

SOMMAIRE COMPLET

Table des matières	3
Avant Propos	5
Chapitre 1 : La genèse du Maroc	8
Histoire du Maroc	8
Berbères, Carthaginois, Phéniciens et Romains	8
La fin de la Pax Romana.....	8
<i>Le Maroc dans L'Appel de Cthulhu</i>	9
Une nouvelle invasion du Maroc.....	9
Géographie du Maroc	9
Géographie de Rabat	10
Géographie de Casablanca	10
Climat	10
Géographie du Sahara	10
<i>Plan du Maroc</i>	11
Gouvernement.....	12
Autorités locales	12
Transport	13
Transport urbain	13
Trains.....	13
Déplacement aérien.....	13
Monnaie	13
Coutumes locales	13
Dîner.....	14
Habilleme nt.....	14
<i>Compétence optionnelle d'Influence : Étiquette (Culture) : ÉDU x2 %</i>	14
Mosquées et Habitations	15
Technologie	15
Chapitre 2 : Rabat	18
La capitale du Maroc	18
Les quartiers de Rabat	18
La Médina	18
<i>Plan de Rabat</i>	19
Les Souks (Marchés).....	20
1. La Maison de thé d'Amin	21
<i>Pickpocket typique</i>	21
La Kasbah des Oudaïas	22
Sous la kasbah	22
<i>Aventures dans les années 30</i>	23
Ville nouvelle	23
<i>Abd al Amin</i>	23
2. L'Hôtel Du Parc.....	24
3. La cuisine du jardin.....	24
4. Préfectures (Bâtiments gouvernementaux).....	24
<i>L'avenue de France</i>	24
<i>Didier Bettancourt</i>	24
<i>Inek et les cavernes sous la Kasbah des Oudaïas</i>	25
<i>Guérin Cuvier</i>	25
Le Palais de Justice	26
Chambre gouvernementale des dossiers historiques	26
Archives publiques.....	26
Pièces rares.....	26
5. L'Hôtel Grand de Paris.....	26
<i>Ce que Luisa Aznar sait</i>	26
<i>Luisa Aznar</i>	26
6. L'Étoile de la Ville Nouvelle.....	27
Henry Emerson	27
<i>Henry Emerson</i>	28
La Nécropole de Chellah	28
6. SALA COLONIA	28
<i>Les cultes au Maroc</i>	28
Effectuer des fouilles à Sala Colonia	28

<i>Le crâne de Rabat</i>	29
<i>Archétype optionnel Officier militaire de l'Office of Naval Intelligence</i>	31
Chapitre 3 : Casablanca	34
La capitale économique du Maroc	34
Les quartiers de Casablanca	34
La vieille Médina	34
1. Tahar El-Alaoui (souk extérieur)	34
<i>Carte de Casablanca</i>	35
Rabi Hafid	36
<i>Rabi Hafid</i>	36
Obtenir une prédiction	36
Ce que sait Rabi	36
<i>Marchander</i>	36
<i>Marchand typique du Souk</i>	36
2. Les antiquités de Baudriad	37
La Collection privée d'Onfroi.....	37
Le coffre d'Harami	37
<i>Onfroi Jean Baudriad</i>	37
<i>La Bande des Boris, Démons et Danse Démoniaque en Afrique du ID10 nord et en Afrique de l'ouest (démonologie)</i>	37
Onfroi Jean Baudriad.....	38
<i>Double vue (base 01 %)</i>	38
<i>La Double Vue dans l'Appel de Cthulhu et Cthulhu Pulp</i>	39
Le Quartier du port	39
3. Gare du port.....	39
4. Port de Pêche	39
Quartier Habous	40
5. Banque de Casa	40
6. Palais Royal.....	40
Préfectures (bâtiments gouvernementaux)	41
7. Le Palais de Justice	41
8. Le Consulat de France.....	41
Le parc de la Ligue des États Arabes	41
Rick Conner	42
Hôpitaux.....	42
Le quartier d'Anfa	42
L'Hôtel d'Anfa	42
Cabaret Casablanca	42
Rick Conner	42
Le Nord industriel.....	43
Chapitre 4 : Marrakech	46
Le Joyau du Maroc	46
Les quartiers de Marrakech	46
La médina	46
<i>Carte de Marrakech</i>	47
1. La Mosquée de Koutoubia	48
2. Le Palais Bahia.....	48
3. Le musée Dar Si Saïd.....	48
Le Musée	48
La collection (après 1932).....	48
4. La Place Jemma El-Fna.....	48
<i>Perrin Pierpont Millard</i>	48
Visions du passé.....	49
<i>Double Vue dans L'Appel de Cthulhu Pulp</i>	49
Le quartier Kasbah	49
5. Les tombeaux saadiens	49
6. Bab Agnaou	50
7. Tufayl.....	50
La résidence des Tufayl.....	50
Le secret de Tufayl.....	51
Les goules et Tufayl.....	51
<i>Tufayl</i>	51

SOMMAIRE COMPLET

<i>L'immortalité</i>	52	Implications, enjeux et conseils	72
Le quartier Mellah	52	Informations réservées au Gardien	73
8. La maison de Dekkens	52	L'emploi du temps de Kasim.....	73
9. Le Palais el-Badi	53	Rabat	73
<i>L'Appel de Cthulhu Pulp et les immortels</i>	53	Le Ministère des Antiquités.....	73
10. Les souks de la mellah	54	La maison de Thé d'Amin	74
Le Quartier des souks	54	Hôtel du Parc	74
Le Souk Addadine (articles de métal)	54	<i>Arif Bahir</i>	74
Zaki ben Kali, serrurier chanceux	54	<i>Des victimes meurent carbonisées au Maroc</i>	74
Le Quartier Mouassine	54	La bibliothèque de Rabat et les Archives.....	75
11. Les Rumeurs de la fontaine	54	Histoire récente.....	75
<i>Louis Dubois, immortel mourant</i>	55	Histoire Ancienne.....	75
Le Quartier Sidi Bel Abbès	55	Sala Colonia	75
12. Le Zawiyia de Sidi bel Abbès.....	55	Excaver le site	75
13. Le Zawiyia de Sidi ben Slimane el-Jazouli.....	55	<i>Kasim et Sala Colonia</i>	75
<i>Louis Dubois</i>	55	Casablanca.....	76
Le Quartier Gueliz.....	56	Les antiquités de Buadriad	76
Le Quartier Hivernage	56	Les fragments manquants	76
<i>Le grimoire de Taznekt</i>	56	<i>Carte du Magasin d'Antiquités d'Onfroi</i>	76
Chapitre 5 : Le Maroc intérieur	60	<i>Carte de l'Hôtel d'Anfa</i>	77
Le Rif, les Monts Atlas et le Sahara	60	La cérémonie à l'Hôtel d'Anfa	78
Le Rif	60	La proclamation de Kasim	78
Chefchaouen	60	L'attaque	78
Les Monts Atlas	60	Nerifda	78
Le Moyen Atlas	60	Kasim ben Harb et le culte de Cthugha	78
<i>Plan de Chefchaouen</i>	61	<i>Les Vampires du Feu, Nourrisseurs de la Flamme</i>	78
Tomber dans le piège du paysage – Folie	61	<i>Les séides de Kasim</i>	79
Touristique	61	L'invocation de la flamme vivante	79
Rencontre inattendue : La pluie de sang	62	Ce que les investigateurs peuvent apprendre... ..	79
Informations destinées au gardien.....	62	<i>Kasim Ben Harb</i>	79
Ce que les investigateurs apprennent	62	Une invocation qui tourne mal	80
Un coup d'oeil dans la nuit.....	62	Arrêter la Grande Invocation.....	80
En Action	62	Conclusion	80
Se diriger vers les collines	62	<i>Les Tablettes d'Ur-Nansha</i>	81
<i>La route Tizi-n-Tichka dans les années 1920</i>	64	<i>Cthugha, Grand Ancien</i>	82
Se cacher dans la crevasse.....	64	Chapitre 7 : Scénario 2 - L'océan de sable ..	84
Attirer le Sombre Rejeton.....	64	En quelques mots	72
Poursuivre la rencontre.....	64	Implications, enjeux et conseils	72
Récompenses.....	64	Informations réservées au Gardien.....	85
Le Haut Atlas	64	Informations destinées aux Investigateurs.....	85
Les villages du Haut Atlas.....	64	Le Commencement	86
<i>La faune des Monts de l'Atlas</i>	65	Rabat	86
Le Sahara	65	Préfecture, Chambre gouvernementale des	
La région des oasis près des contreforts du		dossiers historiques	86
Haut Atlas	65	Articles rares.....	86
Les pistes à travers le Sahara	66	La Kasbah des Oudaïas	86
Zagora	66	Réaliser une copie de la carte	86
Le Nord du Sahara	66	Un peu plus de temps.....	86
<i>Températures moyennes au Sahara</i>	66	<i>Tests de Bibliothèque réussis</i>	86
Agadir	66	<i>Aides de jeu</i>	87
<i>La flore et la faune dans les terres désolées</i>	66	Se Rendre à Mahgish	89
S'aventurer dans le grand désert.....	67	Mahgish	89
<i>Coup de Chaleur</i>	67	Se loger et se nourrir	89
<i>Plan d'Agadir</i>	68	Explorer Mahgish.....	89
Tempêtes du Sahara	68	<i>Carte de Mahgish</i>	89
Aajej	68	Parler à l'Ancien.....	90
Le Simoon et l'Harmattan (tempête de sang)	68	Sherfa	90
Les habitants du désert	68	<i>Persuader les explorateurs</i>	90
Nomade typique	68	Les séides de Sherfa	90
<i>106 Habitants des Sables</i>	69	Fouiller la maison de Sherfa	90
Les Habitants des Sables	69	En finir avec les investigateurs	91
Chapitre 6 : Scénario 1 - Les tablettes d'Ur-		A la recherche d'un guide nomade	91
Nansha	72	Vers le Sahara	91
En quelques mots	72	<i>Le Codex de Nombreux mondes</i>	91
		<i>Scorpion Nord Africain</i>	91

SOMMAIRE COMPLET

<i>Guide Nomade Compétent Typique</i>	91	Les Ministres du Sultan	102
Localiser la Cité Perdue	92	La Guerre du Rif (1921 – 1926)	102
Le Chant de la Cité Perdue	92	<i>Les Caïds dans l'Appel de Cthulhu</i>	102
Le Simoon et la Tour Plaintive	92	<i>Les Sultans du Maroc</i>	102
Pénétrer dans le passé	93	Le Zawiya	103
La plainte assourdissante	93	<i>Les Résident Généraux français</i>	103
Sous la Cité Perdue	93	Le Culte de Cthugha	104
Les chambres souterraines et les couloirs	94	Le Culte de Shub-Niggurath	104
L'Aiguille	94	<i>Membre typique du Culte de Cthugha</i>	104
1. Objets trouvés	94	<i>Membre typique du Culte de Shubb-Niggurth</i>	104
<i>Tomber dans une crevasse</i>	94	Aventures au Maroc	105
<i>Événements psychiques et débris divers</i>	95	Les cavernes sous la Kasbah des Oudaïas	105
2. Une technologie étrange	95	<i>Un enfant Américain disparaît à Rabat !</i>	105
3. La Chambre des souvenirs	95	Le Portail des Rêves	105
4. Le Temple de Tsathoggua	96	L'ONI enquête sur le trafic d'armes au Maroc	105
Le Sombre Espoir	96	L'Appartement d'Henry	105
Dans les Sombres couloirs	96	<i>L'Appartement d'Henry</i>	106
5. La Chambre de l'Histoire	96	Filer Henry	106
Les Écrits sur le Mur	96	Rencontre Imprévue : La Route d'Agadir	106
<i>Larve Amorphe</i>	96	Les montures des bandits	107
6. la Chambre Oubliée	97	La poursuite	107
7. La Chambre de Passage	97	<i>Bandits</i>	107
Utiliser le Portail	98	Appendices	109
8. Les Tunnels	98	Pratique artistique (Boisson) 25 %	110
Passages bloqués	98	Mots et Expressions arabes	111
Quitter la Cité Perdue	99	Bestiaire	112
Conclusion	99	Documents à Distribuer	114
Chapitre 8 : Organisations, cultes & Mystères	102	Publicités Sans Détour	126
Les cultes et les organisations clandestines du Maroc	102		
Le traité de Fès	102		