

Ce scénario est prévu pour des joueurs et un meneur expérimentés. Les personnages incarnés par les joueurs devront être, pour la plupart des spécialistes anglais reconnus dans leur domaine.

CHAPITRE 1ER : UN ÉTRANGE CLUB

Introduction

L'action se déroule en janvier 1927, tandis que les Pjs sont à leur domicile en Angleterre (pas trop éloigné de Londres). Chacun d'entre eux reçoit une lettre (le 31 décembre) venant d'un club de gentlemen comme il en existe beaucoup en Angleterre depuis le 19ème siècle. La lettre précise que Le club St James, un des plus vieux club à vocation humaniste et caritative de Londres serait ravi de compter les Pjs dans leurs membres.

Les Pjs peuvent décider de jeter l'invitation au panier ou se rendre au rendez-vous fixé le 5 janvier au 6 Lexington Street, dans le sud de la ville de Londres

Les membres du club connus des Pjs :

- x Edward Ginsburg (75 ans, riche industriel, patron d'une cinquantaine d'entreprises)
- x Konrad Vinns-Basset (51 ans, physicien de renom, professeur à Oxford)
- x Grégory Martins (40 ans, mathématicien de génie, auteur de nombreux livres)
- x Douglas Hunsbow (56 ans, grand patron d'édition)
- x James Balfin (60 ans, Historien, spécialiste des religions antiques)
- x Valentin Malone (32 ans, héritier du plus gros armateur du RU)
- x Patrick Mac Douglas (45 ans, biologiste et ethnologue de renom)
- x Henry Williams (38 ans, Chancelier du club, officiellement riche exploitant des Indes Britanniques)
- x Lord Théodore Leagan (75 ans, président du club, vieil aristocrate anglais). Il choisit les nouveaux membres.

Ces 9 personnages font partis des initiés du club. Ils travaillent respectivement sur des projets initiés par Henry Williams et lui rendent compte régulièrement. Les autres membres du club ne portent pas le titre d'initié et ne sont pas au courant des travaux des initiés.

Qui est Henry Williams ?

De son vrai nom Jürgen Von Hassel, Henry est un citoyen allemand en fuite. Il fait actuellement l'objet d'une enquête en Allemagne pour enlèvement, torture et meurtre. Fils d'un grand officier prussien, il s'est initié très tôt aux cultes ancestraux grâce à l'importante bibliothèque de son grand-père. Au cours de ses recherches il a acquis des pouvoirs de clairvoyance et de divination. Durant une cérémonie impie, il a acquis la certitude que l'Allemagne allait connaître une gloire éternelle si un certain Adolf Hitler par-

venait au pouvoir. Nationaliste fanatique, il s'est mis au service de Hitler et grâce à ses dons de manipulateur, il est parvenu à doter le parti nazi (le NSDAP) d'un petite fortune, acquise par des donations.

Mais les pouvoirs de Jürgen nécessitent des sacrifices humains et c'est pourquoi la police allemande s'est intéressée à cet homme au point d'enquêter sur lui. Pour ne pas attirer les soupçons sur son parti, Hitler a convaincu son mystérieux ami de s'exiler en Grande Bretagne, le temps que les sympathisants nazis étouffent les affaires en cours. En 1926, doté d'une nouvelle identité (prise sur un jeune aristocrate anglais mort au cours d'une cérémonie), Jürgen a débarqué en Angleterre avec comme mission de développer un courant favorable aux nazis et constituer un groupe de travail au service du NSDAP. Grâce à son intelligence manipulatrice et les fonds inépuisables du NSDAP, Henry a jeté son dévolu sur Lord Leagan, vieil aristocrate au bord de la ruine et prêt à tout pour dissimuler sa déchéance. Henry a obtenu du vieux lord une place de choix dans le club dont il est le président, club qui s'enorgueillit de compter parmi ses membres les plus brillants cerveaux du Royaume Uni. Les membres les plus éminents du club se sont vu assigner des travaux de recherche variés mais dont ils ignorent le but véritable.

La découverte de l'existence de Quachill Uttaus

C'est en poursuivant ses recherches occultes en Angleterre que Henry a découvert un vieil ouvrage mentionnant l'existence d'une entité divine, capable d'influer sur le temps, la mort et la décrépitude (cet ouvrage est une version très incomplète du Testament de Carnamagos. Henry a toujours cet ouvrage sur lui mais les Pjs pourraient en retrouver la trace chez le bouquiniste qui le lui a vendu). Très intrigué, Henry a poursuivi ses recherches et a découvert dans les archives municipales londoniennes qu'un culte païen avait été rendu à une entité similaire dans le courant du 17ème siècle. Le culte avait été dénoncé, les sectateurs pendus et le lieu de culte officiellement détruit. Après une recherche sur le cadastre londonien, Henry a fait l'acquisition d'une vieille bâtisse construite sur le lieu de culte détruit, espérant y faire des découvertes intéressantes. Pour camoufler ses fouilles, il a fait de cette vieille bâtisse du 18ème siècle le lieu de rencontre hebdomadaire du club St James. Au moment où les Pjs entrent dans cette histoire, Henry a déjà visité l'ancien complexe souterrain condamné mais a acquis la certitude que la divinité est prisonnière dans un autre lieu dont il ignore la localisation. Il se sert du réseau de galeries pour enfermer les victimes qu'il kidnappe avant de les sacrifier lors de cérémonies. Il parvient, grâce à ses pouvoirs de sorcier, à entrer en contact avec Quachill Uttaus sans pour autant réussir à lui parler.

Les autres membres du club...

Ils ne se doutent de rien pour la plupart, même si quelques uns d'entre eux ont des soupçons envers ce jeune inconnu qui est devenu chancelier du club en quelques mois et qui semble avoir une très grande influence sur le président Lord Leagan.

Les travaux des initiés...

Henry a mis à profit son influence dans le club St James pour lancer des travaux de recherche au service de son maître. Voici les travaux en cours, dont le caractère philanthropique n'est qu'une façade :

- x Edward Ginsburg a lancé dans son entreprise d'aviation un programme de recherche sur un chasseur révolutionnaire.
- x Konrad Vinns-Basset et Grégory Martins travaillent ensemble sur la radioactivité
- x Douglas Hunsbow dont le caractère antisémite n'est un secret pour personne, multiplie dans ses journaux les articles contre les juifs
- x Valentin Malone a lancé dans ses chantiers de Portsmouth une recherche sur un submersible capable de plonger à de grandes profondeurs durant de très longues heures.
- x Patrick Mac Douglas travaille dans son université de Cambridge pour isoler un virus dangereux.
- x James Balfin cherche de par le monde une version complète du Testament de Carnamagos (il n'a eu entre les mains que certains passages choisis par Henry et ne traitant pas du Mythe). Au moment où les joueurs entrent en jeu, il vient de découvrir l'existence d'un manuscrit peut-être plus complet

Au moins une fois par mois, une copie des travaux de ces hommes est envoyé en Allemagne (dans une boîte postale). Pour protéger ses intérêts, Henry s'est offert les services d'une dizaine de gardes du corps qui ignorent tout de sa véritable identité et de ses recherches

UNE MISSION POUR DES PATRIOTES

Chacun des joueurs reçoit une lettre les invitant à rejoindre le club St James. La missive est signée de la main de Lord Leagan.

Quelques jours après avoir reçu cette invitation, chacun des Pjs est accosté alors qu'il quitte son domicile par 3 hommes vêtus de complets de bonne facture et de chapeau. Le plus âgé (grand, voûté, front dégarni et cheveux blancs) montre une carte de police, prend la parole et leur dit ceci : « **Monsieur ... ? Avez-vous reçu une invitation à devenir membre du St James Club ? Dans ce cas je vous prie de bien vouloir nous suivre...** »

Un Pj observateur remarquera qu'il n'a visiblement pas trop le choix. Les trois hommes invitent le Pjs à monter dans le véhicule qui démarre aussitôt.



Après quelques kilomètres, la voiture s'arrête dans un quartier style middle class et les trois hommes invitent les joueurs à rentrer dans une petite maison bourgeoise. A l'intérieur, le mobilier est réduit à sa plus simple expression. Les Pjs sont conduits dans un salon équipé d'un grand canapé, 2 fauteuils et une table basse sur laquelle quelques bouteilles et verres sont déposés.

Tous les Pjs se retrouvent pour la première fois ensembles dans la pièce.

Le vieil homme se présente comme étant le capitaine Stanley Nottins de Scotland Yard. Il présente également son compagnon, d'une quarantaine d'années. (Cheveux bruns bouclés, taille moyenne, corpulence de pilier de rugby) « **Voici Monsieur Falkland qui est ...** » L'autre le coupe aussitôt : « **disons que je travaille pour le gouvernement de sa majesté.** »

Nottins poursuit : « **Veillez excuser la manière fort peu courtoise avec laquelle nous vous avons abordés mais l'affaire est de la plus haute importance. Connaissez-vous le St James Club ? C'est un des plus anciens club londoniens, composé d'aristocrates et d'intellectuels et ayant une vocation philanthropique et le goût du secret. Son président est Lord Leagan, lui-même arrière petit fils du fondateur du club. Si nous vous avons conviés à cet entretien c'est que ce club pose un problème sérieux au gouvernement de sa majesté : depuis un an, Lord Leagan s'est entouré d'un nouveau bras droit en la personne d'Henry Williams. Jusqu'ici rien de très étonnant, Henry Williams étant un très riche propriétaire terrien dans les Indes Britanniques. Or, nous avons reçu un avis de recherche de la police allemande concernant Henry Williams. De septembre 1922 à octobre 1924, il poursuivait des études d'économies à l'université de Francfort jusqu'à sa disparition soudaine, le 2 octobre 1924 pour être exact. Aucun de ses proches n'était au courant d'un quelconque voyage, d'autant plus qu'Henry s'apprêtait à soutenir sa thèse de doctorat au début de l'année suivante. Et nous retrouvons notre homme un an plus tard à la tête d'un club très secret, composé des plus grand intellectuels du royaume. Ceci nous intrigue fortement mais il ne nous est pas possible de mener une enquête officielle pour l'instant car le club étant dirigé par un membre de la chambre des Lords, il nous faut une autorisation spéciale de sa majesté pour pouvoir enquêter sur son entourage (autorisation qui se fait attendre). C'est pourquoi, apprenant que vous aviez la possibilité de devenir membre du St James Club, il nous est venu l'idée de faire appel à vos services ; nous aimerions que vous nous fassiez un rapport le plus complet possible sur Henry Williams et les activités de son club... »**

Les Pjs vont peut-être demander de plus amples renseignements. Nottins dira tout ce qu'il sait :

- ✗ Henry Williams n'a pas de famille (fils unique, parents décédés lors du naufrage du Lusitania en 1915)
- ✗ Les membres du club qu'il connaît (en tout une trentaine) : Douglas Hunsbrow et Edward Ginsburg (pas de casier)
- ✗ L'adresse du club a changé il y a six mois (l'adresse précédente a été fouillée sans succès)
- ✗ Le Club a embauché une douzaine de vigiles pour surveiller la maison
- ✗ Depuis 3 mois, une enquête très discrète a montré que Henry ne va presque jamais dans la résidence familiale à l'ouest de Londres et passe ses nuits au club. Il sort très rarement (accompagné d'un homme qui semble veiller sur lui). Il s'est rendu deux fois chez un vendeur de livres rares (« Barnett's » - 12 Victoria Square -)
- ✗ Nottins et Falkland sont persuadés qu'il y a quelque chose de très louche derrière tout ça mais, ils se retrouveraient en prison si on apprenait qu'ils ont enquêté sans autorisation sur Lord Leagan et son entourage
- ✗ Lord Théodore Leagan : ce vieil aristocrate possède énormément de terres au nord de l'Angleterre et en Ecosse mais c'est un investisseur très frileux et l'on dit que sa fortune n'est plus ce qu'elle était
- ✗ Comment faire pour joindre les enquêteurs : un numéro à appeler. Personne ne répondra mais quelqu'un attendra au Pub O'Heyllon - 6 Karnagan Street - 10 minutes plus tard
- ✗ Si les joueurs demandent une rémunération pour les risques qu'ils prennent, Nottins dira qu'il dispose de fonds pour rémunérer les « alliés occasionnels » mais que cette enveloppe n'est pas inépuisable (il pourra aller jusqu'à 1 000 Livres par personne)
- ✗ Les réunions du club ont lieu tous les mercredi soir (nous sommes le 3 janvier et les Pjs sont conviés au club le mercredi 5 janvier)

Ce que les joueurs ignorent encore

Falkland a été repéré par Henry Williams alors qu'il le filait. Après la seconde réunion du club avec les Pjs, Henry contactera discrètement l'agent du MI 6 afin de le corrompre. Il y parviendra en y mettant le prix (20 000 Livres Sterling). Au cours de l'aventure, Falkland se débarrassera de Nottins et piégera l'avion des joueurs si ceux-ci veulent suivre Henry en Italie

1 £ = 20 shillings / 1 shilling = 12 pence
1 £ britannique = 5 \$ [1918] / 1 £ britannique = 4 \$ [1930]
1 £ = 25 francs français

Le bouquiniste

C'est la première info dont disposent les Pjs. Voici l'adresse de l'échoppe : (« Barnett's » - 12 Victoria Square -) Pour les Pjs férus de vieux ouvrages, cette adresse n'est pas inconnue. C'est un des meilleurs endroits pour trouver des livres rares. Le pro-

priétaire est Joshua Barnett, un vieux juif de 70 ans vivant au dessus d'une véritable cave d'Ali Baba pour les amateurs de vieux livres. Son magasin est un véritable capharnaüm d'étagères, de piles d'ouvrages. Il fait sombre et cela sent le moisi. Seul un coin du comptoir proche de la caisse enregistreuse est à peu près dégagé.

Son magasin donne sur une place assez fréquentée. Il existe une entrée à l'arrière du magasin, donnant sur une petite cour (une palissade de 2m50 donne sur une ruelle). Résistance de la porte d'entrée 16 (9 pour celle de derrière)

Joshua Barnett reconnaîtra avoir eu affaire avec Henry Williams mais il faudra être fort pour lui en tirer davantage (Persuasion / Baratin). Une fouille du magasin permet de trouver un carnet de commande sur lequel on trouve le nom d'Henry avec le nom : Testament de Carnamagos – incomplet – Prix divisé par deux (3 000 Livres Sterling)

Si Joshua est prêt à parler (de gré ou de force !) il dira que le testament de Carnamagos serait une sorte de biographie rédigé par Carnamagos lui-même. Il s'agissait d'un des généraux de Ptolémée qui l'aida à pacifier l'Égypte après la mort d'Alexandre Le Grand. Rien ne prouve que ce personnage ait existé et que ce testament soit vrai. Toujours est-il qu'il en existerait de très anciennes copies. La plus vieille serait en grec ancien et daterait du 4ème siècle après JC. La copie qu'a pu obtenir Joshua est un manuscrit latin datant du 11ème siècle. Il est malheureusement incomplet.

Les renseignements précédents peuvent être trouvés à la bibliothèque du British Muséum

Enquêter sur Lord Leagan

Une telle enquête n'apportera pas grand-chose à l'intrigue et sera très difficile. Si aucun des Pjs n'a d'appui haut placé (Lord, membre du gouvernement, député...) il restera l'enquête auprès des journalistes. Ils seront dirigés vers Karl Humphrey, journaliste au Financial Times qui leur dira que Lord Leagan fait partie de ces vieux aristocrates qui n'ont pas su investir dans les technologies modernes. Aujourd'hui, ses terres d'Ecosse ne valent plus grand-chose et sont vendues petit à petit pour financer le train de vie de la famille et les réparations des demeures aristocratiques.

Le cadastre et les archives municipales

Les Pjs vont être tentés de chercher la raison du démantèlement du club. Leurs recherches aboutiront au centre des archives municipales de la ville de Londres (grand bâtiment austère au centre de la ville). Tout dépend des renseignements dont disposent les Pjs : Pour consulter un siècle d'archives municipales, il faut au moins une journée (2 pour le 19ème siècle).

La bâtisse du 6 Lexington Street datant du 18ème siècle, il faut chercher avant. C'est-à-dire au 17ème siècle. Jet de Bibliothèque : une affaire de sorcellerie a eu lieu dans les quartiers sud de Londres en 1653 (des habitants de ce quartier populaire se livraient à



des rites impies et des sacrifices humains en l'honneur d'une divinité païenne dont le nom n'est pas révélé. Devant le développement de cette secte dangereuse, les autorités de la ville ont pendu 32 personnes pour sorcellerie et rasé la demeure qui abritait le lieu de culte.

En 1780, l'ensemble du quartier a été détruit car jugé insalubre. Seule une maison, de construction plus récente, a été conservée.

LE ST JAMES CLUB

Première visite

La résidence du 6 Lexington Street est une vieille bâtisse bourgeoise sur 2 étages, datant du début du 18ème siècle, tout en pierre grise, elle est entourée d'un petit jardin qui ne la sépare que de quelques mètres des résidences voisines. Le quartier est assez chic, Les trottoirs sont larges et parsemés d'arbres.

Les Pjs s'y rendront vers 19h00 le mercredi 5 janvier (en théorie). La soirée est assez douce pour un mois de janvier. Plusieurs voitures assez chic sont garées devant la résidence (Bentley, Rolls Royce). La grille est ouverte et un portier en livrée accueille les visiteurs. Dans le petit jardinet, deux hommes en costume tiennent un chien en laisse (style Berger Allemand). Un jet de TOC réussi permet de deviner un renflement sous le veston, dissimulant probablement une arme de poing.

Une fois que les Pjs ont gravi les marches du perron, ils sont accueillis par un vieil homme chauve, s'aidant d'une canne pour marcher. Il se présente comme étant Lord Théodore Leagan et affirme aux visiteurs qu'il est ravi qu'ils aient accepté son invitation. Un second serviteur en livrée vient prendre possession des vêtements des Pjs

Si les Pjs ont amené des armes, le responsable des vigiles, Jack Lawrence leur dira qu'il assure lui-même la sécurité des convives et qu'il est inutile d'avoir des armes (il en informera Henry qui les soupçonnera).

Les Pjs sont ensuite guidés vers une grande salle à manger où une table magnifique est dressée. De nombreux convives sont déjà présents et saluent aimablement les Pjs. Si les Pjs désirent voir Henry, on leur répond qu'il n'a pas encore été aperçu. Quelques minutes après Lord Leagan prend la parole et présente les nouveaux convives :

« ... Chers amis, je suis ravi, pour cette première réunion de l'année 1927, d'accueillir dans nos rangs des hommes d'esprits, cultivés et qui ont été choisis par vous pour rejoindre ce prestigieux club. Je gage que tant que sa majesté aura à son service des hommes de leur talent, l'empire britannique restera la première puissance de la planète (s'ensuit une présentation des particularités de chacun des Pjs). Mais assez d'éloges, puisque vous avez été choisis par vos pairs et que vous avez accepté mon invitation, je vais donc vous apprendre les quelques règles qui régissent le fonctionnement de notre institution :

x Toujours le secret vous garderez, tant sur les activités du St James Club que sur les discussions qui pourraient y avoir lieu.

x Aucun prosélytisme religieux ne saurait être entendu parmi nous. Nous laissons cela aux gens du peuple.

x Toujours lors d'un vote, vous vous rangerez à l'avis du plus grand nombre.

x Seuls la soif de connaissance et la charité doivent guider vos actions. Laissez la soif de profit et de pouvoir aux esprits faibles.

x Vos aînés initiés vous respecterez. A leur aide vous viendrez, s'ils venaient à avoir besoin de vos services.

Acceptez-vous ces règles ? Dans ce cas, vous êtes officiellement admis dans le club avec le grade de membre. Bienvenus parmi nous ! » (salve d'applaudissement dans l'assistance)

L'apéritif est grandiose (champagne, petits fours) mais rapidement, Lord Leagan tient à présenter aux Pjs les différents initiés du club (cf. page 1). Lorsque vient le tour d'Henry, les Pjs découvrent un homme d'une quarantaine d'année, brun, plutôt grand, vêtu d'un complet noir. De son visage à la mâchoire volontaire et aux yeux bleus se dégage un charisme certain. Il souhaite rapidement mais poliment la bienvenue aux Pjs et reprend la discussion qu'il avait avec Grégory Martins, autre initié. Selon leurs profession, les Pjs pourraient rencontrer des connaissances. Voici quelques suggestions :

Thomas Grant (60 ans, professeur de littérature antique à Cambridge)

Patrick O'Steal (45 ans, Député conservateur, professeur de médecine à Oxford)

Franck Pentridge (37 ans, écrivain et poète de talent)

Douglas Flyerty (doyen de la faculté d'histoire de Cambridge, vieux puits de science rabat-joie).

Après une demi-heure de libations, une clochette retentit, annonçant le repas (Homard Thermidor, Gibier sauce Grand veneur, le tout accompagné de vins français). A table les Pjs sont les uns à côté des autres et ne peuvent discuter qu'avec les 4 membres pré-cités.

Que pourraient-ils apprendre ? (sur des jets de Crédit réussis)

x Grant ne comprend pas pourquoi le club a déménagé, la précédente maison avait plus de charme et était un peu plus grande.

x Flyerty les informe que les initiés se réunissent souvent entre eux à l'étage. Ils ne le faisaient que rarement avant l'arrivée de Henry Williams.

x Les œuvres caritatives du Club touchent tous les domaines mais le principal intérêt du club est de se retrouver entre gens de qualité.

x Pentridge ne comprend pas la nécessité du recours à des vigiles, le club n'en a jamais eu besoin. Plutôt que de protéger les membres, ils feraient mieux de nettoyer le jardin, qui est parsemé d'outils et de gravats.

Un jet de Psychologie réussi permet de constater que O'Steal n'aime pas Williams. C'est lui qui pourra délivrer les informations qui suivent (un deuxième jet de Crédit réussi est nécessaire) :

x O'Steal pense qu'il y a un arrangement financier entre Williams et Leagan (il n'y a pas de raison pour qu'il l'ait nommé chancelier après la mort du précédent – mort naturelle –)

x O'Steal s'étonne du peu d'intérêt que Williams semble porter au club. On le voit surtout discuter avec James Balfin.

x Quelle drôle d'idée a eu Williams de s'installer au second étage de cette maison alors qu'il possède une si belle propriété près de Londres.

Il ne sera pas possible d'approcher Henry ou aucun autre initié durant ce repas (ni durant les suivants).

A part discuter, que peuvent faire les Pjs durant cette première soirée :

x Un des Pjs peut profiter du repas pour tenter de visiter la maison (cf. plan). Au premier étage, il trouvera la salle de réunion des initiés mais elle ne contient aucun renseignement utile. Il peut également ouvrir la pièce qui est la salle de repos des gardes, il y trouvera le planning des rondes nocturnes. Passé 5 minutes, un vigile fait son apparition (Jet de Se cacher pour éviter d'être vu) et raccompagnera poliment mais fermement le Pj au rez-de-chaussée (il fera son rapport à Henry sauf si le Pj réussit un jet de Baratin)

x Un des Pjs peut visiter le jardin (il trouvera les gravats et quelques outils (pelles, pioches, brouettes...))

x Après le repas, il est possible d'approcher les initiés. Aucun d'entre eux ne dévoilera la teneur de ses travaux mais sur un jet Psychologie réussi les Pjs remarqueront qu'ils sont véritablement sous le charme de Henry (...un homme formidable, qui se dévoue pour le club, un esprit brillant...)

x Si les Pjs tentent de compter les vigiles, ce soir, ils en comptent 6 (2 dans le jardin devant, plus un qui se balade, 1 dans le couloir du rez-de-chaussée, 1 qui fait la ronde entre le premier et le deuxième étage et 2 sur le palier du second étage) Mais il faut pour cela qu'ils aient visité toute la maison !

x Interroger les employés (la cuisinière, deux domestiques) : ils ne sont au courant de rien. Ils rentrent tous les soirs à 23h00 chez eux et reviennent à 6h30

Les visites suivantes

La réunion suivante aura lieu le mercredi 12 janvier. Le 8 janvier, Henry aura appris la mission des Pjs et tentera de les faire assassiner entre le 8 et le 12 par Falkland. Ce dernier a payé un malftrat pour liquider les Pjs. Il va profiter que les Pjs sont dans la même voiture pour les prendre en chasse. Le malftrat conduit et Falkland va tenter de les mitrailler avec une Thompson.

Pour une visite nocturne. Le plan de rondes facilitera les choses ! (cf. aide de jeu).



Quelle que soit la date de la visite nocturne des Pjs, Henry Williams sera parti le soir même pour Venise !

- x La serrure de la porte d'entrée a une résistance de 15 (Crochetage)
- x La porte du garage a une résistance de 15 et la porte qui mène à la lingerie une résistance de 10
- x Il est possible de passer par une fenêtre du rez-de-chaussée (Jet de Force / Résistance 12). Chaque tentative a 40% de chance d'alerter un garde de l'extérieur.

Détail des pièces :

1 - Le Hall d'entrée : c'est là que ponce un des gardes la nuit, 50 % de chance de dormir.
2 - Chambre d'ami : innocupée de jour comme de nuit.

3 - Annexe de la cuisine : réserve de victuailles, petite table à manger.

4 - Cuisine : la cuisinière est présente dans la journée (personne la nuit).

5 - Grande salle à manger : c'est là que tout le monde dîne lors des réunions (rien d'intéressant la nuit).

6 - Lingerie et cellier : personne.

7 - Garage : la Bentley d'Henry s'y trouve, sous une grande planche de bois est dissimulée la trappe par laquelle on accède au sous-sol – Jet de TOC pour la trouver.

8 - Palier du premier étage : un garde assis sur une chaise 50% de chances de dormir.

9 - Chambre vide

10 - Salle de réunion des Initiés : (entre 22h00 et 23h00) durant la réunion, il est possible d'écouter des bribes de conversation par la salle de bain. Accès possible par la pièce n°9. Jet d'écouter réussi : « ...Venise le ... janvier (5 jours après aujourd'hui)... Testament complet... Isoler le virus est difficile... Appareil non encore opérationnel... Production industrielle dans 5 ans... ». La nuit, la salle de réunion est vide.

11 - Salle de repos des gardes : ils sont trois sur des lits de camps et dorment tous. Ils peuvent y trouver un plan de la maison avec les positions des gardes si ce n'est pas encore fait. On peut y trouver quelques armes de poing (3 revolvers).

12 - Palier du 2ème étage : les 2 gardes sont réveillés et jouent au carte sur une petite table.

13 - Bureau de Henry Williams : bureau chaise, bibliothèque, fauteuil... Cela sent le cigare (observation a priori insignifiante mais qui pourrait être utile par la suite). Chaque Pj peut faire un jet de TOC : une enveloppe contenant des données codées (adresse Boîte postale N° 64B1 Poste Central – Munich – Allemagne). Un bordereau de retrait pour 20 000 £ en provenance de la Allister Bank Of London. Dans un tiroir du bureau, une statuette de bronze (cf. aide de jeu) Jet de SAN 1D6 / 1D3. Dans une veste reposant sur la chaise, un bout de papier griffonné mentionnant la date du jour, Capitaine Kinley, Croydon (Jet d'Int : Croydon est le nom d'un des principaux aéroports de Londres).

14 - Chambre de Henry : très sobre, aucune affaire personnelle, Jet de Toc réussi : un prospectus a glissé sous le lit : on y trouve les noms et adresses de tous les hôtels de Venise (plus une date griffonnée – 5 jours plus tard – si aucun Pj n'a entendu la conversation de la réunion des initiés).

Les entrailles du 6 Lexington Street

Dans le garage, les Pjs auront facilement trouvé la trappe menant à l'ancien sous-sol des lieux. Une odeur de moisi difficilement supportable assaille les Pjs. un vieil escalier de pierre descend en colimaçon 10 mètres plus bas (Jet d'Archéologie : la maçonnerie est bien plus ancienne que la maison / Le boyau a dû être comblé il y a longtemps puis déblayé il y a peu). En bas de l'escalier, un couloir de 2 mètres sur deux descend en pente douce (toiles d'araignées, puanteur atroce). Après 6 mètres, le boyau s'élargit et semble devenir un boyau naturel. Sur les murs, des anneaux rouillés sont fixés à la paroi. Parfois des chaînes en pendent. Un cadavre en décomposition est accroché à l'une des chaînes.

Jet de SAN : 1D6 /-. Jet de médecine : c'est une femme, morte il y a plus de trois semaines. Jet de médecine : Elle a été torturée et vidée de son sang.

Jet de TOC : d'après les lambeaux de vêtements, il s'agissait probablement d'une prostituée.

Le boyau finit par déboucher sur une vaste pièce circulaire d'environ 12 mètres de diamètres et presque autant de hauteur : 6 piliers naturels semblent soutenir une voûte qui est dans l'ombre. Le malaise des Pjs est énorme Au centre, un autel de pierre est maculé de sang séché. Jet de TOC : Une inscription en vieil anglais est gravée dans la pierre (Jet d'Int x 2 pour tenter de la déchiffrer : « celui qui foule la poussière doit être honoré, le signe des anciens sera brisé et les fidèles récompensés »

Jet d'écouter : un froissement d'aile se fait entendre sous la voûte. Ceux qui ont réussi le jet peuvent tenter d'esquiver s'ils sont pris pour cible par l'horreur chasse-ressé, jet de SAN 1D10 / 0.

Si les Pjs en ressortent tous vivants, ils n'auront sans doute plus rien à faire au 6 Lexington Street. S'ils désirent faire sauter la grotte, c'est facile : il suffit d'acheter de la dynamite et de faire sauter au moins 3 des 6 piliers naturels de la voûte. L'effondrement de cette caverne naturelle provoquera l'effondrement de la maison... et les questions de la police ! Malgré tout, la satisfaction d'avoir fait disparaître ce lieu impie ferait regagner 1D10 pts de SAN à tous les Pjs.

Si les Pjs ont encore la force de se rendre à l'aéroport de Croydon, ils apprendront que le capitaine Kinley a décollé il y a heure.

Si les Pjs ont l'idée de faire expertiser la statuette, ils s'apercevront qu'elle a plus de 3 000 ans. Le conservateur du British Museum (James Walscott) pense qu'il en existe une semblable au musée du Caire. Par contre il ignore tout de ce que représente cette statue (« ... et j'ai bien peur que mes collègues du Caire n'en sachent pas plus que moi... »). Il proposera d'envoyer un câble à ses collègues basés en Égypte pour en savoir plus. Il recontactera les Pjs juste avant leur départ pour leur annoncer que la statuette jumelle du Caire a été dérobée.

Contacteur Nottins et Falkland...

Après la première rencontre, les Pjs ne devraient pas avoir beaucoup d'entrevues avec le capitaine Nottins et Falkland. Tout dépend du déroulement des événements (entre le 6 et le 12 janvier) :

x Le 11 janvier (1 jour avant la seconde réunion) les Pjs apprendront la mort de Nottins (dans un accident de voiture)... S'ils contactent Falkland à ce moment-là, il se pointera au rendez-vous l'air inquiet et dira sans ambages qu'il est sûr que Nottins a été assassiné (il proposera même aux Pjs d'abandonner, prétextant que leur rôle est peut-être connu des criminels).

x Le lendemain de la seconde réunion, ils apprendront la mort de James Balfin (suicide ?) .

x Dès que les Pjs ont exploré le 6 Lexington Square et son souterrain, Falkland les convoque au même point de rendez-vous et leur propose de continuer la mission en se rendant à Venise pour découvrir ce que Henry Williams veut y faire : « ...J'ai mis un avion à votre disposition si vous êtes prêts à continuer cette enquête... jusqu'ici vous ne vous en êtes pas mal sortis ! Le lieutenant Barlow vous attendra dans 2 heures... »

Penser à demander aux joueurs quelle somme d'argent ils emmènent avec eux (il pourront toujours retirer de l'argent à Venise ou en Égypte).

Y a-t-il un pilote dans l'avion ?

L'appareil est un D.H. 34 De Havilland (description et photo page 57 de l'encyclopédie « Histoire de l'aviation »).

En réalité, Falkland a drogué la boisson qu'il a offert à Barlow avant l'arrivée des Pjs à l'aéroport (de la Belladone) pour que l'avion se crache en plein vol, réduisant au silence les malheureux Pjs. Ils ont peut-être une chance de s'en sortir avant que le pilote tombe malade (quelque part au dessus des Alpes).

Peu après le décollage chaque joueur peut effectuer un test sous INTx2. S'il est réussi, le Pj a une impression bizarre, il est sûr qu'il devrait se souvenir de quelque chose mais il ne sait plus quoi... Soudain il se souvient : l'odeur de Falkland lorsqu'il lui a serré la main pour lui souhaiter bonne chance ! C'était la même odeur de cigare une dans le bureau de Williams !! Les Pjs devraient en déduire que Falkland les a trahi (et qu'il a peut-être saboté l'appareil... ce qui est faux. Il faudra penser à interroger le pilote pour en déduire qu'il a peut-être été drogué.

L'épisode suivant peut être facultatif si l'un des Pjs a des compétences de pilotage, il devra alors remplacer le pilote en plein vol.

CHAPITRE 2 : VOIR VENISE ET MOURIR...

Voyage Londres Venise (Via Paris et Berne) :

Londres - Paris : 290 km (moyenne : 170 km/h) Durée : Environ 1 h 45 mn



Paris – Berne : 400 km 2h30 mn
Berne – Venise : 400 km 2h30 mn

Si le pilote n'a pas été remplacé, il tombera malade une heure après avoir décollé de Berne (si un médecin est à bord, il pourra peut-être lui donner quelque chose contre la Belladone, mais il faut d'abord qu'il diagnostique la maladie (Jet de Médecine)).

Enquête à Venise...

Malgré les péripéties du voyage (peut-être mortelles...), les Pjs devraient arriver à Venise en moins de trois jours, ce qui leur laisse un peu de temps (entre 1 et 3 jours) pour découvrir ce que Williams fait à Venise. Les Pjs disposent de quelques renseignements s'ils n'ont pas été trop mauvais durant la première partie (la date importante liée à Venise, le fait qu'il recherche peut-être une version plus complète du testament de Carnamagos).

Lorsqu'ils arrivent à Venise, le temps est magnifique, mais un peu frais. Les touristes sont peu nombreux et les rues souvent désertes.

A quel Hôtel descendre :

Le San Marco (à deux pas de la place du même nom), très cher.

L'Hôtel des Doges (pas loin du premier), prix moyen.

Le palazzo (à quelques rues de la place San Marco), bon marché mais un peu miteux.

Que faire ?

C'est assez simple, en se baladant dans la ville et en interrogeant les passants, les Pjs apprendront qu'aucun événement important ne doit avoir lieu dans les prochains jours à l'exception de la grande vente aux enchères des biens de la comtesse Amalia De Montaigne (morte quelques mois plus tôt) qui se déroulera au Palais des Doges (la date correspond à celle que les Pjs ont dû noter en Angleterre).

Que fait Henry Williams à Venise ?

Eh bien il compte acheter aux enchères une des malles de la comtesse qui contient des rouleaux de papyrus ancien (la version la plus complète du Testament de Carnamagos se trouve parmi ces rouleaux). Il loge dans un petit appartement qu'il a loué pour l'occasion.

Williams n'a plus besoin de sa fausse identité. Il se fait appeler par son véritable nom : Jürgen von Hassel (l'illustre nom prussien lui ouvrira sans problème les portes de la salle des ventes). Il a également pris soin de se procurer une coquette somme d'argent pour remporter la vente. Il apprendra assez vite que les Pjs ont échappé à la mort et qu'ils sont probablement en possession de la statuette qu'il a eu le malheur d'oublier lors de son départ précipité de Londres. C'est pourquoi il a envoyé un télégramme à Hitler qui a dépêché sur place 3 hommes de main : des SS (Eric, Karl et Ernst). Ils arrivent sur place le même jour que les Pjs. Jürgen va leur donner comme mission de retrouver les Pjs s'ils sont en ville, d'essayer de leur dérober la statuette et de les tuer.

Le vol de la statuette...

C'est un des objectifs principaux des SS. Les Pjs retrouveront le lendemain de leur arrivée leurs chambres d'hôtel fouillées (s'ils avaient eu le malheur de ne pas prendre la statuette avec eux, alors elle a disparu).

Pendant qu'ils se baladent, Jet de Discretion : un homme les suit, il s'agit d'Ernst. Si Ernst est capturé, les Pjs apprendront seulement qu'il est allemand. Il n'a pas de papier. Il est borné et ne dira rien, même sous la torture. Par contre il ne se gênera pas pour insulter les Pjs en les traitant de sales Juifs (mais encore faut-il que les Pjs comprennent l'Allemand!).

S'il y a une bagarre en pleine rue dans la journée, les Pjs finiront au poste. Ils s'en sortiront avec des jets de Baratin, Persuasion et Droit. S'ils ont la mauvaise idée de blesser ou tuer un carabinier, ils sont alors condamnés à la clandestinité et la suite sera plus dure pour eux.

La vente aux enchères

Elle doit avoir lieu dans la soirée, avant un dîner de gala. L'intégralité du produit de la vente financera un fond de restauration de la ville de Venise. Les objets mis en vente sont exposés au rez-de-chaussée du Palais des Doges dans une vaste salle (10 carabiniers sont présents en permanence).

Les objets

- ✗ Mobilier divers (lits à baldaquins, armoires, tables, chaises et fauteuils)
- ✗ Robes de soirées
- ✗ Des malles en bois contenant : de vieux parchemins / des armes à feu anciennes / des rouleaux divers
- ✗ Quelques sculptures et tableaux de maîtres
- ✗ Deux meubles bibliothèques garnis de livres anciens

Les Pjs, s'ils visitent la salle, se mettront en quête de l'ouvrage. Tout dépend des indices qu'ils ont. S'il savent que le testament recherché est probablement très anciens, ils rechercheront plutôt des parchemin ou des rouleaux que des bouquins : si c'est le cas un jet d'Histoire réussi permettra d'isoler une malle contenant de très vieux rouleaux (parchemins + papyrus). Il est impossible de vérifier car seul le dessus est visible. C'est le lot 51.

Entrer dans la salle des ventes

Elle se trouve à l'étage supérieur du palais. Cela ne devrait pas poser de problème car il suffit de présenter correctement (Jet de Crédit avec bonus) et de payer le droit d'entrée qui s'élève à 50 Livres (une belle somme mais à la portée des Pjs). Si les Pjs veulent entrer une arme à feu, il va falloir sacrément Baratinier le carabinier de faction et Marchander un bakchich, ou alors réussir un jet de Dissimulation.

Dans la salle, un centaine de personnes sont assises et attendent religieusement l'ouverture des enchères. Jet de TOC pour rechercher Henry Williams (avec un malus de -20% car les Pjs ne l'ont vu qu'une seule

fois). Il est difficile de repérer quelqu'un car ce soir il fait très froid. La plupart des acheteurs sont en manteau et écharpe et ont gardé leur chapeau.

Au bout d'une heure et demie, on arrive au lot 51 présenté comme : « Une malle ancienne, en Teck, modèle unique d'un artisan milanais du 18ème siècle. La malle contient en tout une cinquantaine de rouleaux anciens non expertisés. Mise à prix à 600 Livres Sterling... »

5 personnes se lancent dans les enchères. Jet de TOC réussi : l'un des 5 pourrait être Henry Williams (mais le problème est qu'il est accompagné par deux molosses, qui eux ont pu passer des armes).

La suite dépend des Pjs : s'ils n'interviennent pas, Jürgen ne les verra pas et emportera l'enchère à 5 600 Livres Sterling. S'ils participent à l'enchère, Jürgen les apercevra et un des deux molosses disparaîtra (il va approcher une vedette pour s'esquiver le plus rapidement possible).

Si les Pjs ont emporté l'enchère

C'est l'hypothèse la moins probable. Jürgen et ses compagnons monteront une opération commando pour récupérer le testament ou ils soudoieront le responsable de la vente pour photographier le testament avant que les Pjs s'en emparent (il faudra au moins une heure, ce qui leur mettra la puce à l'oreille).

Comment faire pour récupérer la malle ?

- ✗ Si les Pjs peuvent monter au-delà de 10 000 Livres Sterling, ils emportent l'enchère.
- ✗ Si Jürgen emporte l'enchère, il fera conduire la malle dans son appartement. Le soir même, un hydravion l'attendra pour l'emporter vers l'Égypte.

L'appartement de Jürgen

Ils faut rapidement réussir un jet de Baratin / Marchandage pour persuader un taxi – bateau de suivre Jürgen et ses acolytes.

Puis réussir un jet de Discretion et Se cacher pour parvenir à suivre les allemands lorsqu'ils accostent.

Une heure après leur arrivée dans l'appartement, Jürgen et deux de ses sbires (un seul SS, l'un des trois est déjà hors service) ressortent. Ils se rendent tous les deux au centre de tri postal de Venise (il a pris des photos de l'ensemble des rouleaux du Testament et en envoie un exemplaire à Munich).

Si les Pjs se sont fait remarquer par Jürgen durant la vente ou durant la filature, le SS restant à l'appartement sera sur ses gardes. Si ce n'est pas le cas, il sera tranquillement en train de rassembler les affaires pour rejoindre Jürgen sur le canal et les Pjs auront l'initiative lorsqu'ils pénétreront dans l'appartement.

L'appartement de Jürgen se trouve dans une ruelle près de la place San Marco. On y accède par un escalier de bois en colimaçon (le rez-de-chaussée est occupé par la concierge – Jet de Baratin ou de Persuasion pour qu'elle la boucle). Le premier est innocu-



pé, Jürgen loge au second. La porte est fermée à clef : Résistance 10. L'appartement est très simple : une pièce principale avec un petit balconnet, une salle de bains, une pièce qui sert de débarras. Jet d'Int x3 (ou Photographie) : il y a dans cette pièce tout le matériel pour prendre et développer des photos. Dans la pièce principale, le mobilier est réduit à sa plus simple expression (une table, deux chaises et 3 lits de camps, quelques armes et munitions dont 1 Lüger). La malle des enchères se trouve dans la pièce principale. Le testament est dans le débarras (il faut une trentaine de photos pour l'ensemble du document).

Une fois maîtres des lieux, ils auront le choix : ils peuvent embarquer le rouleau ou en prendre des photos s'ils en ont la compétence (cette dernière solution risque de prendre du temps).

Les joueurs seraient bien avisés de prendre les documents prouvant les liens entre Williams, Von Hassel et le NSDAP (cela pourra leur servir plus tard)

Le contenu de la malle

Il suffit d'une heure et d'un jet de Bibliothèque réussi pour isoler le Testament de Carnamagos (gros rouleau de papyrus écrit en grec ancien).

Sur un Jet de TOC réussi, les Pjs découvriront des documents en Allemand. Si l'un d'eux connaît l'Allemand, il découvrira que ces documents sont des ordres de mission et des rapports liés à un parti politique, le NSDAP. Apparemment, les hommes envoyés sur place sont 3, ils appartiennent à un groupe appelé Schutzstaffel. Ils ont pour mission d'observer en tout point aux ordres que leur donnera sur place un certain Jürgen Von Hassel. Les ordres sont assez clairs : ils doivent neutraliser les conspirateurs anglais et récupérer les objets qu'ils ont dérobés à Von Hassel. Ils doivent également se tenir prêts à accompagner Jürgen en Égypte pour la fin de la mission.

Lorsque les joueurs tombent pour la première fois sur la véritable identité de Jürgen, le Pj le plus compétent en occultisme ou en bibliothèque peut faire un jet de Bibliothèque : il se souvient que Konrad Von Hassel est un vieux prussien propriétaire d'une des plus riches bibliothèques privées d'Allemagne. Il possède des ouvrages très rares (note : c'est le père de Jürgen).

Si les Pjs entrent et parviennent à neutraliser le SS de garde

Le SS ne leur révélera rien de nouveau si ce n'est qu'ils arrivent trop tard. Jürgen est déjà en route pour la phase finale de l'opération. Il faudra le tabasser pour qu'il dise que Jürgen est parti pour l'Égypte par un hydravion qui l'attendait sur le canal principal. Il l'a pris après avoir envoyé à Munich une copie du testament.

Que faire du testament ?

Il faut impérativement que les Pjs récupèrent le testament ou aient le temps d'en faire une copie, faute de quoi il ne leur restera plus qu'à se rendre en Égypte dans l'espoir de retrouver la trace de Jürgen.

Tout Pj compétent en grec ancien peut se lancer dans la traduction mais le rouleau est énorme et il faudra de longues heures pour l'étudier. Il faudra une bibliothèque pour se procurer un dictionnaire indispensable.

Que faire après avoir récupéré le testament ?

Si les Pjs ont récupéré rapidement le testament, ils essaieront peut-être de remettre la main sur Jürgen. S'ils parviennent au canal principal moins d'une demi-heure après que Jürgen ait quitté l'appartement, celui-ci sera en train d'acoster sur l'hydravion (un De Havilland D.H. 50J). S'il repère les Pjs, il donnera l'ordre à l'un de ses sbires de tout faire pour les liquider. L'avion s'envolera pour l'Égypte quelques secondes plus tard.

Si les Pjs sont rapides et entreprenants, ils pourront tirer une fois sur Jürgen, mais il est important qu'ils ne le tuent pas (ils peuvent néanmoins le blesser).

Pour se rendre en Égypte le plus tôt possible, un avion décolle de Venise le lendemain midi (il s'agit d'un Ford 4AT), prix du billet : 12£ par personne.

Si l'un des Pjs inspecte la statuette en détail

Sur un jet de TOC réussi, les Pjs découvrent que la statuette est polarisée : si on la pose sur une table, elle s'oriente toujours dans la même direction (Sud-Est si les Pjs sont à Londres, Venise ou le Caire).

Note pour le meneur

La statuette a trois effets : elle renforce les pouvoirs du sorcier qui la détient, elle permet à Quachil Uttaus de communiquer avec le sorcier ou d'envoyer des visions cauchemardesques à celui qui la porte. Dernier effet : elle indique la direction dans laquelle Quachil Uttaus est enfermé. Paradoxalement, la possession des trois statuettes permet à ceux qui connaîtraient le sort « conjurer Quachil Uttaus » de lancer ce sort avec un bonus !

CHAPITRE 3 : LES MYSTÈRES DE L'ÉGYPTE...

(Cet épisode a été en grande partie réalisé à l'aide du Guide du Caire pour l'AdC. Les références de pages renvoient à cet ouvrage)

Après l'épisode vénitien, les Pjs débarquent en Égypte avec en leur possession la copie du testament ou même l'original. Jürgen les devance de quelques heures ou de quelques jours (il a quitté Venise dans la nuit du lundi 17 au mardi 18 janvier. Il est arrivé au Caire le 19 janvier). Ils ont peut-être aussi une statuette de Quachil Uttaus et des documents prouvant que Henry Von Hassel est un nazi. S'ils n'ont pas quitté Londres trop rapidement, ils ont reçu le télégramme de la part du conservateur du British Muséum, James Walscott, les avertissant du vol de la statuette au musée du Caire (si ce n'est pas le cas, ils l'apprendront dans les journaux locaux).

Note pour le meneur : considérons que une £ égyptienne (100 piastres) est égale à une £ anglaise.

Le voyage

Il se passe sans encombre majeur (plus agréable que le vol Londres-Venise !). Les places assises sont assez confortables. 2 couples de riches touristes italiens et 4 hommes d'affaires voyagent avec les Pjs. L'un d'eux, Réginald Woodward (petit chauve, la cinquantaine), leur fera la causette et précisera la situation en Égypte (voire : La Situation en Égypte en 1927). Réginald est un riche propriétaire terrien du delta (culture du riz).

Durée : 7h00 de vol jusqu'à un aéroport crétois, puis à nouveau 5h00 de vol pour atterrir à l'aéroport d'Héliopolis (Le Caire). Plus de 2000 km parcourus. Départ : 9h00, arrivée : 22h00.

A leur arrivée au Caire, il fait une chaleur très supportable (12°C la nuit, 20 à 25°C le jour). L'aéroport est situé dans la banlieue est du Caire. Ce n'est qu'un champ de patate entouré d'une clôture grillagée. Un seul bâtiment accueille les voyageurs. Là, un officiel s'enquiert de l'identité des Pjs (si l'un d'eux fait le malin, il fouillera les bagages et posera des questions sur les armes). Le hall est fréquenté par des drogmans qui proposent leurs services et par quelques chauffeur de taxis. Un bureau de change permet de se munir de monnaie locale.

La situation en Égypte en 1927

L'Égypte est une ancienne colonie britannique, toujours sous le contrôle de sa Majesté. Il existe bien un roi d'Égypte (le roi Fouad) mais c'est un pantin dans les mains du Haut Commissaire britannique Lord Lloyd. Quand les Pjs débarquent en janvier 1927, Ahmed Pacha Ziwar est toujours premier ministre, bien qu'il ait été battu aux élections en 1925 par Zaghul, que les anglais jugent trop indépendantiste.

Les émeutes anti-britanniques sont assez fréquentes au Caire et il ne se passe pas un mois sans qu'un ressortissant étranger soit tué.

S'il y a, parmi les Personnages-joueurs, des habitués de l'Égypte...

Il est fréquent que des archéologues, historiens ou tout simplement voyageurs, aient déjà une certaine connaissance de l'Égypte. Dans ce cas, ils connaissent sûrement l'un ou l'autre des personnages suivants. Si ce n'est pas le cas, ils pourront être amenés à les rencontrer tout de même.

Mohareb Todrus (page 28) : restaurateur d'origine turque, jovial et bien renseigné, son resto est situé dans le quartier européen du Caire - l'Ezbekiya - (« La Grâce du prophète »).

Le personnel de l'hôtel Shepherd's (page 22) : c'est l'hôtel le plus réputé du Caire, fréquenté uniquement par les européens. Personnel suisse sous la direction de Freddy Elwert.

Hasan Karmann (page 33) : fournisseur d'expédition depuis des décennies (il pourrait être un très bon ami d'un Pj archéologue ou égyptologue).



Pierre Lacau (page 39) : célèbre archéologue français, directeur du musée égyptien du Caire. Il n'y est pour rien dans le vol de la statuette et ignore que son conservateur Garth Weder est un nazi.

Margaret Ainsworth (page 53) : fille aînée d'un important fonctionnaire de l'ambassade américaine, cette belle femme d'environ 35 ans est professeur de littérature arabe à l'université américaine du Caire. C'est une grande amie du fils de Russel Pasha, le chef de la police (ça peut toujours servir !). Elle pourrait être une (ancienne) maîtresse de l'un des Pjs.

Que va faire Jürgen durant son séjour égyptien ?

A son arrivée au Caire, Jürgen n'en sait pas beaucoup plus que les Pjs. Il recherche l'endroit où est emprisonné Quachil Uttaus. Il sait par contre que les trois statuettes peuvent l'aider à localiser cet endroit et à invoquer puis contrôler la divinité (il connaît l'incantation). C'est pourquoi il a chargé un sympathisant nazi de voler la statuette présente dans le musée égyptien. Le voleur en question est Garth Weder, l'un des scientifiques travaillant au musée. Il n'a pas trouvé de trace de la troisième statuette. Jürgen sait également qu'il existe un poème mettant en garde contre les pièges du sanctuaire.

Il faudra trois jours à Jürgen pour rassembler l'équipement nécessaire, traduire le poème des gardiens et localiser Hat Nub. Il partira donc du Caire par le train le 23 janvier et arrivera vers le 25 janvier dans le sanctuaire. Il faut donc faire un compte précis des jours d'investigation des Pjs pour voir s'ils arrivent avant ou après Jürgen au sanctuaire (l'essentiel étant qu'ils se retrouvent ensemble pour la scène finale).

Concernant le vol de la statuette du musée égyptien

Garth Weder est l'auteur du vol de la statuette, autrefois exposée dans une vitrine de la salle des antiquités pré-égyptiennes au rez-de-chaussée. Weder ne s'est pas embarrassé de détail : après la fermeture du musée, il a brisé la vitrine et est sorti tranquillement avec à la fin de sa journée. Il compte la vendre à Jürgen (car il a besoin d'argent pour financer son train de vie). En attendant, il l'a confiée à Aasim al-Rahman, un antiquaire du Caire médiéval, pour qu'il l'évalue. Jürgen Von Hassel a également payé Weder pour chercher tous les renseignements possibles à propos du sanctuaire de Hat Nub. Il a trouvé une mention de Quachil Uttaus dans des papyrus de la tombe de Toutankhamon. Ils se trouvent dans son bureau.

Que va faire Jürgen lorsqu'il apprendra que les Pjs sont au Caire ?

Dès que les Pjs mettront les pieds au musée égyptien, Jürgen sera prévenu de leur arrivée. Il fera fouiller leur chambre d'hôtel pour tenter une fois de plus de récupérer la statuette. Si les Pjs tentent de sortir seuls le soir, il essaiera de les faire supprimer mais c'est pour lui secondaire. Il met toute son énergie à localiser son dieu.

Quoi qu'il arrive, il évitera de rencontrer les Pjs ou même de leur causer du tort dans le quartier européen ou à l'hôtel. Il logera dans une résidence sur les hauteurs du Caire.

Commençons par le testament

La première chose à faire, si ce n'est déjà fait, est de traduire le testament. Dès que c'est fait (cf. aide de jeu : le testament de Carnamagos), les Pjs peuvent essayer de l'interpréter :

Jet d'histoire réussi : d'après Carnamagos, le dieu était enfermé depuis la XVIIIème dynastie lorsqu'il captura et tua le sorcier. Cela renvoie à la fin du règne d'Akhénaton et de Néfertiti son épouse.

Jet d'histoire réussi : aussi appelé Aménophis IV, Akhenaton est le « Pharaon hérétique ». Tel el-Amarna est le nom bédouin d'Akhetaton, nom qui a disparu de l'histoire de l'Égypte. Akhenaton et Néfertiti ont instauré une nouvelle religion en déclarant qu'il n'y avait qu'un dieu unique. Son nom ne nous est pas parvenu car tous les monuments érigés par le couple ont été détruits. Le couple hérétique régna jusqu'en 1375 avant JC. Les prêtres de l'ancien panthéon rétablirent le polythéisme et tentèrent d'effacer toute trace du couple maudit. Toutankhamon est un des descendants direct de Néfertiti.

Jet d'archéologie réussi : que reste-t-il de cette dynastie ? Le palais d'Akhenaton n'est plus guère qu'une coquille vide (détruit par les pillleurs en 1912). Les rares tablettes de la période sont au musée égyptien. La tombe familiale se trouve au sud du palais (elle fut fouillée par la société Allemande de l'Orient avant la Grande Guerre).

Note pour le meneur : c'est en consultant les rapports de ces fouilles que Jürgen découvrit l'incantation permettant de libérer le dieu maudit.

Aucun jet d'histoire ou de géographie ne pourrait aider un Pj à localiser Hat Nub, dont le nom ne figure sur aucune carte ancienne ou récente.

Si aucun Pj ne dispose d'une compétence Histoire ou Archéologie suffisante, il devra s'adresser à une tierce personne ou passer plusieurs jours dans une bibliothèque (à grand renfort de Jet de Bibliothèque !).

Les lieux que les Pjs pourraient fréquenter durant leurs recherches...

L'hôtel Shepherd's

C'est l'hôtel le plus réputé du Caire, fréquenté uniquement par les européens. Personnel suisse sous la direction de Freddy Elwert. Description page 22 du guide du Caire.

Le Musée égyptien du Caire (Description page 39)

Les Pjs passeront forcément par là soit pour enquêter sur le vol de la statuette soit pour tenter d'étudier les tablettes datant du règne d'Akhenaton.

Dès qu'ils se présentent, un des gardiens du musée les oriente vers le bureau de Pierre Lacau, directeur du musée. Si un des

Pjs est égyptologue, archéologue ou historien, et qu'il connaît Pierre Lacau, celui-ci propose aux Pjs de faire une visite du musée.

Si l'un des Pjs le questionne sur le matériel de la tombe de Toutankhamon (après tout c'est un des descendants direct de Néfertiti), Pierre répond que l'essentiel du matériel se trouve en Angleterre. Seuls une quinzaine de rouleaux extraits de la tombe sont ici en attente de traduction (ils sont dans le bureau de Garth Weder, l'expert en restauration de papyrus).

Pierre présentera l'équipe de conservateurs aux Pjs (page 39). Des Pjs paranoïaques seront peut-être interpellés par l'accent germanique de Garth Weder, qui est autrichien ("Pourquoi donc ? Vous n'aimez pas l'Allemagne ?").

Interrogé sur le vol de la statuette, voici ce que dira Pierre Lacau :

- × Il était en voyage en Europe lors du vol
- × Apparemment il n'y a eu aucune effraction, à part la vitrine brisée
- × Les gardiens du musée n'ont rien entendu
- × C'est le seul objet à avoir été volé (il y avait à côté des bijoux en or)
- × Les seuls conservateurs présents le soir du 10 janvier étaient Mahmud Hamzav (vieux Arabe rondouillard) et Garth Weder (jeune dandy d'une trentaine d'années). D'après les gardiens Mahmud est parti vers 22h00, Garth vers 23h00
- × La pièce est unique, probablement pré-dynastique (3200 avant JC)

Si les Pjs veulent consulter les papyrus de Toutankhamon, Garth Weder s'en tirera en disant : « Revenez demain, je me ferai une joie de vous les montrer, les prières de ces papyrus sont malheureusement déjà connues, mais le travail de calligraphie est remarquable... » Si les Pjs insistent, Garth Weder répondra poliment qu'il a un rendez-vous galant qui ne saurait attendre. Un Pj soupçonneux est autorisé à faire un jet de psychologie (jet caché), s'il est réussi, il en déduira que Weder n'a aucunement envie de voir les Pjs mettre le nez dans ses affaires.

Si les Pjs lui montrent la statuette, il sera véritablement impressionné (un rapide examen lui révélera que ce n'est pas tout à fait la même que celle dérobée au musée) et questionnera abondamment les Pjs. Si les Pjs lui mentionnent le nom "Quachil Uttaus", ou "Celui qui foule la poussière" il répondra ceci : "... Celui qui foule poussière.... Cela me dit quelque chose. Je crois avoir vu un jour une prière antique portant ce titre, mais je ne me souviens plus du tout de sa provenance.... le contenu paraissait très hermétique.... excusez ma mémoire défaillante mais je crois que ce souvenir remonte avant la Grande Guerre" (Pierre Lacau a participé à la fouille du tombeau familial d'Akhenaton, c'est à cette occasion qu'il est tombé sur la prière).

Si les Pjs interrogent les conservateurs et les gardiens, cela ne donnera rien. Aussitôt après le passage des Pjs, Garth Weder détruit



ra les rouleaux qui mentionnent la prière à Celui qui foule la poussière et le sortilège "Invoquer/congédier Quachil Utaus".

Garth Weder sera retrouvé mort le lendemain de sa rencontre avec les Pjs.

Fouiller le bureau de Garth Weder

Le bureau se trouve au sous-sol (qui abrite aussi un vaste local où des centaines de pièces attendent d'être exposées). C'est un véritable capharnaüm : étagères parsemées de statuettes, de bijoux divers. Un vaste bureau sur lequel sont étalés des papyrus .

Si les Pjs retournent fouiller le bureau de Garth Weder après la mort de celui-ci. Pierre Lacau ne s'y opposera pas. Le bureau est un véritable capharnaüm. Un jet de TOC réussi permet de retrouver dans la poubelle des fragments de papyrus brûlés, illisibles....

Un jet d'archéologie réussi permet d'affirmer que les parchemins détruits sont très anciens (ils ont été trouvés dans la tombe de Toutankhamon).

Sur un jet d'idée (si les Pjs n'ont pas l'idée eux-même) le Pj compétent pourra se dire qu'il existe peut-être plusieurs exemplaires de cette prière gravés sur des murs. Mais où la trouver ?

Sur un jet d'histoire ou d'archéologie réussi, le Pj compétent ciblera : la tombe familiale d'Akhenaton, les ruines du palais d'Akhetaton (très dégradé...), le tombeau de Toutankhamon (fermé. Pour le visiter, il faut une autorisation du ministère des antiquités et cela peut prendre du temps).

Enquêter sur la mort de Garth Weder

Ayant appris la mort de Garth Weder par les journaux locaux, Les Pjs pourraient être tentés de visiter son appartement. Ils trouveront devant la porte un agent arabe qui se montrera incorruptible. Il leur dira tout de même : "La victime a été emmenée au commissariat central". Si les Pjs deviennent violents, ils devraient pouvoir rentrer mais ils auront des problèmes avec la police locale ! Tout cela pour un appartement qui ne donnera aucun renseignement !

Au commissariat central, il faudra corrompre (jet de Baratin ou de Persuasion) le capitaine Mhemet Adjhi un obèse adipeux et mal rasé, responsable de la morgue, pour montrer le corps et une caisse contenant les effets personnels du défunt (une montre, une bague, quelques billets de banque, une paire de lunettes et un télégramme déchiré en petits morceaux).

Le restaurant « la Grâce du prophète »

Description page 28 du Guide du Caire

Mohareb Todrus tient le meilleur resto du quartier européen du Caire. En temps qu'ami d'un ou de plusieurs Pjs, il n'hésitera pas à leur venir en aide s'ils lui demandent quelque chose. En ce qui concerne l'enquête, voici ce qu'il peut dire aux Pjs :

- ✗ Pour le trafic d'antiquité, il connaît plusieurs boutiques du Caire médiéval. Si les Pjs lui précisent qu'ils recherchent quel-

qu'un de malhonnête, il pensera à la boutique de Aasim al Rahman ("il a la réputation d'être le meilleur antiquaire de la ville, je ne sais pas si c'est un homme honnête mais on prétend qu'il n'est pas rare que des archéologues européens viennent lui vendre des antiquités prélevées sur les chantiers de fouilles")

- ✗ En ce qui concerne Hat Nub, il n'a jamais entendu ce nom là, mais comme c'est un nom à consonance bédouine, il pense que le meilleur endroit pour faire des recherches est la bibliothèque de l'université Al-Azhar ("mais on ne vous laissera pas rentrer")

L'université américaine du Caire

Toutes les recherches concernant Hat Nub ne donneront rien dans cette université. Ce lieu est l'occasion pour un Pj connaissant Margaret Ainsworth de renouer "contact" avec elle. Toutes les recherches concernant le paragraphe "Commençons par le testament" peuvent être trouvées ici grâce à un jet de Bibliothèque.

Margareth pourra conseiller les Pjs :

- ✗ Aller rendre visite à l'antiquaire Aasim Al Rahmann
- ✗ Essayer de consulter les ouvrages de la bibliothèque Al Azhar
- ✗ Si les Pjs lui parlent du complot nazi, elle donnera l'adresse du café Maraschino

La bibliothèque de l'université Al-Azhar

C'est le seul endroit où les Pjs ont une chance de retrouver la trace de Hat Nub. Cet endroit pourrait leur être conseillé par Pierre Lacau ou par Margaret Ainsworth.

Si les Pjs se rendent à l'université et demandent à accéder à la bibliothèque, cela leur sera refusé "L'accès à la bibliothèque est interdit aux étrangers et aux non-étudiants" leur affirmera un jeune étudiant du nom de Ibrahim Amin (page 50).

Si les Pjs ont une lettre de recommandation signée par Pierre Lacau, un jet de Baratin ou Persuasion réussi leur ouvrira les portes de la bibliothèque pour une heure seulement "Revenez dans 2 jours ! mais un seul d'entre vous ! Et je reste avec lui durant ses recherches" (cela autorise le joueur à effectuer un unique jet de Bibliothèque à -20%).

En cas d'échec, il leur reste une solution. Ils peuvent marchander avec Ibrahim (test de Marchandage). Ibrahim accepte de faire la recherche pour eux. Il viendra leur donner la réponse à l'Hôtel Shephard's.

Attention, il faut la jouer fine, ici : il est important que les joueurs ne localisent pas trop vite Hat Nub. Ils seraient tentés de partir aussitôt, sans découvrir le sortilège permettant de conjurer Quachil Utaus et sans prendre les renseignements pour éviter les pièges du sanctuaire. A partir du moment où c'est Ibrahim qui effectue la recherche, le meneur peut donner l'info au meilleur moment.

L'info la voici : Hat Nub est le nom d'une carrière de pierres calcaires qui a été exploitée de la XIIème dynastie jusqu'à la construction de Tel el Amarna à l'époque Ptolémaïque. Cette carrière se trouve dans le massif montagneux du Gebel Abu Hasah, à environ deux jours de marche au Sud-Est de Tel el Amarna.

Le café Maraschino (description page 47)

Pourquoi les Pjs se rendraient-ils dans ce café ?

- ✗ Ils ont appelé le conservateur du British Muséum qui leur a dit de contacter discrètement Martino, le patron, et d'attirer son attention en lui parlant par exemple de Falkland ou Nottins.
- ✗ Ils ont montré les documents nazis à quelqu'un (personnel du Haut commissariat britannique ou même un membre du personnel de l'hôtel). Dans ce cas, c'est eux qui recevront une invitation au café Maraschino.
- ✗ L'un des Pjs a demandé conseil à Margaret Ainsworth (elle sait que Martino est en fait Mac Pherson, chef de l'antenne du Caire pour les services secrets britanniques, mais elle ne donnera l'info que si elle voit les documents du NSDAP).

Quelle que soit la raison qui amène les Pjs à cet endroit, Martino leur offrira des pâtisseries en disant "Vous connaissez l'hôtel Sémiramis ? Le barman est réputé pour ses cocktails, vous devriez aller y faire un tour un soir..."

Si les Pjs se rendent au lieu du rendez-vous, le bar est étrangement désert, seul Martino est présent. Il n'a plus du tout son accent italien. Il n'apprendra rien aux Pjs, si ce n'est que Falkland a probablement été "acheté" (mais ça, les Pjs s'en doutent probablement). Il ne peut pas vraiment aider les Pjs dans leur tâche mais grâce aux documents du NSDAP, il va faire fermer aussitôt le club St James et arrêter les initiés. Les Pjs auront alors réussi une partie de leur mission.

La boutique d'antiquités de Aasim al-Rahmann (Page 32)

Comment les Pjs arrivent ici ?

- ✗ Ils peuvent avoir filé Garth Weder
- ✗ Ils peuvent s'être renseignés sur un antiquaire spécialisé qui pourrait revendre la statuette (Todrus a pu leur donner l'adresse, ou même Pierre Lacau)

C'est dans cette boutique du bazar de Khân el-Khalili (labyrinthe de ruelles datant du Moyen Age / Page 30). Que al-Rahmann tient sa boutique. Grand, élégant, la cinquantaine, cet Egyptien se montre très courtois. Il est spécialisé dans les objets de la XVème à la XXème dynastie.

C'est lui qui a la statuette volée au musée du Caire. Weder la lui a confiée pour qu'il évalue son prix (d'après lui au moins 5 000 £ !).

Lorsque les Pjs viennent chez l'antiquaire, la statuette est dans son domicile au dessus de l'échoppe (pour y pénétrer secrètement, il



faudrait grimper sur le toit puis sauter dans la cour intérieure, enfin grimper à une fenêtre et la fracturer (bon courage !).

Si les Pjs sont tentés de se montrer plus virulents un jet d'Int x3 réussi leur rappelle qu'ils sont en plein quartier arabe et que s'ils s'en prennent à l'antiquaire, ils pourraient bien se faire lyncher (et c'est ce qui arrivera s'ils deviennent violents !).

Filer Garth Weder et surveiller l'échoppe de l'antiquaire

Si les Pjs suivent Weder, il se rendra dans la boutique de al-Rahmann. Il en ressortira quelques minutes plus tard et repartira vers son domicile (un meublé au deuxième étage d'un immeuble du quartier européen).

Si les Pjs attendent que Weder soit sorti de la boutique pour y entrer, ils rencontreront Al-Rahmann. Ce dernier se montrera poli envers les Pjs mais niera avoir la statuette. Si on l'interroge sur Garth Weder, il ne le connaît pas : "Ah ? c'est l'européen qui est venu tout à l'heure ? J'ignore ce qu'il voulait, il a l'air de s'intéresser à mes antiquités..."

Si les Pjs décident de surveiller l'échoppe

Jet de Discrétion et/ou Se cacher (en cas d'échec, l'antiquaire s'en aperçoit et prévient discrètement 3 ou 4 hommes de main pour les virer du quartier, par la force s'il le faut). Avant la mort de Garth Weder, cette surveillance ne donnera rien. Après la mort de Weder, c'est un des sbires de Jürgen (peut-être aperçu à Venise) qui passera à l'échoppe. Jürgen sait que Weder a confié la statuette à l'antiquaire. Il a donc demandé à son homme de main de la racheter à l'antiquaire en négociant (il a 3000 £ sur lui !).

Si un combat ou une poursuite s'engagent entre le nazi et les Pjs, aucun des arabes du quartier n'interviendra dans cette rixe entre européens. Si le Pjs filent le nazi, ce dernier sortira du bazar, une voiture l'attend dans l'avenue principale la plus proche.

Les Pjs peuvent devancer les nazis et tenter de racheter la statuette (impossible avant la mort de Weder car l'antiquaire est un homme de parole) mais il faudra pouvoir déboursier au moins 2000 £ (sur un jet de Marchandage réussi, sinon c'est le double). Si les Pjs ont cette idée, ils tomberont nez à nez avec le nazi venu racheter la statuette !

Si les Pjs ont récupéré la statuette du musée...

Épisode facultatif : à n'utiliser qu'avec une équipe qui a bien avancé et qui a de solides arguments !

Jürgen essaiera une dernière fois de les éliminer. Bien qu'il répugne à utiliser ses capacités magiques (il sait qu'il en aura bientôt besoin pour libérer Quachil Uttaus) il va invoquer une ou deux Byakhee pour les éliminer.

La boutique d'Hasan Karmann

Sa boutique est au cœur du bazar de Khân el-Khalili. Hasan est un fournisseur d'expédition pour gentlemen depuis des décennies. Les Pjs pourront s'équiper chez lui. Il fournit tout : vêtements, chameaux, guides, cartes, ravitaillement... Il prend même les billets de

train mais il ne part pas en expédition car il a plus de 70 ans (prévoir 10£ pour une expédition d'une semaine. 2£ par semaine au-delà).

Hasan est un honnête homme qui leur prodiguera des conseils divers durant les essayages. Il leur conseillera des vêtements de Bédouins plutôt que le costume colonial traditionnel ("c'est pour les touristes ! ça !").

Pour se rendre à Hat Nub, il prévoit :

- x Un guide qui les accompagne (son neveu Mustapha)
- x 6 heures de train entre Le Caire et Deir Mawas (sur la rive Ouest du Nil)
- x Location de x dromadaires à Deir Mawas (x= le nombre de Pjs + 1)
- x 1 heure de route vers le bac (prévoir 5 piastres par personne + 2 pour chaque dromadaire)
- x le bac dépose les Pjs à Tel el Amarna
- x 3 heures de dromadaire vers les tombes sud de Tel El Amarna (réserve d'eau à faire là-bas)
- x De là, 1 à 2 jours de dromadaire à travers le Gebel Abu Hasah pour atteindre Hat Nub

Bien sûr, Hasan ne sera aussi précis que si les Pjs lui disent où se trouve Hat Nub !

Les Pjs auront peut être des besoins précis (dynamites, cordes, piolets, médicament divers...). Hasan les satisfera, dans la mesure où cela reste raisonnable.

En route vers Hat Nub....

Si les Pjs s'apprentent à partir sans tous les renseignements

Pierre Lacau enverra un jeune gardien du musée chercher les Pjs à leur hôtel pour les conduire au Musée. Là, Pierre Lacau leur dira qu'il croit se souvenir que le terme « celui qui foule la poussière » est inscrit dans la tombe familiale d'Akhenaton.

Le voyage en train

Mustapha attend les Pjs à la gare avec un panneau sur lequel est indiqué le nom d'un des Pjs. Mustapha est un jeune égyptien typique : taille moyenne, cheveux bruns, plutôt maigre. Il porte une robe de bédouin un sac de cuir et en bandoulière un fusil. Il est peu loquace et même s'il est capable de se repérer à peu près n'importe où, il ne connaît pas trop le Gebel Abu Hasah. Les armes des Pjs peuvent achever de l'inquiéter !

Un train part tous les matins à 7h00 en direction de Deir Mawas. La gare est bondée de monde : travailleurs saisonniers, paysans chargés de victuailles diverses et de volailles vivantes. La place en première classe nécessite un supplément de 100 piastres.

- x La classe éco, est très pittoresque, odeurs insupportables, volailles et enfants qui braillent. Très peu de places

assises. Si les Pjs sont très chargés, il faudra mettre une partie des bagages dans un wagon spécial, à l'air libre.

- x La première classe est un peu plus calme, tout le monde peut s'asseoir et il y a moins de volailles ! L'odeur est un peu plus supportable mais la chaleur reste suffocante à partir de 10h00.

Deir Mawas

Les Pjs ne devraient pas croiser l'expédition de Jürgen von Hassel, mais ils sont suivis par un arabe engagé par le nazi (il est chargé de suivre les Pjs discrètement et de faire son rapport par téléphone dès qu'il le peut). Jet de TOC à -20% arrivé en gare de Deir Mawas.

Si les Pjs repèrent l'espion, ils devront le poursuivre (jets de CON en opposition, l'arabe a 13). Une fois rattrapé il ne résistera pas trop car il ne sait pas se battre mais les Pjs n'apprendront pas grand chose à part qu'il travaille pour monsieur von Hassel et qu'il devait juste suivre les Pjs et repérer leur destination finale. Il ne sait pas si Von Hassel est toujours au Caire

Trouver un loueur de chameau en pleine chaleur n'est pas une simple affaire dans cette bourgade d'environ 2000 habitants mais Mustapha se charge de tout. Il recommande aux Pjs de se mettre à l'ombre dans un café en l'attendant. Il parvient à louer sans problème autant de chameau que de membre de l'expédition.

Sur un jet d'équitation réussi, les Pjs parviennent à se faire accepter par les montures et à les diriger correctement. Il faut environ 1 heure pour rejoindre le bac qui se situe au sud de la bourgade. Là un vieil homme aidé de ses deux fils s'occupe de faire traverser l'équipe sur une grande barge de bois. L'embarcation est propulsée par un bruyant et fumant moteur à pétrole (5 piastres la traversée).

Tel el Amarna

La ville n'a rien d'intéressant. C'est un paisible port de pêche entouré de champs et de palmeraies. Pour visiter les tombes situées au sud de la ville il faut s'adresser au gardien (Mehmet Amzin) qui vit dans un petit village en bordure du site : Hagg Qandil.

Hagg Qandil n'est guère qu'un hameau. Très calme, aucune activité apparente. Les Pjs voient en approchant les limites du site archéologique, marquées par un grillage. Mehmet Amzin est un vieil homme jovial, ravi d'ouvrir les portes du site (et de recevoir un bakchich !).

Si l'on est gentil avec lui, il se montre intarissable et détaille le contenu du site (page 66).

Embuscade !

Jürgen a forcément appris que les Pjs sont à ses trousses. Il suppose qu'ils finiront par visiter la tombe d'Akhenaton. Il a donc envoyé un de ces hommes près de l'entrée de la tombe pour accueillir les Pjs. Équipé d'un fusil à lunette, il s'est posté dans un amas rocheux qui surplombe l'entrée de la tombe.



Jet de TOC à -20% pour apercevoir un instant un reflet (celui du soleil dans la lunette) puis un homme qui va donc pouvoir tirer une fois sur des Pjs en mouvement s'ils sont prévenus à temps. Il est possible de prendre à revers le tireur en faisant diversion et en réussissant un jet de Discrétion et de Grimper. L'homme est un fanatique qui ne se rendra pas.

La tombe d'Akhenaton

La partie encore intacte de la tombe familiale est celle de la princesse Meketathon. Tous les Pjs pénétrant dans la tombe et sachant lire les hiéroglyphes trouvent grâce à un jet de TOC réussi le poème mentionnant Celui qui Foule la Poussière. Sur un jet d'archéologie ou d'histoire réussi, le Pj compétent découvre qu'à la suite du poème est inscrit un texte qui n'est ni une prière ni un poème mais plutôt une sorte de formule magique destinée d'après le texte à plonger le Grand Ancien dans un sommeil éternel.

Il faut bien sûr que les Pjs copient cette formule ! Ils devraient en avoir l'idée.

Le massif du Gebel Abu Hasab

Mustapha propose de dresser une tente dans le village de Hagg Qandil avant de continuer la route le lendemain.

Si les Pjs n'ont pas traîné à rassembler tous les éléments du puzzle (statues, poème, sortilège), ils ont peut-être de l'avance sur l'équipe de Jürgen. Ce dernier invoquera donc un ou deux Vagabonds dimensionnels qui viendront troubler le sommeil des Pjs (paradoxe : ils n'attaqueront jamais un Pj qui porterait un statuette de Quachil Uttaus).

En pleine nuit : jet d'écouter pour entendre un bruit ressemblant à quelque chose qui marcherait en traînant des pieds et voir des ombres se profiler sur la tente. L'alerte donnée permettra de se préparer à recevoir les Vagabonds. Si un des Pjs montait la garde, il devrait avoir le temps d'appeler ses camarades mais sera deux rounds seul face aux monstres.

Vagabond dimensionnel : dessin page 22 des Monstres de Cthulhu / Caracs page 166 du manuel.

Si les Pjs sont blessés assez sérieusement, Mustapha (qui est resté planqué dans la tente durant le combat) ira à Tel el Amarna chercher un médecin et éventuellement des produits médicaux.

Durant une journée et demie de marche, les Pjs évoluent à travers des défilés rocheux, souvent étroits. La blancheur de la roche reflète les rayons du soleil et plus les Pjs avancent dans le massif montagneux, plus les pics sont hauts et acérés (plus de 500 mètres de haut). La chaleur reste accablante et la végétation quasi inexistante. Le plus insupportable pour les Pjs est le silence, pesant, anormal, comme si le temps semblait suspendu dans cet endroit. Seuls les bruits des cailloux se détachant de la montagne et dégringolant dans la vallée rompent ce silence malsain.

À la mi-journée du deuxième jour de marche le sentier suivi par l'équipe monte en pente douce sur une dizaine de kilomètres et débouche sur un petit plateau. Jet de Géologie ou d'Archéologie réussi : la façon dont la paroi est creusée laisse supposer que l'endroit a été une carrière de pierre. On distingue

même des blocs qui ont été détachés de la montagne et qui attendent sans doute depuis plusieurs siècles d'être acheminés vers le Nil. Aucune trace d'habitation récente ou ancienne. Le plateau est assez étroit. Sur un jet de TOC réussi, les Pjs distinguent plusieurs sentiers possibles montant vers les massifs montagneux qui entourent le plateau.

On distingue 4 principaux massifs : l'un d'eux est un pic acéré (le plus haut des pics du coin), deux autres ont des formes plus arrondies et ont une altitude moyenne, le dernier massif est un haut plateau rocheux, situé environ 200 mètres au dessus du niveau des Pjs.

La statuette (les Pjs en ont peut-être une ou deux) n'indique plus aucune direction. Posée sur le sol elle tombe ! (et pour cause ! le sanctuaire se trouve 300 mètres en dessous d'eux).

Là les Pjs pourraient avoir l'idée de comparer ce haut plateau à l'expression « Table des Anciens » du poème. C'est effectivement au cœur de cette montagne que se trouve le sanctuaire. Si les Pjs n'ont pas fait le rapprochement, un Jet d'Idée réussi fait dire à Mustapha « C'est étrange cette montagne, on dirait une sorte de table... ». Là si les joueurs ne réagissent pas c'est à désespérer.

Le sanctuaire

La route n'est pas très longue pour arriver sur la Table des Anciens mais la pente est rude et le sentier n'en est pas vraiment un ! Au début de leur marche, les Pjs remarquent plusieurs excavations creusées dans la roche. Elles s'interrompent pour la plupart au bout d'une quinzaine de mètres (elles ont été creusées lorsque le sorcier cherchait l'entrée du sanctuaire).

Chaque joueur doit effectuer 4 jets de Grimper :

- ✗ 0 jet réussi : le PJ passe son temps à se casser la figure et à dérapier sur les petits cailloux. À un endroit escarpé, il fait une chute de 3 mètres : 1D6 pts de vie (localisation par un 1D 20)
- ✗ 1 jet réussi : le personnage peine, il sue à grosses gouttes et manque de se casser la figure à plusieurs reprises
- ✗ 2 jets réussis : le personnage souffre de la chaleur mais parvient à se hisser. Il est distancé par Mustapha
- ✗ 3 jets réussis : le personnage s'en sort plutôt bien, il aide ses camarades à franchir les passages délicats
- ✗ 4 jets réussis : c'est à peine si le Pj est fatigué. Il parvient même à distancer Mustapha

Trouver l'entrée du sanctuaire

Jet de TOC (si les Pjs sont là avant le 25 au soir) : on distingue une quinzaine d'hommes sur le plateau en contrebas (l'équipe de Jürgen qui arrive).

Alors que les Pjs sont à une vingtaine de mètres du sommet du plateau, ils remarquent que la paroi (de plus en plus abrupte, certains passages sont à plus de

45° !) est percée à plusieurs endroits d'entrées, cachées par de gros blocs de rochers. Toutes ces entrées mènent au bout de 10 mètres après un brusque virage sur des puits insondables (Jet de TOC pour les remarquer et Dex x 5 et pour ne pas tomber).

Après avoir exploré 3 ou 4 entrées de la sorte les Pjs vont fatalement trouver la bonne entrée : un jet de TOC réussi permet de trouver le poème inscrit sur la paroi de la grotte (le même que dans le tombeau familial d'Akhenaton).

Éviter les pièges du sanctuaire

Attention : l'épisode des pièges et directement inspiré du scénario « La chose sur le Seuil ». Il faudra modifier ce passage si vos joueurs ont fait cette aventure.

Le tunnel semble avoir été creusé. Il a les dimensions suivantes : 2 mètres de haut et 3 mètres de large. Après une dizaine de mètres le tunnel s'élargit pour déboucher sur une vaste salle d'environ 30 mètres de long sur 9 de large. Les parois sont plutôt lisses comme du marbre et le sol est couvert d'une mousse humide.

Jet de TOC réussi : sur le sol une inscription Jet d'Égyptologie pour la traduire :

Vole comme l'hirondelle, car n'importe quel dieu, n'importe quel homme, qui ne va pas se pourlécher les babines sur lui en ce jour, tombera dans les profondeurs de l'orge de fer, dans laquelle repose le Gardien de la première porte. Il est le champs de joncs à la hauteur infinie.

À neuf mètres de l'entrée, le sol laisse place à une fausse. Apparemment, c'est un puits sans fond qui occupe toute la largeur de la pièce.

Une représentation gigantesque de quelque horreur cauchemardesque, sculptée dans le même marbre sombre que les parois, jaillit du mur opposé et s'avance vers l'intérieur de la salle. Sa forme générale est humanoïde, et des pointes diaboliques la recouvrent. Les griffes étriées, ainsi que ce qui semble être une langue épineuse, ne se trouvent qu'à trois mètres du bord sur lequel ils se tiennent et surplombent donc l'abîme (perte de 1D3 points de SAN).

Les ténèbres gênent pour distinguer ce qu'il y a au-delà du torse épineux, mais en projetant les lampes vers le fond, on aperçoit une autre bordure. Plus basse que celle sur laquelle se tiennent les personnages, elle est garnie de nombreux pieux allongés qui se dressent, sans doute pour décourager les audacieux qui oseraient bondir au-dessus les neuf mètres du fossé. Au-delà, une arche perce le mur, en dessous de la statue.

Note : si les Pjs ne devancent pas l'équipe de Jürgen mais la suivent, ils verront un homme empalé sur l'un des pieux de l'autre bordure (un des égyptiens de l'équipe).

Les investigateurs vont certainement se montrer très hésitants pour tenter ce qui est pourtant la manière la plus sûre et la plus simple de franchir le fossé. Il leur suffit de réussir un jet de Sauter ou de DEXx5 et de bondir dans les bras froids de la représentation de Glaaki. Au moment où ils s'accrochent



au monument de pierre, précieusement suspendus au-dessus du puits sans fond, il les emmène vers le rebord. En même temps, la herse se rétracte dans le sol, le poids des investigateurs faisant descendre la statue. Seuls ceux qui ont une TAI d'au moins 10 peuvent tenter cette acrobatie. Le recours à la collaboration et à l'ingéniosité sera peut-être nécessaire pour faire passer tout le monde.

Un investigateur qui rate les bras de la statue a droit à un jet de DEXx2 pour se rétablir. Mais un nouvel échec le précipitera dans le vide, où l'attend une chute d'une trentaine de mètres ; la vie lui sera silencieusement retirée et il ira rejoindre l'amas osseux formé par tous ceux qui ont avant lui voulu suivre le même chemin.

Pour franchir cet obstacle, il suffit de s'accrocher aux pinces de cette statue hideuse. Elle se met alors à reculer de 10 mètres alors que les pieux dressés se rétractent dans le sol. Après 5 rounds, le mécanisme revient à sa position initiale.

Après avoir franchi l'arche située de l'autre côté, les Pjs débouchent sur un large escalier creusé dans la pierre. Il semble descendre dans les profondeurs de la terre. Cette descente est tellement longue (peut-être une heure ou deux) que les Pjs perdent toute notion des distances parcourues. Après une marche interminable, la descente s'interrompt et les murs sont décorés de multiples serpents et d'êtres humains à tête reptilienne. Jet de TOC réussi, une nouvelle inscription dans le sol :

Le Gardien de la deuxième porte est le père des serpents, celui qui vit sur les serpents. Lui qui a le regard acéré, qui les coupe de sorte que seul le serpent passe. Comme pour le monticule des esprits, dont les visages ne sont jamais baissés, ses serviteurs sont les lanceurs de couteaux à côté desquels les hommes ne peuvent passer.

Au-delà de la dalle sur laquelle est inscrit l'avertissement, chaque pas déclenche une volée de flèche causant 3D6 points de vie (sur trois localisations) à chaque pas.

Pour s'en sortir il faut ramper, comme le suggère l'avertissement.

Après avoir rampé sur 10 mètres un nouvel escalier s'enfonce encore dans les profondeurs de la terre. Après un centaine de marche les Pjs débouchent sur une vaste salle carrée au centre de laquelle se dresse une statue hideuse. Sa tête a la forme d'une pieuvre, sa gueule est invisible et une barbe de tentacules complète l'ensemble. L'étrange créature semble assise en tailleur et ses vastes ailes semblables à celle de chauve-souris sont repliées dans son dos. Ses mains griffues sont tendues vers l'avant (0/1D3 SAN). Aux pieds de la statue, un nouvel avertissement :

Le Gardien de la troisième porte est le puissant changeur de visage, celui qui règne puis se baigne et boit dans leurs entrailles. Offrez au Grand Cthulhu vos pierres précieuses et dix-sept fûts de vin.

dix champs et demi d'orge et de l'encens de Yuzguth, ou bien couvrez-vous la face car sa présence est terrible, sa magie puissante et ses yeux en profitent. L'Éternité sans limite lui est accordée, car il est l'Héritier de l'Éternité, à qui l'immortalité fut donnée pour ses marées d'un million d'années.

Au fond de la salle, un passage plus étroit mène à un autre escalier : le plafond de ce passage est une grille sur laquelle repose des blocs de pierre.

Comme le suggère l'avertissement, il faut poser quelque chose de lourd sur les bras de la statue. Jet d'écouter : un clic se fait entendre. Si les Pjs empruntent le passage sans disposer de poids, la grille s'ouvre au dessus d'eux et les infortunés meurent écrasés.

Après cette épreuve, l'escalier qui attend les Pjs n'est pas très long. Il débouche sur une immense salle aux dimensions ahurissantes : l'endroit semble circulaire, d'un diamètre supérieur à 100 mètres. 12 piliers énormes soutiennent une voûte située à plusieurs dizaines de mètres du sol ! (Un jet d'idée réussi fait perdre 1D10 pts de SAN en prenant conscience du caractère inhumain de ce sanctuaire !). Une dizaine de braseros attendent d'être allumés (ils le sont si les Pjs arrivent avant Jürgen). Au centre de cet endroit, au milieu d'un cercle de pierre (chacune marquée d'un signe) se dresse une réplique de la statuette des Pjs, haute de 3 mètres (0/1D6 SAN). Une lueur semble irradier de la statue.

A ses pieds, le texte suivant :

Celui qui foule la Poussière est prisonnier de lui-même. Par la volonté des Anciens, il est le dernier Gardien et nul Vénérant ne doit sortir le Gardien du Cercle, car à jamais enfermé Quachil Uttaus doit demeurer. Il est le temps, la mort et la décrépitude. Prie pour honorer et conjurer le Faiseur de Poussière car sa damnation est sans limites.

Si les Pjs sont en avance sur l'équipe de Jürgen...

...C'est que les Pjs sont forts ! Ils disposent de plusieurs heures pour se préparer à l'arrivée de leur ennemi (embuscade, pièges...). S'ils ont un stock d'explosifs, ils peuvent tenter de faire sauter les piliers pour provoquer l'effondrement de la grotte (il faut au moins une trentaine de bâtons de dynamite). Ils peuvent aussi attendre cachés l'arrivée de Jürgen et conjurer le Grand Ancien une fois qu'il sera invoqué.

Que reste-t-il de l'équipe de Jürgen ?

10 SS en tout (moins ceux que les Pjs auraient neutralisés à Venise ou au Caire) et 5 égyptiens engagés pour l'occasion. Ils sont tous armés.

Si les Pjs sont à la traîne...

Ils débarquent en pleine cérémonie. L'équipe de l'Allemand a déplacé les pierres qui entouraient la statue. Jürgen a égorgé un jeune égyptien qui baigne dans son sang, agonisant aux pieds de la grande statue. Dès que l'incantation maléfique commence, la gigantesque grotte semble trembler et un bourdonnement assourdissant envahit les lieux (Jet de Santé mentale devant ce spectacle 1D10 / 1D3).

Ils ne leur restent plus qu'à tirer sur Jürgen qui est en pleine incantation devant la statuette, ou attendre que Quachil Uttaus se manifeste pour lancer la conjuration.

Lancer le sortilège

Il faut dépenser 7 pts de magie pour avoir 5% de réussir la conjuration. Chaque point supplémentaire augmente de 5% les chances de réussite. En tenant par le bras l'invocateur, d'autres Pjs peuvent lui accorder 1 point de magie supplémentaire. Chaque statuette possédée ajoute 20% de chance de réussir le sortilège.

Si le sortilège échoue, l'arrivée de Quachil Uttaus fait perdre 1D20/1D6 pts de santé mentale. C'est la mort qui attend les Pjs.

Épilogue "heureux"...

En cas de succès, la scène finale fait basculer irrémédiablement les Pjs dans la folie (seule la solution du dynamitage de la grotte peut les laisser conscients, mais oseront-ils faire sauter la grotte, sachant qu'ils ne seront pas encore sorti quand l'explosion se déclenchera)

Le personnage ayant lancé le sortilège a obligatoirement basculé temporairement dans la folie. Ceux qui l'ont aidé en lui conférant un point de magie perdent 1D6 pts de SAN.... Dès la fin du sortilège, un vent violent se lève et semble aspiré par la statue, les blocs de pierre portant les signes des anciens se remettent autour de la statue. Un hurlement inhumain retentit alors que le sol tremble et que des blocs de pierre tombent de la voûte.

Là les Pjs vont songer à fuir. Les Pjs valident doivent faire un jet d'idée (en aveugle) pour penser à s'occuper des Pjs inconscients. Puis c'est le trou noir...

Le Pj à qui il reste le plus de points de SAN se réveille alors qu'une hyène mordille sa botte ! (quelques coups de pieds ou coups de feu suffiront à faire partir la meute). Les Pjs sont en plein désert, les yeux brûlés par le soleil... Au sud on distingue à quelques kilomètres le Gebel Abu Hasah. Tous les Pjs qui ont pu sortir ou être évacués du sanctuaire sont là. Le cadavre de Mustapha (s'il n'est pas mort avant) gît à côté des Pjs. Ses cheveux ont blanchi. A quelques mètres de là deux cadavres d'Égyptiens (de l'équipe de Jürgen).

Si les Pjs n'ont pas tué Jürgen....

Jet de TOC : alors que les Pjs doivent tenter de retrouver leur chemin vers Tel el Amarna, ils distinguent des traces de pas et des tâches de sang. Elles mènent à un petit



oasis. Les Pjs y découvrent Jürgen... enfin, ce qu'il en reste. Il a l'air hagard, marmonnant des phrases incompréhensibles (en Allemand). Ces vêtements sont en lambeaux. Les Pjs n'en tireront rien. Le sorcier a basculé irrémédiablement dans la folie... son rêve de vie éternelle s'est envolé.

CHRONOLOGIE DÉTAILLÉE DES ÉVÉNEMENTS

- x Octobre 1924 : Mort de Henry Williams.
- x Début 1925 : Jürgen endosse l'identité de Williams et débarque en Angleterre.
- x Janvier 1926 : Henry Williams fait son apparition au St James Club.
- x Mars 1926 : Henry Williams découvre l'existence de Quachill Uttaus .
- x Juin 1926 : Williams achète le 6 Lexington Street et y transfère le club.
- x Octobre 1926 : Williams se procure le testament de Carnamagos.
- x Novembre 1926 : Williams découvre l'entrée du temple souterrain.
- x Mi-décembre 1926 : Williams finit de déblayer le temple, trouve la statuette et effectue les premiers rituels.
- x 31 décembre 1926 : Les Pjs reçoivent l'invitation du St James Club.
- x 5 janvier 1927 : Première réunion du St James Club.
- x 10 janvier 1927 : Falkland est retourné.
- x Tentative de meurtre des Pjs.
- x Mort de Stanley Nottins.
- x 12 janvier 1927 : Deuxième réunion du St James Club / Balfin pense avoir trouvé le testament complet.
- x 13 janvier 1927 : Mort de James Balfin.
- x Départ des Pjs pour Venise.
- x 14-17 janv. 1927 : Arrivée des Pjs à Venise.
- x 17 janvier 1927 : Vente aux enchères.
- x 18 janvier 1927 : Départ de Jürgen pour l'Égypte.
- x 19 janvier 1927 : Jürgen est au Caire. Les Pjs y sont en fin de soirée.
- x 20 Janvier 1927 : Jürgen tue Garth Weder après avoir appris où se trouvait la statuette.
- x 21 Janvier 1927 : Un des sbires de Jürgen tente de racheter la statuette.
- x 23 janvier 1927 : L'expédition de Jürgen part pour le sanctuaire et arrive par le train à proximité de Tel el-Amarna.
- x 25 janvier 1927 : En fin d'après-midi, Jürgen parvient à proximité du sanctuaire.

LE TESTAMENT DE CARNAMAGOS

L'ouvrage est constitué d'un rouleau de papyrus de bonne qualité si l'on en juge le bon état de conservation du document (pouvant être daté des débuts du 3ème siècle avant Jésus Christ). La langue utilisée est le grec classique. L'auteur serait Carnamagos lui-même et aurait écrit ses mémoires de guerre à la fin de sa vie, dans son domaine thébain.

Le document est divisé en plusieurs chapitres, appelés chants, qui relatent les principaux événements dont Carnamagos fut l'acteur ou le témoin. Le premier chant relate son enfance à Athènes, le second détaille l'initiation militaire du jeune Carnamagos et son entrée au service de Philippe de Macédoine. Le troisième chant est consacré aux différents événements menant à la bataille de Chéronée (338) au cours de laquelle Carnamagos sert dans la cavalerie d'Alexandre. Les chants 4, 5 et 6 relatent la participation de Carnamagos à la campagne Perse entre 334 et 323. Au cours de cette expédition, Carnamagos se lie d'amitié avec Ptolémée, l'un des généraux d'Alexandre. Les chants 7 et 8 sont consacrés à l'arrivée de Carnamagos en Égypte aux côtés de Ptolémée et à la pacification du pays. Le 9ème chant détaille les tractations lors de la guerre des diadoques. Carnamagos est alors devenu l'un des conseillers de Ptolémée. Ce dernier chant s'achève par la disgrâce de l'auteur et sa mise à la retraite.



Chant 8

... Dès la fin de la cène du Nil, Ptolémée Sotér me conduisit dans son palais d'Alexandrie. Ses soucis semblaient t'avoir vieilli de dix ans, moi qui ne l'avait pas vu depuis l'hiver dernier. Il me confia que la situation intérieure était préoccupante, de nombreuses communautés villageoises refusaient t'autorité du nouveau souverain. Ptolémée me confia alors le commandement de 150 hoplites et d'une cinquantaine de cavaliers avec pour mission de remonter le Nil et de pacifier la région montagneuse de Haut-Nub. D'après les derniers rapports dont disposait le souverain, les habitants de la région étaient sous la tutelle tyrannique d'un sorcier que l'on devait éliminer et doté de pouvoirs surnaturels.

Nous nous mîmes en route le lendemain de la fête d'Isis. Je pris le commandement de la cavalerie et confiai celui des hoplites à mon devoué Délion. Le voyage se déroula sans incidents majeurs malgré la chaleur accablante. Parvenus dans les défilés calcaires de Haut-Nub, le moral des troupes commença à chuter de manière alarmante, le silence de la montagne semblait pesant et certains soldats pensaient avoir aperçu à plusieurs reprises des êtres étranges à la peau rugueuse, aux yeux et aux oreilles immenses, se faufiler entre les rochers... Nous fîmes halte par les tentes locales à partir du deuxième jour. Épuisés par le relief, nous subîmes de lourdes pertes, malgré les armes rudimentaires de nos assaillants. Ce n'est qu'au quatrième jour de marche dans la montagne que nous parvînmes à donner l'assaut sur ce qui semblait être le plus gros village de la région. Les habitants tuèrent jusqu'à la mort malgré nos propositions de paix. Délion et quelques hoplites parvinrent à capturer le sorcier qui dirigeait le village et à l'enchaîner. Malgré mes ordres qui étaient de ne pas approcher cet inquiétant personnage, Délion fut victime de sa compassion : alors qu'il s'approchait du sorcier pour lui donner à boire, celui-ci lui saisit le poignet et la suite fut un véritable cauchemar : Délion sembla vieillir à une vitesse insouïe. Il fallut trancher la main du sorcier pour mettre fin au maléfice.

Je soumis cet infâme magicien à la question durant de nombreuses heures : il semblait véritablement possédé. Il déclarait être au service d'un Dieu plus ancien que l'Égypte elle-même. Cette divinité qu'il appelait Anachil (Ankh) était emprisonnée dans la montagne depuis la XVIII^e dynastie des pharaons. Elle lui parlait durant son sommeil, promettait la vie éternelle à ceux qui la délivreraient. C'est pour quoi le sorcier avait réduit en esclavage et fanatisé les montagnards afin qu'ils cherchent la montagne à la recherche du Dieu emprisonné. Ce que nous avions pris auparavant pour une carrière de pierre était en réalité une gigantesque excavation visant à exploser les flancs de la montagne.

Nous quittâmes cet endroit malvaïn dès le lendemain. Méfiant envers les pouvoirs de ce maudit sorcier, je lui coupai la tête et fit traîner son corps. Je ne conservai que trois étranges statuettes que le sorcier semblait vénérer. Délion ne revit jamais Alexandrie. Mon ami devenu un vieillard succomba durant le voyage...

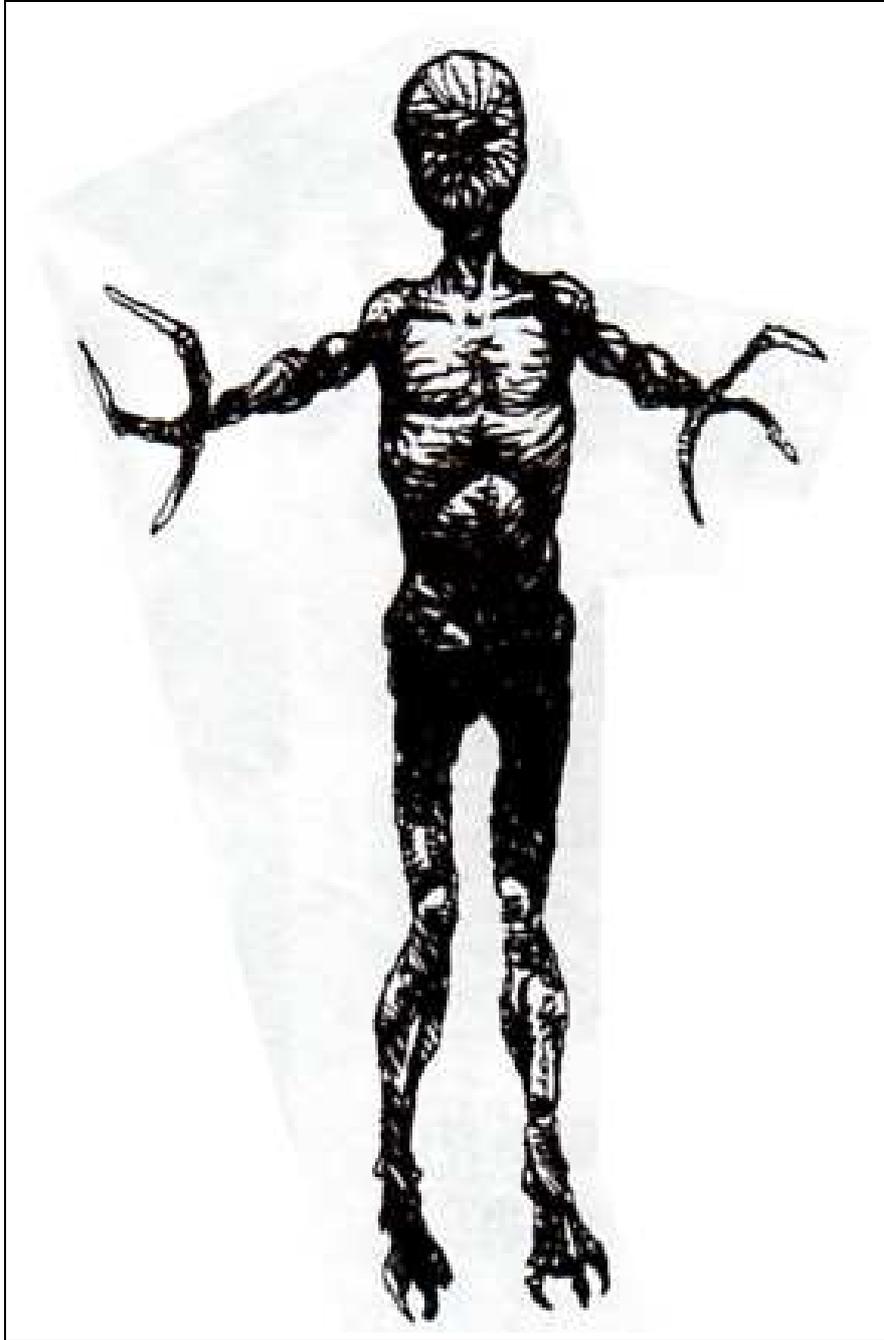


Tel el-Amarna (14ème siècle avant JC)

Je suis passé hier sur la Table des Grands Anciens pour les honorer comme l'ont toujours fait ceux du Peuple du Fleuve. Respectés et vénérés à tout jamais, ils veillent sur leur frère, Celui qui Foule la Pousière. Ils sont les Gardiens de son sommeil éternel, maudits soient les Fidèles qui négligeraient leurs conseils.



Statuette de bronze (trouvée au 6, Lexington Street – Londres –)



*Saint James Club
6, Lexington Street
London*

Londres, le 28 décembre 1926

Cher Monsieur,

L'honorable institution du Saint James Club fut fondée en 1820 par mon Grand-père, Lord Nathaniel Leagan. Le club s'était donné comme mission de réunir les esprits les plus éclairés du Royaume afin de prodiguer conseil et aide au gouvernement de sa majesté. Nombre de décisions politiques furent influencées par le travail du Saint James Club tout au long du siècle dernier. Cette vocation de conseil, le club la cultive toujours aujourd'hui mais ce n'est pas sa seule activité : tous les membres actifs du club s'investissent dans des travaux de recherches scientifiques, philosophiques et politiques. Cette action a un caractère philanthropique et patriotique.

Depuis plus d'un siècle nous invitons les esprits les plus brillants à nous rejoindre. Aujourd'hui, c'est à vous, cher Monsieur, que nous faisons appel. Vos récents travaux vous ont valu l'admiration de vos pairs et nous aimerions récompenser votre brillant travail en faisant de vous un membre du St James Club. Nous vous convions donc à notre première réunion annuelle qui aura lieu mercredi 5 janvier à dix-neuf heures.

Dans l'espoir de vous compter parmi nous très prochainement, soyez assurés, Monsieur, de mon cordial dévouement.

*Lord Théodore Leagan
Président du Saint James Club.*

