

Ce scénario, qui se déroule au Caire, est idéal pour des joueurs, des personnages et un Gardien des Arcanes expérimentés, connaissant bien les rouages de l'investigation, « Le guide du Caire », récemment traduit, peut être un outil précieux.

Pour la couleur locale, il serait aussi utile de se procurer quelques enregistrements d'Oum Khalsoum.

«Ne crains rien, voyageur. Tes yeux voient ce que ton esprit ne veut pas comprendre. Tes sens comprennent ce que ta raison ne peut accepter. Ta foi accepte ce que le monde rejette. Ne crains rien, voyageur. Viens dormir, toi aussi, viens nous rejoindre dans les bras d'Amon.

Viens rêver avec lui. Entre en lui et, comme nous, redeviens un dormeur. »

Chant initiatique des prêtres d'Amon. Ce texte, du II^{ème} siècle avant JC, fut découvert dans la Vallée des Rois en 1905, et traduit par Sidney Flowergate, de l'université du Caire.

OUVERTURE: UNE SOIRÉE À L'OPÉRA

Dans un murmure sourd, le rideau se lève. L'orchestre achève d'accorder ses instruments. Les Investigateurs se trouvent à l'opéra du Caire pour entendre un récital d'Oum Khalsoum, cette jeune prodige dont tout le monde parle. La salle est comble, et l'ambiance est propice au bavardage. Toute la haute bourgeoisie égyptienne est présente, ainsi que nombre d'Occidentaux, Anglais et Français pour la plupart. Les bougies s'éteignent peu à peu, le récital commence et la magie opère instantanément. Captivé par la voix d'Oum, la salle oscille entre l'exaltation et les larmes. Vers la fin du concert, un silence tombe sur la salle comme un couperet, le temps d'un très long morceau quasi hypnotique, dans lequel Oum psalmodie sans cesse le nom d'Amon-Gorloth. Faites un jet secret sous la compétence Mythe de Cthulhu des Investigateurs. Une réussite fait résonner un vague écho dans leur mémoire. Amon-Gorloth est une obscure divinité du Mythe, mais en dehors de son nom, ils ne savent rien sur elle. Soudain, deux Égyptiens se lèvent brusquement, insultent la diva, brandissent le poing, crachent sur la scène... Si quelqu'un comprend l'arabe, il réalise qu'ils parlent de « sacrilège impie », de « révoltante parodie », de « d'usurpation »... Les deux hommes sont des Dormeurs (voir plus loin). Ils sortent de l'opéra et, après avoir pris un taxi, vont contacter un de leurs chefs. Le récital s'interrompt tout de suite. Oum quitte la scène. Quelques minutes plus tard, le chef d'orchestre, confus, annonce que Mlle Khalsoum ne se sent pas très bien. Si les PJ sont piqués par la curiosité, ils peuvent faire un saut dans les coulisses. Là, deux gardes du corps (des hommes de Kémal, le compositeur attiré d'Oum) les empêchent de voir la chanteuse. Oum, qui ne décolère pas, est ramenée à son domicile par son chauffeur. Kémal, lui, tente de retrouver les deux agresseurs, mais sans succès.

EN QUELQUES MOTS...

Nadjeb Kémal est un nationaliste extrémiste, doublé d'un gangster particulièrement au fait des subtilités du trafic des drogues dures. L'Égypte des pharaons l'intéresse, mais il lui préfère un passé plus récent. Depuis sa plus tendre enfance, il rêve d'un monde arabe enfin uni, et a le sentiment d'appartenir à une nation visionnaire qui n'a pu accomplir son destin à cause de l'Occident. Ses actions terroristes ne l'ont, jusqu'ici, pas mené très loin: quelques bombes, quelques brochures, quelques pamphlets... Son mouvement (Al Jouara, ce qui veut dire « le bijou ») oscille entre terrorisme et gangstérisme. Le gouvernement ne le recherche pas très activement, d'autant plus qu'il bénéficie d'une couverture exceptionnelle: compositeur. Il est, notamment, le créateur des plus récentes chansons d'Oum Khalsoum. Il y a de cela deux ans, au cours d'une « opération » chez un antiquaire coupable de revendre les merveilles du passé aux touristes occidentaux, Kémal a trouvé un antique volume, le Livre du soleil. Curieux, il l'a parcouru et est tombé sur de multiples références à Amon-Gorloth, un Grand Ancien ayant régné sur le panthéon égyptien traditionnel. Voyant l'histoire de son pays revisitée de fond en comble, il a pensé, après avoir traversé une très grosse période de crise, à détruire ce livre hérétique. Malheureusement, il s'est ravisé. Amon-Gorloth, s'il existe, peut redonner son glorieux passé à l'Égypte, remettre un pharaon ou un calife (lui, par exemple) sur le trône et rendre à son pays la place qui lui est due sur l'échiquier mondial. Oum Khalsoum, ralliant derrière elle tout le peuple arabe, est devenu son meilleur argument. Par elle, il va tenter de sensibiliser la population au culte d'Amon, divinité bienfaitrice. Il vient donc d'écrire sa plus belle chanson, mélodie enchanteresse et poétique, longue comme un fleuve, glissant harmonieusement sur les flûtes et les violons. Murmurante comme une prêtresse, Oum Khalsoum répète inlassablement le nom d'Amon-Gorloth, créateur du Nil et de l'équilibre de l'univers. Depuis que la chanson existe et qu'Oum parcourt les pays arabes, on se surprend à penser, dans tous les milieux, que les dieux reviendront un jour, ramenant avec eux le souverain divin et son héritier, Oum.

AMON-GORLOTH

Amon-Gorloth est un Grand Ancien relativement placide qui dominait l'Égypte antique. Il résidait dans un gigantesque palais à colonnes près de la Vallée des Rois, alors connue sous le nom de Gz-eh.

Rêveur éternel, sa puissance onirique, capable de pénétrer la réalité et de la modeler à sa guise, avait fait de la vallée du Nil un havre de paix et d'opulence. Et puis, les temps ont changé, les étoiles ont cessé de lui être propices... Amon-Gorloth est endormi sous terre depuis maintenant 3000 ans, comme ses frères les Grands Anciens. Les sables égyptiens, imprégnés de

ses rêves, ont cependant conservé son corps titanesque. Certains de ses prêtres les plus assidus ont secrètement perpétué son culte, en créant notamment des petits mausolées qui permettaient l'accès à son corps monstrueux. Perchés sur des passerelles de bois, ils jetaient des génisses dans son estomac.

Le culte s'est éteint au XV^{ème} siècle pour renaître en 1906. Cette année-là, il fut ressuscité par un professeur d'université, Sidney Flowergate, après la découverte d'une énigmatique prière, qui l'a mis en contact avec l'esprit du dieu.

DANS LES YEUX D'AMON

Les nouveaux fidèles d'Amon-Gorloth se sont baptisés les Dormeurs. Leur but n'est plus de réveiller Amon, mais de contempler de l'intérieur les miroirs de ses pupilles, qui ont vu passer des millénaires d'histoire humaine et cosmique. Ils espèrent aussi avoir accès à ses rêves divins. La confrérie n'est pas très puissante, et les Dormeurs ne sont pas nombreux. Les têtes pensantes du culte sont Sidney Flowergate, un universitaire; Rjai Shokbar, un peintre égyptien; et Doran Veræhagen, un photographe australien fasciné par les peintures mystiques de Shokbar. Il faut y ajouter quelques hommes de main. Dans l'ensemble, ce sont des gens intègres, compétents et soucieux de préserver un secret protégé depuis l'Antiquité. Deux des Dormeurs étaient présents à l'opéra quand Oum chanta la gloire d'Amon-Gorloth. Or, elle n'a jamais eu de contact avec le culte. Celui-ci, découvrant des concurrents, est sous le choc. Du coup, Flowergate décide d'avancer la date de son voyage vers les yeux d'Amon.

UN MYSTÉRIEUX ENLÈVEMENT

Si les Investigateurs ont rencontré Kémal, ou s'il se sont fait connaître d'une manière ou d'une autre, il les fait mener à son domicile tôt le lendemain matin. Il habite une suite au dernier étage de l'hôtel Sémiramis, gardée en permanence par deux de ses hommes. Il ne désire pas alerter la police, par crainte d'une mauvaise publicité. Oum Khalsoum a disparu de son domicile hier soir. Kémal avait laissé deux hommes de garde devant son appartement après les curieux événements de la veille mais, ce matin, ils se sont aperçus qu'Oum a été enlevée pendant la nuit. Kémal ne désire pas appeler la police (cela lui ferait une trop mauvaise publicité), mais il propose aux Investigateurs de prendre les recherches en main. Il paye vraiment très bien... La carrière de Kémal dépend d'Oum, il en est bien conscient.

Il veille cependant à ce que les Investigateurs ne mettent pas trop le nez dans ses affaires (surtout ce qui concerne Amon-Gorloth). Par précaution, il les fait suivre par deux employés assez balourds, Abdul et Karim.

UN PARFUM DE PALMIERS

L'appartement d'Oum Khalsoum est une belle résidence blanche à l'abri des palmiers, sur les bords du Nil. Quand ils entrent, les Investigateurs comprennent qu'ils ne sont pas



les seuls à s'intéresser à elle. Les deux gardes laissés par Kémal ont été assommés et la maison a été mise à sac. Si vous avez des velléités d'action, les PJ surprennent un ou plusieurs Dormeurs en plein pillage. Les intrus s'enfuient par la fenêtre, et vous pouvez déclencher une folle poursuite à travers le bazar de Khan el-Khalili, qui se trouve quelques rues plus loin. Si l'un des Dormeurs est tué ou pris, découvrir son identité est facile (c'est un marchand du bazar). Il s'enferme dans un mutisme total, et ne parle d'Amon que sous la torture. Les Dormeurs cherchaient des indices sur Amon-Gorloth. Il n'y en a évidemment pas: Oum ne savait rien du dieu. En revanche, les PJ peuvent trouver un paquet de lettres d'admirateur, signées W. Jones, à tendance nettement névrotiques. Sur les murs, encadrées, plusieurs belles photos touristiques. Sur l'une d'elles, Kémal et Oum, enlacés, posent devant les pyramides. Toutes ont été prises par Doran Veræhagen, un Dormeur qui a trahi sa secte en échangeant à Kémal quelques secrets contre de la drogue.

UN ADMIRATEUR TROP PRESSANT

Oum a en fait été enlevée par Waldo Jones, un admirateur, ami de Kémal et amant de Doran Veræhagen, le photographe. Oum a refusé de l'épouser à plusieurs reprises et Jones, psychologiquement très fragile, l'a enlevé. Il l'a enfermée dans un appartement en ruine des quartiers pauvres, où il essaye désespérément de la convaincre de l'épouser. Tout kidnapper qu'il soit, Jones n'a rien à voir avec le cambriolage du matin, qui est l'oeuvre des Dormeurs.

En revanche, la veille, en compagnie d'un ami, il a enlevé Oum. Un mouchoir imbibé de chloroforme a suffi à calmer la fureur de la diva... Jones, pressé par le temps, ne s'est pas soucié d'effacer ses traces. En temps normal, il habite un immeuble proche des grands hôtels touristiques. Ses voisins, d'une voix pincée, déclarent souvent le voir avec un grand monsieur blond, à l'accent étranger, au nom très compliqué, qui passe fréquemment la nuit ici (il s'agit évidemment de Veræhagen). Si les PJ lui rendent visite le matin, Jones n'est pas chez lui. S'ils passent dans l'après-midi, son appartement, à la décoration très féminine, a également été cambriolé. Il est rempli de photos d'Oum, au dos desquelles se trouvent la signature et l'adresse du studio de Veræhagen. Un jet de TOC permet de découvrir ses bulletins de salaire. Jones travaille pour un hammam fréquenté par les intellectuels étrangers. Ses comptes sont bien tenus, et un jet de Comptabilité apprend aux PJ qu'il s'est porté acquéreur, il n'y a pas longtemps, d'un appartement situé en pleine zone populaire. C'est là où il retient prisonnière Oum, en attendant de la soumettre à ses désirs. Pourquoi Jones veut-il épouser Oum alors qu'il est ouvertement homosexuel? C'est une frustration. Il aimerait être elle. Comme il ne peut pas lui voler son âme, il a choisi de l'épouser, pour l'avoir auprès de lui et la contempler comme un éternel fantôme éveillé. Jones est gravement atteint, mais il ne connaît rien à Amon-Gorloth.

Oum Khalsoum

Cette jeune femme, née au début du siècle dans une petite ville d'Égypte, va être le catalyseur des événements de ce scénario. Sa voix, une pure merveille, entraînée

au chant rituel, est vite repérée par quelques entrepreneurs de spectacles égyptiens. Dès l'âge de 19 ans, elle devient la coqueluche du monde arabe, fascinant le public par ses mélodies et ses improvisations vocales.

D'un caractère méfiant et difficile, elle finira par incarner la femme arabe idéale, à la fois religieuse et éclairée, et aidera sa nation à passer le cap de la modernité. Ses chansons deviendront un véritable code de conduite, un instrument de rébellion et de poésie pour les femmes, un modèle de comportement pour les hommes.

Sa mort, en 1975, reste une tragédie nationale, au même titre que celle de Nasser.

Mais nous n'en sommes pas encore là, loin s'en faut...

LE HAMMAM

Jones y travaille comme masseur. C'est là qu'il a rencontré Veræhagen, qui fréquente volontiers les bains turcs. Par l'intermédiaire de son amant, Jones est entré dans l'entourage de Kémal. Il n'est pas présent au hammam lorsque les PJ arrivent mais son complice, un certain Amir Galouad, l'est. Galouad a aidé Jones à enlever Oum. C'est un rustre, assez lâche et passablement idiot. S'il voit que les PJ posent des questions un peu trop précises au sujet de Jones, il prend peur et tente de fuir. Une poursuite dans le hammam peut devenir très spectaculaire, entre les volutes de fumée étrangement torturées, les salons privés aux portes closes et les clients qui protestent. Les hammams du Caire sont des endroits très populaires et parfaitement suffoqués. Celui où les PJ évoluent grouille d'étrangers, dont certains possèdent de nombreuses relations en ville. Du coup, trop de remue-ménage risque de nuire à Kémal. Si ce dernier apprend que les PJ font trop parler d'eux, il prendra des sanctions. Une fois calmé, Galouad devient une source de renseignements tout à fait intéressante. Contre quelques billets, il peut parler aux PJ de l'obsession de Jones et lâcher le nom de Veræhagen.

DÉSIR

L'appartement de Jones dans le centre ville est un trou miteux, totalement anonyme, perdu entre une épicerie et un bordel malsain. Si les Investigateurs viennent après midi, le spectacle qui les attend est plutôt macabre. On s'est visiblement battu (meubles renversés, fenêtres brisées, etc.). Jones est mort, les yeux arrachés (ils ont été posés sur un plateau, bien évidence, dans la cuisine). Les PJ peuvent découvrir des traces très nettes de séquestration dans un petit cagibi mal éclairé. De plus, avec un jet de TOC réussi, ils retrouvent un bijou appartenant à la chanteuse.

La mort de Jones est l'oeuvre des Dormeurs. En planque près de la maison d'Oum la nuit dernière, ils ont vu Jones la kidnapper. Ils l'ont suivi et ont attendu des ordres avant d'aller récupérer la diva. Mais la bagarre a mal tourné et les Dormeurs se sont emportés. Une fois Oum en leur pouvoir, il l'ont fait parler. Elle ne connaît pas grand-chose au plan de Kémal, mais elle leur a livré le nom de Veræhagen. Cette révélation est un autre choc pour les

Dormeurs. Il y a un traître parmi eux! Ils vont, dès lors, essayer de se rabattre sur Veræhagen. Mais celui-ci est plus rapide qu'eux. Quand il apprend la disparition d'Oum, il se cache chez son assistant, en attendant de prendre définitivement le large.

INVESTIGATIONS

Le Mythe. Amon-Gorloth est un Grand Ancien mal connu, lié aux rêves, à la destinée confuse. Son lieu de repos, Gz-Eh, est mentionné dans Cultes innommables. Il est souvent fait allusion, dans les écrits concernant Amon-Gorloth, à un ouvrage copte, le Livre du soleil, qui contiendrait le testament spirituel du dieu et qui aurait été écrit à partir de ses rêves. Il est possible de retrouver sa trace, si les Investigateurs possèdent, en plus de quelques bonnes idées, des scores importants en Bibliothèque et en Crédit. La bibliothèque de l'université d'Al-Azhar en possédait un exemplaire, mais il a brûlé avec un stock de vieux livres occultes. Le jeune bibliothécaire se rappelle avoir connu un boutiquier du Caire, Rahim Purcell, un vieux fou, qui en avait un double.

Rahim Purcell. Rahim est mort depuis longtemps, tué par Kemal et ses hommes. C'est son fils Djibril qui a repris sa petite boutique d'antiquités. Il est plein de rancœur contre les ultranationalistes, qu'il accuse d'avoir assassiné son père. En effet, selon eux, son père fricotait avec les Occidentaux. Djibril montre aux Investigateurs les lettres de menaces signées Al Jouara, que le vieux Rahim a reçu un peu avant d'être abattu (en se renseignant un peu dans le milieu, on peut aboutir à la conclusion que Kémal est peut-être en relation avec Al Jouara). Djibril se rappelle clairement du Livre du soleil. C'était une fable pour enfants, un joli ouvrage, selon lui. Il a disparu avec d'autres objets de la boutique quand son père a été tué, probablement pris comme trophée...

Les photos. Avant de découvrir l'enlèvement d'Oum, Veræhagen a commis une dernière erreur: contre un peu de drogue, il a donné à Kémal une photo d'un mausolée perdu dans le désert. Selon Flowergate, ce serait l'entrée d'une veine d'Amon. Kémal, ivre de désir, a fait son enquête. En attendant d'être prêt pour le voyage, il garde la photo derrière un tableau de sa chambre. Le mausolée d'Amon-Gorloth se trouve dans le désert, à quelques kilomètres de Gizeh, au milieu des dunes.

Il n'est pas possible de le retrouver sans un guide très compétent.

Sidney Flowergate. Au musée du Caire, le professeur Flowergate a une réputation d'expert dans les points obscurs de l'ancienne mythologie. Flowergate ne dit à personne que le culte existe, mais n'hésite pas à placer quelques mots sur la légendaire puissance d'Amon-Gorloth. S'il pense que les PJ peuvent faire des initiés convenables, il leur montre la prière à Amon qui figure au début du scénario. S'il s'aperçoit ensuite que leur curiosité va au-delà d'un simple désir culturel, il demande à les revoir pour, secrètement, les jauger et les tester.

Veræhagen. Sa boutique est dans le centre ville. L'assistant, Jali, déclare, non sans nervosité, que son patron est parti pour la se-



maine. Interrogé un peu rudement, Jali lâche le morceau et leur explique que Veræhagen se terre chez lui, quelques rues plus loin. N'oubliez pas que les Dormeurs, eux aussi, cherchent le photographe et veulent l'enlever pour savoir ce qu'il a révélé à Kémal. Si les PJ vont trop vite, ils leur mettent des bâtons dans les roues. Veræhagen n'a pas quitté la ville à cause de la drogue, devenue vitale pour lui. Si, le lendemain, Veræhagen n'a pas été enlevé par les Dormeurs, il sort de sa cachette, hystérique, pour chercher quelques doses et se racheter en allant implorer Flowergate.

Oum. Une fois entre les mains des Dormeurs, elle ne sera plus qu'une monnaie d'échange. Kémal tient à elle... en temps normal. Mais là, il est plus soucieux de découvrir Amon que du sort de sa vedette. Les Dormeurs peuvent très bien la supprimer, voyant en elle un danger potentiel pour leur mouvement.

TOUT SE PRÉCIPITE

Le cheminement du scénario est volontairement onirique, flottant. Les situations prennent un air de déjà-vu, les personnages possèdent des motivations obscures, les coïncidences sont trop nombreuses pour être plausibles et certains indices trop évidents. Bref, on se croirait dans un rêve. Les PJ doivent se rendre compte par eux-mêmes de ce décalage. Pour commencer, ils peuvent s'apercevoir que la ville du Caire dans laquelle ils

évoluent ne colle plus tout à fait à leurs souvenirs. Une rue a changé d'orientation, l'opéra est plus grand, les gens semblent figés, comme de vieilles photos jaunies. Avec la disparition de Veræhagen, tout s'emballe. Flowergate veut punir Kémal de son audace, et envoie ses hommes l'abattre. Alors que les PJ font leur rapport à Kémal, les Dormeurs lancent une attaque nocturne, aussi rapide que meurtrière, contre le parolier. Si les PJ le défendent, Kémal les engage comme gardes du corps et part aussitôt pour le cerveau d'Amon. Il envisage de les abattre, une fois arrivé à destination. Si l'attentat échoue, les Dormeurs se rendent compte qu'il n'est plus temps d'atermoyer. Ils doivent être les premiers à parvenir au cerveau d'Amon! Le trajet jusqu'au mausolée devient, dès lors, une frénétique course contre la montre. Tout le monde se précipite, mais personne ne sait réellement pourquoi. Depuis quelques heures, les images se brouillent et ce qui ressemblait à une banale affaire d'enlèvement prend des allures de délire mystique incontrôlable.

Le mausolée d'Amon

Perdu au fond du désert, le mausolée d'Amon est un endroit redouté par les bédouins, qui lui consacrent de nombreuses légendes, toutes plus lugubres les unes que les autres. La tour est partiellement détruite mais, sous les décombres du rez-de-chaussée, une dalle donne sur un escalier. Celui-ci descend profondément pour arriver dans une caverne où, si l'on passe le temps nécessaire et si on sait lire le copte, on découvre des fresques racontant l'histoire d'Amon-Gorloth et son tragique destin. De là, un boyau s'enfonce encore plus bas. L'avancée dans les catacombes se fait péniblement, lentement, puis les in-

vestigateurs débouchent sur une caverne gigantesque, aux couleurs rougeoyantes. Des fleuves d'épais liquide ambré, aux reflets métalliques, miroitent et coulent en grondant sous leurs pieds. C'est du sang, ou du moins le liquide qui en tient lieu chez les Grands Anciens... La paroi vibre, palpite et respire. Les Investigateurs sont désormais dans les veines d'Amon-Gorloth, perchés sur de précaires passerelles de bois. Les veines du dieu sont reliées à la surface par des passages aménagés au fil du temps, mais seul celui du mausolée est accessible. L'ambiance est parfaitement insupportable, l'odeur acide et la chaleur étouffante. Au loin, on entend le sinistre battement du cœur d'une créature titanessque, qui attend son heure pour se réveiller. En traversant un gigantesque gouffre, les Investigateurs sont attaqués par une remontée de suc gastriques; un peu plus loin, c'est une offensive de globules blancs, masses protéiformes blanchâtres qui tentent de phagocyter les corps étrangers. Faites peur aux PJ, mais ne les tuez pas! D'abord parce que ce serait trop facile, et ensuite parce qu'Amon-Gorloth a d'autres projets...

Les récents événements ont précipité la volonté des Dormeurs d'arriver au cerveau du dieu et d'embrasser l'infini. De son côté, Kémal rêve de puissance, et ne voit aucun inconvénient à sacrifier tout son entourage pour l'obtenir. Quant aux PJ, ils sont emportés dans le tourbillon des événements... Tout ce petit monde se tire dessus, brisant des artères et laissant un flot de bile emmener quelques adeptes. La course est éreintante, notamment à cause du manque d'oxygène. Bientôt, le groupe parvient à une ouverture en partie cicatrisée dans la jugulaire d'Amon. De là, il suffit d'un peu de travail pour dégager un passage vers le cerveau, en bravant les flots de sang qui se déversent en rugissant vers le cœur.

Les visions

Le cerveau d'Amon est un paysage hallucinant: une splendide cavité ivoire qui s'ouvre sur une masse rose bourgeonnante, agitée de tremblements. Des deux côtés de cette salle naturelle, deux gigantesques globes lumineux brassent les couleurs les plus somptueuses et les plus hypnotiques qui soient. Si les Dormeurs sont là, ils sont dans un tel état d'extase qu'ils acceptent tout le monde dans leur mouvement, unissant leurs efforts pour connaître le sens de l'univers. Reste à savoir si Kémal souhaite partager son triomphe. Il est convaincu qu'un stimulus pourrait réveiller Amon. Pour cela, il a amené avec lui une importante charge de dynamite...

La contemplation des globes oculaires d'Amon doit être un grand moment de révélation mystique. Des couleurs et des images se croisent en fluctuant sur une surface marbrée. Chacun y découvre ce qu'il veut y voir: la connaissance, l'illumination divine ou l'épouvantable réalité cthulhienne. Malheureusement, tout a un prix. Savoir ce qui se cache derrière l'histoire de l'humanité peut rendre fou (perte d'1d10/1d20 SAN). Si un individu reste lui-même après ce voyage intérieur, il gagne 1d100% à répartir en mythe de Cthulhu et dans les compétences du groupe Pensée (voir p.226 des règles).

Quelle que soit la fin du scénario (catastrophe dans le cerveau d'Amon, tuerie générale sous l'impulsion de la folie de Kémal, contemplation béate des pupilles du dieu...), l'histoire a toujours le même dénouement. Au moment le plus critique et le plus spectaculaire, les images se brouillent et une brume lourde et tortueuse apparaît, se faufilant partout, passant à travers le corps des Investigateurs, réorganisant leurs pensées... Le groupe se retrouve au coin d'une rue du Caire, frustrés et dans le flou.

Bientôt, une certitude fait son chemin: au moment précis où le rythme de l'aventure s'est emballé (la poursuite dans le bazar? La scène du hammam?), la réalité a vacillé. En fait, Amon lui-même s'est manifesté en laissant ses songes pénétrer la réalité. Il n'a pas agi ainsi simplement pour amuser les Investigateurs. Il a initié une séquence d'événements qui conduira, dans quelques semaines ou dans quelques siècles, à sa libération (les mémoires de l'un des PJ pourraient faire des ravages en tombant entre les mains d'un Cairete de l'an 2030...).

En attendant, les PJ ont vécu avec un pied dans le réel et un pied dans un rêve divin, un rêve qui les a marqué au fer rouge. S'ils tentent de reprendre la piste là où ils l'ont laissée, ils se rendent vite compte que certaines données sont déformées, voire inexistantes. Oum n'a jamais été enlevée. Kémal est un pauvre compositeur sans grand intérêt, qui finira égorgé dans une fumerie d'opium. Waldo Jones est un grand admirateur de la diva, passablement névrosé et très étonné que les personnages connaissent ses projets d'enlèvement. Son ami Veræhagen est un photographe de talent, drogué, mais il n'a jamais rencontré Flowergate. Et pour cause, ce dernier n'existe pas! En lisant les journaux, les PJ peuvent lire une tribune consacrée à Oum Khalsoum, après qu'elle ait chanté, la veille, une chanson qui en a choqué plus d'un, concernant la libération de la femme arabe... Les Dormeurs, eux, existent bel et bien (Amon connaît leur existence depuis l'Antiquité). Ils n'ont pas encore trouvé le mausolée, et restent très discrets. Alors que les PJ découvrent tout cela, le dieu, pendant un bref instant, prend conscience de l'endroit où il se trouve, bouge un peu et se rendort aussitôt. Au-dessus de lui, les pyramides tremblent...



LES PNJ

Nadjeb Kémal

FOR 13 DEX 14 CON 11 POU 13
TAI 15 INT 17 EDU 13 SAN 45
PvV 13

Compétences: Anglais 60%, Armes de poing 80%, Art (composition de chansons) 80%, Comptabilité 76%, Conduite automobile, 35%, Discrétion 75%, Histoire arabe 88%, Mythe de Cthulhu 10%, Se cacher 75%.

Sorts: Ceux du Livre du soleil.

Abdul et Karim

FOR 16 DEX 09 CON 17 POU 05
TAI 18 INT 03 EDU 04
SAN 25 PvV 17

Compétences: Armes de poing 50%, Conduite automobile 50%, Crédit 40%, Lutte 40%, Pieds 40%, Poings 50%, Tête 60%.

Dormeur type

FOR 10 DEX 18 CON 10 POU 10
TAI 12 INT 09 EDU 10
SAN 50 PvV 11

Compétences: Armes de poing 60%, Discrétion 60%, Esquive 50%, Monter à dos I de chameau 60%, Occultisme 20%.

Sidney Flowergate

FOR 5 DEX 10 CON 06 POU 16
TAI 18 INT 22 EDU 21
SAN 15 PvV 12

Compétences: Archéologie 75%, Bibliothèque 60%, Histoire 90%, Littérature arabe 64%, Mythe de Cthulhu 25%, Occultisme 40%, I Persuasion 30%, Psychologie 70%.

Langues: Anglais 90%, Arabe 75%, Grec 50%, Latin 60%.

Sorts: Tous ceux du Livre du soleil, plus cinq autres aux choix du Gardien.

Le Livre du soleil

On peut le trouver chez Kémal. Cet ouvrage raconte en détail l'histoire cthulhienne de l'Égypte et la destinée d'Amon-Gorloth. Il a été rédigé par un Grec illuminé du nom de Pylos, disciple de Plutarque. Il se trouve dans la chambre de Kémal à l'hôtel Sémiramis, sous une cloche de verre protégée par un sceau d'Isis (voir p.157 des règles). Perte de SAN 1d4/1d8, multiplicateur de sorts x2, +10% au Mythe.

Sorts: Contacter Amon-Gorloth (comme Contacter Cthulhu, mais l'invocation doit être faite dans un désert, par une nuit étoilée. Amon-Gorloth se manifeste en rêve et parle philosophie), Contacter Nyarlathotep, Contacter un Habitant des sables, Sceau d'Isis.

