

~ CROISIERE SUR LE NIL ~

Un scénario pour *L'Appel de Cthulhu*

Lieu : Egypte
Date : Août 1926

Ce scénario conviendra à 5 ou 6 investigateurs, pouvant avoir des connaissances du Mythe de Cthulhu, et maniés par des joueurs confirmés, s'ils ne veulent pas que la situation les dépasse très rapidement...

Note pour le Gardien des Arcanes :

Attention ce scénario se veut fidèle à l'esprit du Maître Lovecraft. En conséquence de quoi il peut s'avérer excessivement redoutable et mortel. Si vous le faites jouer dans le même esprit, et que vos investigateurs sont portés à acquérir un savoir impie dont il ne devrait pas même s'approcher, il y a fort à parier qu'ils creuseront eux-mêmes leurs propres tombes. En revanche, si, fidèles à l'esprit de *L'Appel de Cthulhu* ils ne pensent qu'à fuir ses abominations et se préoccupent plus de leur survie que de l'expérience de leurs personnages quelques-uns sans doute pourront quitter Le Caire (petits veinards...).

L'HISTOIRE AVEC UN GRAND H

Un bref (heureusement) aperçu de l'histoire de l'archéologie en Egypte au début du siècle.

Nous sommes en 1926, c'est-à-dire presque 4 ans après la découverte du tombeau de Toutankhamon. La découverte de cette tombe par les archéologues (Howard, Carter...) fut suivie peu de temps après de la mort (souvent brutale) d'une trentaine de personnes. Ces morts s'étalèrent sur plusieurs années, mais dès les premières on parla de la malédiction des pharaons. Mort de Lord Carnarvon le sponsor de l'expédition le 4 avril 1923. En mai 1923, La Fleur, archéologue canadien, ami intime de Carter. Arthur C. Mace, archéologue anglais, qui aida Carter à abattre le mur de la chambre mortuaire, meurt sans aucune cause apparente. Comme George Jay Gould, milliardaire américain, un vieil ami de Lord Carnarvon, qui tint à visiter la tombe. Le Dr Evelyn

White, archéologue et collaborateur de Carter, se suicida. Ensuite la liste continue de s'allonger chez les proches de Carnarvon et les savants responsables de l'exhumation de Toutankhamon, jusqu'à atteindre 27 victimes 12 ans après la découverte. En effet, selon l'histoire, la momie de Toutankhamon aurait écarté son bras de sa poitrine dans un ultime geste de menace à l'égard de ses profanateurs. Ce scénario reprend le thème de la malédiction pour l'adapter à un autre personnage de l'histoire égyptienne : le père de Toutankhamon. En fait, il a toujours été l'objet de controverses. On n'a jamais pu prouver de façon irréfutable qui était son vrai père. Dans ce scénario son père est un sorcier qui s'adonnait à des cultes ancestraux. Il s'appelait Nyhuengha, et par une erreur de jeunesse (un grand sorcier ne s'adonne pas aux plaisirs de la chair) fit un enfant à Myrena (fille d'Amenophis III) qu'il renia tout de suite. Par la suite, devenu un grand sorcier, il se servit de ses pouvoirs - pas vraiment pour le bien de l'humanité - et finit par passer un pacte avec les Grands Anciens (les méchants) avant d'être terrassé par les Anciens Dieux (les bons). Les termes du pacte se résument en un seul mot : L'Immortalité. Il l'obtint. Mais il dépendait et dépend toujours d'un objet qui scelle leur pacte (voir PNJ "Nyhuengha"). Malgré cela les Anciens Dieux réussirent à le cloîtrer pour l'éternité dans sa tombe. Grâce au Signe des Anciens, gravé un peu partout dans son tombeau. Les siècles passent et la Chose Endormie attend le moment de sortir. Elle a eu tout le temps d'apprendre la patience. Les temps sont proches où elle renaîtra...

L'HISTOIRE POUR LE GARDIEN DES ARCANES

Synopsis du scénario.

Il s'agit pour le gardien de guider les joueurs à travers une expédition d'ordre archéologique, qui les mènera du musée du Caire - où ils sont depuis peu ; rentrés d'une expédition quelque peu ennuyeuse -

vers Louqsor, vers la Vallée des Rois. La seule partie où les investigateurs baigneront dans le bonheur le plus complet, c'est pendant la remontée du Nil. Au cours de laquelle leur seule et unique tache sera d'endosser le rôle peu difficile du parfait petit feignant qui se respecte. Par contre dès qu'ils auront posé un pied en direction de la tombe, alors là, les problèmes n'en finiront plus de tomber sur leurs pauvres petits dos bien fragiles. Tous plus mortels les uns que les autres... Telle sera leur devise.

INTRODUCTION POUR LES JOUEURS

Le type de personnages intéressés par le scénario et leur introduction.

Les PJs sont très versés dans l'étude de l'histoire égyptienne que cela soit d'un point de vue tout à fait désintéressé (professeur en Egyptologie, étudiant, parapsychologue...) où dans ce cas ils travaillent pour l'histoire et pour elle seule. Ou bien que cela soit de manière assez (pour ne pas dire très) intéressé (écrivain, journaliste, dilettante, aventurier à la recherche d'un nouveau genre de sport...) où alors ils travaillent uniquement dans le sens de leurs propres intérêts. Bref, de toute manière ils ont tous plus ou moins entendus parler de la malédiction des pharaons.

De ce fait vous êtes tous réunis au musée du Caire, à l'occasion d'une expédition que vous venez de terminer depuis quelques jours déjà. En fait, étant donné que vous avez tous été réunis pendant des semaines dans une partie du désert où votre espace vital et votre intimité étaient limités, il en a résulté certaines petites frictions, qui s'effacèrent rapidement dès votre retour à la civilisation. Vous avez donc eu amplement le temps de faire connaissance pendant ces longues semaines.

Le but de cette expédition était d'approfondir l'étude de la pyramide de Kheops et de ses environs. En effet, elle est sujette aux controverses ; la question se pose : est-elle ou n'est-elle pas un tombeau funéraire ? Et au beau milieu de vos recherches vous avez découvert (ou plutôt un de vos ouvriers a découvert, mais on ne va pas faire de chichis) un tombeau peu éloigné des trois pyramides.

Finalement n'ayant rien découvert à propos de votre premier sujet d'expédition, vous avez fini par emballer tout ce que vous avez pu ramasser dans ce tombeau et vous avez pris le chemin du retour vers le Caire.

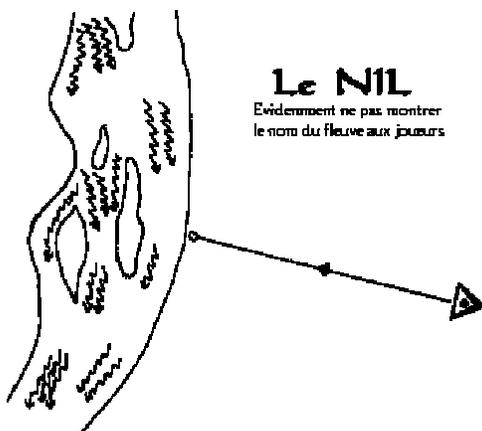
LE POINT DE DEPART

Le retour de la première expédition au musée.

Nous sommes en plein mois d'août de l'année 1926 et du fait de la mauvaise hygiène de cette ville qu'est le Caire, doublée de la chaleur quasi suffocante due à quelques dizaines de degrés superflus, vous avez toutes les peines du monde à sortir en pleine journée du musée (dont vous êtes les hôtes privilégiés). Vous êtes rentrés la veille de votre expédition. Ce matin très tôt, pris par le démon de la curiosité, vous avez commencé l'inventaire de vos découvertes archéologiques. Il est à peine 11 heures quand vous venez juste d'en finir avec toutes les paperasseries d'entrée au musée. Voici la liste de ce que vous avez pu découvrir dans la tombe :

- Des poteries et des meubles qui sont pour la plupart dans un état déplorable. Surtout en ce qui concerne les poteries qui sont littéralement en miettes. On arrive à en tirer l'époque grâce au peu de hiéroglyphes qui y sont encore gravés. Jet sous *Archéologie* : époque Toutankhamon.
- Très peu de choses de valeur. Jet sous *Trouver Objet Caché (TOC)* à +30% permet à l'investigateur de remarquer que la tombe a été violée dans un passé très lointain.
- Une momie, ou plutôt ce qu'il en reste, c'est à dire quelques bandelettes. Jet de *Chimie* pour définir la même époque, compétence inutile si le PJ n'a pas le matériel réservé à cet usage. Il serait vexant et inutile de préciser aux PJs qu'il existe une aile réservée à la chimie dans tout bon musée sensé étudier de près l'archéologie et qui se respecte.
- 4 papyrus : après être passé entre les mains des chimistes, pour éviter qu'ils ne tombent en poussière, vous pouvez en prendre lecture. Jet sous *Hiéroglyphes*.

- Le premier papyrus : Il s'agit du mode d'emploi de l'embaumement (très grand intérêt pour l'histoire, aucun pour l'aventure).
- Le second papyrus : Il s'agit tout bonnement de l'inventaire de ce qu'il se trouvait dans la tombe. Les PJs qui auront compris ce papyrus verront qu'ils n'ont pas rapporté 1/20^e de ce qu'il y avait à l'origine (un autre argument en faveur du pillage).
- Le troisième papyrus : Il s'agit d'une description plutôt romancée de la vie de l'occupante du tombeau. Les PJs pourront en retirer comme renseignement qu'elle appartenait à la haute société de cette époque et que son nom était Myrena.
- Le quatrième papyrus : C'est un plan. Réussir un jet sous *Navigation* (uniquement pour ceux qui ont l'expérience de l'Egypte et de sa géographie) pour pouvoir définir la partie du Nil concernée par le papyrus. Faites leur tirer un jet sous *Navigation* s'ils veulent reproduire le plan (il est bien entendu impossible de l'emporter à moins de le voler).



Au cas où les aventuriers décideraient de retranscrire dans leur propre langue les traductions de ces papyrus, faites leur donc tirer un jet sous *Langue Natale* ou celle qu'ils choisiront. Ceux qui rateront leur jet, selon la marge d'erreur, feront un certain nombre de contre sens en

recopiant, rendant leur traduction peu claire pour d'autres lecteurs.

D'après ce qu'ils auront appris les PJs pourront décider d'effectuer des recherches en bibliothèque (Ils ont même intérêt à le faire sous peine d'être très rapidement complètement perdus). Il y a deux bibliothèques où les investigateurs pourront trouver des renseignements :

- La bibliothèque archéologique du musée (Jet sous *Bibliothèque* : on trouve le Document n°2).
- La bibliothèque générale du Caire (Jet sous *Bibliothèque* à -20% : Document n°3).

LES PREPARATIFS

Ou comment préparer une expédition archéologique de bonne envergure.

Les PJs ont pu tirer un maximum de renseignements de la précédente expédition, maintenant ils doivent se préparer à la prochaine.

Ils ont deux choix, soit aller voir le directeur pour son soutien et surtout des fonds pour leur nouvelle expédition, soit sortir l'argent de leur propre poche.

Dans le premier cas le directeur acceptera tout de suite (au vu des documents bien entendu) et fera rassembler guide (contremaître), ouvriers (une quinzaine devrait suffire), matériel, ravitaillement, et le plus important le bateau. Cette solution ne coûtera pas un sou aux investigateurs et de plus ils n'auront rien à faire. Pour ceux qui veulent remonter le Nil à pied, dites leurs qu'il y a plus de 600 kilomètres du Caire jusqu'à Louqsor et qu'en comptant 15 kilomètres à pied de nuit, à cause de la chaleur, il leur faudrait plus d'un mois... en écartant le fait qu'ils ont toutes les chances de finir là leur pauvre vie d'explorateur.

Dans le deuxième cas, ce sera aux PJs de faire une liste de ce qu'ils veulent emporter. Ils pourront toujours trouver le guide et les ouvriers par l'entremise du fichier des employés temporaire du musée, ou bien en cherchant dans la ville. Ce sera aussi à eux de financer l'expédition. Le coût total de cette expédition et la liste du matériel dont ils auront besoin pour la

mener à son terme sont laissés à la discrétion du Gardien des Arcanes. Mais ne les laissez pas abuser de votre crédulité en essayant de vous faire croire que le lance-flammes n'est là que pour allumer le feu le soir, ou bien que la mitrailleuse calibre 50 n'aura d'utilité que pour empêcher les ouvriers de les laisser tomber en plein milieu du désert...

En ce qui concerne le bateau. Son nom est simple à retenir : Le Nil. Quand ils se renseigneront pour le bateau, le capitaine leur donnera le prospectus de la croisière.

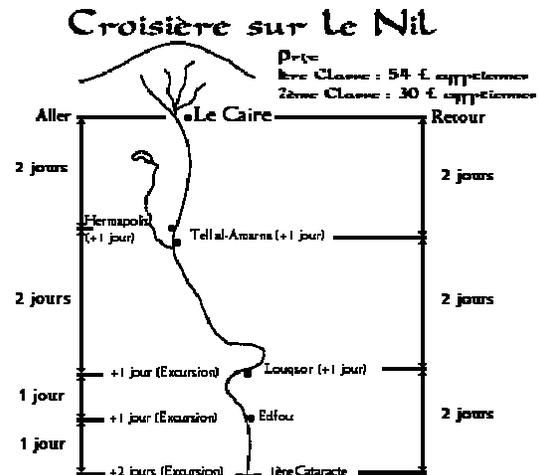
Pendant ce temps de préparatifs pour les PJs certaines choses vont se tramer dans la ville. Il s'agit en fait de pillards à l'affût, comme les archéologues, des découvertes de tombeaux. Mais malheureusement pour d'autres raisons. Le moment de leur intervention dépend de l'option qu'auront choisi les investigateurs pour leurs préparatifs de voyage. S'ils ont décidé d'en parler au directeur, alors la nouvelle se répandra comme une traînée de poudre à travers la ville pour finir en première page des journaux, mettant ainsi les pillards au courant. La conséquence de tout cela sera que les PJs seront surveillés tout au long du voyage (les deux serveurs du bateau), en attendant la bonne occasion d'intervenir. Dans le cas contraire, si les PJs ont décidé de tout faire eux-mêmes, alors là ils auront les mains libres. Dans les deux cas les pillards passeront à l'attaque sur le chemin du retour.

Le chef de l'expédition sera un professeur, le plus âgé s'il y en a plusieurs, ou simplement l'investigateur qui possédera le score le plus élevé en Archéologie.

LE VOYAGE

La remontée du Nil sur un bateau.

La remontée du Nil apportera aux PJs un océan de plaisirs et de relaxation. Bref ce sera le paradis sur Terre. Même s'ils sont surveillés, ils n'en auront pas conscience. Ainsi les pillards pourront prendre la mesure de leurs moyens défensifs : leur nombre, leurs armes visibles ou non, car leurs chambres seront fouillées, mais rien ne sera dérobé afin de ne pas éveiller les soupçons. Pour occuper les PJs vous n'avez qu'à les faire discuter de choses et d'autres avec les voyageurs, leur faire vivre une



mémorable soirée au cours de laquelle ils auront à disputer un tournoi de bridge, organiser un bal, où ils devront démontrer leurs talents de danseurs (par exemple sur du Charleston ou des musiques orientales). Ou encore faire profiter de leurs connaissances en Archéologie les autres voyageurs au cours de l'excursion à Hermopolis (Le guide passera pour un imbécile si les investigateurs se montrent doués). Cette liste n'est pas exhaustive et je suis certain que votre imagination vous permettra d'occuper vos joueurs.

LOUQSOR

Le débarquement à Louqsor.

A peine arrivés à Louqsor, il s'agira pour les investigateurs de coordonner le débarquement du matériel, de trouver des barques pour tout transporter de l'autre côté du Nil. Il faudra donc les louer (encore des frais supplémentaires). Pour ceux qui voudraient prendre un bain, rappelez-leur l'existence du courant et surtout des crocodiles (uniquement si vous décidez subitement d'être très gentil, sinon...).

Le capitaine leur annoncera qu'il repassera sept jours plus tard, qu'il restera à quai une journée, et qu'il n'attendra pas les retardataires. Il restera incorruptible et se vexera si les PJs tentent de le corrompre (voir sa fiche). Par contre il n'en est pas de même pour le mécanicien qui les aura entendus parler. Il leur proposera un marché honnête (selon lui) : 100\$ par journée de retard. Si un PJ lui demande comment il s'y prendra, il lui répondra qu'une panne de moteur reste la meilleure idée. Il s'arrangera pour que la panne ait

lieu en arrivant à Louqsor, les empêchant ensuite de repartir. Il peut garantir une semaine de panne, pas plus. En effet au-delà le capitaine risquerait sérieusement de devenir soupçonneux. Le lendemain très tôt, en même temps que le départ du bateau, les investigateurs pourront traverser le fleuve.

LA BORNE

Le point de départ de l'expédition pour atteindre le site des fouilles.

La traversée sera achevée en fin de matinée. Le décor est grandiose. A une dizaine de kilomètres (en fait 6), les aventuriers peuvent remarquer une grande colline, qui surprend car elle se trouve au beau milieu de dunes de sable. Si les PJs ont compris que le point de côté du rivage sur le plan est un point de repère alors les recherches peuvent commencer. Sinon faites leur tirer un jet d'*Idée* pour qu'ils puissent remarquer le plan de symétrie et qu'ils se rappellent qu'il faut toujours deux points au minimum pour pouvoir tracer une droite (donc deux points de repères pour trouver la tombe). Les recherches seront difficiles à cause du soleil et du sable. Faites tirer aux PJs un jet de *TOC* à -40% pour savoir s'ils trouvent la borne. S'ils ratent leur jet, un ouvrier fera la découverte. La borne sera découverte vers 18 heures et le temps qu'ils la déchiffrent, il leur faudra passer la nuit ici. A partir de là si aucun de vos joueurs ne fait la liaison entre la borne, la colline et la tombe, alors prenez en un pour taper sur les autres (et je parle des joueurs et non des personnages) jusqu'à ce qu'ils comprennent. Jet sous *Hiéroglyphes* à -30% (les signes sont presque effacer). Voici le contenu du texte : "*La Malédiction Des Morts Retombera Sur Ceux Qui Violent Leurs Tombes*".

LA TOMBE

Le but de l'expédition... enfin !

Il faut deux jours de marche aux PJs pour atteindre l'endroit supposé de la tombe. Après l'installation du camp, les PJs pourront commencer leur exploration. Chaque jour faites tirer aux PJs un jet de *Chance* divisé par deux. A chaque jour de recherche augmenter le pourcentage de base de 5%. Celui qui trouvera s'attirera la

jalousie de ses confrères. Mais à lui toute la gloire. Le tombeau sera découvert tôt dans l'après-midi, vers 14 heures. En fait, les PJs trouveront tout de suite une autre borne en haut de ce qui semblerait être une tranchée, s'enfonçant dans une dune de sable avec une inclinaison d'environ 20 à 30 degrés. Cette borne est une copie conforme de la première, mais pour le savoir, il faut encore la traduire. Il faudra toute l'après-midi aux ouvriers et aux PJs pour déblayer la tranchée de sable qui s'y est accumulé au cours des siècles. Vers 20 heures, après avoir déblayé 10 mètres de ce fossé, les PJs se retrouveront face à face avec... une porte. Ils pourront voir que les sceaux, qui scellent la porte, sont encore intacts. Ce qui peut laisser penser que ce tombeau n'a jamais été violé (le rêve de tout Archéologue). Le nom qui est gravé sur les sceaux est Nyhuengha. Même si les investigateurs n'ont pas encore creusé, la journée a été longue et ils ont besoin de repos. Pour ceux qui voudraient tout tout de suite : la patience est la première vertu des érudits, la hâte est mauvaise conseillère, la nuit porte conseil, etc.

Le lendemain matin, les PJs et les ouvriers sont à pied d'œuvre. On peut desceller la dalle grâce à des pioches et en à peine deux heures. Pour ceux qui pencheraient pour une solution de dynamitage, rappelez leurs ce qu'ils sont, des archéologues et non des dynamiteurs professionnels façon Rambo.

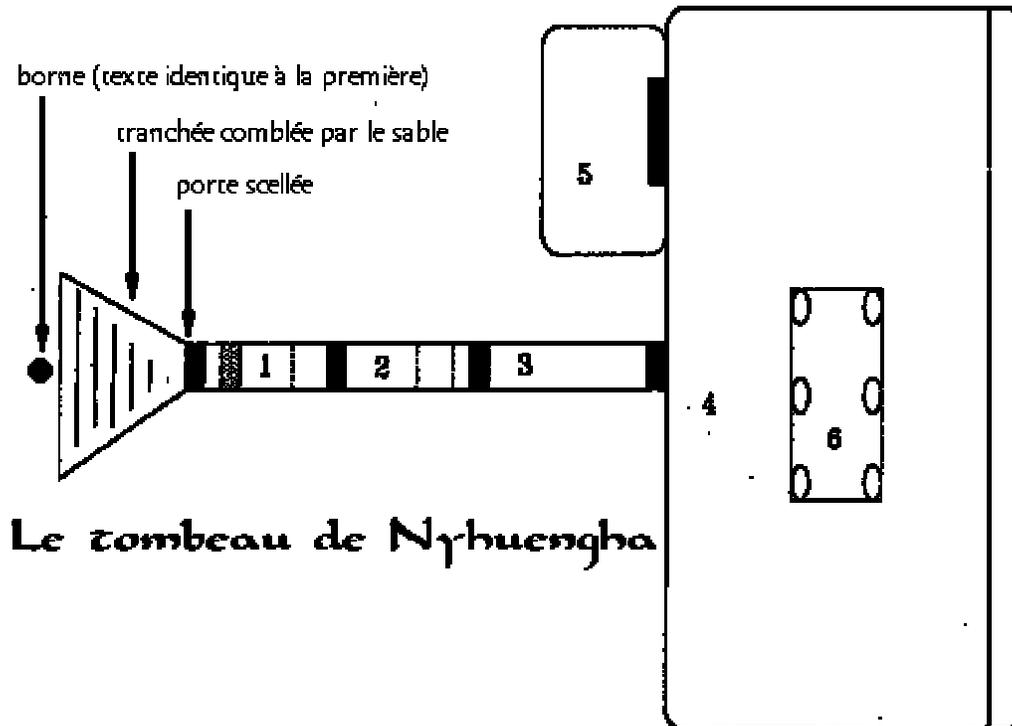
Au moment du descellement de la porte, les investigateurs sont agressés, par une odeur de putréfaction d'une telle amplitude qu'ils sont obligés de laisser l'échange d'air se faire entre l'extérieur et l'intérieur avant d'aller plus loin. Ils peuvent soit entrer dans le tunnel seuls (c'est à dire sans ouvriers), soit emmener une partie ou la totalité des ouvriers avec eux dans la tombe. Dans le deuxième cas, refusez que les ouvriers passent devant. Cela aurait pour conséquence de blesser les investigateurs et cela n'est pas l'objectif du premier piège. Il sert simplement à empêcher aux investigateurs de faire demi-tour. De toute manière, il faudrait allonger beaucoup de dollars avant qu'un seul ouvrier ne mette le nez dedans, à cause des superstitions.

1^{er} couloir

- **Description :**

C'est un couloir de 10 mètres de long sur 2 de large et 2 de haut. Le sol est composé de dalles de 1 mètre de côté. Les murs

sont couverts de hiéroglyphes. Si les PJs arrivent à les traduire, ils se rendront compte qu'ils sont indésirables en cet endroit car les hiéroglyphes sont des malédictions destinées aux intrus et aux pillards.



- **Particularité :**

Ce couloir est piégé. Les deux dernières dalles sont en fait des contrepoids. Elles déclenchent la chute d'un bloc de pierre à l'entrée de la tombe. Cette pierre obture totalement le passage, condamnant ainsi la sortie. Il suffit que l'on marche sur l'une des deux dalles pour déclencher le mécanisme. Jet de *TOC* à -50% pour pouvoir la déceler à temps. Les investigateurs ne disposent plus que de deux heures d'oxygène avant de mourir asphyxiés. Sur la porte une tête de mort est sculptée. Il suffit de lui enfoncer un doigt dans le nez pour que cela déclenche l'ouverture de la porte par glissement sur le côté droit. La porte ne glisse que jusqu'à ce que le côté de la tête de mort arrive au contact du mur, ce qui laisse un espace inférieur à un mètre pour passer.

2^{ème} couloir

- **Description :**

Même chose que dans le précédent.

- **Particularité :**

Ce couloir contient aussi un piège. Mais contrairement au premier, celui-ci est de nature offensive. Ce sont les huitièmes dalles qui sont concernées. Le piège se déclenchera devant et derrière les dalles piégées, épargnant ainsi le déclencheur. Le piège consiste en des piques qui sortiront d'orifices camouflés (hiéroglyphes gravés) dans les murs. Toutes les piques se trouvent à une hauteur d'un mètre. Chaque PJ, sauf un, recevra 1D3 piques qui occasionnent chacune 1D3 points de dégâts. Pour chaque pique, les PJs auront à lancer un jet d'*Esquive* pour déterminer s'ils peuvent l'éviter. On peut remarquer le piège en réussissant un jet de *TOC* à -20% (uniquement sur demande). Dès que la pression sur la dalle se sera relâchée les piques rentreront dans le mur. Mais attention tout recommencera si on remet le pied dessus. A la porte, ce sera le même topo qu'à la précédente.

3ème Couloir

- **Description :**

Même format. La seule et unique différence réside dans les murs. Au fur et à mesure que les investigateurs iront de l'avant dans le couloir, ils verront se modifier les gravures des murs. A l'autre extrémité de celui-ci, les hiéroglyphes seront totalement remplacés par d'autres dessins, mais de nature nettement plus angoissante. Ils représentent des êtres difformes ou gigantesques et sans forme particulière, ou encore des choses rampantes, visqueuses et tentaculaires. Une angoisse latente sourd de ces murs et se répand parmi les investigateurs et les ouvriers s'ils sont quand même venus. Il leur semblera voir bouger ces choses, essayant de les atteindre, les uns grâce à leurs membres déformés, les autres au moyen de leurs tentacules. Il s'agira pour les investigateurs de conserver leur sang-froid (Jet de Santé Mentale : si réussi, le personnage a peur mais il ne le montre pas ; si raté, le personnage a peur et il le montre fortement, -1 point de SAN. Il faudra une bonne dizaine de minutes pour réussir à le rassurer). En ce qui concerne la porte, ce n'est plus une tête de mort. Elle est remplacée par une masse noirâtre semblant se cacher dans une caverne, mais dont les membres tentaculaires semble sortir, en ondulant depuis la grotte. Cette masse grouillante et visqueuse semble se diriger vers les investigateurs. Tous les PJs le ressentiront et devront tirer un jet de Santé Mentale pour réussir à s'en approcher et à la toucher (il suffit d'appuyer sur la gravure, qui s'enfoncera dans la porte telle un bouton, pour ouvrir cette dernière). Si le jet est raté, il n'est pas question de s'en approcher et encore moins de la toucher (en plus de la perte de points de Santé Mentale). Cette gravure est entourée de cinq étoiles à cinq branches disposées de façon équidistante les unes des autres et du centre de la gravure.

- **Particularité :**

Il y a un dernier piège et celui-ci est imparable. Il s'agit d'un virus de la peste pulmonaire répandu dans l'atmosphère de ce couloir. Même s'il a perdu un peu de sa

virulence, l'issue pour ceux qui l'attrapent en est tout de même fatale. Si un PJ réussit un jet de *Médecine*, il parvient à détecter une odeur étrange. Tous les PJs auront à tirer un jet sous résistance spécial avec 1D20 afin de savoir s'ils ont attrapé la peste ou non. La CON de l'individu modifie la chance de l'attraper : CON 3-8=12 ; CON 9-15=10 ; CON 16-18=08. (cf. Casus Belli n°39. "Devine qui vient dîner ce soir : les Maladies") Si le jet est supérieur au chiffre indiqué, le personnage est sain et sauf. Sinon voilà ce qui l'attend :

- **Peste pulmonaire**

- **Incubation :** 2+1D4 jours (il s'agit du temps qu'elle met à se déclarer).
- **Effets :** fièvre (40-41°C), anxiété, toux, crachats sanguinolents, difficultés respiratoires, coloration bleue des extrémités (doigts, orteils, oreilles, nez)
- **Pertes :**
 - Après 24 heures : perte d'1/4 des caractéristiques physiques.
 - Après 48 heures : perte de la moitié de toutes les caractéristiques
- **Durée :** jusqu'à la mort.
- **Traitement :** Aucun. Guérison miraculeuse due à une baisse de la virulence de la maladie.

Faites leur tirer un autre jet de résistance avec leurs caractéristiques diminuées. S'ils s'en sortent, ils garderont leurs caractéristiques diminuées. Sinon au cours du troisième jour leur état ne fera qu'empirer jusqu'au décès, paix à leur âme. Amen...

Ce virus de la peste pulmonaire n'est pas contagieux.

LA SALLE FUNERAIRE

Le point ultime des fouilles... l'arrivée au sarcophage.

- **Description :**

La pièce semble empreinte d'une grande majesté. Mais l'angoisse et la peur qu'ont pu ressentir les investigateurs dans le couloir sont encore plus vivaces dans cette pièce. Cette horreur qui suinte des murs est presque matérielle, et frappera de plein fouet les investigateurs dès qu'ils ouvriront la porte. Toute cette pièce leur semblera être une chose vivante respirant le mal. Du couloir les PJs ne pourront distinguer de la

pièce que peu de choses, comme si les torches étaient étouffées par le mal qui règne ici. Une épaisse couche de poussière atteste que personne depuis des siècles n'a foulé le sol de cette pièce. A environ 5 mètres de l'entrée, les PJs pourront distinguer une espèce de bloc de pierre de 1,50 m de hauteur sur lequel semblent reposer plusieurs objets. L'un de ces objets paraît être un sarcophage, les autres sont trop petits pour être distingués nettement depuis l'entrée. De ce bloc, et entourant les objets, partent de chaque côté 3 colonnes qui s'élèvent vers le plafond, mais sans l'atteindre. En entrant, les PJs pourront voir ce qu'ils ne peuvent apercevoir depuis le couloir, c'est-à-dire toutes les gravures des murs, détaillant des scènes abjectes et contre nature, des monstres faits de chairs et de sang d'origines abyssales inconnues de l'histoire terrestres, des relations impies et impossibles entre l'être humain et ces choses.

Décrivez à vos joueurs quelques divinités du genre d'Azathoth ou de Cthulhu. Il faudra que les PJs résistent à ce raz-de-marée d'horreur en réussissant un jet de Santé Mentale (réussi perte de 1 point de Santé Mentale ; raté perte de 1D4+1 points). Il est impossible à un investigateur de rentrer dans la salle s'il ne réussit pas à garder son sang-froid (à moins qu'il n'y soit vraiment obligé et même dans ce cas il ne sera pas d'une grande utilité pour le groupe). Si les PJs s'approchent, ils pourront voir, sur la pierre, quatre objets : le sarcophage et trois rouleaux de papyrus (voir section "Papyrus"). Arrivés à deux mètres du bloc, ils pourront distinguer le mur du fond : un pan de mur rempli de rouleaux de papyrus du mur de gauche à celui de droite et du sol au plafond.

• **Particularité :**

Le sol autour du bloc de pierre est piégé (50 centimètres). Il déclenche un mécanisme de contre poids fonctionnant grâce au sable déversé dans la pièce attenante à cette salle (Jet de TOC à -50% pour trouver le moyen d'y pénétrer). Si un PJ pose le pied sur la dalle entourant le bloc de pierre, il ne se passera rien sur le moment si ce n'est qu'il sentira la dalle s'enfoncer de quelques millimètres. Laissez les PJs vaquer à leurs occupations pendant

deux à trois minutes, puis faites tirer un jet d'*Ecouter* à tout le monde. Ils pourront s'apercevoir que le bloc de pierre qu'ils voyaient n'était que le sommet d'un plus grand bloc. Il faut environ 10 minutes avant que les 6 colonnes ne s'appliquent au plafond dans 6 cercles qui délimitent une dalle. A ce moment là le plateau devient inaccessible sans aide (corde attachée à une des colonnes...). (Bizarrement) Le bloc ne peut supporter que l'équipe d'archéologues plus deux rouleaux chacun. Si ce quota est dépassé, l'ascenseur commencera d'abord par ralentir pour finalement s'arrêter définitivement si les investigateurs ne s'allègent pas. Les PJs auront peut-être le temps de choisir des rouleaux... mais peut-être pas. Dans ce cas, selon le temps dont ils disposent, ils auront certaines probabilités de trouver tel ou tel genre de rouleau de papyrus :

- 10 mn : 01-50% papyrus d'occultisme, 51-00% papyrus du Mythe de Cthulhu.
- 5 mn : 01-50% histoire égyptienne, 51-80% occultisme, 81-00% Mythe de Cthulhu
- 4 mn : 01-60% histoire égyptienne, 61-80% occultisme, 81-00% Mythe de Cthulhu
- 3 mn : 01-70% histoire égyptienne, 71-90% occultisme, 91-00% Mythe de Cthulhu
- 2 minutes : 01-80% histoire égyptienne, 81-95% occultisme, 96-00% Mythe de Cthulhu
- 1 mn : 01-90% histoire égyptienne, 91-97% occultisme, 98-00% Mythe de Cthulhu

Un papyrus "d'histoire" augmente de 1D6% la compétence en *Histoire* et en *Archéologie*.

Un papyrus "d'occultisme" augmente de 1D4% la compétence en *Occultisme*.

Quant aux livres du Mythe, cela dépend de leurs enseignements.

Le système du contrepoids fonctionne comme un ascenseur et un quart d'heure plus tard, les PJs se retrouveront au sommet d'une dune. Ils y sont accueillis par les hurlements de joie du reste de l'équipe. Une heure plus tard le sarcophage et les trois papyrus sont enfin arrivés au campement. Dès qu'ils sont arrivés au campement les investigateurs devront se

reposer durant le reste de la journée (N'oubliez pas qu'ils n'ont passé que deux heures au maximum à l'intérieur, mais qu'elles ont été très éprouvantes tant au niveau physique que mental).

LE RETOUR

Le retour vers le Caire...

Le retour vers le fleuve devrait se faire dans la joie et la bonne humeur (S'il n'y a toutefois pas eu de morts ou de disparus parmi les ouvriers dans le tombeau). L'expédition est un franc succès, et tout le monde nage dans le bonheur et l'allégresse. Bref tout baigne. Rapidement, peut être même trop rapidement pour vous, les PJs voudront voir de plus près ce que renferme les rouleaux qu'ils ont pu rapporter. Les trois qui se trouvaient à côté du sarcophage ont pour titre : Le Livre des Morts, Nyhuengha, et le dernier, le plus volumineux, ne porte pas de titre.

Arrangez-vous, cher Gardiens, mes Frères, pour que chaque papyrus ne soit étudié que par une seule personne à la fois. L'étude du Livre des Morts et du Nyhuengha ne pourra se faire que très lentement (A la cadence d'une page par demi-journée), contrairement à la lecture du Livre Sans Nom qui malgré sa taille volumineuse se fait en 24 heures. Mais celui qui sera en train de l'étudier ne s'en sortira peut être pas à si bon compte (cf. fiche "Papyrus"). De toute manière les vrais problèmes n'apparaîtront que lorsque l'expédition remontera sur le bateau.

• 1^{er} problème : La peste pulmonaire.

Les premiers signes de la maladie apparaîtront à la fin de la période d'incubation, c'est-à-dire entre 3 à 6 jours après la sortie de la tombe. Dès les premiers symptômes (fièvre, toux) vous pouvez faire confiance à vos joueurs : leurs personnages se précipiteront voir le médecin de bord (A moins qu'ils n'aient confiance en vous ou ne trouvent en rien étrange d'avoir attraper un rhume en pleine canicule). Celui ci les examinera attentivement puis ne pouvant faire de diagnostique par trop léger, il fera des prélèvements sanguins. Le lendemain matin, lorsque les PJs atteints iront le voir pour obtenir les résultats des analyses et un diagnostique, ils le trouveront... mais ce

ne sera plus qu'un cadavre. Il est couché, en tenue de sommeil ; le lit est complètement défait et la chambre est dans le même état que si une tornade y était passée. Son visage livide est tourné vers le plafond, les traits figés dans une expression d'horreur pure ; les mains tordues et raidies par la rigidité cadavérique, serrant les draps avec plus de force qu'il n'en eut jamais de son vivant. Un jet de *Médecine* est nécessaire pour voir qu'il a succombé à une crise cardiaque. Il n'y a plus aucun renseignement à tirer du cadavre, mais il n'en est pas de même pour la chambre.

Une fouille complète (jet sous *TOC*) de celle-ci permet de découvrir plusieurs choses :

- Un livre de médecine est posé sur le plan de travail, mais surtout un chapitre a été brûlé (la lettre P).
- Toutes les éprouvettes et les plaquettes en verre ont été brisées et leur contenu répandu par terre.

Ce qui s'est passé :

Le docteur à force d'analyse et grâce aux symptômes qu'il a pu percevoir , a réussi à trouver de quoi souffrent les PJs. Mais malheureusement pour lui, Nyhuengha a décidé d'intervenir avant qu'il puisse le leur révéler. C'est ainsi que le médecin eut droit à la visite de Nyhuengha pendant son sommeil. Possédé par l'esprit de la momie, il se mit à détruire son matériel et le chapitre du livre concernant la maladie des PJs, puis il succomba au rêve (donnant ainsi 1 point de Magie à Nyhuengha).

Le personnage du docteur pourra intervenir dans l'enquête des PJs si aucun personnage n'est atteint de la maladie ou bien si la période d'incubation se termine plusieurs jours après qu'ils sont remontés sur le bateau. Ainsi certains indices pourront être découverts grâce à lui, dans le cas ou les PJs tourneraient en rond. Mais sachez doser les renseignements qu'il peut leur fournir, il n'est pas là pour ça. L'idéal serait qu'ils puissent se débrouiller tout seuls.

- **2ème problème : Les pillards.**

Les deux frères connaîtront l'objet de l'expédition soit avant le départ du Caire et ils pourront surveiller les PJs, soit au cours du voyage et ils n'auront que le temps de se préparer (prendre des contacts, organiser le vol de la momie, son débarquement à Tell Al Armana et d'autres petits détails).

- **But :** Voler la momie, afin de la revendre à pris d'or à un receleur renommé du Caire.

- **Tactique :** A l'arrivée à Tell Al Armana, ils provoqueront une diversion afin de pouvoir débarquer tranquillement la momie (par exemple un feu s'allumera sur le pont arrière du bateau). Le problème est que Nyhuengha ne veut pas être séparé du papyrus, du seul et unique moyen pour lui de revenir à la vie. Donc il agira, et les deux frères auront la mauvaise surprise de devoir faire face à une momie... dernière et mortelle surprise. Ils seront retrouvés tous les deux morts à côté du sarcophage, l'un étranglé et l'autre la nuque brisée. L'un des deux frères tiendra toujours serrée dans sa main son couteau. Un liquide visqueux et translucide en dégouline. Si un des PJs a l'idée d'examiner attentivement la momie (jet de *TOC* demandé par l'investigateur), il pourra découvrir une large entaille dans le flanc gauche de celle-ci. Le même liquide visqueux et translucide s'en échappe. La blessure a occasionné trois points de dommages à Nyhuengha. Cher Gardien des Arcanes, vous pouvez considérer les deux frères comme un indice permettant aux PJs de découvrir ce qu'il se trame réellement derrière leur dos, ou bien ils peuvent réussir à dérober la momie et alors, il faudra orchestrer une course poursuite entre les PJs et les voleurs dans le désert ou encore dans la ville du Caire. Cela pourrait donner lieu à une campagne de grande envergure. Si vous décidez de suivre la seconde option il vous reviendra de créer la suite.

- **3ème problème : Nyhuengha.**

- **But :** Tout ce que fait Nyhuengha, c'est dans un but bien précis. Son obsession

est de ressusciter son propre corps humain à partir de celui de la momie.

- **Tactique :** Pour cela il doit faire une cérémonie afin de pouvoir lancer le sort qui permettra d'inverser le processus. Nyhuengha doit lancer le sort qui se trouve dans le Livre Sans Nom ; il s'agit d'une version un peu différente du sort de résurrection que l'on peut trouver dans les règles. Comme sous la forme d'une momie il n'a plus de possibilité de lancer de sorts (étant donné qu'il n'a pas de points de magie), il doit trouver un remplaçant... parmi les personnages pour être précis. Le choix est rapide, ce sera le personnage qui s'intéressera au papyrus. Le personnage choisi sera informé par un rêve de ce qu'il doit faire et le lendemain matin l'esprit de Nyhuengha occupera son cerveau et dirigera son corps. En bref, il sera possédé. Si le personnage, ayant lu le papyrus, n'est pas devenu fou il sera visité au cours de ses rêves. Nyhuengha tentera de le rendre fou par l'intermédiaire des rêves. Si la victime meurt étranglée à la fin du rêve on ne la retrouvera pas morte au petit matin d'une crise cardiaque mais possédée. Malgré cela Nyhuengha a besoin d'un quota en magie de 6 points pour pouvoir lancer le sort et il ne peut les obtenir qu'en les pompant chez ses victimes (les possédés ne comptent pas), à la cadence d'1/10ème des points de magie de la victime. Toute personne résistant au rêve gagnera 5% cumulatif de résistance à chaque fois que Nyhuengha tentera de l'attaquer grâce au rêve. Mais il s'attirera les foudres de ce dernier qui n'est pas vraiment fair-play. Tous les moyens seront bons pour l'avoir (Je suis sûr que les circonvolutions de votre cerveau cache un fond de sadisme; utilisez le...) De toute manière, le but ultime de Nyhuengha est d'accomplir cette cérémonie, c'est sa vie qui est en jeu. Ne le considérez pas comme un monstre assoiffé de sang, il y a de cela, mais ce n'est pas tout. Il est intelligent, plus intelligent que la moyenne et sûrement plus que les pauvres investigateurs. Jouez-le à fond, même si c'est un salaud, il a tout ce qui faut pour s'en sortir. Une équipe qui n'est pas soudée ne devrait avoir aucune chance contre

lui. En fait s'ils n'arrivent pas à stopper la cérémonie, ils ont bien peu de chances de s'en sortir. Il récupérera un quota de 18 points de Magie et n'hésitera pas à s'en servir (à vous de définir les sorts qu'il pourrait connaître sous forme humaine). Si ça devait arriver là, Nyhuengha a toutes les chances de s'en sortir et du rôle de pseudo-gibier, il deviendrait chasseur. Il ne restera aux investigateurs que la fuite somme ultime solution. Cela pourrait donner lieu là encore à une suite, dans laquelle une autre équipe d'investigateurs, beaucoup plus expérimentés pourrait le prendre en chasse.

LES PERSONNAGES NON-JOUEURS

Les différents protagonistes de ce sombre scénario...

Nyhuengha

Caractéristiques

	Momie	Forme humaine
FOR	26	13
CON	21	14
TAI	16	16
INT	18	18
POU	18	18
DEX	09	11
CHA	06	12

Points de Vie : 19

Attaques :

- Coup de poing, 70%, 1D6+1D3
- Lutte, 50%, variable
- Immobiliser, aucun dommage
- Faire tomber, aucun dommage ou chute selon la hauteur
- Tuer :
 - . Briser la nuque (*), 2D6
 - . Strangulation (**), 1D8+1D6

(*) *Briser la nuque* : Un deuxième jet de Lutte réussi sera nécessaire avant d'infliger des dommages à la victime. Le round suivant, s'il y en a un, on devra reprendre la procédure depuis le début.

(**) *Strangulation* : Dès que le jet est réussi la prise est maintenue. On ne peut la briser qu'en réussissant un jet de

résistance FOR contre FOR. La victime ne prendra pas de dommages tant quelle réussira un jet sous CONx10 au premier round, puis CONx9 au second, etc. Dès qu'un jet est raté sa gorge commence à être broyée ou bien la victime a cessé de se débattre. Cela occasionne 2D6 points de dommages. L'étrangleur n'a pas besoin de relancer un jet de Lutte supplémentaire pour continuer à faire des dommages à sa victime. Elle ne peut se dégager qu'en réussissant un jet de FOR contre FOR.

Nyhuengha affectionne particulièrement la technique de strangulation, qu'il utilisera surtout pendant les rêves, même si la victime est armée (ou croit l'être), car lui-même ne peut être blessé (même si le PJs lui peut le croire). Il veut les posséder au moyen de la folie. Et la mort lente et inexorable reste le meilleur moyen pour amener ses proies au désespoir et donc à la folie. Par contre le manque d'efficacité de cette technique l'empêchera de l'utiliser s'il y a un affrontement direct entre lui et des personnages. Il préférera alors briser la nuque de sa victime. C'est rapide, silencieux et terriblement efficace grâce à la force qu'il détient. Cela empêche les personnages de trop débattre et donc de le blesser physiquement, ce qui serait avouez-le infiniment regrettable, et très désagréable. S'il se trouve dépassé par le nombre, il se servira de ses poings, qui restent tout de même des armes mortelles au corps à corps. Il se servira de toute arme providentielle pouvant l'avantager, sauf les armes à feu dont il ne connaît pas le fonctionnement (mais il peut apprendre me direz vous... Certes vous répondrais-je...).

Armure : 2 points d'armure dus aux bandelettes. Toutes les armes d'empalement, y compris les armes à feu ne font qu'un point de dommages, même si elles n'améliorent pas sa présence (un plein chargeur de Colt .45 dans le buffet ou la tronche, je vous prie de croire que ca en fait des cratères et pas des petits). Toutes les autres armes ne lui occasionnent que la moitié des dommages normaux.

fois qu'ils le verront.

Compétence : Discrétion 50%

Sortilège : le Rêve (voir ci-dessous). Nyhuengha ne récupère que 1 point de POU pour 6 heures de sommeil, ce qui fait 3 points seulement quand il jette le sort pendant la nuit et 4 points quand il se repose pendant 24 heures sans interruption.

Perte de Santé Mentale : 1/1D6. Nyhuengha sous forme de momie dégage une odeur de putréfaction et de mort d'une telle intensité que cela pourra ébranler le sang-froid des personnages la première

Alzehrd Amkarin & Tahmrem Amkarin

Caractéristiques

FOR	11 / 15
CON	11 / 14
TAI	11 / 16
INT	15 / 10
POU	14 / 10
DEX	10 / 15
APP	16 / 10
EDU	13 / 09
PV	11 / 15

Le Rêve

Pour plus de renseignements reportez-vous à l'article paru dans le Casus Belli n°29 "Par-delà le mur du sommeil (Martin Latallo)".

Il s'agit du seul et unique sort que peut lancer la momie (et une seule fois par nuit). Il ne consomme que des points de POU et se décompose en cinq étapes successives :

1^{ère} étape : Enchanter un lieu
Coût : 1 point de POU (provisoire).

2^{ème} étape : Jet de résistance POU contre POU entre la momie et le dormeur
Coût : 1 point de POU pour Nyhuengha et pour le dormeur (provisoire).
S'il échoue le sort n'affecte pas le dormeur qui croit alors n'avoir fait qu'un cauchemar dont il ne souvient pas.

3^{ème} étape : Projection du dormeur dans le lieu
Coût : 1D3 points de SAN et 1D3 points de POU pour le dormeur.
Il s'agit pour Nyhuengha de projeter l'esprit du dormeur dans un endroit fermé qui possède des angles (Ex : une chambre, une tombe, etc.). Cela aura comme résultat de déformer les angles aux yeux du rêveur, ils lui paraîtront impossibles car obtus et aigus en même temps. Il risque fort de perdre les pédales.

4^{ème} étape : Jet de résistance POU contre POU entre la momie et le dormeur

Coût : 1 point de POU investit par Nyhuengha.
Il est évident que la victime n'aime pas ce rêve et désire en sortir. S'il réussit le jet de résistance, il sera renvoyé sans autre perte de POU et de SAN dans son corps. Sinon cela veut dire que Nyhuengha commence à le contrôler, mais ça n'est pas encore suffisant.

5^{ème} étape : Possession ou mort
Comme Nyhuengha recherche la possession totale ou la mort et que le dormeur n'est sûrement pas du même avis, il y aura combat. Toutes les choses que le rêveur croira avoir sur lui, il les aura. Par exemple, s'il vous dit qu'il a son revolver et bien c'est que c'est vrai. Si, si. Il ne pourra résister au rêve que s'il arrive à détruire la projection de Nyhuengha qui possède les mêmes caractéristiques que Nyhuengha lui-même. S'il n'arrive pas à s'en défaire, soit il meurt étranglé entre les mains de la momie et il sera retrouvé comme ce bon vieux docteur dans son lit, soit il est possédé et deviendra une créature de Nyhuengha (informez-en le joueur à l'écart des autres et demandez-lui désormais de vous assister).

L'aîné est le cerveau et le cadet les muscles. Ce sont deux pillards professionnels qui n'en sont pas à leur première affaire. Alzehrd est d'un caractère plutôt calme, réfléchi et surtout sournois, pourvu d'une assez bonne intelligence qui lui permet d'orchestrer les coups. Son frère par contre est tout en muscle, impulsif, tient mal l'alcool et très vantard. Très souvent des coups ont foiré à cause de lui, et ils ont échappé de peu aux autorités. Si les PJs peuvent faire parler un des frères c'est bien Tahmrem. Mais attention, il est très susceptible, et ne manque jamais une occasion de montrer sa force aux poings, méprisant l'usage de son revolver.

Alzehrd :

Compétences : Anglais 50%, Arabe 70%,
Archéologie 35%, Baratin 50%,
Hiéroglyphes 60%, Marchandage 50%
Attaque : Couteau 35%; 1D4+2

Tahmrem :

Bonus aux dommages : +1D4
Compétences : Anglais 25%, Arabe 45%,
Mécanique 60%
Attaques :
Coup de Poing 70%, 1D3+bd
Coup de tête 30%, 1D4+bd
Couteau 70%, 1D4+2+bd
Arme de Poing 55%, 1D10 (revolver
9mm, 2 tirs/round)

Docteur Ward Phillips, 47 ans

Caractéristiques

FOR 09
CON 09
TAI 14
INT 17
POU 14
DEX 13
APP 13
EDU 17
PV 12

Bonus aux dommages : aucun
SAN 60%

Compétences : Crédit 57%, Latin 74%,
Médecine 57%, Pharmacologie 43%,
Premiers soins 76%, Psychanalyse 17%,
Psychologie 24%

Il s'agit du médecin de bord, personnage effacé qui est plus à l'aise dans son antre que sur le pont du bateau entouré d'une

nombreuse compagnie. Il peut être jouer comme un indice (sa mort) ou comme une aide (de son vivant), c'est à vous de voir.

Capitaine Paul Johnson, 51 ans

Caractéristiques

FOR 16
CON 10
TAI 18
INT 14
POU 12
DEX 11
APP 13
EDU 14
PV 14

Bonus aux dommages : +1D6
SAN 60%

Compétences : Anglais 70%, Egyptien
65%, Manœuvrer un Navire 90%,
Navigation 50%, Persuasion 45%

Attaques :

Couteau 60%, 1D4+2+bd
Arme de Poing 40%, 1D8 (Revolver
7.65mm, 3 tirs/round)

C'est la force tranquille. Il se met très peu en colère, sauf si on met en doute son intégrité (son passé cacherait-il quelque chose ?). Quoi qu'il en soit, il est très fier de son bateau. Si un PJ veut le détruire pour quelque raison que ce soit, il aura affaire à Johnson d'abord. Il ne tuera jamais de sang-froid, mais si la colère le domine...

Second Robert Maxwell, 40 ans

Caractéristiques

FOR 10
CON 14
TAI 11
INT 16
POU 11
DEX 10
APP 12
EDU 15

Bonus aux dommages : aucun
SAN 55%

Compétences : Anglais 75%, Egyptien
80%, Manœuvrer un Navire 50%,
Navigation 75%

Attaque : Arme de Poing 35%, 1D10+2
(revolver Colt .45, 1 tir/round)

Il connaît le capitaine depuis de très nombreuses années et ils sont de très bons amis. En général il arrive à calmer le capitaine avant qu'il ne rentre dans une rage folle et se mette à taper sur celui qui l'a offensé, mais comme il n'est pas toujours là... Lui-même est d'un caractère assez flegmatique, très britannique.

Le reste de l'équipage

Le mécanicien : Français, fort en gueule, opportuniste professionnel. Il ne manque jamais une occasion de se rendre indispensable. Très doué en mécanique.

Le coq (cuisinier) : Chinois, n'obéit qu'au capitaine ou exceptionnellement au second. La cuisine est un art pour lui et il en est passé maître.

Deux serveurs : Les frères Amkarin

Deux aides mécanos et un aide cuisinier : rien à en dire.

DESCRIPTION DU BATEAU "LE NIL"

Les plans du bateau.

Extérieur :

2ème Pont

(A) Poste de commandement. C'est de là que partent les ordres de navigation à la machinerie. La commande du gouvernail se trouve ici ; c'est la barre. Le capitaine dort toujours ici. Pendant la nuit le bateau est ancré au bord du fleuve.

(B) La cuisine, fours, tables, vivres... Il y a un cuisinier et un aide (tous les deux Chinois) et deux serveurs (Egyptiens)

(C) La salle à manger. 26 places. Il y a deux services, un pour l'équipage à 7h/11h/18h et l'autre pour les voyageurs 8h/12h/19h. A 21 heures la salle à manger devient un salon (jeux de cartes, discussions, lectures). Sur ce pont, à l'arrière se trouve un toit permettant d'avoir de l'ombre. Il y a en plus une douzaine de chaises longues accueillantes. Deux escaliers permettent de descendre sur le 1er Pont.

1er Pont

A la proue, on peut voir un escalier qui descend à l'intérieur du bateau, ainsi

qu'une trappe de 4 mètres sur 3 permettant de faire descendre du fret (réserve de nourriture, d'équipement, de pièces détachées) dans la cale.

De chaque côté du bateau sont disposées deux chaloupes pouvant contenir jusqu'à 12 personnes chacune.

A la poupe, une double trappe permet d'accéder à la machinerie.

Le bâtiment principal est composé pour moitié de 8 chambres de 1^{ère} classe (Grand lit, bureau, chaise, WC, douche, lavabo, deux armoires), et pour l'autre partie de 12 chambres de 2^{nde} classe (Lit standard, WC, douche, lavabo, armoire)

Intérieur :

- **Proue** (avant) : Salle de bain collective pour l'équipage : 3 douches, 2 WC, et un grand évier.
- **Bâbord** (gauche) : dortoir. 6 lits et une table de chevet par lit, une grande table et 6 chaises.
- **Tribord** (droite) : Le couloir dessert 4 chambres. Celle du Capitaine, mais il n'y dort que très rarement, celle du cuisinier, de l'aide-cuisinier et enfin celle du second.
- **Au centre** : La cale. Toutes les réserves sont entreposées ici, sauf le charbon qui se trouve dans la machinerie. On peut aller dans la cale en passant par la proue ou par la machinerie.
- **Poupe** (arrière) : La machinerie. Le moteur et ses annexes. Le mécanicien et ses deux aides y sont en permanence sauf pour les repas qu'ils prennent avec le reste de l'équipage. Tous trois dorment dans la machinerie, dans une partie qui a été aménagée spécialement pour ça.

LES AIDES DE JEU

Les différentes aides de jeu et indices.

Document n°1 : Carte des lieux déterminant l'emplacement de la tombe.

Document n°2 : Extrait d'un livre d'archéologie, trouvé sur les rayons de la bibliothèque du musée.

- Myrena : Concubine d'un général d'Amenophis III
- Myrena : Fille de Kheops
- Myrena : Fille d'Amenophis III

Document n°3 : Bibliothèque générale du Caire.

- Myrena : Concubine du général Nyphren, servant sous les ordres d'Amenophis III. Selon la légende, Myrena était stérile, mais ce général eut quand même un fils. Myrena mourut subitement peu après.
- Myrena : Fille de Kheops. Elle mourut peu de temps après la naissance. Selon certains papyrus, sa sœur aînée, souffrant de graves troubles psychologiques, l'aurait faite assassiner.
- Myrena : Fille d'Amenophis III. Selon la légende, elle refusa toujours de se marier avec les prétendants que son père pouvait lui présenter, malgré cela, elle eut une union secrète avec, selon la légende, un homme différent. De cette union serait né Toutankhamon. Il a été retrouvé très peu de renseignements sur cet homme. Le papyrus qui parle de cette union secrète indique son nom et un texte qui semble lié à ce personnage : Nyhuengha. *"Une droite lie la Malédiction à moi. Et tout être humain qui me retrouvera, je le retrouverai. Je possède la puissance maléfique et impie de ceux qui ne peuvent être nommés et par delà les frontières de la vie, la mort et le songe je reviendrai me venger"*.

LES PYPYRUS

L'ultime savoir interdit... et ses terribles conséquences.

Le Livre des Morts

Il a été rédigé en Egyptien. C'est la clef de la réussite pour les PJs. Il s'agit pour eux de réussir un sous *Archéologie* (ou sous *Mythe Egyptien*) pour se rappeler la fonction de ce livre dans la mythologie égyptienne.

Le Livre des Morts est déposé à côté de la dépouille du défunt afin de permettre à son esprit de quitter le corps et de traverser le fleuve des morts, grâce à une barque de Râ qui est créé par le livre. Ce fleuve est le seul obstacle à franchir pour atteindre le domaine des dieux. Dès l'ouverture de celui-ci, les personnages pourront voir que les hiéroglyphes ont été tracés à l'envers, lisibles uniquement grâce au reflet d'un miroir. Ce livre n'a pas été écrit dans le but de permettre à l'esprit de Nyhuengha de traverser le fleuve, mais afin de permettre

à son esprit de résider éternellement dans le corps de la momie. Ce livre est le résultat du pacte passé entre les Grands Anciens et Nyhuengha. La destruction de ce papyrus entraînera la dissolution du lien qui retient l'esprit de Nyhuengha à la momie. Son esprit sera attiré vers le domaine des dieux d'où il ne pourra jamais revenir. Si Nyhuengha a repris forme humaine il redeviendra mortel et par-là même, la destruction de ce papyrus ne lui occasionnera plus aucun préjudice.

Le Livre Sans Nom :

Pas de titre / Hiéroglyphes et langue des Anciens / +34% / x7 / -(20+5D10).

C'est la clef de la réussite pour Nyhuengha : pratiquement la Bible des Grands Anciens. Le Necronomicon en est une version épurée. Ce papyrus renferme un savoir maudit qu'il est difficile d'admettre sans perdre la raison. Il est décrit en deux parties :

La première qui semble être un dictionnaire est donc rédigée en deux langues : des hiéroglyphes et une langue à l'ancienneté immense. C'est cette dernière qui est utilisée dans la seconde partie du livre. Nyhuengha a enchanté ce papyrus lui octroyant un pouvoir d'attraction sur ces lecteurs. Toute personne ayant commencée la lecture de ce papyrus, devra faire un jet de résistance POU contre POU (Pouvoir du papyrus 13). Si le jet est réussi, cela signifie que le PJ peut arrêter la lecture du papyrus et que, s'il veut le reprendre plus tard, il bénéficiera d'un bonus de +5% dans sa lutte contre le papyrus. S'il est raté, le lecteur est sous l'emprise du papyrus et se trouve donc obligé de continuer la lecture. Le sortilège lancé sur ce papyrus lui procure un autre pouvoir : celui d'accélérer sa propre lecture. Toute personne résistant au sort lancé sur ce papyrus mettra un temps normal à le lire (7 mois), alors qu'une personne subissant son emprise ne mettra que 24 heures. Un personnage peut résister à la perte de Santé Mentale à la fin de la lecture, cela le libérera de l'emprise du papyrus, mais il sera tout de même atteint d'une folie passagère (paranoïa) pendant environ une semaine. Cela l'empêchera totalement de faire découvrir aux autres le savoir qu'il a découvert. Soit Nyhuengha décide de le posséder et alors les autres PJs ne verront rien d'anormal,

s'ils ne le surveillent pas attentivement. Soit il le laisse à la folie meurtrière qui se déclenche sur tout ce qui bouge.

Ce papyrus contient les deux sorts : *Enchanter les Mots, Résurrection.*

Nyhuengha

Nyhuengha / Hiéroglyphes / +18% / x5 / -5D8

Ce papyrus raconte la vie de Nyhuengha jour par jour, et tout ce qu'il a fait pour les Grands Anciens. Un indice se trouve dans la dernière page. En effet il y est question d'un combat titanesque entre des Dieux anciens et inconnus de la race humaine et de toutes les religions de reconnues sur Terre. Des mots couchés sur cette dernière page annoncent l'existence d'un pacte maléfice entre l'auteur et des dieux d'horreur. Il est question d'un papyrus comme lien de ce pacte.

Eux

Eux / Hiéroglyphes / +11% / x0 / -2D6

Il s'agit d'un inventaire des séides des Grands Anciens et de leurs points faibles.

La Malédiction

La Malédiction / Hiéroglyphes / +14% / x6 / -2D12

C'est un recueil de malédictions employées par les Grands Anciens eux-mêmes.

Le Culte d'Eux

Le Culte d'Eux / Arabe / +12% / x3 / -2D8

Description des cultes honorant les Grands Anciens, et leurs agissements

Al Azif

Al Azif / Arabe / +12% / x5 / -2D10

Vie d'un Arabe qui combattit de toutes ces forces les Grands Anciens

Abd Al Azred

Les Fragments d'Abd Al Azred / Arabe / +7% / x1 / -1D6

Livre inachevé décrivant le monde des Anciens.

Cette liste n'est pas exhaustive.

Certains de ces papyrus contiennent des sorts, et c'est au Gardien des Arcanes de décider en dernier lieu de ce qui doit être et de ce qui ne le doit pas.

Nicolas Poizot