque 200 kilomètres à vol d'oiseau au nord de Nairobi. C'est là que réside M'Weru, la prêtresse, plus belle et sauvage que jamais. Le culte emploie toutes les armes tribales africaines, mais n'utilise que le pranga pour les meurtres ou mutilations rituels. Chandra et Vikesh Singh, deux frères jumeaux qui partagent l'identité du marchand de thé indien Tandoor Singh, dirigent les agents de la Langue Sanglante à Nairobi. L'administration coloniale réfute l'existence du culte, mais la plupart des Kényans de longue date en ont vaguement entendu parler. Les tribus des environs de la forêt d'Aberdare, les Masais et les Kikuyus en particulier, haïssent la Langue Sanglante. Certains de leurs membres pourraient donc aider les investigateurs mais ces hommes craignent aussi le culte et se méfient des étrangers. Les investigateurs devront donc briller dans l'art de la palabre et prouver qu'on peut compter sur eux.

Interactions avec les investigateurs

Les frères Singh sont au courant de l'arrivée des investigateurs. Ces derniers peuvent alors tenter de se faire passer pour morts suite à l'accident de train mais dans un univers aux groupes si marqués ils vont vite être repérés du côté de Nairobi. Le culte peut tenter un peu toutes sortes d'intimidations mais préférera sans doute s'attaquer à ce qui intéresse l'équipe histoire de mettre un terme définitif aux agissements de ces gêneurs et à leurs éventuels successeurs. En dehors des villes, là, la nature peut être vraiment sauvage.

Effectifs

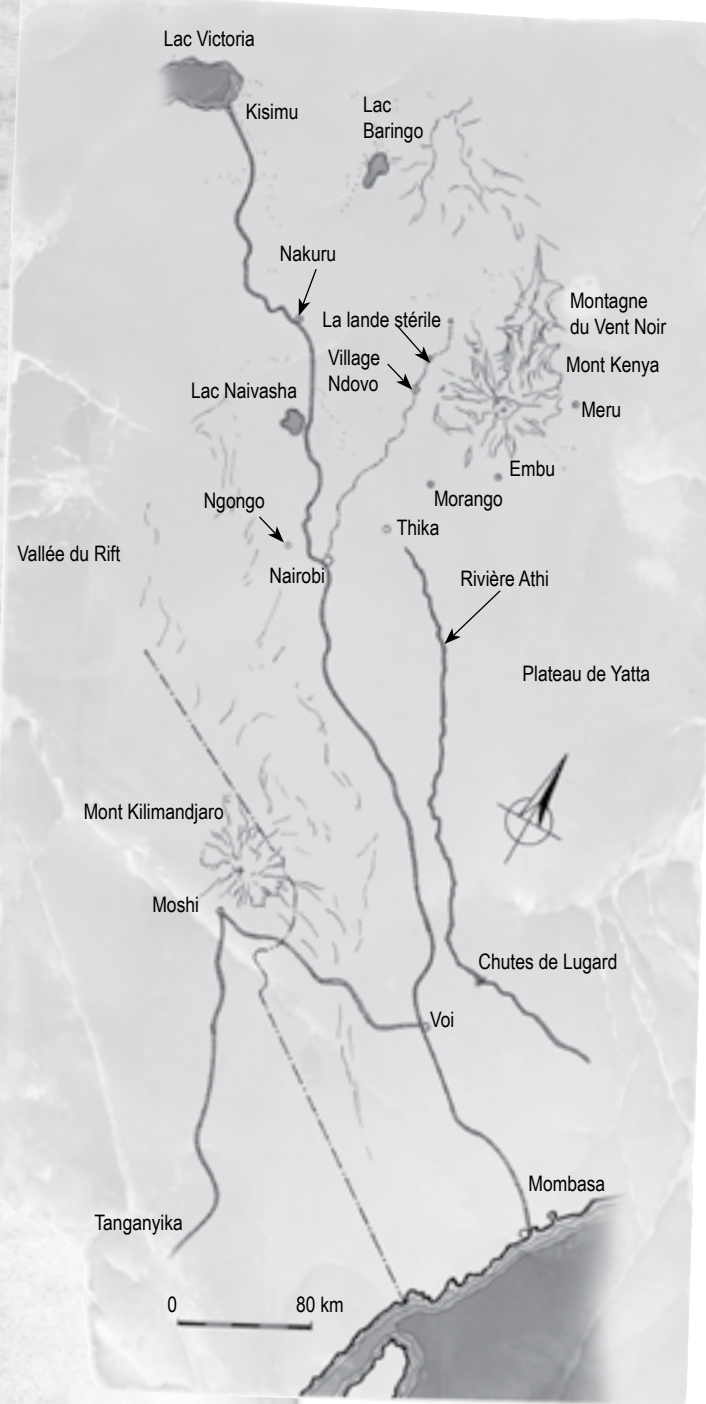
Le culte de la Langue Sanglante est le plus populaire des cultes de Nyarlathotep à travers le monde, et possède des dizaines de milliers d'adeptes. La plupart de ces adorateurs sont situés au Kenya, ou sont en train de s'en rapprocher car le moment de la Naissance puis l'ouverture du Portail approchent à grand pas.

Tout en haut de la pyramide du culte se trouve M'Weru, la puissante Prêtresse qui a eu la Vision puis l'a concrétisée en allant chercher l'homme blanc et ses acolytes pour que le Plan du Dieu puisse se réaliser. Certains Grands Prêtres existent, mais ils sont vite sacrifiés ou remplacés dès que leur ambition les pousse à aller trop loin. M'Weru règne en maîtresse ultime sur la Langue Sanglante, et sa puissance la rend sans égale dans son Culte.

Le seul capable de lui mener tête jusqu'à sa perte sera le Rejeton, mais au début de l'aventure il n'est pas né (c'est Hypathia qui le porte en elle). Si les investigateurs n'empêchent pas sa naissance, il prendra au fur et à mesure de l'importance, jusqu'à apporter à M'Weru sa récompense ultime.

Différents intermédiaires sont présents sur le continent, dont les hommes de la famille Singh qui surveillent les allées et venues à Mombasa et Nairobi, et qui se chargent du bon déroulement des échanges avec les autres branches du Culte à travers le monde, et de l'acheminement des matériels demandés par Penhew en Asie.

La masse des adorateurs est représentée par un nombre impressionnant de nationalités, souvent présentes au sein de l'Empire Britannique, et regroupe certaines tribus africaines de l'Est de l'Afrique ou du reste du continent, d'immigrés indiens, de certains Européens mais en réalité très peu au regard des autres. Ces groupes se contentent en général de réaliser de petites cérémonies locales sans grande ampleur et vont à la montagne du Vent Noir en pèlerinage.



Itinéraire au Kenya

Épilogue suite au Rituel d'Ouverture du Portail

Si les investigateurs se trouvent au Kenya après l'échec du rituel d'ouverture, il leur restera soit à éradiquer ce qui reste du Culte - mais la mort de M'Weru et la destruction du Rejeton suffisent pour cela, car ils n'ont pas de remplaçants - soit à faire de même avec les cultes situés en Australie et en Chine. Dans tous les cas, il reste encore du travail pour sauver définitivement le monde, mais le délai gagné par l'arrêt des opérations en janvier 1926 donne du temps pour se recentrer et organiser une contre-attaque valide.

A Mombasa

Depuis sa fondation au onzième siècle, Mombasa a été une ville arabe, swahili, portugaise et britannique. Sans surprise, les quatre cultures ont laissé des marques sur la cité, culturellement et architecturalement. Les investigateurs qui arrivent du Caire ne sont guère dépaysés ; Mombasa est une ville avec des rues étroites et parfumées, des balcons délicatement ouvragés, des mosquées, des minarets, des muezzins et des femmes voilées. Les échoppes et logements de style indien et l'architecture coloniale britannique sont des ajouts récents, avec de vastes vérandas ombragées et des fenêtres vitrées et à volets. Cette célèbre cité marchande est une ancienne plaque tournante de l'esclavage et elle n'a guère que quelques siècles de moins que Le Caire. Les trente mille habitants de ce port de l'océan Indien constituent une population bigarrée, où se mêlent les influences arabes, africaines, indiennes, portugaises et britanniques. Pour faciliter sa défense, Mombasa a d'abord été bâtie sur une île corallienne

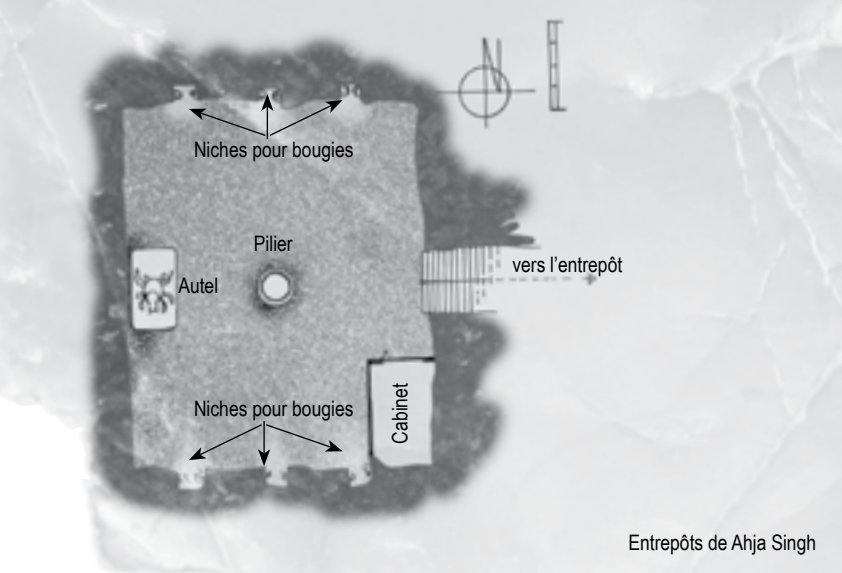
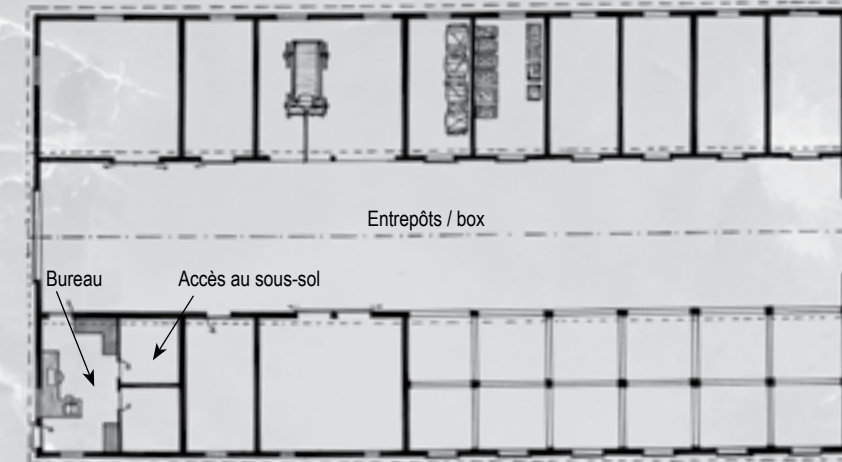
proche de la côte. Un chemin de fer sur digue et des lignes de bac relient maintenant l'île au continent.

Si un joueur réclame un test de Trouver Objet Caché, son investigateur remarque, en cas de réussite, un Indien suspect (Chandra Singh). Il observe le groupe et l'investigateur vigilant a déjà vu cet homme à plusieurs reprises depuis le débarquement. À n'en pas douter, ils sont suivis. S'ils essaient de rejoindre leur ombre, Chandra Singh se mêle à la foule et disparaît. Prévenu par télégraphe, il a eu tout le temps nécessaire pour décider d'une ligne de conduite : il lui faut absolument éliminer ces blasphémateurs avant qu'ils approchent du lieu sacré de la naissance.

Ahja Singh

Avant ou après leur voyage vers la montagne du Vent Noir, les investigateurs décideront peut-être à rendre une petite visite à Ahja Singh. Celui-ci, souvenez-vous, était le principal exportateur africain de la Boutique Ju-Ju de New York. Son entrepôt et ses bureaux sont situés sur le bassin Kilindini, à moins de 200 mètres du vapeur des investigateurs. Tous les habitués du lieu peuvent indiquer au groupe ce bâtiment très quelconque. Singh lui-même ne devrait pas rentrer d'un voyage en Inde avant trois ou six semaines. Son factotum demande humblement ce qu'il peut faire pour d'aussi honorables clients.

Singh exporte des œuvres d'art africaines dans le monde entier. Ses bâtiments et sa maison ne contiennent rien qui puisse trahir un lien avec les cultes du Mythe. Ce n'est pas un adorateur. C'est un homme d'affaires trapu, cupide et sans scrupule, qui entretient une bande de sbires de toute nationalité au cas où. Quatre d'entre eux au moins dorment la nuit dans l'entrepôt pour briser le cou des intrus éventuels. S'ils parviennent à entrer, les investigateurs ne trouvent rien d'intéressant, hormis un coffre-fort en acier (FOR 65). Un perceur de coffre peut en trouver la combinaison à l'oreille et des hommes armés de masses et burins en viennent facilement à bout, de même qu'un bâton de dynamite. Le coffre pèse moins de 150 kilos et on peut donc l'emporter si nécessaire. Si vous le désirez, une réussite de Métier : serrurerie pourrait même



Entrepôts de Ahja Singh

faire l'affaire. Malgré son volume impressionnant, ce coffre-fort ne vaut pas grand-chose. Des investigateurs déterminés n'en feront qu'une bouchée.

Extrait du registre d'Ahja Singh Aide de jeu KE-01

Utilité de ce document : Nairobi est LA plaque tournante du trafic des adorateurs de Nyarlathotep. À ce stade, les pistes sont très nombreuses et les Joueurs risquent de sérieux mots de têtes s'ils commencent à comparer les livraisons expédiées et celles reçues.

| Fraternité | Vecteur de transport | Piste | Destinations des marchandises |
|---|----------------------|-----------|---|
| La culte de la Langue Sanglante (Kenya) | Ahja Singh (Mombasa) | ADJ-KE-01 | <ul style="list-style-type: none"> Kenya : Tandoor Singh (Nairobi) New-York : Boutique Ju-Ju Londres : Fondation Penhew Égypte : Omar Shakti (Le Caire, via Port-Saïd) Australie : Cie Maritime Randolph (Darwin) Shanghai : Ho Fong Import |



« L'inconcevable antiquité de ce monstrueux désert m'oppressait plus que de coutume et je ne pouvais m'empêcher de songer à mes rêves fous, aux légendes effroyables qui leur servaient de base, aux craintes que les pierres gravées inspiraient aux indigènes et aux mineurs. »

— H.P. Lovecraft, *Dans l'Abîme du Temps*



Australie



Le camion postal dans l'Outback

• **Communications intérieures :** Le courrier est transporté par moyens terrestres. Le premier service aérien entre les principales villes n'apparaît que dans les années 30. Les téléphones sont rares dans les zones rurales. En revanche, le télégraphe couvre tout le pays et un service de béli-nographe relie Sydney et Melbourne dès 1929. Les années 20 voient arriver la radio et diverses stations commerciales émettent à partir de 1923. Pour les communautés isolées, ce nouveau système de communication est un véritable miracle. Dans « l'Outback », les nouvelles circulent encore à la vitesse des voyageurs. Le télégraphe traverse l'Australie du Nord, créant ainsi une artère de communication. Mais les télégrammes relayés jusqu'à une station, de même que les lettres et les colis, attendent ensuite que leurs destinataires passent les chercher.

Journaux

- **The Argus**
- **The Daily Telegraph** ou **The Tele**, Sydney, quotidien
- **The Sydney Herald**, Sydney, quotidien
- **The Age**, Melbourne, quotidien
- **Port Phillip Gazette**, Melbourne, quotidien
- **The West Australian**, ou **The West**, Perth, quotidien
- **Sunday Mail**, Adelaide, quotidien

Religion(s)

- Une majorité de chrétiens pour les Blancs.
- Pour les Aborigènes, animistes, la terre et les sites sacrés ont une signification primordiale, dont les croyances sont identifiées à la terre. Le maintien de l'intégrité de la terre revêt dès lors à leurs yeux une dimension religieuse qui doit être préservée.

Se déplacer

Note aux voyageurs

Chaque capitale d'État est équipée d'un réseau de transport public. Des tramways arpentent toutes les grandes villes. Ils sont généralement pourvus de moteurs électriques, même si le système funiculaire est parfois utilisé. Toutes ces villes possèdent aussi un service de taxis. On trouve en outre des ferries, à Sydney par exemple, où ces transbordeurs relient les deux côtés de la rade. On peut encore voir partout des voitures à cheval, en particulier pour les livraisons de pain, bière, lait, glace, etc. Elles resteront en service jusque dans les années 30. Entre autres avantages, le cheval est mieux adapté au



porte à porte et il est capable d'apprendre sa route, ce qui économise du travail au livreur. En pleine nature, les chevaux restent bien utiles tant qu'on peut les alimenter en herbe et en eau. On a importé beaucoup de chameaux (avec leurs chameliers afghans), moins exigeants. Un chameau couvre un peu moins de cinq kilomètres par heure.

L'automobile

Les Australiens adorent l'automobile. À la fin des années 20, un demi-million de voitures sont immatriculées. Les routes sont mauvaises. Les voies rurales, en particulier, sont dépourvues de tout pavage, un enfer d'ornières et de nids-de-poule. Crevaisons et casses sont fréquentes et les stations services inexistantes. La situation s'améliore progressivement pendant la décennie sous l'impulsion du Bureau Routier, mais la compétence Métier : mécanique reste une nécessité pour quiconque envisage un voyage un peu long.

L'essence coûte deux shillings le gallon (dix cents pour environ quatre litres et demi) et une voiture neuve au moins 200 £, avec une moyenne aux alentours de 300 £. Des lignes d'autocars complètent le réseau de chemin de fer. Ces puissants véhicules peuvent couvrir deux cent cinquante kilomètres par jour et tractent généralement des remorques à essieu unique, chargées de sacs postaux et bagages.

Les routes conçues pour l'automobile sont rares en dehors des zones urbaines. La route de Darwin à Alice Springs (la grand-route du Territoire du Nord) n'est rien de plus qu'une piste rudimentaire. S'ils choisissent de voyager en automobile, les investigateurs devront s'équiper de sérieuses réserves d'eau, nourriture, matériel de camping, pièces de rechange, treuils, câbles, cordes, crics, scies, haches, pneus de rechange, traverses et leviers (pour désembourber leur véhicule), colle et rustines et, enfin, d'une bonne quantité de petits barils d'essence.

Camelier afghan et son chameau



• **La Ferme Russel.** Le vieux Alan Russel est un ancien armateur naval, reconverti en éleveur de kangourous. Sa ferme ressemble à une place forte, et pour cause : ses voisins menacent ses bêtes aussi implacablement qu'une meute de dingos affamés. C'est un fait, les kangourous ont une épouvantable réputation dans la région. Alan doit régulièrement faire face à la virulence des gens du coin, en particulier celle des agriculteurs. Il prétend qu'il élève les bêtes pour leur viande, mais il n'en est rien ; il éprouve tout simplement une grande affection pour ses compagnons à poche. Seuls les animaux les plus vieux sont charitablement abattus et parfois vendus à des boucheries locales. Alan a besoin de main d'œuvre, il n'hésitera pas longtemps avant de proposer aux investisseurs de l'aider à la ferme.

Centres d'intérêt

Ethnies

Abos, Aborigènes et Kooris : dans les années 1990, la population indigène de l'Australie en est venue à préférer le terme « Kooris » (pour se désigner elle-même) à celui « d'Aborigènes », jugé par trop chargé de connotations racistes. Le terme Aborigène néglige aussi toute appartenance ethnique pour ne souligner que l'aspect primitif. Koori est donc devenu l'équivalent australien de Maori pour la Nouvelle-Zélande. Ce terme est relativement abusif puisqu'il s'agit en fait du nom d'une tribu de l'Australie orientale, mais il est malgré tout de plus en plus utilisé comme étiquette neutre. Le terme « Abo », une abréviation d'Aborigène, est maintenant ressenti par la plupart des Australiens comme méprisant et impoli, comme un équivalent du mot « Nègre » tel qu'il est généralement compris dans la sphère linguistique anglo-saxonne. Dans l'Australie des années 20, la situation

est bien sûr différente. Entre Blancs, des mots comme nègre, macaque ou pire, sont couramment utilisés dans la conversation. « Natif » est parfois employé et les termes « Aborigène » ou « Abo » trahissent plutôt une éducation supérieure.

Dans ce recueil, les indigènes australiens sont appelés « Kooris » quand c'est le narrateur qui s'exprime et généralement « Abos » quand un Australien de la période est cité. L'installation des Blancs le long des côtes s'est traduite par l'extermination des Aborigènes qui y vivaient et l'on ne sait pas grand-chose de ces tribus. Depuis l'expédition de Thomas Cook (1770), la population indigène a été réduite à quelques cent soixante-dix mille individus, la moitié de la population originelle estimée. Même s'il y a eu quelques importations de main-d'œuvre asiatique, les strictes lois d'exclusion de 1901 ont ensuite limité l'immigration des non-Blancs à presque zéro.

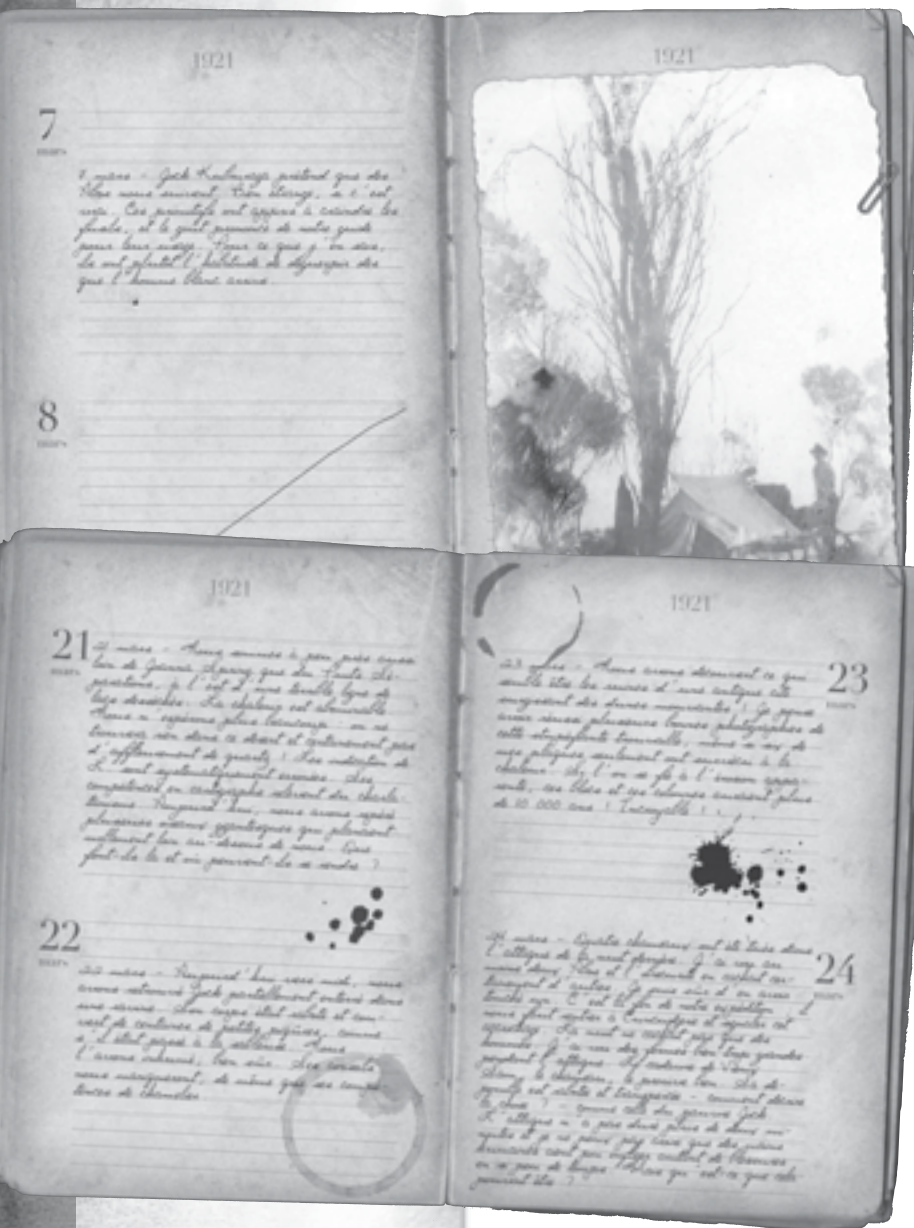
L'origine d'Uluru (Ayers Rock)

Situés en gros dans l'alignement des monts Olgas (Katajtuta, ou « têtes nombreuses »), Ayers Rock et le Mount Connor sont deux monolithes qui dominent les étendues plates et sableuses de l'Australie Centrale. Ces deux rochers colossaux sont des éléments capitaux dans la mythologie aborigène de l'endroit.

Avant 1940, la seule façon fiable de s'y rendre était à dos de chameau, avec des guides aborigènes. La région est constituée d'étendues pierreuses désertiques et de lignes de dunes parallèles qui avancent dans le sens de leur longueur, poussées par les vents dominants.

Avant 1948, le nombre de Blancs ayant escaladé le rocher tenait largement sur un bout de papier roulé dans une bouteille déposée au sommet. Les Aborigènes le connaissaient de haut en bas depuis des temps immémoriaux et servaient de guides. Ayers Rock mesure environ trois kilomètres de diamètre en son point





Aide de Jeu AU-01
Carnet de Mac Whirr

vous le désirez, vous pouvez vous amuser à dépeindre cette respectable communauté anglo-saxonne comme une étouffante ville champignon des tropiques avec bagarres, aventures louches et argent facile. Avec une telle mise en scène, les investigateurs ne s'étonneront pas de l'abondance de rumeurs rencontrée à Darwin. Les informations qui suivent peuvent leur être confiées indifféremment par des agents qui ne manquent pas (agents de police, commerçants, tenanciers de bar, gardiens de bestiaux, matelots, etc.). Les pubs étant nombreux, la chasse aux rumeurs peut être entièrement menée à bien au Bertram's Outback Inn. Dans ce temple de la bière, chaque nouvelle rumeur leur coûte une livre australienne (une livre anglaise à peu de chose près) en tournée générale. Si cela pose un problème de liquidités, chacun des éléments suivants n'est obtenu qu'après la réussite d'un test de Baratin, Crédit, Écouter ou Persuasion.

- Certains Kooris du Grand Désert de Sable adorent un dieu chauve-souris

passablement inquiétant. Des cadavres ont été retrouvés par des caravaniers et des gardiens de troupeaux. Les victimes étaient infectées et couvertes de centaines de minuscules piqûres.

- Le patron d'une caravane de chameaux aurait vu de ses yeux le dieu chauve-souris et l'aurait décrit comme la pire chose qu'il n'ait jamais rencontrée. Malheureusement, il est en train d'accomplir son circuit régulier et ne sera pas de retour avant des mois.
- Un cinglé blanc serait à la tête du culte, mais les railleurs considèrent que « blanc » signifie simplement « métis ».
- Un nouveau conte koori circule selon lequel le Grand Désert de Sable abriterait une fabuleuse cité. Buddai, un grand vieillard qui dort la tête dans son bras replié, ronfle sous cette cité. Un jour, il se lèvera pour dévorer le monde. Ce conte est attribué à un Koori, Johnny Bigbush, qui travaille pour la Compagnie Maritime Randolph, à Darwin.

L'utilisation des rumeurs

Celles-ci pouvant apporter beaucoup à l'ambiance de ce chapitre, n'hésitez pas à les utiliser. Certaines pourront se limiter à un lieu en particulier, mais d'autres pourraient bien se répandre dans toute la région (ou le pays si quelque chose d'incroyable se préparait !), prenant ainsi plus de consistance.

La Compagnie Maritime Randolph

Ce petit bâtiment se trouve dans les environs, du côté des quais. Le propriétaire, Toddy Randolph, est une brute obèse qui ne se départ de sa mauvaise humeur qu'en compagnie de ses pairs ivrognes. L'entrepôt contient diverses marchandises et de la contrebande. Une dénonciation aux douanes exposerait Randolph à une amende ou à une peine de prison suivant la nature du stock illégal au moment de la perquisition. Randolph dort dans son entrepôt sur une couchette moisie, juste à côté de son bureau à cylindre. Interrogé à propos de Johnny Bigbush, Randolph répond que le Koori était un faiseur d'histoires et qu'il l'a licencié il y a des semaines de cela. Il pense qu'il est rentré dans son clan, près de la rivière Daly, à peut-être cent cinquante kilomètres au sud. Il ne sait rien de plus sur son employé ou les légendes kooris. Pendant que les investigateurs discutent avec lui, ils remarquent, sur une réussite de Trouver

| Fraternité | Vecteur de transport | Piste | Destinations des marchandises |
|---|--------------------------------|-----------|---|
| Le Culte de la Chauve-souris des Sables | Cie maritime Randolph (Darwin) | ADJ-AU-02 | Londres : Fondation Penhew Australie : Cie maritime Randolph (Darwin/Cuncudgerie) Shanghai : Ho Fong Import |

Objet Caché, une caisse adressée à la Fondation Penhew à Londres et marquée du symbole du culte de la Chauve-Souris. Elle se trouve au sommet d'un empilement instable au bord du débarcadère. S'ils savent ce qui se cache derrière la Fondation Penhew, l'un d'eux peut discrètement (réussite d'un test d'Agilité à -20%) la bousculer et l'envoyer s'éclater dans la vase en contrebas. S'ils ignorent tout de la Fondation Penhew, une réussite au test de Volonté - 20% se traduit par un faux mouvement qui a les mêmes résultats.

En bas, le bois d'emballage n'a pas résisté au choc et le contenu de la caisse est visible de tous : une idole de bois haute d'environ un mètre. De facture koori, elle est couverte de lignes géométriques blanches et représente une créature humanoïde glabre, si ce n'est d'étranges moustaches épaisses comme des tentacules. Bras et jambes se terminent par des sortes de nageoires. Les yeux sont ronds, avec des facettes irrégulières qui leur confèrent une expression cruelle. C'est une excellente représentation de Cthulhu si l'on considère que l'artiste n'a pu faire poser le dieu.

Randolph, bien sûr, maudit les maladroits et les chasse de sa propriété.

S'ils décident de revenir plus tard pour chercher des indices, ils constatent que Toddy Randolph et l'ouvrier qui lui reste, Billy Burraglong, sont attablés dans un pub plus bas dans la rue ; apparemment, ils en ont pour des heures. Une réussite de Bricolage vient à bout de la serrure, à moins que les investigateurs ne forcent la porte (FOR 10).

Sortilège : Épuiser le Pouvoir

Ce sortilège subtilise des Points de Magie à la cible. Il coûte 1D8 points de SAN. Le sorcier confronte ses Points de Magie à ceux de sa victime sur la Table de Résistance. S'il gagne, il lui vole 1D6 Points de Magie. Sinon, c'est lui qui perd 6 Points de Magie au profit de sa cible.

Extrait du livre de comptes de la Compagnie Randolph - Aide de Jeu AU-02

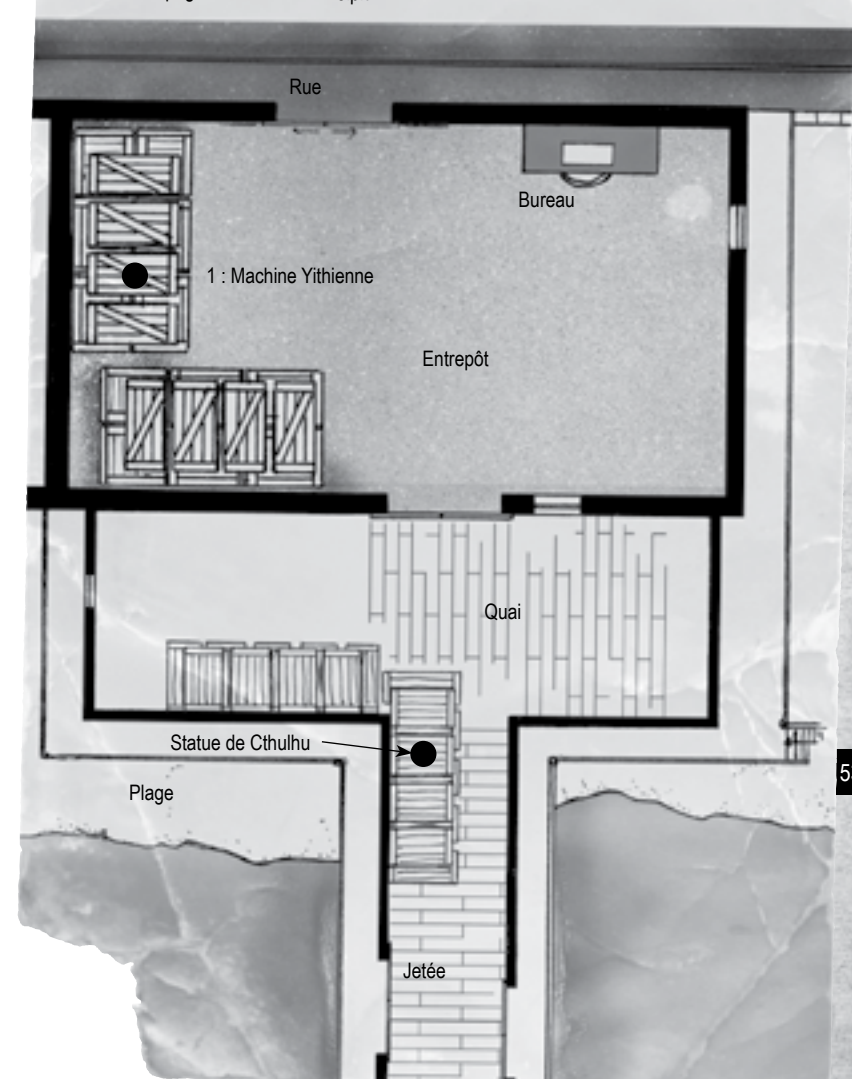
Utilité de ce document : Outre les interactions présentées dans ce registre, c'est la nature même de certaines marchandises qui devrait attirer l'attention des investigateurs. L'équipement minier et les curiosités technologiques ne devraient laisser aucun joueur indifférent. Cf. l'encadré « Axes, rouages et miroirs », page 55.

UNE LÉGENDE AUSTRALIENNE : LA CITÉ SOUS LE DÉSERT

Les réjouissances d'Halloween approchent à grand pas. Comme chaque année, notre rédaction vous propose de redécouvrir une légende australienne de circonstance. Des rumeurs espérées mais tenaces parmi les natifs et les caravaniers relatent l'existence d'une cité enfouie dans le Grand Désert de Sable. Des voyageurs confirment ces curieuses histoires de boyaux souterrains, de conduits ensablés et de cavernes enfouies. On dit qu'à sa surface, les sables se déplacent malicieusement, invitant l'infortuné explorateur vers d'inquiétantes galeries. Nul n'a pu formellement rendre compte de l'existence de cette cité. Les volontaires sont généralement découragés par les rumeurs locales. Les conversations au coin du feu y évoquent de mystérieuses disparitions d'hommes et de bêtes. Les récits les plus enfléchés jurent même l'endroit hanté par des choses malveillantes. L'arrivée du 31 octobre vous donne une occasion toute trouvée pour partir à la rencontre de cette légende. Pourquoi pas à l'occasion d'un bivouac frissonnant et poétique en bordure de désert ?

Aide de Jeu AU-05
La « cité souterraine »

Plan de la Compagnie maritime Randolph



A propos de Johnny Bigbush

Ancien Koori de la Compagnie Maritime Randolph. Ce personnage ne peut pas être rencontré, il ne sert qu'à amener les investigateurs vers la Compagnie Maritime Randolph.

absurde de supposer que les investigateurs soient mandés pour cette affaire, à moins qu'ils ne se trouvent justement sur place. Aussi, nous suggérons que les événements se déroulent alors qu'ils sont à Perth pour quelque autre raison.

Si les investigateurs semblent peu enclins à se lancer, arrangez-vous pour que l'un d'entre eux fasse la connaissance de quelque membre charmant et très amical du sexe opposé. Cette personne consacre beaucoup de temps à l'investigateur en question, s'abandonnant avec lui aux délices de la conversation, lui servant de mentor pour connaître mieux Perth et l'Australie. Lors de leur dernière rencontre, au moment de s'en aller, la nouvelle connaissance mentionne qu'elle se rend à un pique-nique organisé par des amis de sa mère au bord du Swan, et qui promet d'être redoutablement ennuyeux. Malheureusement, elle ne peut inviter son ami(e) à l'y accompagner...

Le lendemain, le journal du matin (**Sunday Times**) annonce la disparition de cette personne, et celui de l'après-midi (**Western Australian Journal**), qu'on a retrouvé son corps : elle a été noyée. Encore une victime de l'Éventreur du Fleuve, cela ne fait aucun doute... Ses parents présents au pique-nique l'avaient perdue de vue en fin d'après-midi ; ce sont des écoliers qui ont retrouvé son cadavre, à six kilomètres en aval de la rivière. Voilà qui devrait enflammer les investigateurs de façon suffisante pour qu'ils entrent dans le scénario !

Quelle que soit la manière que vous ayez choisie pour les y entraîner, l'aventure débute pour eux à Perth, le jeudi 29 octobre au matin. La journée promet d'être chaude avec beaucoup de vent.

La date du 29 octobre est une date indicative, qui pourrait bien correspondre à l'arrivée des investigateurs, surtout s'ils suivent la logique New York, Londres, Le Caire, Kenya, Australie. Ils peuvent cependant arriver à un autre moment. Dans ce cas, vous devrez modifier la date de départ en fonction de la chronologie de la campagne. L'essentiel des événements se déroule pour les investigateurs jusqu'au dimanche 1er novembre, et la majeure partie des aides de jeu concernent le mois précédant l'arrivée des investigateurs.

Le déroulement du scénario

Cette aventure s'élabore suivant un canevas déjà fixé : les investigateurs arrivent le 29, et dès ce moment, les événements qui font sensation dans la ville leur sont communiqués. S'ils souhaitent rendre visite au Dr Richards, l'entrevue aura lieu dans le courant de cette journée. Ils consacrent probablement les jours suivants à examiner les divers incidents répertoriés ci-dessous. Certaines péripéties se produisent après le 29 ;

il est donc important de ne pas perdre de vue la chronologie... Le 1er novembre, un article de journal leur apprendra l'arrestation des cambrioleurs du Museum, à moins que l'information ne leur soit communiquée par le Dr Richards.

N'oubliez pas de mentionner par ailleurs que le Bunyip et George Seton continuent tous deux leurs tueries. Une fois par semaine environ, on retrouve les restes mutilés d'une victime de sexe masculin, alors que les femmes disparaissent avec une fréquence alarmante. Seton noie régulièrement les gens qui lui tombent sous la main. Pourtant, ceux qui osent s'aventurer de nuit à proximité du fleuve se font rares, hormis les policiers (à qui Seton ne s'attaque pas) et les investigateurs.

Les nouvelles du moment

Les histoires qui vont suivre sont dans les bulletins radio, dans les journaux et sur toutes les lèvres lorsque les investigateurs arrivent à Perth. Il faudra donc les communiquer à titre de détail du contexte.

- Le temps est exceptionnellement sec et chaud pour cette période de l'année. Les effets de la sécheresse se font sentir.
- Un feu de brousse vient de se déclarer dans la région de Collie. On observe pour cette raison de spectaculaires embrasements lors des couchers de soleil.
- La saison de football est terminée. La spéculation commence sur le cricket...
- L'« Éventreur du Fleuve » continue à se jouer des détectives de la police de Perth ; les meurtres s'accumulent et rivalisent d'horreur.
- Des voleurs ont cambriolé le Museum ; ils ont légèrement endommagé la momie égyptienne, mais fort heureusement, ils ne se sont emparés d'aucun objet de valeur.
- Un incendie a fait rage dans un bâtiment abandonné du petit Chinatown de Perth ; les locaux ont été entièrement détruits, mais aucune perte de vie humaine n'est à déplorer.

Pour les autres actualités du moment, se référer aux événements et aux catastrophes cités dans les repères chronologiques australiens.

Si les joueurs expriment de l'intérêt pour le cambriolage du Museum, remettez-leur l'article qui suit : « Vandalisme au Musée ».

Les nouvelles récentes

Si les investigateurs dépouillent les journaux récents, ils glaneront des informations précieuses. Il faut réussir un jet en Bibliothèque pour dénicher chacun des articles ci-contre (cf. Aides de jeu AU-09 à AU-15).

NOYADES EN SÉRIE

Trois personnes périssent noyées dans le Swan
Événement survenu dans l'affaire de l'Éventreur, déclarent les principaux
Un policier sauveur échoue dans sa tentative de réanimation d'une
Une récompense de 5 000 livres est offerte

Trois corps ont été sortis de l'eau la nuit dernière. La police estime qu'il s'agit là d'un nouveau tour pris dans l'affaire des meurtres en série attribués à l'Éventreur du Fleuve. Bien que ces cadavres n'aient subi aucune des mutilations associées aux assassinats précédents, la police est convaincue qu'il s'agit du même auteur. Ces nouvelles noyades accréditent la thèse selon laquelle l'Éventreur noierait ses victimes avant de les défigurer.

« Il serait invraisemblable que deux déséquilibres atteints d'une telle démençe sévissent dans la ville au même moment ! », a commenté aujourd'hui le commissaire Calley, repoussant ainsi l'éventualité que ces nouvelles morts aient été provoquées par un autre assassin.

On a établi l'identité des noyés. Il s'agissait d'Alfred Bingham (35 ans), de Glen Iris ; Melissa Young (15 ans), de Collingwood ; et Nancy Hesse (23 ans). La police enquête pour établir une possible relation entre ces noyades, mais n'écartera aucune hypothèse que cette dernière

Jeudi 15 octobre 1925

UN NOIR ASSASSINÉ DANS LE MARAIS DE THIRD SWAMP

Les travaux dans les entrepôts retardés
Une instruction a été ouverte

En arrivant à leur travail, sur le site du Marais de Third Swamp, des ouvriers ont trouvé un cadavre. On a pu par la suite identifier le défunt : il s'agissait de Pat King, un Aborigène de l'endroit. Le corps a été découvert à deux mètres dans une petite mare qui s'est formée sur le site. Un examen préliminaire a permis de constater que la mort a été causée par un seul coup massé sur la tête. On a observé des traces de pieds qui conduisaient au corps.

L'éventreur du fleuve a encore frappé

Un vagabond, connu seulement sous le nom de Slow Jim, a été retrouvé sauvagement assassiné ce matin. Il campait sous le pont de chemin de fer de Rumbury. La police tient pour établi que ce meurtre est très certainement une nouvelle attaque de l'Éventreur du Fleuve, et demande à toute personne habitant à proximité ou ayant vu Slow Jim ce soir-là de communiquer de toute urgence aux enquêteurs toute information en sa possession. La police a également constaté que la nature des blessures de la victime semble indiquer que le tueur utilise une sorte de couteau de jardiage fort aiguisé pour assommer sa victime.

Vendredi 23 octobre 1925

VANDALISME AU MUSÉE

Le gardien découvre une seconde effraction ; des restes humains sont profanés
Vol mystérieux de reliques aborigènes ; on ignore comment les cambrioleurs sont entrés

Le Dr C.F. Richards, Directeur de la section Préhistorique du National Museum de l'État d'Australie-Occidentale, est à ce jour un homme terrifié. Des vandales se sont introduits dans le musée à une heure du matin environ, et ont endommagé une momie égyptienne, récente acquisition que l'on préparait en vue de l'exposition. Les vandales ont sans doute utilisé un pied-de-biche pour lever les portes intérieures des sous-sols réservés à l'entreposage et à la recherche. Il se pourrait qu'ils se soient introduits par une fenêtre du rez-de-chaussée du Musée, que l'on a retrouvée ouverte.

La mort de Nancy Hesse, la plus tragique des trois noyades, était qu'elle avait été retrouvée dans l'eau. George Seton, appelé de détresse, arriva sans secours. L'Éventreur du Fleuve avait ramené la victime de la ressource pour la sauver.

Félicité pour son courage, M. Seton répondit : « J'ai toujours été bon nageur. Il était de mon devoir de tenter de la sauver... » Notre correspondant a découvert que ce tranquille héros était une seconde nature pour M. Seton, qui fut distingué pour sa bravoure alors qu'il combattait en Turquie et en France pendant la guerre ; blessé pendant la troisième offensive d'Ypres en novembre 1917, il fut déclaré invalide de guerre.

Nous espérons que toute l'horreur que suscitent les crimes de l'Éventreur ne fera pas passer inaperçue aux yeux du gouvernement la valeur d'un tel homme de bien.

Voiture amphibie dans la rivière

Au cours de la dernière nuit, Florence Stanworthy, femme de ménage au Princess Theatre, remarqua des phares d'automobile sur le Swan. La police avertie craignit de perdre la voiture avant qu'elle ne soit plongée dans la rivière ; mais le véhicule ne fut retrouvé. Malheureusement, les reflets des éclairages environnants sont à l'origine de l'illusion qui a si fortement impressionné Mrs Stanworthy.

Dimanche 18 octobre

DEUX FÉROCES ASSASSINATS

Deux vagabonds qui campaient en bordure du Swan ont été assassinés, et leurs corps ont été délaissés au coin de la nuit du 14. Le meurtrier a déjà été surnommé l'Éventreur du Fleuve par la police, du fait de la brutalité de ses crimes. Les lecteurs n'ont probablement pas oublié qu'un Aborigène du nom de Pat King a également été tué de l'autre côté de la rivière, le 13. La police a établi sans équivoque possible que ce premier meurtre était rapporté avec ceux du 14.

AGITATION DANS LES ASILES

Les patients des asiles d'East Perth et de Perth se mutinent
Le personnel des deux institutions se perd en conjectures
Un idiot se noie

Le personnel des asiles d'East Perth et de Perth se remuait aujourd'hui de ses émotions après les incidents qui se sont produits la nuit dernière, lorsque les patients des deux établissements se révoltèrent simultanément.

Pour contenir l'émeute et éviter le recours à des baïonnettes à incendie, à des lances et autres mesures désagréables, l'hystérie éclata immédiatement après le repas du soir, lorsque les patients commencèrent à s'attrouper au point où les deux asiles se font face, de part et d'autre de la rivière.

Le personnel entendit fuir des éclats de voix, des hurlements et des vociférations et se rendit sur les lieux en toute hâte pour voir ce qui se passait. La panique explosa très peu de temps après. Mais d'après le personnel, la situation retourna rapidement dans l'ordre dès que les patients furent ramenés de force à l'intérieur des bâtiments. On ignore la cause de ce désordre soudain.

Un homme, Peter Greenes, 56 ans, pensionnaire de longue date à East Perth, très retardé, a été porté disparu. On suppose qu'il s'est noyé.

Mardi 21 octobre 1925

- Aide de jeu AU-09 - Vandalisme au musée
- Aide de jeu AU-10 - Meurtre dans les marais
- Aide de jeu AU-11 - Deux féroces assassinats
- Aide de jeu AU-12 - Voiture amphibie dans la rivière
- Aide de jeu AU-13 - L'éventreur du fleuve a encore frappé
- Aide de jeu AU-14 - Agitation dans les asiles
- Aide de jeu AU-15 - Noyades en série



China



- 11 mars : Décès de Sun Yat-sen à Pékin, à l'âge de 59 ans.
- 12 mars : Le général Tchang Kai-chek, 38 ans, devient président du Guomintang en prenant la tête de la fraction modérée, et réorganise le parti. La veuve de Sun Yat-sen, Song Jeagling, rompt avec le parti de son mari et part pour l'URSS. L'armée du Kouo-min-tang compte quelque 40 000 hommes, et les communistes y sont nombreux.
- 16 mars : Séisme : 3 600 morts.
- 30 mai : Incident de Shanghai : de violentes émeutes éclatent à la suite d'un incident survenu dans une filature japonaise, au cours duquel un Japonais a abattu un ouvrier chinois. Dans le climat de xénophobie qui règne depuis plusieurs semaines, des foules d'ouvriers chinois investissent les bâtiments internationaux, réclamant le départ des forces étrangères. Un officier britannique ordonne alors à ses soldats sikhs de tirer sur des étudiants qui attaquent un poste de police. Onze manifestants chinois sont tués. Français, Anglais et Américains ont eu des navires endommagés et également de nombreuses victimes parmi leurs ressortissants : on avance le chiffre de 2 000 morts et blessés.
- 31 mai : Création du Syndicat général de Shanghai, qui coordonnera les actions de grève durant trois mois.
- En mai : Deuxième Congrès national du Travail, à Canton.
- Mi-juin : Début de la grève de Canton-Hong Kong.
- 20 juin : Les autorités britanniques de Hong Kong répondent à l'appel à la grève générale par le blocus de Canton.
- 23 juin : Les fusiliers marins britanniques et français de Canton tirent sur la foule qui voulait envahir les concessions étrangères depuis leurs positions sur l'île Shmian, tuant 52 manifestants et en blessant 117.
- 28 juin : Le comité central du Kouo-min-tang demande pour la première fois la dénonciation de tous les « traités inégaux ».
- En juin : Les émeutes contre les étrangers se propagent à travers tout le pays.
- 1^{er} juillet : Les héritiers de Sun Yat-sen établissent un gouvernement « national » à Canton.
- 11 juillet : Dans une lettre, Hu Hanmin invite les « peuples du monde » à exiger de leurs gouvernements la résiliation des traités.
- 19 août : Les autorités chinoises de Canton interdisent aux navires britanniques et japonais d'approcher ou de quitter les ports de la région.
- 20 août : Liao Chung-kai (Zhongkai), principal artisan de l'alliance entre le KMT et les communistes et directeur de l'Académie de Huabgpu, est assassiné par un rival du Guomindag.

- 12 novembre : Proclamation de l'état de siège. Le président Tuan Chi-Jun démissionne.
- En décembre : La politique soviétique à l'égard de la Chine divise Staline et Trotski. Le premier fait confiance au Kouo-min-tang alors que le second veut soutenir les communistes.

Shanghai

- 11 au 22 Janvier : 4^e congrès du Parti Communiste Chinois qui se tient dans la concession française (lieu d'origine de sa création en mai 1921).
- 12 Février : Une ouvrière de 12 ans s'endort à son travail dans une filature puis est battue en punition. Ceci démarre les premières grèves, 30.000 fileuses sont dans les rues.
- 15 Mai : Sept ouvriers décèdent en forçant l'entrée de leur usine fermée. Le 24, funérailles de Gu Zhenghong, décédé le 15, martyr de la ville. Le 30, soulèvement anti-impérialiste qui dégénère en grève générale. La police britannique tire sur la foule.
- Juin : Grève générale de 3 semaines. Un million de grévistes paralysent la ville. A ce moment, il n'y a plus d'administration ouverte, les navires sont immobilisés, le téléphone est arrêté et les journaux non chinois ne sont plus publiés.
- 6 Juillet : Coupure d'électricité dans les usines chinoises décidée par le conseil municipal de Shanghai.
- 7 septembre : La police de Shanghai ouvre le feu sur une foule de 20 000 manifestants célébrant l'anniversaire de la signature des « traités inégaux » : de nombreuses victimes sont à déplorer.
- 19 Novembre : manifestation antichrétienne.

Hong Kong

- Juin : les grèves de juin et des événements dramatiques à Canton font que les ouvriers chinois quittent leurs emplois à Hong Kong. La grève va durer 16 mois pour se terminer en Octobre 1926. Pendant cette période, Hong Kong sera largement paralysée et l'économie locale ainsi que les transports sont extrêmement perturbés.

Personnalités de 1925

- Puyi (7/2/1906 – 17/10/1967), du clan Aisin Gioro, est le dernier empereur de Chine. Il officie en tant que Empereur Xuantong de 1908 à 1912, et comme marionnette durant 12 jours en 1916.
- Tchang Kai-chek (31 octobre 1887 – 5 avril 1975), homme politique chinois et chef militaire - avec le titre de généralissime. Il devient chef du Kuomintang à partir du 12 Mars.
- Sun Yat-Sen, homme politique révolutionnaire, président de la République de Chine et chef du Kuomintang jusqu'à son décès le 12 Mars.
- Chen Duxiu, homme politique, Secrétaire Général du Parti Communiste Chinois et son fondateur en 1921.

Shanghai

- Du Yuesheng, gangster, chef de la Bande Verte (Qing Bang), le plus célèbre gang de Shanghai. Président de l'association générale des commerçants.
- Huang Jinrong, chef de la police chinoise de la concession française de Shanghai, membre de la Bande Verte (opium, prostitution, racket).
- Etienne Fiori, Chef de la garde municipale de la concession française, depuis

Nanking Road à Shanghai





ter un équipage ou contracter une maladie vénérienne. Les tenanciers sont une famille venue de Manchourie pour faire fortune dans la confection féminine. Les vicissitudes les ont mêlés aux affaires de la Triade de la Bande Verte. La décoration des lieux imposée par la mère Li affiche un goût prononcé pour les perles. Dans la salle d'accueil, des lampions portent chacun le nom d'une fille de la maison. Tao Hsien, le grand père de la famille s'y connaît lorsqu'il s'agit de recoudre une blessure au couteau ou extraire une balle perdue.

• **White Tiger.** Une maison close traditionnelle et respectable, gérée « à l'ancienne » par Madame O'tool, une Chinoise veuve de capitaine irlandais. On raconte que la patronne peut répondre aux demandes les plus exigeantes en dénichant n'importe quel type de fille en quelques jours, sur description et moyennant finance. Traite des femmes ou réseau de prostitution international ? Personne ne semble s'intéresser au fin mot de l'histoire.

Fumeries d'opium

Note : à Shanghai, les fumeries d'opium sont surnommées « nids d'hirondelles ».

• **L'Empereur jaune.** L'établissement est installé dans la cave moite d'un restaurant crasseux où ne dine jamais aucun client. On accède à la fumerie par un escalier en pierre. Une trappe dérobée permet de fuir en barque par un canal. Dans la salle du restaurant, un quinquagénaire aveugle

semble attendre nuit et jour, assis à une table. Il s'agit de Victor Ollister, un Anglais mystérieux dont la vie a basculé lors d'une expérience tragique en rapport avec le Mythe.

• **Le Cargo.** Cette fumerie d'opium est installée sur une péniche amarrée près de la ville chinoise. Kuan-Yin Sun, son précédent propriétaire l'a perdue au jeu contre un américain nommé Tom Morello. On dit que Morello a migré en Chine pour fuir un procès fédéral. Sa manière de faire rappelle celle d'un policier. Pour l'heure, le Cargo change de mouillage toutes les nuits sans jamais s'éloigner de Shanghai et de sa clientèle. Kuan-Yin veut sa revanche et il est en train de s'organiser. Pendant ce temps, le nouveau propriétaire casse les prix et rabâche à qui veut l'entendre que la qualité de l'opium à bord promet une « croisière nocturne première classe ».

• **Mrs. Long.** Ce salon de massage dispose d'un grenier tranquille où les clients peuvent se détendre en consommant de l'opium. Un passage habilement dissimulé mène dans l'habitation voisine où habite Mrs. Long. La femme est veuve, indécemment riche et profondément misanthrope. Elle ne se pare de son sourire qu'au moment d'encaisser. Mrs. Long trempe dans un réseau d'enlèvement à destination des Philippines. Des kidnappings sont ponctuellement organisés dans son établissement avec sa complicité.

• **Le Lotus Bleu.** Sous des apparences de club privé, on y découvre une fumerie

d'opium cosy à la décoration criarde, et au personnel chinois aussi dévoué que discret. En réalité, le Lotus Bleu est une couverture pour un groupe activiste japonais aux objectifs difficiles à déterminer. La cave de l'endroit dissimule leur quartier général.

Hôtels

• **Four Seasons.** Un hôtel de luxe construit au cœur de Shanghai, La réputation de ses services et de son confort n'est plus à faire. L'établissement est doté de piscines, de saunas, de salons privés de massage, de salles de réunion, de salle de conférence, d'un dancing, et d'ascenseurs. L'endroit est un point de passage régulier pour les espions anglais et japonais.

• **Jin Jiang Hotel.** Un hôtel de standing dans lequel un casino a été installé. L'endroit est sous contrôle de la Fédération Wo (une triade), mais la convoitise de Du Yuesheng, la « tête de dragon » de la triade de la Bande Verte promet des règlements de compte explosifs dans les jours ou semaines à venir. Tout ce petit monde ignore-t-il que l'endroit est, depuis peu, fréquenté par des policiers en planque ?

• **May Kin.** Un hôtel modeste géré par les Kin, une famille de huit personnes. A recommander aux investigateurs qui ne trouveront pas inconvenant de se faire gourmander lorsqu'ils rentrent trop tard ou de se faire offrir des pâtisseries et un verre de liqueur médicinale lorsqu'ils éternueront trop fort dans leur chambre. Restez une semaine, les enfants vous emmèneront allumer des pétards sous le

fauteuil du voisin, restez un mois, les grands parents vous confieront leurs secrets de cuisine. Chez May Kin, les départs se font souvent dans les larmes.

• **Villa Taiyuan.** Hôtel à l'architecture coloniale, la villa Taiyuan est construite dans un jardin tropical. L'endroit ne propose que des suites hors de prix. Les tarifs s'expliquent par la discrétion et le dépaysement offerts par les lieux. En plus des services traditionnels d'un hôtel de luxe, la villa Taiyuan paie un service de sécurité expérimenté qui veille à ce que sa clientèle ne soit pas importunée. Si ces riches visiteurs apprenaient que le service d'ordre est fourni par une triade, la réputation de l'endroit pourrait en pâtir. Encore faudrait-il rester en vie assez longtemps pour relater l'information.

Restaurants

• **Shu Tian Ge.** Un restaurant prisé pour ses célèbres mapo doufo, une spécialité épicée à base de haricots et de porc. On n'y obtient rarement une table sans avoir réservé. La clientèle est principalement chinoise. L'établissement est d'une propreté irréprochable. La carte propose de déguster un caramel divin en dessert. Tous les habitués connaissent la farce attachée à cette commande, espérons que nul investigateur n'en fasse les frais. Autres spécialités : les « Boulettes de porc en forme de perles ».

• **Dragon of the black Pool.** Un petit établissement principalement réputé pour la personnalité du patron. « Egg » Shen est un chinois plein de sagesse et de malice. Proche





Scénario

Fiche résumé

Où les investigateurs ont une chance de porter un grand coup au mal et d'apprendre que la sérénité chinoise n'est qu'un rêve impossible.

En quelques mots...

L'Empire du Milieu ne figure pas sur l'agenda originel de l'expédition Carlyle ; pourtant c'est ici que se trouvent Sir Aubrey Penhew et Jack Brady. Ce dernier, difficile à trouver, peut se révéler une aide précieuse pour les investigateurs. Il connaît les différents cultes liés à Nyarlathotep ainsi que leurs dirigeants, son témoignage lève toutes les zones d'ombres sur l'expédition Carlyle ; il sait que Penhew se trouve sur l'Île du Dragon Gris. Les joueurs devront se rendre au repère de Penhew et mettre la fusée hors d'état de nuire pour empêcher le Grand Rituel.

À l'affiche

Jack Brady

Ancien garde du corps de Carlyle, il surveille, sans trop comprendre, les agissements du Culte, tapi dans l'ombre pour sauver sa vie.

Roger Carlyle

Le dandy de New-York, devenu complètement fou et caché par Brady dans un sanatorium de Hong Kong.

Fergus Chum

Patron du Tigre Trébuchant, il garde jalousement quelques informations sur Brady, surveillé par différentes factions.

Ho Fong

Chef du Culte de la Femme Boursoufflée, il dirige sa secte d'une main de fer pour aider Penhew depuis son Q.G. de Shanghai.

Sir Aubrey Penhew

Il organise le montage de la fusée sur l'île du Dragon Gris grâce au soutien de l'ordre de la Femme Boursoufflée. Protégé par la communauté de Profonds, il attend l'ouverture du Portail.

Enjeux

- **S'entretenir avec McChum le propriétaire du Tigre Trébuchant.** C'est dans ce bar que Jackson Elias a rencontré Jack Brady. Les investigateurs s'y rendront probablement pour questionner le propriétaire. Ce dernier pourra leur fournir des informations sur Ho Fong, Jack Brady et l'ordre de la Femme Boursoufflée.
- **Retrouver Jack Brady.** Ce sera difficile mais nécessaire ; il fournira aux investigateurs toutes les réponses sur l'expédition et sur les différents cultes dédiés à Nyarlathotep. Ils ne seront que mieux préparés pour la suite (ou la fin) de leurs aventures.
- **Se rendre sur l'Île du Dragon Gris.** C'est sur l'île que le culte de la Femme Boursoufflée a établi son temple. Penhew y a construit la fusée qui permettra l'ouverture du Grand Portail. Les investigateurs devront mettre un terme à ses activités.
- **Empêcher le Grand Rituel (Final).** Dans le cas où les investigateurs se sont déjà rendus au Kenya et en Australie, la campagne s'achève sur l'île lors de l'ouverture du portail avec le décollage de la fusée. Des milliers d'adorateurs sont présents pour assister au rituel. Il faudra saboter la fusée.

Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 2 points d'aplomb.
- Si les investigateurs assistent à un rite sur l'Île du Dragon Gris, ils obtiennent 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Empêcher le rituel et/ou démanteler le culte chinois de l'ordre de la Femme Boursoufflée, leur permet de regagner :
 - **si le test d'Intuition est réussi :** la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.
 - **si le test d'Intuition est un échec :** 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre -1.
- Si les investigateurs n'ont pas empêché le rite du culte (ou le Grand Rituel lors du final) et mis hors d'état de nuire le culte de l'ordre de la Femme Boursoufflée, ils ne récupèrent pas de points de SAN.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

Ambiance

Que ce soit le final ou non, Shanghai est l'étape la plus importante de la campagne. En effet, la rencontre entre les investigateurs et Jack Brady va dévoiler les zones d'ombres. Ce chapitre est également le plus dangereux à cause des différents groupes et protagonistes qui croiseront la route des aventuriers : Ho Fong et la secte de l'ordre de la Femme Boursoufflée, Sir Aubrey Penhew, Lin Tang-yu et ses sbires, Isoge Taro... Quelles que soient les recherches des investigateurs, elles seront constamment semées d'embûches, car tout ce petit microcosme déploie des efforts importants pour ne pas laisser de trace et détecter les erreurs faites par les autres pour en profiter de manière décisive. Parsemez cela de piquets de grèves réprimés dans la violence avec en fond la barrière de la civilisation et du langage et vous aurez une bonne idée du tableau général.

FICHE TECHNIQUE

| | |
|-------------------------------|---------------------------|
| Investigation | ●●●●● |
| Action | ●●●●● |
| Exploration | ●●●●● |
| Interaction | ●●●●● |
| Mythe | ●●●●● |
| Style de jeu | Horreur Lovecraftienne |
| Difficulté | Chevronné |
| Durée estimée | ①②③④⑤⑥ |
| Nombre de joueurs (pré-tirés) | ↓↓↓↓↓ |
| Époque | 1920's |





uns comme les autres sont surmontés de pointes, verre brisé et fils barbelés pour dissuader les voleurs et fouineurs (les tests de Volonté ou Athlétisme des investigateurs qui veulent franchir l'obstacle sont réduits de -20%).

La maison s'organise autour de deux cours. La cour extérieure, derrière le portail d'entrée, dessert cuisines, quartiers de domestiques, réserves, etc. Quant à Ho Fong, il vit dans les pièces luxueuses qui bordent la cour intérieure. Tous les toits de tuiles rouges sont pentus et glissants.

Les pièces de la cour extérieure

À peine meublées et dénuées de toute décoration, ces pièces montrent bien que Ho Fong n'est pas homme à partager sa fortune avec ses adeptes. 1D6+3 domestiques travaillent ou dorment dans cette partie de la demeure. Leurs misérables possessions comprennent quelques statuettes ou fétiches du Mythe ; l'idéogramme de la Femme Boursoufflée apparaît souvent. Les investigateurs qui réussissent à fouiller le quartier des domestiques comprennent vite que ceux-ci sont aussi adorateurs.

La loge du portier

Le portier n'a jamais congé. Son travail consiste à admettre ou pas les visiteurs dans l'enceinte. Si les investigateurs lui semblent trop négligés, il refuse l'entrée à ces bandits aux yeux ronds. S'ils sont au contraire bien vêtus, il ne peut que les faire entrer. Un autre domestique les guide jusque dans un luxueux salon (où ils sont attentivement observés par des judas dissimulés).

Le salon

La pièce est meublée de banquettes et fauteuils magnifiques. Un domestique apporte le thé aux visiteurs légitimes. Deux superbes paravents ornent une extrémité de la salle ; un garde se tient derrière chacun. Si un investigateur regarde derrière l'un d'eux, le garde sourit et salue d'une courbette.

La salle à manger

C'est une pièce très luxueuse ; des investigateurs tentés par la cambriole pourraient ramasser 25 000\$ rien qu'en porcelaine fine, paravents et tapisseries. Une réussite de Sciences humaines : archéologie établit l'authenticité du mobilier et sa valeur (rien qui ne concerne l'occulte ou le Mythe).

La bibliothèque

Elle abrite des centaines d'ouvrages : quelques exemplaires anglais, mais l'essentiel est rédigé sur rouleaux en chinois classique. L'antiquité de ceux-ci leur donne une grande valeur mais ils ne sont ni magiques ni liés au culte. Il y a 20% de chances pour que Ho ait laissé un de ces ouvrages du Mythe de Cthulhu sur la table de lecture. Pour plus de détails, voir « La Chapelle de la Femme Boursoufflée », page 64.

La chambre de Ho Fong

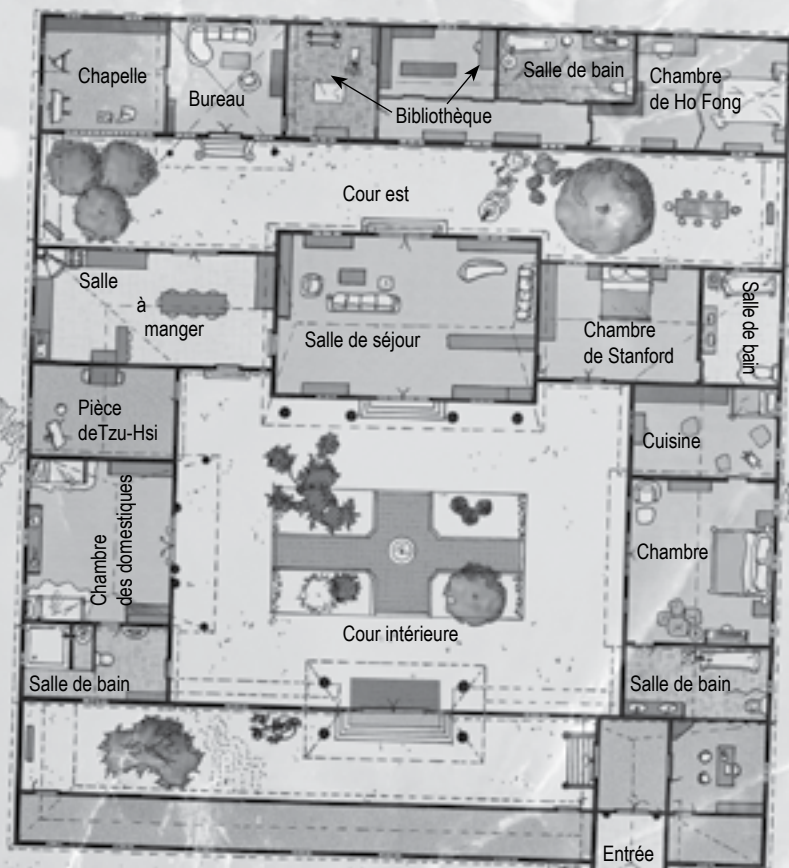
Soies rares, marqueteries recherchées, meubles délicatement sculptés, lit énorme : la Chine Impériale dans toute sa splendeur. Quelques statuettes du Mythe en jade laiteux sont presque complètement éclipsées par cette débauche de richesse et il faut une réussite de Trouver Objet Caché pour les repérer.



Carl Stanford
(Ennemi)

Carl Stanford est un puissant séide de Cthulhu, que vos investigateurs ont pu rencontrer dans *Les Ombres de Yog-Sothoth* (Sans-Détour). Stanford n'est ici qu'un figurant qui ne doit pas devenir un élément essentiel de l'investigation, mais permet de montrer le lien qui existe entre l'ensemble des intervenants maléfiques qui existent à travers le monde - cet univers de sorciers est assez petit, et il est logique que les plus grands se connaissent, voire se côtoient. Si jamais les investigateurs ne connaissent pas Stanford, il n'est pas nécessaire de leur en dire plus, mais si vous l'intégrez à nouveau dans de futures aventures, les investigateurs se souviendront l'avoir rencontré ici.

Carl Stanford possède un petit visage rond, finalement assez banal mais totalement inoubliable. Il fait dans les 1m80 pour 80 kilos et semble avoir dans les 40 ans - alors qu'en fait il en a plus de 300. Ses cheveux bruns sont coupés court et il a un début de calvitie. Il porte de petites lunettes ovales - de près, on peut s'apercevoir que ce sont des verres blancs - et ne se dépare que rarement de son chapeau mou ainsi que de sa canne-épée. Stanford se comporte comme un intellectuel et savant - qu'il est d'ailleurs à juste titre. Mais malgré son apparence





Profonds

Race Inférieure de Serviteurs

Ils étaient de couleur verdâtre et avaient le ventre blanc. Leur peau semblait luisante et lisse, mais leur échine se hérissait d'écaillés. Leur corps vaguement anthropoïde se terminait par une tête de poisson aux yeux saillants toujours ouverts. Sur le côté de leur cou s'ouvraient des ouïes palpitantes et leurs longues pattes étaient palmées. Ils avançaient par bonds irréguliers, tantôt sur deux pattes, tantôt sur quatre... Leur voix coassante... avait toutes les nuances d'expression dont leur visage était dépourvu.

-H.P. Lovecraft, *Le Cauchemar d'Insmouth*

Les Profonds sont une race amphibie qui sert principalement Cthulhu et deux êtres appelés Père Dagon et Mère Hydra. Enfermés dans les profondeurs immuables de la mer, leur vie étrange est d'une froideur magnifique, d'une incroyable cruauté et d'une éternelle longévité. Ils se rassemblent pour se reproduire ou pour vénérer le Grand Cthulhu, mais n'ont pas besoin de contacts comme les humains. Ils forment une race marine, absente des étendues d'eau douce, et ont de nombreuses villes, submergées sous les flots.

Les trois principales villes des Profonds sont Y'hant-lei sur la côte du Massachusetts, près d'Insmouth, Ahu-Y'hloa sur la côte d'Angleterre, en Cornouailles et G'Il-Hoo, en mer du Nord.

Les profonds hybrides : Certains Profonds interagissent avec les humains. Ils semblent avoir une envie monstrueuse de créer des hybrides humains/Profonds. Cela pourrait trouver une explication dans le cycle reproducteur de ces êtres, desquels on ne sait presque rien. Les Profonds peuvent être vénérés par les humains avec lesquels ils se reproduisent généralement. Les Profonds

L'accès par voie terrestre

Cet escalier (marquée d'une flèche et d'un « Haut » sur la carte) vers la surface est gravé d'images de Larves de Cthulhu, de Profonds et de Shoggoths.

La fusée de Sir Aubrey

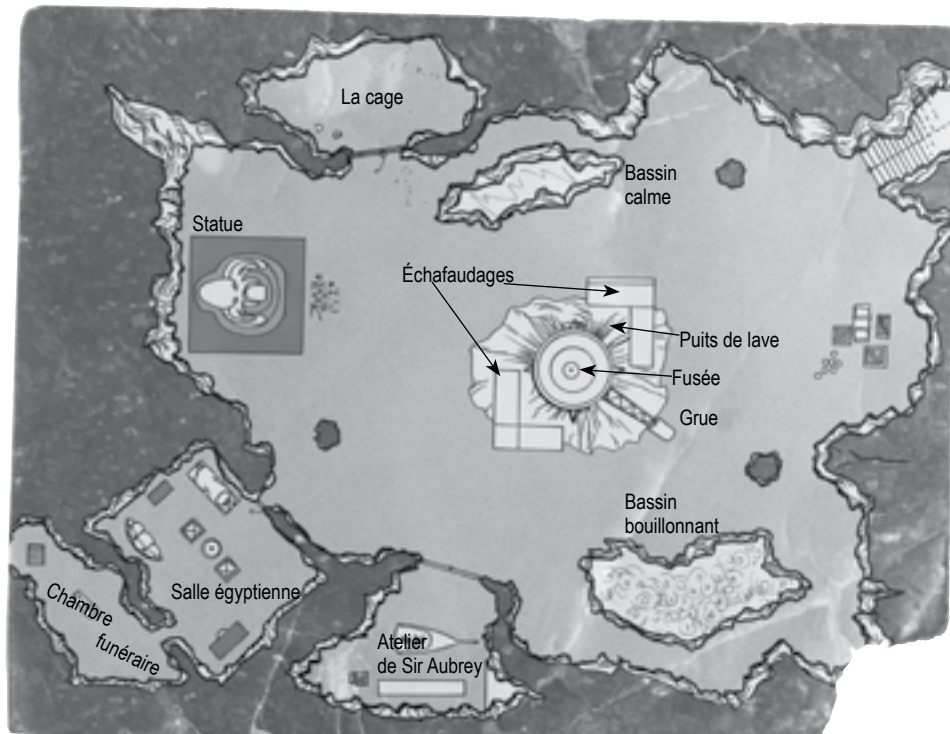
Cet obus de métal étincelant est suspendu au-dessus du puits de lave par de solides poutrelles. Il dépasse les vingt mètres de haut et tout un arc-en-ciel de couleurs huileuses et invraisemblables scintille à la surface de son métal extraterrestre. La coque est gravée de divers petits dessins, des motifs élégants et Art Déco. Les ailettes directionnelles, en forme de nageoire, semblent aussi particulièrement fantastiques. Des échafaudages et des grues sont installés tout autour à divers niveaux et 1D6+10 adorateurs sont en train de vérifier ou de réparer les circuits, de tirer des câbles ou de souder certains éléments. La pointe de la fusée n'est pas encore fixée au reste de l'engin.

Une douzaine de tuyaux (2,5 cm de diamètre) fixés à la base de la fusée s'enfoncent dans le puits de lave. Chauffés à blanc, ils font penser à des tubes fluorescents surpuissants. L'intensité lumineuse est telle que tous les ouvriers portent des lunettes de protection. Ces tubes de conversion d'un autre monde drainent l'énergie du puits de lave. C'est cette énergie accumulée qui propulsera la fusée de Sir Aubrey au-dessus de l'Océan Indien, afin d'ouvrir la porte à ce mal qui doit infecter notre monde.

Régulièrement, quatre ou cinq Profonds sortent du Bassin Bouillonnant et viennent vider de pleins seaux d'une répugnante substance visqueuse dans le puits de lave.

La caverne de la Femme Boursoufflée

Cette caverne abrite un temple de la Femme Boursoufflée et l'engin construit par Sir Aubrey pour forcer l'ouverture du Grand Portail. C'est un cylindre irrégulier d'une cinquantaine de mètres de haut, un espace abandonné par la matière volcanique quand elle est redescendue vers la poche de magma inférieure. Une lumière orange et crue semble émaner des lichens gluants qui tapissent généreusement parois et plafond, mais ils ne font que refléter le rayonnement du puits de lave au centre de la caverne.



Caverne de la Femme Boursoufflée

Les pièces détachées

Des outils, des emballages et divers matériaux bruts sont empilés dans un coin, ainsi qu'un bon nombre de petits réservoirs en formes de cigare. Ces derniers sont équipés d'une multitude de valves étranges et de harnais. Plusieurs des adorateurs qui travaillent sur la fusée portent sur le dos ces appareils (six, sept kilos). Ce sont des postes à souder portatifs et le rayon de lumière écarlate qu'ils produisent fait fondre n'importe quel métal. Leur réserve d'énergie autorise une utilisation continue pendant 1D4+8 heures. Même si leur rayon ne porte qu'à un mètre cinquante, ces appareils constituent des armes formidables : 2D10 points de dommages à pleine puissance et 1D10 points à demi-capacité. Leurs principes de fonctionnement sont totalement inconnus sur Terre mais ils sont complètement autonomes. Les investigateurs qui les utilisent sur place ne devraient jamais arriver à bout de leur réserve d'énergie.

Le bassin calme

Ce bassin donne directement dans le lagon. Les Profonds utilisent ce conduit pour rejoindre la caverne à partir de leur colonie marine.

Le bassin bouillonnant

Des marches inclinées descendent dans ces eaux troubles et agitées. Cinq Profonds travaillent ici, commandés par un sixième. Ils s'occupent du Shoggoth qui frissonne nerveusement dans la mare, presque invisible sous les eaux. Ils prélèvent des tissus sur le monstre afin d'accroître l'énergie du puits de lave. Le Profond en charge est un Shoggoth-Twsha, un prêtre Shoggoth, une position importante au sein de la société Profond. Il tient des amas d'un limon gris et tressaillant dans ses mains griffues et palmées et adresse parfois quelques gestes et incantations vagues en direction du bassin.

La cage

Les malheureux enlevés par le culte attendent ici d'être sacrifiés. La cellule contient 1D20+20 humains, des pêcheurs ou des marins effrayés pour la plupart. Quand une cérémonie d'Union des Profonds doit avoir lieu, la cage renferme surtout des femmes. Le plafond rocheux est à deux mètres cinquante. La façade de barreaux d'acier (FOR 40 ; 2 cm d'écart) est percée d'une porte (FOR 35) fermée par une serrure magnétique. Elle ne peut pas être crochétée et seul Sir Aubrey en a la clé.

Les prisonniers peuvent voir à travers les barreaux et les scènes d'horreur auxquelles ils

ont assisté les ont presque tous rendus fous. Certains interpellent en vociférant les investigateurs qui s'approchent discrètement ou cherchent à s'en prendre à leurs sauveteurs.

La statue

C'est une représentation de la Femme Boursoufflée, d'environ 3 mètres de haut. Des centaines de bras sectionnés, et plus ou moins putréfiés, pendent des tentacules déployés de l'horrible idole : l'abominable spectacle coûte 2/1D8 points de SAN. Les investigateurs savent maintenant ce que deviennent les bras prélevés sur les victimes sacrifiées à Shanghai. Devant la statue, les idéogrammes du culte s'étendent sur le sol. Ces caractères en or martelé sont immenses et passablement tachés de sang.

La substance extraterrestre de la statue est immunisée contre presque toutes les formes de destruction. Un million de tonnes de TNT devrait certainement en venir à bout, mais toute tentative plus modeste reste vouée à l'échec. Si les investigateurs utilisent le sortilège Trouver un Portail, ils découvrent que la statue elle-même en constitue un. Nyarlathotep l'utilise sous sa forme de Femme Boursoufflée pour paraître devant ses fidèles lorsque ceux-ci l'invoquent.



ont une vie très longue s'ils ne sont pas tués, de même que tout hybride. Généralement, les hybrides vivent dans des villages côtiers isolés.

Les hybrides débutent leur vie comme des enfants humains normaux, qui deviendraient de plus en plus laids. Subitement, en quelques mois, l'humain se transforme en Profond. Le changement a généralement lieu à l'âge de 1D20+20 ans, mais certains humains pourraient se transformer plus tôt ou plus tard, voire ne se transformer que partiellement.

Attaques : Les Profonds attaquent généralement de leurs mains griffues ou avec des armes, comme des lances ou des filets.

Profonds

Humanoïdes à branchies

| Caractéristiques | Dés | Moyenne |
|------------------|-------|---------|
| FOR | 4D6 | 14 |
| CON | 3D6 | 10-11 |
| TAI | 3D6+6 | 16-17 |
| INT | 2D6+6 | 13 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 3D6 | 10-11 |

Valeurs dérivées

| | |
|----------------------|---------------|
| Mouvement | 8 / 10 (nage) |
| Points de Vie moyens | 14 |
| Impact moyen | +2 |

Compétences

| | |
|-----------------------|-----|
| Discrétion dans l'eau | 25% |
| Écouter | 30% |
| Se cacher dans l'eau | 25% |
| Trouver Objet Caché | 30% |

Armes

| | |
|--|-----|
| • Griffes | 25% |
| Dégâts 1D6 | |
| • Lance de chasseur | 25% |
| Dégâts 1D6 | |
| • Filet de pêche | 15% |
| Dégâts : pris au piège | |
| • Protection : 1 point de peau et d'écaillés | |

• Sortilèges : À la discrétion du gardien, les Profonds ayant 14 ou plus de POU connaissent au moins 1D4 sortilèges. Les sortilèges connus ont toujours un lien avec Cthulhu, Dagon et Hydra, les Larves stellaires de Cthulhu, les Yuggs et les autres horreurs marines.

• Perte de SAN : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Profond