

Notes préliminaires

Ce scénario se déroule en 5 étapes se succédant dans le temps. Pour des raisons de timing il est conseillé d'utiliser les personnages pré-tirés se trouvant à la fin de ce document. Il est prévu pour 4 à 6 joueurs ayant n'importe quelle expérience de l'Appel de Cthulhu... de toute façon, face à l'horreur, ils seront tous égaux !

Soyons francs, il n'est pas à conseiller aux maîtres débutants car de nombreux éléments vous feront certainement défauts sans une certaine capacité à improviser et une bonne préparation. Il fut proposé lors de la Konvention d'Antre à l'Epita en 1998... personne n'en est sorti vivant pour pouvoir témoigner...

Pour vous aider, les symboles suivant signalerons des aides :

☞ musique : morceau ou type de musique conseillé pour ce passage.
▲ ambiance : petit coup de pouce pour rendre l'ambiance plus cthulienne.

Synopsis

Une petite croisière passant par Port-Saïd et Suez mènera les investigateurs vers la découverte des mystères de la foi. Le but final étant l'arrivée des Grands Anciens sur Terre dans un déchaînement de cris, de sang et chants religieux.

Les Paquebots : que ce soit pour le Princess of Istanbul ou pour le King of The South, ils sont affrétés par la société de croisières « Amazing Tours » de Venise. Ce sont des navires de type « Titanic » en plus petit et sans Dicarpacio : longues coursives luxueuses, salons somptueux, repas délicats servis avec raffinement par un équipage trié sur le volet. Il faut compter environ 300 passagers et 100 membres d'équipage. Le Capitaine Alan Mac Moor sera aux commandes des deux.

▲ A bord des navires, l'ambiance est à la fête et le restera malgré les événements tragiques qui vont suivre, ceci étant motivé par le prix payé pour le voyage et l'état d'esprit un peu nonchalant de la Jet Society de l'époque. Imaginez des personnes en livrée chargées de plateaux croisant dans les couloirs des voyageurs rivalisant de chic et de distinction, sous l'éclairage de lustres magnifiques se reflétant sur les boiseries précieuses et les tapis épais aux couleurs vives et chaudes. Les salons avec leur canapés aux motifs raffinés, les salles de jeu où se dépensent des sommes colossales dans des jets de dés ou des jeux de cartes. Les balades sur les ponts luisant de cire en évitant les enfants qui jouent au palet...

Venise

Quel plus beau port de départ pour une croisière que cette cité aux mille beautés : son lagon, ses monuments,

ses canaux, ses gondoles et ses grands hôtels les pieds dans l'eau auxquels on accède par voie fluviale en vaporreti, les taxis de la cité... Le « Murano », nom de la célèbre île qui abrite les verreries connues du monde entier, en fait partie, et c'est ici que vont loger ce soir les investigateurs. Leurs chambres ont été retenues par la compagnie. Ils ne sont pas les seuls car l'hôtel se révèle être occupé uniquement par des gens participant à la croisière. Le dîner est servi à 7 heures soit deux heures après leur arrivée, le temps qu'ils s'installent et se reposent un peu. A leur table pendant ce premier repas, un financier américain, un armateur grec et un couple de retraités d'Australie. Tout semble s'annoncer sous les meilleures auspices et après un digestif dans le magnifique salon, tout le monde se souhaite le bonsoir et ne restent que les inconditionnels du « dernier p'tit verre ».

☞ un p'tit coup de Pavarotti ou un opéra italien.

▲ Certains des investigateurs peuvent sympathiser dès leur court séjour à l'hôtel. Voici quelques pistes :

➔ alors qu'un personnage est entrain de s'inscrire sur le registre de l'hôtel, un autre peut remarquer sur ses bagages une étiquette prouvant qu'il a déjà visité des destinations communes à ses propres voyages.

➔ une erreur du garçon d'étage peut conduire à une inversion dans les bagages entre deux investigateurs. Scène de role-play d'anthologie en perspective.

➔ l'hôtel organise des promenades en gondole ce soir. Tiens ils ont pris la même gondole, quel heureux hasard pour le maître. Attention, on ne peut tenir qu'à deux sur un vaisseau sans se gêner. N'oubliez pas de pousser la chansonnette en tant que bon gondolier que vous êtes : « Gondoooooooooooooier..... » et n'oubliez pas l'accent !

Un des joueurs rentrant à sa chambre, reçoit un message sous sa porte dans une enveloppe portant un numéro supérieur de 100 au numéro de sa chambre. Le message est déjà parti, c'est un garçon d'une quinzaine d'années. Le message est le suivant : « Caisses incluses dans chargement normal . Cale C. Signé P. » Ce message est en fait destiné à Mikaël, le biologiste, qui loge un étage au-dessus.

Toute tentative d'enquête mènera le personnage à la chambre au-dessus de la sienne pour trouver Mikaël entrain de dormir. Ces affaires "personnelles" sont déjà embarquées donc rien de surprenant pour le moment. Questionné au sujet des caisses, il parlera de pièces pour son travail qu'il doit apporter à un collègue habitant près de La Mecque.

Attention, les fenêtres des chambres des investigateurs donnent sur le canal.

Le départ est prévu pour samedi, le lendemain de leur arrivée, à 15 heures. Lors de leur montée à bord sous les

« hourra » de la foule amassée sur le quai, l'un d'eux, de préférence seul et pas celui qui a eu le message, remarque le chargement d'une caisse particulièrement imposante. Cette caisse contient en fait l'ignoble Glaaki.

☞ que le générique de La Croisière S'amuse retentisse !

Venise – Port-Saïd

Après un départ sous les confettis, le début du voyage se passe bien : de soirées mondaines en spectacles divertissant (magie, groupes de musique (dont jazz...), danse, casino,...). Les joueurs sont à la même table de préférence avec d'autres personnes. Dans la journée, on s'exerce au palet, aux cartes et aux discussions mondaines mais il est aussi possible de participer à des cours de broderie, de langues, et plus masculin, au ball-trap.

▲ Vous ne devriez pas avoir de difficultés pour faire se rencontrer les investigateurs dans ce lieu de divertissement et de conversations. Voici quelques idées :

➔ un personnage en sauve un autre d'un affreux mal de tête en lui signalant un palet qui se dirige à grande vitesse vers son crâne, envoyé par un joueur peu habile qui se confondra en excuses.

➔ au casino, une lutte acharnée s'engage au craps entre deux investigateurs qui attirera une foule curieuse autour de la table pendant quelques minutes.

➔ une bonne "discussion de bar" peut s'engager entre deux investigateurs noctambule peu pressés d'aller se coucher.

Quelques jours après avoir quitté Venise, lors d'une calme nuit sous le clair de lune de la Méditerranée, un cri affolé déchire cette toile idyllique suivit par un « plouf » de fort mauvaise augure. Pour être plus clair donc plus gore, un cuisiner se rue sur le pont chassant quelque chose d'invisible autour de son visage. S'étant aventuré dans la cale, la curiosité lui a fait libérer un des insectes, qui s'est empressé de l'attaquer pour le contrôler. Il y serait parvenu si le malheureux ne venait de se jeter par-dessus la rambarde.

Tout le monde se précipite pour constater l'accident. On lui trouvera bien des petits ennuis personnels mais rien ne pouvant provoquer un tel acte. Une enquête succincte ne montre rien de particulier.

Durant cette partie, Mikaël semble toujours très pressé et très occupé lorsqu'on le croise dans les coursives ou sur le pont : il potasse ses ouvrages pour découvrir le moyen de faire se reproduire ses insectes. Il dort armé d'un mousquet datant de son adolescence. Ahmed quant à lui, va faire des petits tours la nuit auprès de son maître (quelqu'un le croisera-t-il ?).

Port-Saïd – Suez

Arrivés dans la matinée mercredi à Port-Saïd, ils repartent le soir même par train pour Suez : un voyage qui durera jusqu'au lendemain soir dans des compartiments de luxe de l'Egyptian Railway Compagny. Si le cœur vous en dit et si vous avez le temps, une petite visite des souks peut s'avérer distrayante : rues bondées, marchands qui vous accostent en tentant de pratiquer votre langue, odeurs d'épice de sueur sur un fond de musique orientale. On se fait cirer les chaussures, on boit du thé à la menthe brûlant et on achète tout ce qui peut être inutile : colifichets, porte-bonheurs,...

« musique orientale (A Passage In Time. Dead Can Dance) »

Puis on se rend à la gare principale dans un chahut infernal, emporté par un conducteur de voiture à pied qui semble connaître un nombre infini d'insultes pour se frayer un passage. Le train attend dans un nuage de vapeur d'eau que le chef de gare siffle pour s'élancer dans le désert.

La nuit précédente, l'insecte libre va se cacher dans les bagages d'une personne qui sera dans un des compartiments des investigateurs durant le voyage en train. En effet, ceux-ci vont être séparés pour cette nuit... Deux d'entre eux seront dans « la » cabine. Imaginez la scène, de nuit, dans un compartiment de train, trois personnes chassant un insecte gros comme un rat projetant par intermittence un rayon blafard ! « Raymond, il est là... non là !... ne bougez plus, il est juste derrière votre oreille, je vais l'écraser avec cette chaise ! – Vous êtes sûr de ne pas vouloir allumer la lumière avant N'gui ??? » « Comtesse, me permettez vous de soulever le bas de votre robe ? – Pourquoi ? – Je crois que la bête vient de s'y nicher. – Hiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii ! »

Mais alors que le combat est acharné dans une cabine, on frappe deux coups à la porte d'une autre, qui s'ouvre ensuite pour laisser entrer un homme, les yeux exorbités, débitant des phrases aussi incohérentes que « Faites les sortir ! », tout en s'arrachant les cheveux ! C'est passager qu'ils ont déjà vu qui a été attaqué par l'insecte puis libéré de l'emprise avec quelques séquelles. Il ne se laissera pas approcher mais finira par sortir un revolver qui lui permettra de mettre fin à ses jours par voie buccale. Couverts de sang et des quelques restes de cervelle (-1D2/1D4 SAN), les occupants se trouvent en délicate position. Mais alors qu'est-ce que pourchassent les autres investigateurs ???... Rien, il est déjà parti !

Leurs explications décousues au personnel du train les laisseront libres. Mikaël semblera très intéressé par le

récit de l'attaque de l'insecte et dès lors portera de gros soupçons sur les investigateurs d'où les quelques perquisitions durant le prochain voyage en bateau.

Suez – Makkah

Maintenant ça va être plus sportif ! Départ du second paquebot, King of The South, le soir de leur arrivée pour un passage en mer rouge d'une semaine. Les quelques événements suivant pourront pimenter ces moments de quiétude apparente :

- ❖ visite nocturne dans les cabines des personnages par Mikaël.
- ❖ rencontre avec Ahmed remontant des cales l'air fou.
- ❖ visite des cales : leur faire peur (voire plus...) avec les insectes et les zombies de Glaaki « Tiens c'est étonnant, j'aurais juré que c'était notre serveur au restaurant... »
- ❖ un passager demande à N'gui d'organiser une séance de spiritisme pour un être disparu. Résultat : hallucination collective des participants (dont tous les personnages !) de type « Sang, chants funèbres, images saccadées de cérémonie et juste avant de s'arrêter : leur bateau au milieu d'une foule de gens aux rires fous se ruant, en adoration, vers eux ». L'organisateur de la soirée sera tué par un esclave Glaaki la nuit suivante. Son corps étant entreposé dans un des canaux de sauvetage (d'où l'exercice de sécurité suivant).
- ❖ séance de sécurité : tout le monde avec sa bouée sur les ponts. On pouffe de se voir dans un tel accoutrement mais que tout ceci est charmant ! Un responsable, celui des personnages pour être exact, après un bref discours de recommandations soulève d'un auguste geste la toile du canot de sauvetage et demande à l'un d'eux de s'y installer à côté... du corps putréfié d'un passager (cf. événement précédent) à la poitrine déchiquetée. Après les évanouissements et autres cris hystériques, quelqu'un se souvient, lors de l'enquête d'un officier de bord, d'avoir vu le marabout discuter avec la victime dans la journée.
- ❖ Ahmed est de moins en moins visible : il répète ses incantations (petits bruits la nuit).
- ❖ un des serveurs de Glaaki surgit soudainement sur le pont. D'apparence humaine, il ne révélera sa vraie nature que quelques temps après lorsqu'il commencera à arracher les yeux d'une dame prenant un bain de soleil sur le pont arrière dans un endroit un peu reculé où seuls seront témoins les investigateurs ! Pour être

précis, c'est le second œil car le premier a été sorti de son orbite dès à présent. On en viendra à bout qu'avec l'aide du revolver du capitaine ! (-1D3/1D6 SAN). Se débarrasser du corps risque de s'avérer fort utile pour leur crédibilité, à eux de jouer !

- ❖ de plus en plus de gens restent cloîtrés dans leur cabine. Je vous présente de nouveaux esclaves de Glaaki. Ce sont de préférence des gens avec qui les investigateurs ont lié connaissance.
- ❖ un investigateur trop curieux pourra devenir serviteur de Glaaki. Dans ce cas, le joueur le joue toujours mais se retournera contre l'équipe à la fin (au moment crucial quoi ;). Le prendre à part pour lui expliquer qui cauchemarde toutes les nuits, qu'il a plus faim... il a actuellement 0 point de SAN.
- ❖ vol de bijoux pour mener les personnages sur la piste d'un arnaqueur égyptien à la mine de conspirateur qui essaiera de séduire la Comtesse de façon « tout à fait » désintéressée !!!
- ❖ Et autres...

Si les investigateurs se montrent trop curieux, Ahmed enverra un serviteur voler une de leurs arme et le forcera à tuer avec, une pauvre victime innocente pour les discréditer.

Bon an mal an, ils atteignent la côte arabique pour la fin du voyage : visite de La Mecque et présence à une célébration nocturne durant le pèlerinage.

Une visite des cabines. Il est plus que probable que les investigateurs émettent le désir de fouiller les chambres de Ahmed et de Mikaël. Mettez-leur des bâtons dans les roues : brusque arrivée d'une personne alors qu'ils crochètent une porte, erreur de cabine,... Pour le contenu cabines, reportez-vous aux descriptions des personnages concernés. Et bien-sûr, qui peut revenir à n'importe quel moment ?

Une visite de la cale ne leur apprendra pas grand chose. S'ils sont en pleine forme et ont évité vos précédents pièges, une attaque de zombie serait du plus bel effet. A vous de voir si vous souhaitez les mener à la caisse contenant Glaaki dès maintenant mais c'est déconseillé. La cale est immense, il y règne une odeur de rouille, de bois et quelques notes de pourriture.

Une petite prière et au lit !

Résumons-nous : les personnages sont fatigués (PV), voire vraiment épuisés (SAN) et puis on approche de la fin alors... Dans l'ordre suivant, voici ce qui va se passer...

On accoste au port de Djeddah. Après avoir déchargé les cadavres, les passagers ont quartier libre du milieu de la

matinée au soir. Ahmed se précipite (sous l'œil attentif d'un investigateur) hors du bateau par une petite porte du personnel et s'enfonce dans la ville grouillante.

- ❖ petite balade dans la ville : chaleur, chants de prière, souks, marchands criants et autres détrousseurs de bourses. La ville est très connue pour ses thés et ses étoffes.
- ❖ et autres...

Vous devez avoir porté discrètement leurs soupçons sur Ahmed de sorte qu'ils aient pu lui subtiliser un objet dans sa cabine ou qu'ils se soient mis en travers de sa route. C'est ce qui le conduira à cette dernière tentative d'élimination avec son grand show final.

La nuit dans un bel hôtel efface le roulis des jours précédents. Le « Royal Inn » possède notamment piscine, sauna, tennis, cour intérieure de marbre rose sous l'ombre rafraîchissante des palmiers... Rien qui puisse laisser soupçonner ce qui se passera cette nuit...

En effet, aux alentours de 1 heure du matin, Ahmed va lancer un Shantak à l'attaque des personnages dans le but clair d'en tuer le maximum : « flop flop », grattements aux volets et combat acharné sur la terrasse de l'une des chambres puis Victor, le vagabond dimensionnel – nettoyeur.

Le lendemain, visite de La Mecque : immense temple aux rangées de colonnades et aux esplanades baignées d'un soleil de plomb couvertes de pèlerins en prière. Sur le fond des appels à la prière, les passagers visitent par groupes de 20 les bâtiments dont... les souterrains. A l'intérieur de ceux-ci, Ahmed va tenter (et certainement réussir) de prendre la place du guide, lui prétextant un malaise... Personne n'y voit d'inconvénient surtout qu'il s'avère être passionnant et cultivé ! Mais tant bien que mal il va conduire et tenter de perdre tout le monde, dont les personnages, dans des cellules au milieu d'un dédale de couloirs coudés et obscurs (qui a pris une torche pour la visite ?) où malencontreusement, se baladent quelques goules affamées depuis le passage des derniers visiteurs ! Elles sont là pour creuser sous la place centrale afin d'en préparer l'effondrement prochain.

Sortis de la première partie de la « visite », ils arriveront tant bien que mal à la cérémonie du soir. Sur l'esplanade centrale, des centaines de pèlerins (pas de sectateurs enfin... pas encore) répètent la prière au son de la voix de prêtre qui n'est autre que... Ahmed, grîmé pour l'occasion : on ne peut le reconnaître qu'en se trouvant à quelques mètres de lui. Tous les passagers (encore « vivants ») sont présents, même ceux qui restaient dans leur ca-

lines dernièrement, placés aux premières loges. Tous sont assis dans une immense alcôve latérale pour ne pas gêner.

▲ Voici quelques sourates pour rendre la cérémonie plus crédible :

Sourate 5, Verset 3 : ... Aujourd'hui, J'ai parachevé pour vous votre religion, et accompli sur vous Mon bienfait. J'ai agréé l'Islam comme religion pour vous...

Sourate 7, Verset 56 : Dis : "Il m'a été interdit d'adorer ceux que vous priez en dehors de Dieu."

Sourate 3, Verset 67 : Abraham n'était ni Juif ni Chrétien. Il était entièrement soumis à Allah (musulman). Et il n'était point du nombre des associe-

teurs.
Sourate 3, Verset 85 : "Celui qui se veut comme religion autre chose que l'Islam, cela ne lui sera jamais agréé et il sera dans l'autre monde parmi les perdants."

Ahmed passe de la prière à un hypnotisme que ne subiront que les pèlerins (à cause de la langue). Ils commencent tous à se balancer au rythme de la voix d'A Ahmed, leurs yeux quittent le sol pour contempler le ciel étoilé. Leurs bras se tendent alors que commence l'incantation dans une autre langue, inconnue. Le rythme s'accélère et le sol commence à trembler. Les personnages et les passagers qui essaient de s'enfuir seront retenus par leurs congénères déjà serviteurs de Glaaki. Ainsi, le "service d'ordre" de Ahmed va maintenir tout ce petit monde dans l'enceinte de la grande place pour le sacrifice final.

✦ musique de fin du monde: Carmina Burana, Requiem de Mozart ou de Berlioz... et une pointe de « Call of Cthulhu » de Metallica.

Ahmed termine son incantation par un cri qui semble se répercuter au sein des pierres : les colonnes tremblent, le sol vibre... et au milieu de l'esplanade il commence à s'effondrer vers d'autres profondeurs noires d'où émanent les cris des pèlerins qui s'y sont engouffrés. Une fois que le trou a atteint 300 mètres de large soit environ les deux tiers de l'esplanade, des êtres commencent à en sortir : mains griffues qui agrippent les dalles et extirpent des choses immondes oubliées depuis des éons.

Ahmed se met alors à citer toutes les plus affreuses et monstrueuses créatures de Lovecraft : Cthulhu, Cthuga, Nodens, Nyalathotep, Ithaqua, Dagon, Azathoth, Hastur...

N'éveillez leurs soupçon sur le grand prêtre et l'hypnose collective que le plus tard possible.

Le seul moyen semble d'arrêter le grand prêtre-Ahmed qui se trouve en haut d'un immense minaret sur la périphérie de la place. Il leur faut environ 5 minutes pour le rejoindre en courant, gênés par les attaques des serviteurs de Glaaki. Une fois arrivés en haut, ils trouvent un Ahmed dément, bavant et balbutiant, qui est en train d'ouvrir la caisse. De nombreuses épines d'une dizaine de centimètres sont planté dans son corps et dans son visage. Il fait face à la caisse contenant Glaaki et ne remarque pas les investigateurs.

De là-haut, si on se penche pour voir la place, on constate avec effroi que le lieu de pèlerinage est devenu un immense portail menant sur des noirceurs méphitiques d'où exhalent une puanteur insoutenable (jet en SAN 1D3/1D8) : c'est un portail menant en périphérie du système solaire qui voit se précipiter tout ce que le mythe peut compter d'absolu dans l'horreur et dans la démesure. Des créatures grouillent à l'intérieur menées par des êtres abominables et révoltants. Toute perte de SAN importante peut pousser un investigateur à vouloir mettre fin à ses jours en s'y jetant. Ahmed lui, y voit la possibilité d'approcher son dieu et s'y jettera.

Il serait maintenant judicieux de pousser la caisse contenant Glaaki dans ce trou sans quoi sa sortie imminente attirera définitivement ses congénères de massés de l'autre côté du portail. Avant d'être basculé, il pourra tenter de piquer un investigateur à travers les parois de la caisse.

Survivront-ils ou pas ? Si oui (?), +1D4 SAN seront les bienvenus ainsi qu'un repos dans un pays de leur choix où ils seront au calme... enfin...

Dernières notes

Désolé pour les plans. Les événements sont tous à développer selon les circonstances. Il est important que les joueurs soupçonnent Mikaël et Ahmed sans vraiment saisir leurs motivations. De plus, les meurtres seront difficiles à analyser. Et puis autour d'eux, les gens ne pensent qu'à faire la fête...

Ce scénario est volontairement orienté ambiance et action pour ne pas durer sur plusieurs séances. A vous de développer les points qui vous semblent importants.

Alors bonne partie.

Pré-tirés

Les personnages sont volontairement hauts en couleurs. Vous sont aussi fournies leurs fiches au format Byak-hee.

Bobby Garrit dit « Bob la Chance », 27 ans, arnaqueur.

Robert Garrit, né dans la banlieue de New York, aurait du devenir un célèbre avocat comme son père, William Garrit. Mais le destin en a voulu autrement. Enfant turbulent dès son plus jeune âge, il rackettait déjà ses petits camarades sur les bancs du primaire. C'est donc naturellement qu'il est passé au petit banditisme et s'est intégré à un groupe mafieux des bas quartiers de New York.

Toujours le fils sans problèmes aux yeux de ses parents, il s'est servi de renseignement volés à son père pour monter des coups de plus en plus audacieux. Pourquoi ne pas passer chef de la bande ? Ce fut la mise en œuvre de ce désir qui lui valut une mise à prix de sa tête par plusieurs mafia de la région de New York. Il n'aurait peut-être pas du partir avec la caisse !

Maintenant, il a quitté ses parents et vit d'arnaqes faciles telles que mariages d'argent ou autres tromperies pour vider les poches des fortunes qu'il croise.

Sir Harvey Ferguson, 35 ans, colonial.

Dès son plus jeune âge fasciné par l'armée pour son aspect disciplinaire, Harvey accomplit de bonnes études qui lui permirent de briguer un poste en Asie. Aspirant officier, il va tout faire pour accéder aux échelons supérieurs. Lors d'une opération particulièrement sanglante dans la jungle sri lankaise, le fait d'avoir sauvé son chef d'unité par sa bravoure (quelque peu suicidaire) le lui permis.

Dès lors, l'officier Harvey Ferguson mena ses troupes d'une main de fer et put alors s'octroyer des jours de permission pour pratiquer sa passion : la chasse aux tigres. Collectionnant les fusils, il en vint à rencontrer de grands amateurs dont l'intérêt était plus pécuniaire que pratique. Cela ne l'empêcha pas de faire de nombreuses et utiles connaissances.

Il fait ce voyage autant par agrément que pour peut-être dégoter « la » pièce rare pour sa collection. Et puis, Sir Harvey est toujours célibataire...

Comtesse Gérontine De Saint-Lô, 28 ans, riche héritière.

La famille De Saint-Lô, détentrice d'immenses plantations de cannes à

sucres en Martinique, a rencontré la richesse il y a de cela 120 ans. Arthur De Saint-Lô s'acheta son titre de noblesse avec ses premiers gains. Reprise par Paul-Louis, la plantation s'étendit de même que sa renommée qui atteignit l'Europe en 1864. Son successeur, Jean-Baptiste, père de la délicieuse Gérontine, dirige d'une main de maître ses affaires et sur toutes les tables des grands restaurants européens, on se fait servir du sucre « De Saint-Lô ».

Tout bascule lors d'une mission de prospection en Guyane. Jean-Baptiste, toujours sur le terrain rapporte à l'immense demeure familiale le paludisme. Gérontine resta 6 longs jours au chevet de son père délirant... Ainsi, elle dut reprendre l'affaire familiale avec l'aide des conseillers de son père.

Habituée aux grandes réceptions, elle est d'avantage la vitrine de l'entreprise que sa tête pensante. Empreinte de grandeur, elle semble parfois froide et distante mais sur un bateau, les occasions de rencontre sont si grandes...

NB : ce personnage féminin peut être converti en Comte Gustave De Saint-Lô pour les besoins.

Raymond Ponciet, 40 ans, psychologue sur le déclin.

La vie n'a pas été un long fleuve tranquille pour Raymond. Parents alcooliques et violents l'ont conduit à quitter la demeure familiale pour l'assistance publique. Il ne retourna chez lui, âgé de 19 ans, que pour assommer son père en vue de dérober le pactole familiale... mais son « vieux » se réveille et alors, Raymond se voit obliger de l'abattre. Meurtrier recherché, il fuit vers l'Italie où il commence ses études de psychologie orientée vers les instincts humains et leurs débordements.

Elève attentif voir trop passionné (surtout par les expérimentations) à l'Université de Milan, il la quitte pour s'installer en Suisse à son compte. Reconnu par ses paires, il s'éprend alors d'une de ses patientes qu'il va mettre enceinte. Celle-ci, dépressive récurrente tue l'enfant et l'accuse publiquement. Désabusé, au bord du gouffre, il s'abîme dans les drogues : opium, morphine,... On ne compte plus à ce jour le nombre de procès dans lesquels il est engagé : ses compétences, diminuées par l'abus de narcotiques, l'on conduit à d'impardonnables erreurs (divulgations, erreurs de diagnostics et cas plus graves)... Mais Raymond, depuis quelques mois, va mieux et se serait remis si...

N'gui R'letseth, 35 ans, Grand Marabout africain

N'gui vient du fin fond du Sud du

Soudan. Fils du marabout, il a découvert sa vocation lors d'une visite de touristes anglais dans son village qui se montrèrent fort intéressés par les talents de son père. Encombré d'ouvrages de son père et de quelques colifichets, il prit la route de l'occident pour y faire fortune.

Arrivé à Londres, il se forge vite une réputation dans la Middle Society, qui l'amène un jour à intervenir « glorieusement » lors d'un gala de charité. En effet, N'gui, aidé par le hasard, va sauver la vie d'une pauvre et très riche vieille peau de la High Society d'un esprit vengeur (?). Qu'a-t-il réellement fait ? Lui seul le sait (rien !), mais dès lors tout le monde a commencé à faire appel aux « dons » de N'gui !

Depuis on le trouve dès qu'il y a des Grands de ce monde et il n'hésite pas à distribuer ses cartes de visites habilement parfumées aux épices. D'un naturel calme, il prend très au sérieux ses « dons » et sait user de séances spirituelles pour convaincre son public toujours avide de mots incompréhensibles et de gestuelles compliquées. De plus, ceci n'est pas gratuit... et N'gui vit bien !

Joey Jakson , 28 ans, joueur de contre-basse dans un groupe de Jazz

Louisiane. C'est ici que naquit Joey dans une famille humble, composée d'un père ouvrier dans une usine de coton, et d'une mère chanteuse. De son enfance laborieuse il a gardé sa ténacité. Partis vers New York pour trouver une place dans un groupe et pour fuir les assauts des Blancs, il traîne de petits boulots en places mal payées.

Finalement barman et joueur de contrebasse après son service, il sera remarqué après 6 années de galère. Après avoir essayé plusieurs groupes sans succès, il décide de monter le sien avec des amis. C'est ainsi qu'il forme la « Joey Jazz Band » qui l'entraînera finalement en Europe. Il trouva un public assidu dans les cabarets français.

Dernièrement, le médecin de bord, qu'il rencontra à Paris, l'a sollicité pour accompagner l'orchestre du bateau. Quelle occasion pour sa renommée...

Les Protagonistes

Ahmed Najzawi, 34 ans, sectateur chevronné

Se présente comme spécialiste en religions.

C'est lui qui fait embarquer un avatar de Glaaki sur le navire pour lui fournir une armée lors de sa prise de La Mecque. En effet, cet être contrôlé par Azathoth veut ramener son dieu en notre monde (ainsi que ses meilleurs copains : Cthulhu, Cthugua, Nyarla et les autres) uniquement car il y voit l'accomplissement de « sa » guerre sainte.

Homme intelligent il sait mener son monde en bateau et s'entourer d'argent et de prestige. Il se présente d'ailleurs couramment en temps que prince.

Sa cabine contient la drogue lui permettant de se libérer quelques fois de ses affreux cauchemars. Il possède un sabre dont il se servira pour se défendre et aussi pour protéger l'ouvrage unique qu'il possède « Les secrets de Glaaki » écrit dans une langue runique indéchiffrable, contenant le sort de portail que son maître lui fera lancer. Ses notes laissent apparaître qu'il compte se rendre à La Mecque (dont il a certains plans) pour « sa » guerre sainte.

Mikaël Poloyewsky, 41 ans, biologiste un peu dérangé

Il a fait embarquer dans la clandestinité des caisses contenant des insectes qu'il doit étudier. Ses 3 « petites bêtes » sont des Insectes de Shaggai (p. 109). Il essaiera de les protéger à tout prix. Son but étant de découvrir le système de reproduction qu'il découvrira pendant le second voyage.

Sa cabine contient de nombreux produits dans de petites bouteilles en verre : ce sont des produits chimiques destinés à l'étude des insectes. Ses manuscrits quasiment illisibles sont accompagnés d'un livre sur les fameux insectes en latin.

Il présente un danger potentiel mais secondaire. L'intérêt étant qu'il doit amener les investigateurs sur une fausse piste, la sienne et celle des insectes de Shaggai.

Glaaki, limace coriace

Grosse limace-hérissée dotée de trois appendices visuels et de deux antennes.

FOR 40 CON 60 TAI 90
INT 30 POU 28 DEX 10
PV 75 Mvt 6

Armure (40)

Epine 100%

7D3 dommages. PV (6) Armure (4)

Une fois plantée, elle reste dans le corps de sa victime et la trans-

forme en esclave mort-vivant. Il ne reste alors à celle-ci qu'une marque livide d'où partent des nervures rouges. Il « vit » alors pour servir son maître.

Son but : contrôler le maximum de gens pour former la garde de Ahmed lors de l'attaque et ainsi de lui permettre de canaliser l'énergie nécessaire à l'ouverture d'un portail vers le centre de l'univers... où siège Azathoth et qui vous savez.

Insectes de Shaggai, 'tites bêtes qui montent, qui montent...

Sortes de petites chauve-souris au corps d'araignée et à la tête de pieuvre.

FOR 1D3 CON 1D3 TAI 1
INT 3D6+6 POU 5D6
DEX 2D6+24 PV 2
SAN 0/1D6 Mvt 4/40

Parasitage 60% : l'insecte pénètre alors le cerveau de sa victime. De jour, pas de problème mais la nuit, il lui envoie des rêves et des suggestions qui finalement, lui permette de la contrôler.

Neurofouet 50% : petit rayon de lumière blafarde qui fait ressentir à sa victime les affres de l'agonie si un jet de POU contre POU n'a pas été réussi. Si le jet est raté : diminution de 20% de toutes les compétences pendant (24 - CON) heures (non cumulable).

Taux de reproduction : 2 par jour et par individu si les œufs sont pondus au sein d'un être humain.

Leur but : contrôler des humains pour s'y reproduire.