

L'Égypte, les années 20, la tombe inviolée d'un pharaon, la mort qui rôde. Un voyage qui pourrait bien être le dernier pour les Investigateurs...

Ce scénario pour l'Appel de Cthulhu est prévu pour quatre à cinq Investigateurs n'ayant pas forcément de connaissances dans le Mythe.

## L'histoire en quelques mots

Engagés dans une expédition archéologique à la recherche de la tombe inviolée d'un pharaon, les Investigateurs vont remonter le Nil jusqu'à la première cataracte. Durant le voyage, des événements tragiques risquent fort d'endeuiller l'expédition, sans pour autant l'arrêter. Une fois parvenus au terme de leur route, les Investigateurs découvriront la tombe. Dès lors, les pièges mortels qu'elle recèle deviendront, pour eux, le moindre des périls...

## Les Investigateurs (ou PJs)

Les PJs sont tous étudiants en égyptologie et travaillent pour le Professeur Bonpain (voir les "PNJs") depuis plusieurs mois déjà. En termes de jeu, ils sont soit Dilettante, soit Professeur; dans les deux cas, leurs scores dans les compétences de Connaissances doivent être inférieurs à ceux possédés par Bonpain. Éventuellement, l'un des PJs peut être Écrivain ou Journaliste, accompagnant l'expédition pour l'ambiance propice à l'inspiration ou simplement pour « pondre un papier ».

## I. 7 MARS 1921 LE VIEUX PAPYRUS

Une vague de chaleur étouffante s'est abattue sur la ville du Caire. La vie est comme ralentie. La communauté blanche se terre dans les rares endroits où subsiste encore un semblant de fraîcheur. Les PJs sont attablés en compagnie de Tiburce Fayard et Léna Pernlovna, à la terrasse de l'Hôtel de France où ils logent tous. Ils attendent Dieudonné Bonpain qui les a rassemblés pour leur faire part d'une grande découverte.

Celui-ci arrive, avec un peu de retard, s'affale dans un siège, s'essuie le front et engloutit deux citronnades glacées avant de proférer une parole. Ménageant ses effets, il raconte qu'il a découvert, dans une vieille boutique du Bazar, un papyrus à moitié brûlé qu'il s'est empressé d'expertiser. Il s'agit d'une pièce authentique, datant de la dixième dynastie, relative à un pharaon jusque-là inconnu Mehreh IV. Bonpain propose à ses assistants et aux PJs d'étudier ensemble ce papyrus.

L'étude du document demandé toute la journée du 7 mars, les derniers hiéroglyphes sont traduits tard dans la nuit, alors que l'aube approche. Le papyrus relate la mort et la mise en terre de Mehreh IV.

Bonpain décide, aussitôt le papyrus traduit, d'organiser une expédition jusqu'aux premières cataractes afin de rechercher cette tombe. Tiburce, quant à lui, pâlit en lisant les

dernières lignes du document. Si un PJ remarque son trouble, Tiburce ne pourra pas fournir d'explication valable et accusera en dernier recours la chaleur étouffante. En fait Tiburce, qui a un grand respect pour les dieux égyptiens, a été touché par le sort de ce malheureux pharaon, "piégé" dans sa tombe, et il a décidé de lui donner les moyens d'accomplir le "dernier voyage".

### Des rites funéraires égyptiens

Jusqu'à la dix-huitième dynastie, les rites funéraires des pharaons étaient dominés par le culte de Râ, le dieu soleil. Pharaon était supposé quitter sa tombe, à bord de la Barque de Râ, et accompagner le Dieu Soleil dans sa course incessante autour de la Terre. Si la barque venait à être détruite, une formule magique contenue dans le "Livre des Morts" permettait au défunt de la recréer. Enlever l'un et l'autre revenait, à l'époque, à condamner Pharaon à une réclusion éternelle dans sa tombe.

## II. 8 ET 9 MARS 1921

Le 8 mars, au petit déjeuner, Bonpain annonce aux PJs qu'ils partiront pour les cataractes le 10, à l'aube. Le vieux professeur est tellement passionné par sa découverte qu'il ne lui vient même pas à l'idée que ses étudiants puissent refuser de l'accompagner...

Tiburce se propose spontanément pour régler les problèmes logistiques, quant à Léna, elle est déjà partie "hanter" les nombreuses bibliothèques du Caire à la recherche de renseignements supplémentaires. Les PJs peuvent aider soit Tiburce, soit encore enquêter de leur côté. Des réunions sont prévues, chaque soir, à la terrasse de l'Hôtel de France, pour faire le point. Chacun est tenu d'y assister.

### Où l'on prépare l'expédition

Durant la journée du 8 mars, Tiburce est sur le port, pour trouver un bateau sûr afin de remonter le cours du Nil. Il acceptera d'être aidé par les PJs, leur confiant la tâche d'amasser le matériel nécessaire à l'expédition (ce matériel est à la discrétion du Gardien, rappelons tout de même qu'il ne s'agit pas d'une opération de commando!).

Dès le matin du 9 mars, Tiburce se débarrasse, sous divers prétextes, des PJs qui, éventuellement, l'accompagnent, et parcourt seul la ville. Il recherche un "Livre des Morts" ou, à défaut, une Barque de Râ, afin de donner, le moment venu, le repos à Mehreh IV. Tiburce sera dans le Bazar entre midi et 15 heures.

### Le papyrus

« ...Ainsi mourut Mehreh IV, Pharaon de Haute et Basse Egypte... Avec lui s'éteint la lignée glorieuse des vainqueurs de Marjeh... Nous, ses derniers partisans, emmenâmes son corps en grand secret et le préparâmes au dernier voyage... Nous remontâmes le fleuve jusqu'au premières ca-

taractes, là où sa dernière demeure avait été, de longue date, préparée... Hélas, nous fûmes trahis... Les meurtriers de notre Pharaon nous y attendaient... Ils lui ôtèrent la barque de Râ et le Livre des Morts, afin qu'il reste prisonnier de sa tombe et ne puisse jamais rejoindre le Dieu-Soleil... Soyez maudits, vous qui empêchez Pharaon d'accomplir son dernier voyage... »

## Les bibliothèques du Caire

Le 8 mars, Léna reste insaisissable, passant, telle une tornade, dans les bibliothèques de la ville. Vers 17 heures, lasse de ne rien trouver et prenant son courage à deux mains, elle va dans le Bazar interroger le marchand chez lequel Bonpain a trouvé le papyrus: sans résultat. Si les PJs choisissent de faire des recherches en bibliothèque, ils feront, eux aussi, chou blanc. L'Histoire a oublié les noms de Mehreh IV et Marjeh.

## Le Bazar

Le marchand chez lequel Bonpain a acheté le papyrus ne se souvient plus de la provenance de celui-ci. Il lui semble qu'il l'a toujours possédé, peut-être même que le père du père de son père le possédait déjà... Si les PJs demandent s'il a d'autres "papiers" de ce genre, le marchand leur montre un grand coffre en osier plein à craquer de papiers divers, tous sans relations avec Mehreh IV. Par contre, s'ils lui demandent si d'autres personnes l'ont interrogé sur le même sujet, il répondra:

- avant le 8 mars, 17 heures: "Personne Etfendi.."

- le 8 mars, après 17 heures: "Une jeune Européenne, à la beauté digne d'une houri, est venue me poser les mêmes questions, Etfendi.."

Si les PJs insistent trop ou le menacent, il se met à hurler, ameutant les autres marchands du Bazar, qui accourent alors armés de bâtons...

Le marchand est torturé, puis assassiné par Salah, dans la nuit du 8 au 9 mars. Le 9, sa boutique reste fermée. Un Trouver Objet Caché réussi fait remarquer qu'un chien errant lèche des traces brunâtres qui dépassent de sous la porte.

Si un PJ se trouve au Bazar en même temps que Tiburce, il pourra peut-être l'apercevoir de loin, dans la foule compacte des badaux. Vers 15 heures, Tiburce finit par trouver une Barque de Ré en modèle réduit (1 mètre de long), qu'il s'empresse d'emmener à bord avant de rentrer à l'hôtel.

## Salah, l'espion

Salah apprend, dans la journée du 8 mars, qu'une expédition sur le fleuve se prépare. Le fait qu'il s'agisse d'archéologues éveille sa curiosité. Il songe aussitôt à une tombe royale remplie d'or et de bijoux. Il prévient sa bande et cherche à en savoir plus. Il supprime un des marins de « La Langouste II » et se fait embaucher à sa place. Dans la nuit, il torture le marchand afin de lui soutirer les maigres



renseignements qu'il pourrait avoir. Il passe la journée du 9 mars sur le bateau, attendant le départ.

### La réunion du 8 mars

Tiburce présente au reste de l'équipe le capitaine de "La Langouste II", un fier vapeur qui sera leur bateau. Antonin est un marin honnête bien que bourru. Il demandera une somme raisonnable pour ses services. Ses marins pourront servir aux travaux de terrassement pour un supplément modique (le double), le départ est fixé au 10 mars, à l'aube.

Léna n'a pas avancé dans ses recherches, les textes sur cette période sont très rares et il n'est fait nulle part mention de ce pharaon...

### La réunion du 9 mars

Cette réunion est écourtée, parce que le départ est prévu pour le lendemain, aux premiers rayons du soleil.

## III- 10 MARS 1921 OÙ L'ON EMBARQUE

Les membres de l'expédition montent à bord de « La Langouste II ». Le capitaine les accueille et leur présente l'équipage. Outre Antonin, il y a 8 hommes d'équipage 7 marins arabes -dont Salah- et un chef mécanicien islandais, Olaf Rielsen, qui fait office de contremaître. Le visage d'Olaf est continuellement caché par un foulard. Le voyage jusqu'aux premières cataractes dure quatre jours et quatre nuits.

### La Langouste II

C'est un vapeur à roues à aubes assez vieux, de faible tonnage, mais remarquablement entretenu par un capitaine visiblement attaché à son bateau. Il fait habituellement du cabotage sur le Nil (charbon, bois, coton, etc...).

#### Vue de haut

A) Passerelle. Le poste de pilotage du vapeur. De là, Antonin envoie ses ordres à la salle des machines. Également, il surveille ses hommes dont il guette le moindre signe de paresse ou de rébellion.

B) La cale avant. Elle sert à la fois d'entrepôt pour les marchandises transportées (comme l'équipement de l'expédition) et d'habitation aux marins indigènes. Lorsque la cale est pleine de marchandises, les marins dorment sur le pont. Si les PJs fouillent la cale, ils peuvent trouver, dans le bardas de Salah, un revolver.

C) Salle des machines. Le royaume d'Olaf, personne à part lui ne supporte longtemps cette atmosphère confinée, moite et surchauffée. Olaf vit dans cette salle, il dort dans un hamac tendu au dessus des tas de charbon. Un Trouver Objet Caché réussi permet de trouver, dans un coin retiré, parmi des chiffons gluants de graisse et noirs de charbon, un carnet contenant les sorts suivants transcrits en anglais: "Contrôler les Vampires de Feu", "Appeler/contacter Cthugha". Les sorts sont très mal écrits, ceci ressemble plus à des délires de déments (le jet de L/E Anglais est à réussir avec un malus de 30 %).

D) Pont arrière. Un carré et 6 cabines, chacune possédant deux lits et un hublot permettant le passage d'un homme de taille (TAI) maximum de 11.

#### Vue de l'intérieur

1) Cabine du capitaine. Pleine de souvenirs. Les PJs peuvent y trouver, entre autre, des brevets et diplômes d'école de marine, un fusil de chasse et 10 cartouches, 50 balles pour revolver, une bouteille de rhum, une photo d'un autre vapeur, avec au dos la mention "la Langouste, Golfe du Mexique 1920".

2) Cabine du Professeur Bonpain. Pleine de bouquins d'archéologie, une paire de lorgnons est tombée derrière le lit (Dieudonné se plaindra durant tout le voyage de l'avoir perdue...). Le vieux livre en arabe est mis sous clé dans une cantine.

3) Cabine de Léna. Si un des PJs est une Investigatrice, Léna partagera sa cabine avec elle.

4) Cabine de Tiburce. Dans le tiroir sous le lit de Tiburce, toujours fermé à clé pendant son absence, se trouve la Barque de Râ et un livre sur les rites mortuaires des Égyptiens.

5-6) Cabines inoccupées.

7) Carré. Une grande table centrale et des banquettes le long des parois.

## IV. UN VOYAGE AUX FUNESTES PRÉSAGES

### La journée du 10 mars

Deux heures après le départ, Rachid arache, pour une obscure raison, le foulard d'Olaf et une rixe éclate sur le pont avant. Les PJs témoins remarquent le visage horriblement brûlé du mécanicien. Pris d'une rage meurtrière, Olaf étrangle Rachid, le tuant presque. Le marin devra la vie à l'intervention du capitaine, jugeant que la fête a assez duré. Si Antonin est interrogé sur la blessure d'Olaf, il confie qu'il l'avait déjà quand il l'a engagé et que, pour lui, elle est due à un retour de flamme d'une chaudière.

A toute question au sujet de "La Langouste II", Antonin répond par le dédain: "Et vous ne faites jamais d'erreurs, vous?". Le capitaine restera ensuite froid et distant, durant tout le voyage, avec le responsable de la question.

Tiburce, arguant un mal de mer tenace, reste dans sa cabine toute la journée pour apprendre par coeur de vieilles prières égyptiennes. En écoutant à sa porte, on peut entendre une mélodie gutturale.

Tard dans la soirée, Léna et Bonpain se trouvent dans le carré, Léna transcrit en français le "vieux livre" du professeur, incapable de le lire car ayant perdu ses lorgnons. Si quelqu'un approche, Bonpain ferme le livre et "parle de choses et d'autres" jusqu'au départ de l'importun.

### La nuit du 10 mars

Peu avant l'aube, Tiburce monte sur le pont pour réciter les prières apprises durant la journée (prières pour le repos de Mehreh). Tiburce s'arrête dès qu'il réalise qu'on l'écoute. Un jet d'Archéologie réussi indique que ce que scande Tiburce est une

vieille prière au dieu Nil. Tiburce niera farouchement ce fait, même devant l'évidence, tant il craint l'incompréhension du vieux professeur.

### La journée du 11 mars

Le vapeur s'arrête en vue de Manfaloot, pour refaire du charbon. Comme l'opération demande deux bonnes heures avec le concours de tout l'équipage, les passagers sont invités à se dégourdir les jambes à terre. Au cours du chargement du charbon, Olaf capture une petite fille du village et la monte à bord dans un sac de charbon. Si l'un des PJs surveille Olaf, celui-ci s'en aperçoit et ne tente rien.

Le bateau repart. Le capitaine semble anxieux. Le Nil charrie des souches et autres écueils et Antonin craint que l'un d'eux n'endommage son vapeur. Effectivement, dans la soirée, une grosse souche se prend dans une des roues à aubes, immobilisant le bateau. Aroun, Abdhalla et Mohammed s'occupent activement de la dégager. Si des PJs veulent leur venir en aide, ils sont les bienvenus. La nuit est tombée, le travail se poursuit à la lueur des lanternes.

La roue se libère brusquement, happant Aroun. Le pauvre marin est broyé, et le Nil se teinte de rouge. La scène est insoutenable, même pour ceux qui ne regardent pas; les cris de terreur teintés d'agonie font frissonner (1D6/2 pour une vue directe, 1D4/1 pour les cris teintés d'agonie). Le cadavre coule à pic et, après un moment de flottement, Antonin donne l'ordre de repartir.

### La nuit du 11 mars

Vers 3 heures, Salah est surpris par Ben alors qu'il fait des signes avec une lanterne au reste de la bande qui suit la progression du vapeur le long du fleuve. Salah l'aperçoit et, après un rapide combat, il l'égorge. L'assassin, de peur d'être découvert, cache le cadavre dans un canot de sauvetage. Si Olaf a capturé une petite fille à Manfaloot, il la sacrifie à son dieu, durant cette nuit, avec une joie païenne non contenue.

### La journée du 12 mars

Dans la matinée, le cadavre de Ben est découvert (1D4/1). Antonin rassemble ses marins et les interroge en arabe, les enjoignant, pistolet au poing, de lui livrer le coupable. La situation est tendue. Peu après midi, alors que le vapeur fait halte dans un village pour se ravitailler en fruits frais, les marins indigènes quittent le bord, clamant que ce voyage est maudit par Allah et les autres dieux. Antonin ne réussit à retenir que deux d'entre eux Salah (qui se laisse facilement convaincre) et Abdhalla (un athée). Devant la défection de ses marins et l'impossibilité d'en recruter d'autres, Antonin n'a pas d'autre choix que de demander aux PJs de participer aux manœuvres et de prendre des quarts de nuit (les Investigatrices en sont, bien sûr, dispensées). Si ceux-ci refusent, le voyage ne peut continuer.

### La nuit du 12 mars

Lors de son quart, Abdhalla est capturé par Olaf et jeté dans la chaudière en sacrifice à Cthugha. Deux heures plus tard, le bateau est soudain illuminé par une nuée de "lucioles"



rouge-jaune (des vampires de feu) qui tournent autour du vapeur pendant un quart d'heure avant de disparaître dans le ciel.

## La journée du 13 mars

La disparition d'Abdhalla est un mystère. De bonne foi, Antonin pense que finalement le marin a du changer d'avis et quitter le vapeur, à la nage, durant son quart. Le soir, vers 18 heures, le bateau arrive enfin en vue des premières cataractes. Le spectacle est magnifique dans le soleil couchant. Antonin accoste sur l'une des rives et jette l'ancre. La nuit tombant, toute tentative d'exploration des alentours est illusoire.

## V. LES PREMIÈRES CATARACTES

### Le 14 mars 1921

Après 1D6 heures de recherches dans les collines entourant la cataracte, un jet de Trouver Objet Caché (TOC) réussi permet d'apercevoir, au flanc de l'une d'elles, affleurant du sable, les arêtes nettes de l'angle d'un bloc enseveli. Ce bloc bouche l'entrée de la tombe.

Il faut deux heures et l'énergie de tous les bras disponibles pour le dégager et libérer l'accès. On découvre alors des marches qui s'enfoncent profondément dans la colline. Tous les murs sont couverts de dessins polychromes sur lequel le temps n'a pas eu de prise.

### La tombe de Mehreh IV

1) La tombe se présente au premier abord comme un couloir de 2 mètres de large, en forme de "T", sans autre issue visible que celle par où les PJs sont entrés. Un jet de TOC réussi permet de découvrir une plaque enfouie sous le sable du sol (emplacement C). Si on la touche, des filets de sable s'échappent aussitôt de gouttières et un bloc de pierre s'abat entre les points A et B, bloquant presque complètement le passage. En rampant sur le bloc et en vidant ses poumons, on passe de l'autre côté. Toute personne prise sous le bloc perd 3D10 points de vie.

2) Un jet de TOC réussi permet de découvrir ce passage secret. Il mène à une chambre funéraire vide. Peut-être les pilleurs de tombes l'ont-ils déjà profanée?

3) Un autre jet de TOC réussi permet de découvrir ce nouveau passage secret. Dès son ouverture, une lance, située dans un renfoncement du mur (D) est projetée sur la personne se trouvant face à l'entrée. Un jet d'Esquive (avec un malus de 20%) est nécessaire pour l'éviter. Sinon, la malheureuse victime perd 3+1D3 points de vie.

4) Le passage donne dans un couloir qui semble se continuer loin sous la colline. A une dizaine de mètres à l'intérieur, une trappe (E), d'une dizaine de mètres de fond, attend les PJs. Un TOC réussi (à moduler suivant l'éclairage que possède l'équipe) permet de la déceler à temps. Une chute occasionne la perte de 1D6 Pts de vie, plus la perte de 1D10 due, elle, aux piques acérées qui en tapissent le fond... Quelques mètres plus loin, le couloir se termine brusquement... en cul de sac. Il s'agit en fait d'une fausse perspective architecturale donnant l'impression d'un couloir sans fin.

5) Un jet réussi de TOC (avec un malus de 60 %) est nécessaire pour découvrir le mécanisme du passage menant à la vraie chambre funéraire de Mehreh IV. Elle est intacte. Un trésor d'une valeur inestimable à tous points de vue y est entreposé. Si aucun PJ ne réussit, personne ne trouvera l'entrée de la chambre, à l'exception de Tiburce, qui en gardera le secret.

Le soir, le groupe rejoint le bateau. Chacun vaquant à ses occupations. Lors de son quart, peu avant l'aube, Tiburce quitte le bord et retourne à la tombe déposer la Barque de Râ près du sarcophage. Si des PJs le suivent ou l'interceptent, Tiburce avouera le but de son geste et les suppliera de ne rien dire au professeur et de le laisser faire. Après tout, il ne fait rien de mal.

### 15 mars 1921 : l'attaque des pillards

Alors que Salah achève de saboter les roues à aubes, les pillards (au nombre de 30) s'approchent du bateau. Les PJs sont réveillés par une détonation, suivie d'un tonitruant « Chacal! ». Salah vient d'être abattu par Antonin qui a découvert sa forfaiture. D'autres coups de feu claquent alors, faisant voler en éclats les vitres de la passerelle. Les pillards se réfugient derrière les rochers alentours en essayant de négocier la reddition des occupants du vapeur. Le temps et le nombre jouent en leur faveur...

Les pillards menacent les PJs et les PNJs des pires tortures s'ils résistent et leur donnent jusqu'au coucher du soleil pour se rendre. L'endroit étant désert, les PJs ne peuvent attendre aucun secours.

Le seul moyen de fuir est de plonger dans le fleuve par les hublots des cabines, encore faut-il avoir une taille de 11 au maximum. Si une femme s'échappe par cette voie en gardant ses vêtements, elle sera entraînée au fond par leur poids et se noiera. Deux jets de Nager réussis sont nécessaires pour atteindre la rive opposée et un jet de Discrétion doit être réussi pour ne pas attirer l'attention des pillards. Antonin se proposera pour faire diversion. Quant à Olaf, il se refuse à quitter "sa" chaudière. Les PJs ayant quitté le bord avec Tiburce assistent à la scène depuis les collines.

Au coucher du soleil, les pillards attaquent et capturent, vivants, les derniers occupants du bateau et pillent « La Langouste II ».

### La sauvagerie primaire des pillards

Les pillards dressent un camp de tentes non loin du vapeur. Les prisonniers sont séparés en deux groupes. Les hommes sont, pieds et poings liés, laissés au milieu du camp, à côté d'un amas d'objets divers résultant du pillage du bateau (le carnet d'Olaf s'y trouve). Les femmes, quant à elles, sont placées sous une tente, bâillonnées et leurs poignets entravés par des fers. L'intention des pillards est de torturer les hommes pour qu'ils leur indiquent l'emplacement de la tombe, et vendre les femmes comme esclaves sur un marché du Soudan, non sans s'être d'abord amusés avec elles...

## La nuit du 15 mars

A minuit, cette nuit-là, une étoile filante passe à la verticale de la tombe de Mehreh, emplissant le cœur de Tiburce d'une joie muette.

Les personnages encore libres peuvent tenter de délivrer leurs compagnons captifs. Le camp est gardé par quatre sentinelles, relevées toutes les heures. De plus, un garde veille sur chaque groupe de prisonniers, celui des hommes est éveillé, tandis que celui des femmes somnole. Vouloir délivrer les hommes relève du suicide, mais si les PJs y parviennent, Olaf se tordra la cheville en courant et sera de nouveau capturé.

Plusieurs jets réussis de Discrétion sont nécessaires: un pour pénétrer dans le camp sans se faire remarquer, un pour délivrer chacun des prisonniers, un pour quitter le camp. Si l'attention des gardes ou des sentinelles est éveillée, les PJs devront fuir sous les balles qui sifflent à leurs oreilles. La nuit sans étoile leur permettra de se fondre aisément dans les rochers.

## VI. LE 16 MARS 1921 L'HORREUR VENUE DU BRASIER

Que les pillards aient trouvé le trésor de Mehreh ou non, ils décident, dans la journée, de plier bagage et de s'enfoncer dans le désert. Les tentes sont démontées, les prisonnières sont soigneusement entravées et gardées de près (elles valent leur pesant d'or là où se rendent les pillards). Quant aux autres prisonniers, ils vont être brûlés vifs un à un... Le Gardien tire au hasard parmi eux sans discrimination PJ ou PNJ (chaque exécution fait perdre 1D10/1D4 Pts de Santé Mentale). Quand vient le tour d'Olaf, celui-ci n'oppose aucune résistance. Dès que les flammes le lèchent, il se met à rire, un rire dément et malsain (1D6/1) puis il psalmodie une étrange incantation (sort appeler Cthugha). Son incantation terminée, il rit de nouveau et n'arrêtera que lorsque la vie aura quitté son corps carbonisé. Le silence fait place aux rires. Cthugha se matérialise dans la chaudière éteinte du vapeur et fait éclater le bateau en mille morceaux pour apparaître, accompagné de centaines de vampires de feu, à l'assistance terrifiée.

Toute la zone du camp est en flammes, les liens des prisonniers survivants prennent feu, leur permettant de se libérer. Ils peuvent, à l'aide du carnet d'Olaf, essayer de renvoyer Cthugha. Si les PJs n'y arrivent pas, le dieu partira de lui-même, une fois tous les pillards morts. Les survivants pourront rejoindre le plus proche village en un peu plus de deux jours de marche. Personne ne croira à leur histoire insensée. La thèse officielle sera qu'une météorite de grande taille s'est écrasée, causant malheureusement la mort de plusieurs personnes.

## LES MEMBRES DE L'EXPÉDITION

### Dieudonné Bonpain. Français, 70 ans.

Professeur d'Égyptologie. Cheveux blancs et barbichette. Porte des lorgnons. Toujours "dans la lune". Encore vert pour son âge... Dieudonné ne quitte jamais un vieux livre



écrit en arabe (il s'agit d'un exemplaire rarissime, voire unique, de la version non expurgée des contes des Mille et Une Nuits).

FOR 08 CON 10 TAI 09 DEX 15  
APP 10 INT 16 POU 12 EDU 21

Archéologie: 75% Ethnologie: 60% Bibliothèque: 70% TOC: 30% L/E/P arabe: 75% Parler anglais: 30%

#### **Tiburce Fayard. Français, 28 ans.**

Assistant du Pr Bonpain. Chargé des problèmes administratifs et des questions d'intendance. Jeune homme romantique et pâlichon, passionné par son travail. Porte un grand respect aux anciens dieux égyptiens.

FOR 10 CON 10 TAI 14 DEX 12  
APP 14 INT 13 POU 11 EDU 19

Archéologie: 45% TOC: 70% P.Arabe: 60% L/E arabe: 20% L/E/P anglais: 70% Bibliothèque: 35% Premiers soins: 60% Occultisme: 30% Crédit: 60%

#### **Léna Pernlovna. Russe blanche émigrée, 24 ans.**

Assistante du Pr Bonpain. Chargée des recherches bibliographiques et des traductions. Fille d'un ancien ambassadeur du Tsar Nicolas II, elle maîtrise parfaitement quatre langues en plus du russe. Elle courtise ouvertement Tiburce, mais lui ne s'en aperçoit pas.

FOR 12 CON 11 TAI 11 DEX 15  
APP 18 INT 13 POU 13 EDU 17

Archéologie: 35% Bibliothèque: 65% Baratin: 60% L/E/P français: 90% L/E/P anglais: 80% L/E/P arabe: 85% L/E/P allemand: 90% Fouet 90%

### L'équipage de "La Langouste II"

#### **Antonin Picard. Français, 45 ans, capitaine.**

Grosse moustache et barbe noires. Costume de marin et pipe vissée à la bouche. Grande gueule, bagarreur, hurle à tout propos. Porte en permanence un couteau à la ceinture et un revolver chargé, caché sous sa veste.

FOR 15 CON 15 TAI 15 DEX 11  
APP 09 INT 10 POU 11 EDU 12

Navigation: 75% Nager: 0% Poings: 85% Couteau: 50% Revolver: 30% P.arabe: 45%

#### **Olaf Rielsen. Islandais, 30 ans, chef mécanicien.**

Adorateur de Cthugha. Cache le bas de son visage horriblement brûlé sous un foulard. Ne parle presque jamais. Passe le plus clair de son temps dans la salle des machines.

FOR 14 CON 16 TAI 13 DEX 09  
APP 05 INT 13 POU 25 EDU 10

Points de magie : 100

L/E/P Arabe: 75% Mécanique: 60% Conduite engin lourd: 50% Couteau: 55%

#### **Rachid, Ali, Mohammed, Abdhalla, Bon et Aroun.**

Tous arabes, hommes d'équipage, craignant Antonin dont ils connaissent la brutalité.

FOR 13 CON 11 TAI 12 DEX 10  
APP 09 INT 10 POU 10 EDU 07

Navigation: 60% Poings: 40% P.français: 20% Nager: 50% Discretion: 40% Couteau: 40%

#### **Salah. Arabe, espion des pillards.**

Regard fuyant, cache un revolver dans son bardas.

FOR 12 CON 10 TAI 11 DEX 12  
APP 10 INT 12 POU 11 EDU 10

Navigation: 30% Poings: 60% P.français: 75% (mais ne le montrera pas) Nager: 50% Discretion: 75% Couteau: 60% Se cacher: 50% Revolver: 40% TOC: 45%

### Les pillards

Cruels et sanguinaires, des "méchants" en somme...

FOR 12 CON 12 TAI 13 DEX 12  
APP 08 INT 10 POU 11 EDU 10

Sabre: 40% Fusil: 50% Entendre: 30%

