



A L'affiche

Le Capitaine Henri Desnoyer

Ce Capitaine à la retraite est un des Investigateurs, mais il va jouer un rôle clé dans le scénario. Il doit vaincre un veau démon hérité de l'une des ses missions militaires dans le désert algérien, 8 ans plus tôt.

L'Atlantide, de Pierre Benoit

Ce roman est le grand prix littéraire de l'Académie française en 1919. C'est ce roman qui va servir de « déclencheur » aux crises de schizophrénie du Capitaine.

Le Sahara français et ses mystères

L'histoire va emmener les Investigateurs au cœur du protectorat français en Algérie, et plus précisément au sud, dans le Hoggar, occupé par quelques fortins militaires très isolés.

Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●○○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●○○○○
Style de jeu Investigation Occulte	
Durée estimée	⌚
Nombre de joueurs	2 - 4
Personnages prêtirés	
Epoque	Années 20

Scénario

Gare au Hoggar !

Où les Investigateurs reçoivent des lettres de menace d'un dangereux schizophrène qui va s'avérer être l'un d'entre eux...

En quelques mots...

L'Appel de Cthulhu est sans aucun doute l'un des jeux de rôles qui proposent les meilleures règles pour gérer la folie des Investigateurs. Pourtant il reste délicat de gérer un Investigateur qui sombre dans la folie en cours de partie, particulièrement la schizophrénie. Ce scénario propose donc un cas particulier qui permet de bien préparer la situation: un des Investigateurs a sombré dans la folie AVANT le début du scénario, il a été soigné par hypnose et a oublié les événements qui l'ont amené à perdre pied.

Jusqu'à ce qu'un événement vienne réveiller ses démons...

Autrement dit, ce scénario va traiter de la "rechute" d'un Investigateur aliéné, à l'insu de son joueur...

Enjeux et récompenses

- *Comprendre la schizophrénie de l'un des Investigateurs, le Capitaine Desnoyer. Démasquer et analyser le mal dont il souffre.*

- *Le guérir. Se rendre en Algérie pour aider le Capitaine à combattre ses démons au sens figuré, et la Goule qui la mis dans cet état au sens propre.*

Ambiance

Le scénario commence dans le Paris littéraire des remises de prix des romans de l'Académie française, pour se poursuivre dans le cœur du Sahara algérien, le Hoggar.

La première partie est une enquête à Paris, à la Sherlock Holmes. La seconde partie est plus exotique, elle met les Investigateurs aux prises de fanatiques religieux dans le désert algérien, avant de terminer dans une grotte froide, face à une Goule.

Algérie saharienne, 1911

Le Capitaine Desnoyer n'en est pas à sa première affectation, il a pas mal voyagé (en particulier au Tonkin et au Mexique: voir son historique dans la description des personnages pré-tirés).

En 1911 il arrive au tout nouveau Fort Motylinski, principale garnison française du Sahara Central, dans le Hoggar.



le Fort Motylinski, construit vers 1908

La période est assez paisible, malgré quelques troubles avec des "indigènes" notamment libyens.

Lors d'une excursion il découvre-en compagnie de son aide de camp Albert Verdier- une grotte qui s'enfonce dans les entrailles de la terre. Les deux hommes parviennent dans une salle qui abrite des textes sur tablettes, qu'ils ne comprennent pas, et finissent par tomber nez à nez avec une Goule. L'aide de camp pousse brusquement le capitaine contre la Goule et s'enfuit en courant.

Le capitaine s'en sort après un combat acharné (laissant la Goule blessée). Il finit par sortir de la grotte, épuisé, épouvanté, et se met à marcher dans le désert. Après trois jours à divaguer dans le sahara, il perd provisoirement la raison.

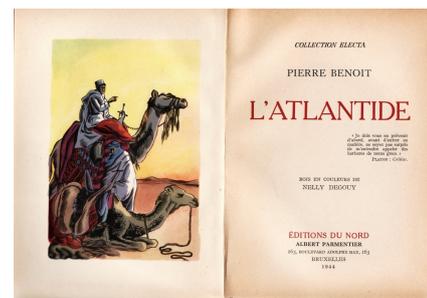
Hagard, il parvient à revenir à pied jusqu'au Fort. Devant son hébétude, le médecin aide major qui le reçoit ne trouve d'autre solution que de le soigner par hypnose, et parvient à lui faire enfouir les événements et les oublier. Plus

aucune nouvelle de l'aide de camp, qui a disparu. Au bout de 6 mois, le Capitaine rentre en métropole.

Paris 1919

Huit ans plus tard, le Capitaine Desnoyer est à la retraite à Paris. Il prépare avec des amis proches (les autres Investigateurs) une expédition dans la cordillère des Andes. Le but de l'expédition est à déterminer par le Gardien. Il peut s'agir d'un but sportif (auquel cas le Capitaine est mis à contribution pour ses talents de logisticien, pas d'alpiniste: il est trop âgé pour l'ascension), archéologique (en 1911 les premières grosses études du Machu Picchu commencent...), ou autre.

C'est cette année également que le romancier Pierre Benoit publie "l'Atlantide". Il obtient le Grand prix du roman de l'Académie française.



Le roman paraît en 1919 aux éditions Albin Michel. L'auteur lui-même a connu dans sa jeunesse l'Algérie, qui lui a inspiré ce roman qui met en scène deux officiers français, le lieutenant de Saint-Avit, et le capitaine Morhange. Les officiers sont captifs dans un royaume inconnu en plein désert algérien, retenus par un personnage mystérieux, la reine Antinéa, qui serait la dernière représentante des Atlantes...

Avis aux amateurs de Hollow Earth Expedition: ce livre est d'ailleurs une bonne source d'inspiration pour un scénario permettant de rencontrer une Atlante dans le coeur du désert saharien, Antinéa...

Comme beaucoup de français, le Capitaine Desnoyer lit l'Atlantide. Pour des raisons évidentes, cette histoire d'officiers dans le Sahara évoque pour le militaire des souvenirs enfouis. A compter de novembre 1919, le Capitaine va avoir des pertes de lucidité, et

devenir schizophrène. Il peut se contenir la plupart du temps, mais lors des crises il n'est plus lui-même. Lors de certaines de ces pertes de lucidité, il va se mettre à écrire des lettres qu'il déposera dans les boîtes aux lettres de certains de ses amis (les autres Investigateurs). Il utilise dans un premier temps sa machine à écrire, une "Adlerette" de 1912 en clavier azerty.



maudire tous ses amis, et c'est dans ce contexte qu'il écrit les courriers, va les glisser de nuit dans la boîte d'un de ses proches, puis rentre se coucher.

Le Gardien peut décider si c'est toujours le même Investigateur qui reçoit les courriers ou si au contraire le Capitaine "varie" les distributions. Cela dépend des liens de proximité entre les Personnages. L'intérêt en variant les distributions est que les Investigateurs vont commencer à se douter qu'il y a un lien entre l'auteur des lettres et leur groupe.

C'est au Gardien d'organiser cette introduction au scénario, en entrecoupant les préparatifs de l'expédition par la réception des lettres et en ajoutant des éléments de quotidien extérieurs au scénario. On pourra attirer discrètement l'attention sur l'Atlantide en évoquant ce roman à la mode suite à l'obtention du prix littéraire (Grand prix du roman de l'Académie Française, sachant qu'un autre ouvrage, le "Carnet d'un dragon dans les tranchées", de Emile Henriot, a obtenu lui le Prix de littérature et de philosophie).

Il y a plusieurs manières de "démasquer" la folie du Capitaine. Par exemple, après la réception de la troisième lettre manuscrite par l'un des Investigateurs, ces derniers pourraient avoir une réunion de préparation de l'expédition en Amérique du sud chez le Capitaine lui-même. Le Gardien glisse certains détails sur l'appartement, le bureau, le salon, etc. Il peut mentionner discrètement la machine à écrire. Si l'un des Investigateurs a l'idée de s'y intéresser, il peut découvrir qu'elle a le défaut de positionnement sur la lettre "R" qui est caractéristique des courriers envoyés (réussite critique de Vigilance). Dans la bibliothèque traînent plusieurs exemplaires de l'Atlantide, assez écornés. Interrogé, le Capitaine Desnoyer ne sait pas dire pourquoi il a plusieurs exemplaires. Le sujet semble le rendre nerveux.

Une autre façon théâtrale de révéler la situation est de faire attaquer l'un des Investigateurs par le Capitaine lui-même. Le

A l'insu de son plein gré

Pour le joueur du Capitaine Desnoyer, il y a deux options possibles: soit vous le mettez dans la confiance, en lui racontant ce qui s'est passé il y a 10 ans dans le Sahara (voire mieux, en lui faisant jouer l'histoire en scénario solo). Dans ce cas là le Joueur deviendra votre "complice" pour jouer un Investigateur schizophrène; soit vous ne dites rien au joueur concerné, et il découvrira en même temps que les autres qu'il ne contrôle pas tout à fait son personnage. Une approche avec plus de rebondissements pour le joueur, mais avec un risque de frustration aussi. A vous de voir !

Note technique: le véritable score de SAN du Capitaine est de 18. Bien sûr le joueur concerné ne le sait pas en début de partie, vous ne le lui indiquerez que lorsque sa faible santé mentale aura été révélée.

Paris Janvier 1920, Les lettres de menaces anonymes

L'un des Investigateurs, ami du Capitaine Desnoyer, reçoit la première lettre. Deux suivront, une encore dactylographiée puis une dernière manuscrite.

L'enjeu de cette première partie est de démasquer l'auteur des lettres: l'un des Investigateurs, le Capitaine Desnoyer lui-même ! C'est en effet lors de crises que son passé remonte à la surface. De façon complètement schizophrène, il se met alors à

combat commence dans une rue sombre de Paris. L'Investigateur lance quelques dés de combat avant de comprendre soudain qui est l'agresseur: le Capitaine Desnoyer, son ami ! L'Investigateur va peut-être changer de stratégie de combat pour essayer de maîtriser le Capitaine.

Les détails remontent...

Une fois le Capitaine démasqué, ce dernier est de plus en plus fréquemment victime de crises.

Une façon de faire révéler un certains nombres de souvenirs consiste à organiser une séance d'hypnose, ou alors de provoquer une émotion particulièrement forte (emmener le Capitaine dans une grande étendue de sable, dans une grotte...). Dans ces circonstances, on obtient les principales informations fournies en introduction, délivrées par un Capitaine Desnoyer parfois délirant et décousu dans son récit.

Régulièrement le Capitaine connaît des crises d'agressivité de plus en plus dangereuses pour l'entourage et pour lui-même.

Consultés, les spécialistes sont formels: il lui faut exorciser ses peurs en retournant sur les lieux de sa psychose. Les Investigateurs, motivés par la guérison de leur ami et intrigués peut-être par cette histoire de grotte et de tablettes, suspendent les préparatifs de leur expédition en Amérique du Sud au profit du désert algérien: le Hoggar !

Mars 1920, au cœur du Sahara

Les Investigateurs arrivent au Hoggar, via Alger. Selon leurs moyens, ils ont traversé l'Algérie pendant des semaines (en voiture à chenille ou pire à dos de dromadaire), ou alors par un petit vol interne.

Le Capitaine va être de plus en plus difficile à gérer. Dans chaque situation de Stress (un atterrissage d'avion, un combat, etc), faites lui faire un jet de POU contre la séquelle dont il souffre (Degré du trouble 12 points). En cas d'échec il a une crise subite d'agressivité et il est incontrôlable par le joueur.

Les Investigateurs vont probablement se rendre au Fort Motylinski. Il est situé à une cinquantaine de kilomètres à l'Ouest de Tamanrasset.

Le Fort est encore occupé par des militaires (une compagnie méhariste saharienne, c'est à dire une unité de l'armée française capable de se déplacer à dos de dromadaire). Certains ont connu -et reconnaissent- le Capitaine. Le médecin qui l'a soigné par contre n'est plus là. Pas plus que son ancien aide de camp, qu'on n'a jamais revu.



Aérodrome dans le Hoggar, à Tamanrasset

On sent bien que les militaires sont gênés de la présence de l'ancien Capitaine. Il était apprécié, mais la plupart ont été témoins (ou on leur a rapporté) des conditions dans lesquelles le Capitaine a quitté le fort.

Les militaires préviennent les Investigateurs (qui peuvent loger au Fort) de se méfier lors de leurs déplacements: des "senoussis" venus de Lybie rodent dans les parages. Il s'agit d'une confrérie fanatique lybienne qui attaque régulièrement les français. On peut d'ailleurs à ce sujet consulter la biographie de Charles de

Foucauld, un explorateur géographe ancien officier de l'armée française au Hoggar devenu religieux puis ermite dans le Sahara. Il est d'ailleurs assassiné en 1916 (4 ans avant le déroulement du scénario, donc) dans son ermitage dans le désert, alors que le commandant du Fort Motylinski lui a conseillé de se réfugier à la garnison. Cette affaire n'est pas s'en rappeler le meurtre contemporain des religieux de Tibhirine.

et les montagnes peuvent être extrêmement escarpées.

Si les Investigateurs explorent la grotte, ils retrouvent la Goule, qui n'a pas oublié le Capitaine Desnoyer: si elle est confrontée à un groupe d'Investigateur dont il fait partie, elle s'attaquera a lieu en priorité. Elle a un peu vieilli, et est toujours un peu blessée, ce qui explique ses caractéristiques "affaiblies".

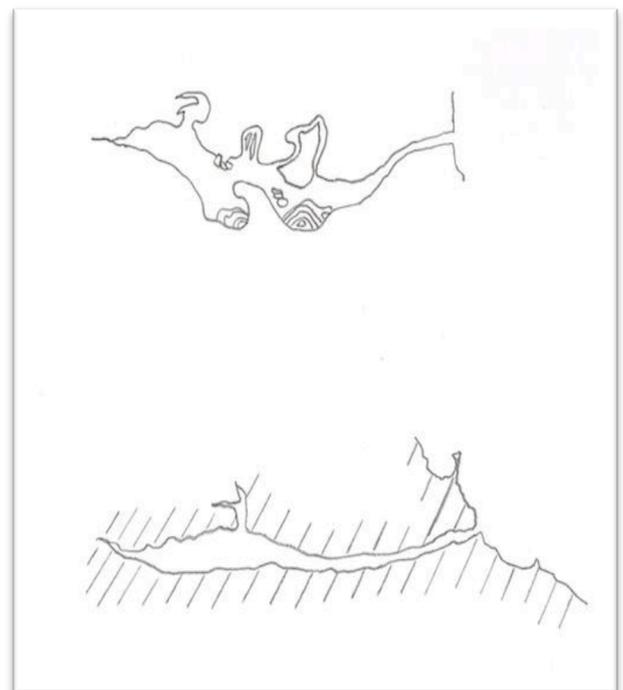


Le Gardien pourra ainsi organiser une confrontation avec des senoussis dans le désert. A l'occasion de l'accrochage, si le Capitaine Desnoyer rate un jet de POU (voir plus haut) il se rangera aux cotés des senoussis, dans la plus grande confusion d'ailleurs car ces derniers n'hésiteront pas à lui tirer dessus !

Senoussis, fanatiques religieux rompus aux manoeuvres dans le désert

Survie 50%, Dissimulation 50%, Ecouter 50%, Orientation 75%, Pister 75%, Se Cacher 40%, Vigilance 60%, Equitation /méhari 80%, Corps à Corps 50%, Armes à Feu 50%, Couteau 50%
Fusil 1D6+4
Couteau 1D4+3
10 points de vie
Impact 0

Au bout de quelques jours d'expédition (et un jet Orientation *réussi* pour le Capitaine), ils finissent par trouver l'entrée de la grotte, dans les contreforts du Mont Taha ! Pour rappel la zone est immense, les nuits sont très fraîches,



Vue du dessus et de coupe de la grotte

Al-Ghûl du Mont Taha, goule solitaire qui n'a pas oublié celui qui l'a blessée grièvement il y a 10 ans...

FOR 16
CON 13
TAI 13
INT 13
POU 13
DEX 13
Mvt 9
Points de Vie 10
Impact +2
Griffes 30%, 1D6+Impact
Morsure 30%, 1D6
Discretion 80% Se Cacher 60%

Après un combat final, les Investigateurs vont pouvoir explorer plus tranquillement les cavités, malgré l'odeur pestilentielle qui règne ici (il y a notamment quelques os et restes de dromadaires). Si le Capitaine est encore en vie

et réussit un ultime jet de SAN, il a vaincu sa peur de la Goule, et par la même sa schizophrénie.

Les Investigateurs découvrent des tablettes en araméen. Une fois délicatement transportées dans un lieu d'étude et de traduction, ils pourront en épilogue de ce scénario avoir la satisfaction de comprendre le rôle de la goule: les tablettes, qui datent de 2500 ans, mentionnent un mausolée qui a été construit dans le désert et qui doit être gardé par une famille d'"al-ghûl" (le mot arabe qui a donné "goule"). La goule en question est très certainement la dernière de la lignée...

Il est temps maintenant pour les Investigateurs de reprendre leurs préparatifs pour la Cordillère des Andes...

Aides de jeu: Les lettres anonymes

LETTRE 1

Je me souviens du désert brulant...

Je me souviens de la grotte...

Je me souviens de la rencontre avec Elle...

Je me souviens de la trahison de mon aide de camp, soi-disant mon ami...

Remarque: une réussite critique de Vigilance indique que la machine à écrire utilisée pour rédiger le texte est dérégulée sur la lettre R, qui est décalée légèrement vers le bas.

LETTRE 2

J'avais oublié à quel point elle était hideuse... Je crois que c'est son regard glaçant qui m'a fait douter, puis vaciller. Rien à voir avec Antinéa !

Encore aujourd'hui, je me demande comment j'ai pu lui échapper, et comment j'ai pu échapper au désert. Ah s'il ne m'avait pas lâchement abandonné ! Se méfier de ses amis. Ils vous veulent du mal...

Même remarque que pour la lettre 1 concernant la typographie. La mention à Antinea permet à tout Investigateur ayant lu l'Atlantide ou ayant des relations dans le milieu littéraire de comprendre qu'il y a une allusion à la dernière descendante des Atlantes imaginée par le romancier Pierre Benoit.

LETTRE 3 (manuscrite, écriture fine serrée)

Cher "ami", je sais que tu n'hésiterais pas à me tirer dans le dos.... Ainsi je tirerai le premier ! Toujours se méfier de ses amis...

Quatre Investigateurs prêtirés

Capitaine Henri Desnoyer, 43 ans, Capitaine à la retraite

APP 12
CON 13
DEX 12
FOR 12
TAI 13
EDU 16
INT 15
POU 13

Impact +2
Points de magie 10
Points de vie 13
Santé Mentale 65

Armes à feu 60%
Armes Blanches 45% (Sabre)
Athlétisme 55%
Discrétion 40%
Se cacher 40%
Vigilance 65%
Orientation 60%
Equitation 65%



Officier issu de l'école militaire de Saint Cyr, le Capitaine Henri Desnoyer a fait quasiment toute sa carrière sur des théâtres extérieurs d'opération. Il est droit, organisé, méticuleux, et ces qualités font de lui un excellent logisticien. Il pratique encore les exercices physiques, même s'il reste frustré de ne pas maîtriser aussi bien le sabre que dans sa jeunesse. Il reste encore très habile à la carabine, par contre. C'est un excellent cavalier, aussi à l'aise sur un pur sang que sur un dromadaire.

On sent qu'il a laissé beaucoup de souvenirs dans les différents pays qu'il a traversés, si l'on en croit les « absences » qui le caractérisent parfois (le regard dans le vague, un peu perdu, avec tantôt un sourire esquissé, tantôt un rictus grimaçant). Le Capitaine a prévu d'écrire ses mémoires mais il remet cela régulièrement, préférant profiter de sa bonne santé pour mettre sur pied diverses expéditions avec ses amis.

Il assiste aux préparatifs de l'Union Indochinoise au Tonkin à la fin du XIXème, et garde d'excellents souvenirs de Hanoi, notamment l'habitude de boire régulièrement du thé. Le Mexique ensuite, où il est missionné par l'armée française pour suivre discrètement les prémices de la révolution mexicaine jusqu'en 1910. L'Algérie enfin, sa dernière mission avant la retraite, a consisté à consolider les positions françaises dans le Hoggar au sein des troupes méharistes. Les conditions ont été dures, et se terminent par un rapatriement sanitaire et une retraite bien méritée.

Depuis le Capitaine Desnoyer organise des expéditions civiles pour le compte d'amis : chasseurs, archéologues, photographes. Plusieurs virées en Amérique du Sud, une au Groënland.

Liens avec les autres Investigateurs

- Hector de Lacaze-Rozières : le Capitaine a organisé pour lui une expédition au Panama. Depuis c'est un ami qu'il voit régulièrement. Ils travaillent ensemble à une expédition vers la Cordillère des Andes.
- René Lalors : son guide en montagne de prédilection, il sera le responsable « sportif » de l'expédition dans la Cordillère des Andes
- Chloé Mahuit : elle lui a été présentée par Hector. Cette jeune femme réalise de magnifiques clichés photographiques qui vont à coup sûr immortaliser l'expédition.

Hector de Lacaze-Rozières

35 ans, Explorateur rentier



APP 10
CON 14
DEX 12
FOR 11
TAI 13
EDU 17
INT 15
POU 14

Impact 0
Points de Magie 14
Points de vie 14
Santé Mentale 70

Armes à feu 40%
Athlétisme 55%
Langues indo-orientales
50%
Langues espagnoles 50%
Vigilance 65%
Savoir-vivre 54%
Sciences humaines/Anthropologie 70%
Survie 40%
Contacts & Ressources 50%

Héritier d'une des fortunes de la canne à sucre, Hector de Lacaze-Rozières a suivi des études d'Anthropologie assez poussée. Il adore aller « sur le terrain » mais il est suffisamment lucide pour savoir qu'il manque tout à fait de sens pratique (et de sens de l'orientation) pour organiser ses excursions.

Il lit énormément d'ouvrages de tout type, y compris de la littérature même s'il a une certaine forme de mépris pour les romanciers qui n'ont pas vécu ou n'ont pas l'expérience des choses qu'ils narrent. A ce titre, il est assez critique vis à vis de romanciers comme Jules Verne. Il se sent à l'opposé : une plume moins assurée, probablement, mais qui raconte des choses plus authentiques.

Il occupe un petit hôtel particulier dans Paris.

Liens avec les autres Investigateurs

- Henri Desnoyer : C'est par un ami qu'il a entendu parler du Capitaine il y a quelques années. Le Capitaine a organisé pour lui une expédition de 3 mois au Panama, qui s'est très bien déroulée. C'était il y a 2 ans. Actuellement le projet à l'étude est la Cordillère des Andes.
- René Lalors : lui a sauvé la vie lors d'une ascension d'entraînement dans les Alpes avec le Capitaine. Depuis René Lalors a été embarqué dans l'expédition pour la Cordillère des Andes, et il est logé à l'hôtel par Hector.
- Chloé Mahuit : fréquente le même club de Tennis. Ils ont fait connaissance depuis ; c'est Hector qui a présenté Chloé au Capitaine Desnoyer et l'a associée à l'expédition vers la Cordillère des Andes pour prendre des photos.

René Lalors

31 ans, Alpiniste

APP 14
CON 12
DEX 15
FOR 12
TAI 13
EDU 14
INT 13
POU 13

Impact +2
Points de Magie 13
Points de vie 13
Santé Mentale 65

Armes à feu/revolver 60%
Bricolage 40%
Corps à corps Bagarre 50%
Orientation 60%
Survie 50%
Piloter avion 60%
Vigilance 50%
Athlétisme 75%



René Lalors n'a pas fait d'études. Il est né en Savoie. Adolescent il occupe diverses activités, dont celle de gardien de troupeau en alpage. Assez vite, il devient mordu de montagne et vers 20 ans devient guide pour accompagner une activité naissante : l'engouement des personnes fortunées pour les ascensions dans les Alpes.

C'est dans le cadre de ces activités de guide qu'il a emmené au sommet du Mont Pourri le Capitaine Desnoyer accompagné de Hector de Lacaze-Rozières, qui s'entraînaient en préparation d'une expédition pour la Cordillère des Andes. Une véritable amitié est née, ces « touristes » là n'en étant pas vraiment. Amitié renforcée par le fait que Hectore de Lacaze a failli perdre la vie lors de la descente.

Ils lui ont proposé de conduire le volet sportif de l'expédition dans la Cordillère des Andes. René a sauté sur l'occasion. Il a été installé dans un hôtel parisien depuis quelques semaines. Il a des fourmis dans les jambes, il vient récemment de se mettre à une activité nocturne illicite : l'ascension de grands immeubles ou monuments parisiens.

Liens avec les autres Investigateurs

- Henri Desnoyer et Hector de Lacaze-Rozières : rencontrés lors d'une sortie en montagne ; A sauvé la vie du deuxième, qui le loge à Paris pendant les préparatifs pour l'expédition dans les Andes.
- Chloé Mahuit : a fait sa rencontre récemment, elle fait comme lui partie des « pièces rapportées » pour l'expédition dans la Cordillère des Andes.

Chloé Mahuit

27 ans, opératrice stéréo-photographique et reporter

APP 13
CON 10
DEX 10
FOR 10
TAI 10
EDU 20
INT 18
POU 15

Impact 0
Points de Magie 15
Points de vie 10
Santé Mentale 75

Bibliothèque 65%
Contacts & Ressources
30%
Culture Artistique 60%
Langues latines 40%
Négociation 35%
Pratique artistique
(photographie) 75%
Psychologie 45%
Sciences humaines (géographie) 40%



Equipement fétiche appareil photo
stéréoscopique



Inspirée par l'un des tous premiers photo-reporters, Roger Fenton, Chloé Mahuit rêve de marquer son époque en proposant des clichés stéréoscopiques de lieux majestueux.

Elle suit d'abord des études de lettre, puis s'intéresse au journalisme. Elle a la chance de faire partie vers 1919 des opérateurs travaillant pour Albert Kahn qui parcourent le monde pour réaliser des clichés dans une nouvelle technique, la stéréoscopie. Elle ne le sait pas encore, mais elle est en train de contribuer aux « archives de la Planète » de Albert Kahn.

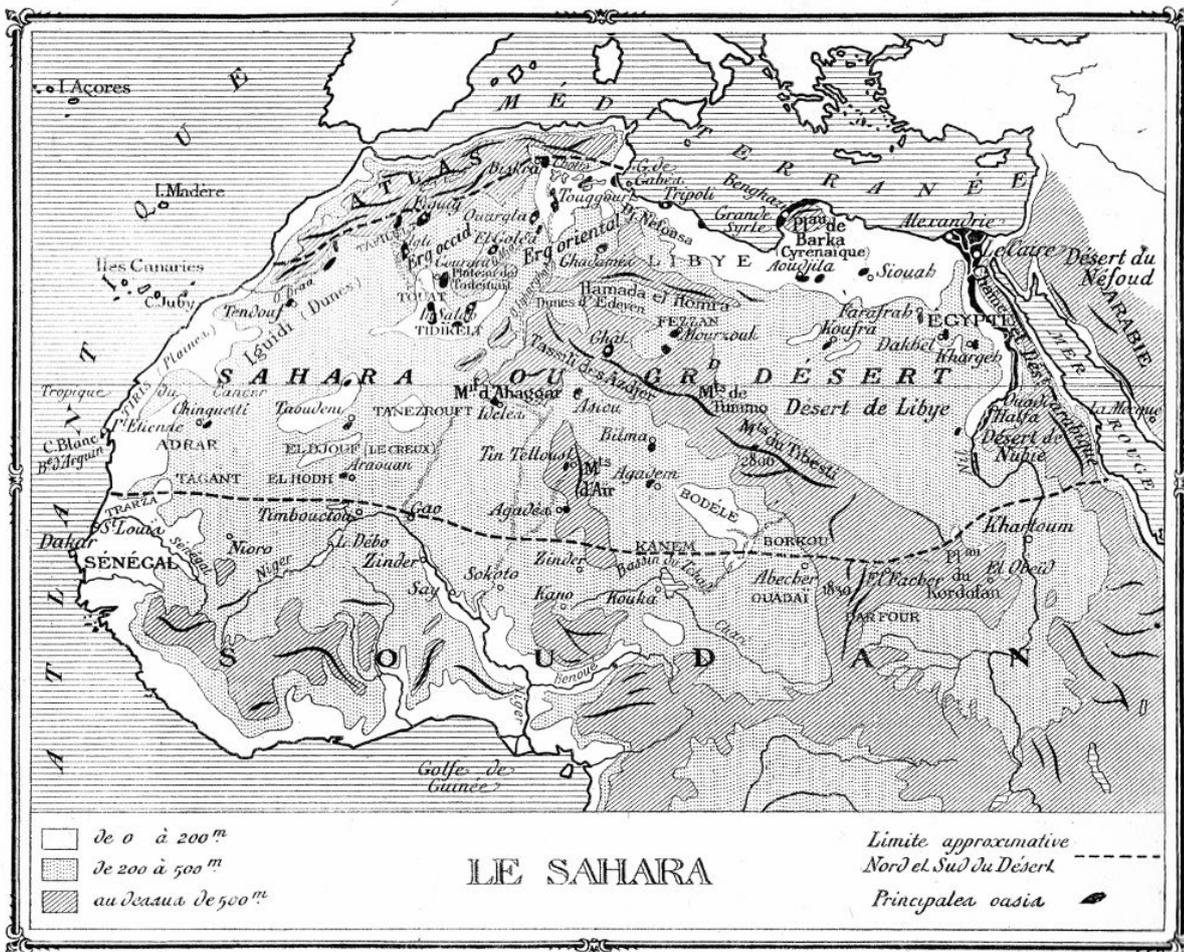
Elle connaît Hector de Lacaze depuis quelques années, ils fréquentent le même club de Tennis. C'est par son intermédiaire qu'elle a fait connaissance des autres membres préparant l'expédition dans la Cordillère des Andes.

Elle a hâte d'être là-bas, les paysages majestueux se prêtant particulièrement bien aux clichés stéréoscopiques.

Liens avec les autres Investigateurs

- Hector de Lacaze-Rozières : fréquentent le même club de Tennis. Sont amis
- Henri Desnoyer : c'est Hector qui lui a présenté ce Capitaine à la retraite qui organise des expéditions. Une occasion rêvée pour prendre des clichés d'une zone encore mal couverte par la collection de Albert Kahn
- René Lalors : a fait sa connaissance récemment lors des réunions préparatrices à l'expédition.

Cartes



Le Fort est situé dans les environs de Tamanrasset, au sud du Hoggar dans la carte ci-dessous

