

Ce scénario exotique pour « L'appel de Cthulhu » est destiné à des Investigateurs soucieux de dépaysement, des joueurs compétents et un Gardien des arcanes expérimenté. Il fonctionnera mieux avec des personnages créés pour l'occasion.

LA TOILE DE FOND

Le royaume du Prêtre Jean est une vieille légende de l'occident médiéval. Pendant longtemps, les chroniqueurs européens ont cru qu'il existait en Afrique un mystérieux royaume chrétien, gouverné par un certain Prêtre Jean. Au XV^e siècle, les explorateurs portugais qui longeaient les côtes de l'Afrique de l'ouest avaient tous cette histoire en tête, et espéraient découvrir ce pays mythique. Une alliance avec cet État chrétien leur aurait permis de prendre en tenailles les « infidèles » musulmans qui occupaient l'Afrique du nord, le Moyen-Orient et le sud de l'Espagne.

Portugais et Espagnols ne découvrirent jamais ce royaume de légende. Néanmoins, l'histoire du Prêtre Jean n'est pas sans fondement. Voici la vérité, telle que de rares initiés la connaissent.

Jean de Monfort fut l'un des protagonistes de la Première Croisade (1099). C'était un chevalier franc, mais aussi un occultiste puissant et d'une grande érudition, qui avait découvert l'existence des Grands Anciens et leur vouait un culte. Il décida d'abandonner la croisade et partit vers l'Afrique, accompagné d'une poignée de compagnons d'armes. Ils séjournèrent en Égypte avant de repartir vers les sources du Nil. Jean et ses compagnons arrivèrent finalement en Éthiopie, où ils s'installèrent définitivement. Jean y rencontra Zakarias, un puissant sorcier qui adorait les mêmes dieux immondes que lui. L'union des traditions cthulhiennes africaines et européennes déboucha sur un projet ambitieux.

Beth Kidan

Vers 1110, Jean et Zakarias décident de créer un royaume qui servirait de base au retour des Grands Anciens, un territoire isolé, sous leur contrôle absolu, et dont les habitants se consacreront à l'adoration des dieux innommables. À partir de ce domaine inexpugnable, les Grands Anciens pourront reconquérir la planète. L'emplacement est vite choisi: les hauts plateaux de l'Éthiopie sont parfaitement adaptés au projet. Ils bordent la vallée du Grand Rift qui, selon certains textes impies, est l'un des chemins qu'empruntent les chthoniens lorsqu'ils se rendent à G'harne, leur cité souterraine. Jean et Zakarias comptent invoquer non seulement Shudde M'ell lui-même, le maître de ces créatures gigantesques, mais l'ensemble des chthoniens, et de leur ordonner de provoquer un gigantesque séisme. Le cataclysme qui s'en suivrait ferait s'affaisser sous les eaux la majeure partie de l'Afrique orientale. Seuls émergeraient les massifs montagneux du Kenya et les hauts plateaux d'Éthiopie, archipels maudits et inaccessibles, royaume idéal pour les adorateurs des Grands Anciens.

Les deux hommes passent plusieurs années à mettre au point un rituel suffisamment puissant. Ils fondent une secte nommée Beth Kidan, qui rassemble des fidèles de plus en plus nombreux. Ils font construire le temple de Dabra Salam dans les gorges même du Nil Bleu, car les chthoniens ne peuvent être invoqués que dans un lieu consacré, et à proximité d'une faille. Mais leurs pouvoirs seuls ne peuvent pas assurer la réussite de cette invocation. Il est clair qu'en dehors d'une conjonction astrale particulièrement favorable, le rituel est voué à l'échec. Or il leur faut attendre 800 ans, soit le début du XX^e siècle, pour que les étoiles soient en place. Qu'importe! Que signifient quelques siècles pour des sorciers de cette trempe? Utilisant un ultime sortilège, ils font en sorte de se réincarner à la bonne période, eux et leurs plus fidèles alliés. Zakarias emmène avec lui ses meilleurs compagnons, Jean ses fidèles vassaux. Leurs corps, momifiés pour les besoins du sortilège, reposent à Dabras Salam tandis que les étoiles poursuivent leur course dans le ciel...

ET MAINTENANT...

Zakarias se réincarne en 1860. Il rassemble peu à peu ses compagnons réincarnés et réforme Beth Kidan. Mais l'Éthiopie a bien changé. La région du Gojjam, dans laquelle se trouve Dabra Salam, était du temps de Zakarias presque déserte, seulement occupée par quelques ethnies disparates, sans pouvoir fort. À la fin du XIX^e siècle, le Gojjam est devenu l'une des plus importantes provinces de l'Éthiopie, dirigée par le puissant ras Haylu, alors en conflit contre ras Ménélík, le roi de la province voisine du Choa (et futur empereur d'Éthiopie). Les troupes du ras Haylu découvrent le temple de Dabra Salam en 1875. Idéalement situé à la frontière du Gojjam et du Choa, il fournit au ras une forteresse secrète, ainsi qu'une réserve d'hommes et d'armes.

Quelques mois avant le début de notre histoire, le ras Haylu doit cependant céder à ses chefs militaires: les soldats stationnés à Dabra Salam se plaignent de cauchemars, de visions effrayantes, d'ombres qui bougent elles-mêmes - l'effet des sortilèges de Zakarias, qui entend ainsi les effrayer et récupérer son temple. Haylu, désireux de garder le site sous son contrôle, en confie la responsabilité à l'un de ses amis français. Marcel Lairisse, archéologue de son état, s'installe donc à Dabra Salam et entame une série de fouilles. Ses premières découvertes sont relayées par la presse européenne...

ENTRÉE EN SCÈNE DES INVESTIGATEURS

Les PJ se trouvent impliqués dans cette affaire qu'ils le veuillent ou non. Il sont en effet les nouvelles incarnations des anciens compagnons du Prêtre Jean. Ils ont été des

adorateurs des Grands Anciens, qui leur ont donné la chance d'une seconde vie pour accomplir leurs noirs desseins. Mais leur environnement a changé, ils n'ont pas vécu dans le même contexte que huit siècles plus tôt. Il y a de grandes chances qu'ils s'opposent aux projets de Zakarias et Jean.

Attention, si les joueurs poussent la logique du scénario jusqu'au bout, il peuvent très bien décider de faire passer délibérément leurs personnages du « côté obscur de la force ». Dans ce cas, ce sera à vous d'improviser avec les éléments donnés dans ce scénario, une aventure où, pour une fois, les Investigateurs seront les affreux méchants...

Il est préférable pour ce scénario que les PJ ne se connaissent pas au départ. Il est plus réaliste que les personnages vivent chacun dans leur coin avant de se trouver rattrapés par leur passé et d'être réunis par la force des choses.

Un cadre exotique: l'Éthiopie des années 20

En 1920, l'Éthiopie est un empire indépendant, qui fascine les Européens et attire leur convoitise (rien à voir avec l'Éthiopie des famines de 1980!). Pour les Européens, l'Éthiopie est en 1920 un pays mythique: on y a placé les sources du Nil, le royaume de la reine de Saba, l'ultime refuge de l'Arche d'Alliance, le royaume du Prêtre Jean... bref, c'est un pays merveilleux où, selon la Bible elle-même, coule à flot « le lait et le miel ». Rien de tout cela n'y fut trouvé. Mais les guerriers à crinière de lion, les monastères perchés au sommet des hauts plateaux, la richesse de l'église chrétienne orthodoxe d'Éthiopie (dont les enluminures peuvent être comparées à celles de l'église byzantine), les ras (rois) dirigeants féodaux de provinces immenses, sont en eux-mêmes fascinants.

Lorsqu'en 1924, le ras Tafari Makonnen vient en Europe, il est accueilli en grand chef d'État. Lorsqu'en 1930, le même ras Tafari se fait couronner Roi des Rois, sous le nom d'Hailé Sélassié, toutes les têtes couronnées d'Europe viennent assister à la cérémonie.

L'Éthiopie que les Investigateurs vont visiter est celle des hauts plateaux. La région du Gojjam en est représentative: altitude élevée (2400 m en moyenne), température modérée allant de 25°C lors de la saison chaude à 15°C lors de la saison des pluies, précipitations abondantes, climat sain (pas de risque de malaria ou de paludisme, mais les Investigateurs auront bien d'autres raisons de crever). C'est un paysage de montagne, très vallonné, aux pentes raides. Les cultures, essentiellement des céréales, se font au fond des vallées ou sur les pentes.

Malgré les précipitations importantes lors de la saison des pluies, la végétation est rase, la rocaïlle domine.

En 1920, l'Éthiopie fait peu ou prou sa taille actuelle, un peu plus de deux fois la France. Cet immense empire est composé de multiples ethnies. Sur les hauts plateaux, les Amharas de religion chrétienne dominent. La langue officielle est l'amharique. Les textes liturgiques sont écrits en guèze (même syllabaire que l'amharique, mais le guèze est une langue morte, comme notre latin). L'habit traditionnel est la toge, ou « chamma », une pièce de tissu blanc, élégamment drapé autour du corps. Le ras Tafari Makonnen est le régent de l'empire.



Son palais se trouve à Addis-Abeba, la capitale impériale. Tafari Makonnen se fait couronner empereur en 1930.

UN MAL ÉTRANGE

Zakarias et les membres de Beth Kidan cherchent à retrouver les nouvelles incarnations du Prêtre Jean et de ses compagnons. Ces derniers n'ont pas été identifiés, mais Zakarias utilise ses pouvoirs pour les attirer en Éthiopie.

Avant de commencer la partie, prenez chacun des joueurs à part et expliquez-lui que, depuis quelque temps, son personnage a des problèmes psychiques. Ses nuits sont troublées par des cauchemars.

Durant la journée, il a des visions fugaces, sortes de flashes qui lui rappellent les rêves de la nuit. Ce qui semblait au départ n'être qu'une petite dépression va en s'aggravant, les rêves se précisent, les hallucinations se multiplient. Parmi les éléments qui reviennent et obsèdent le PJ quelques mots incompréhensibles dans une langue inconnue reviennent encore et encore « Zakarias », « Beth Kidan » et d'autres formules qui surgissent de leur subconscient pour disparaître aussitôt (à part une poignée de linguistes et de missionnaires, personne en Europe ne parle l'amharique). De même, le personnage retient quelques images: des montagnes, un bâtiment de pierre à l'architecture massive et inconnue...

Il est probable que les PJ iront consulter un médecin. Rien n'y fait. Leur mal semble incurable et s'accroît inexorablement... jusqu'au jour où, dans un journal ou au cours d'actualités cinématographiques, les PJ tombent sur une photo qui les trouble profondément. Elle illustre le compte rendu d'une mission archéologique française en Éthiopie. L'équipe, installée sur les hauts plateaux, travaille sur un ensemble monumental sans précédent. Le directeur des fouilles, un certain Marcel Lairisse, semble particulièrement fier de sa découverte. L'architecture à nulle autre pareille de ces bâtiments serait en effet la preuve qu'une civilisation jusqu'à présent inconnue a jadis occupé la région. Ce ne sont pas ces considérations scientifiques qui troublent les PJ, mais les photos des mines, elles sont en effet similaires aux visions qui les obsèdent.

Tôt ou tard, nos héros s'embarquent pour l'Éthiopie, convaincus à juste titre que c'est là-bas que se trouve la clé du mystère et une possibilité de guérison.

EN ROUTE POUR L'ÉTHIOPIE!

C'est sur le bateau qui mène à Djibouti (il en part régulièrement de Marseille) que les personnages font connaissance et que commence la partie. À vous de vous débrouiller pour rassembler les Investigateurs: ils occupent des cabines contiguës ou bien ils partagent la même table au restaurant, etc. La traversée est longue, et les personnages ont tout le loisir de faire connaissance et de s'avouer la raison de leur voyage.

Profitez de ce moment de calme pour leur dresser un portrait du pays qui les attend. Des Éthiopiens ou des dignitaires européens en poste à Addis-Abeba leur parlent de l'Éthiopie, répondent à leur questions, les renseignent sur les moyens de transport, les différentes régions, etc. Les Investigateurs sont

probablement partis dans l'urgence, sans prendre le temps d'apprendre grand-chose sur leur destination (rejoignant en cela la très vraisemblable ignorance des joueurs). Après trois semaines de voyage, les personnages débarquent à Djibouti.

Djibouti

Djibouti est une colonie française, et ça se voit. Sur le port, des cafés transforment la rade en une cousine de la Canebière. La ville est moderne, bien équipée, avec un port très actif. Inconvénient notable, il y fait une chaleur infernale...

Les personnages peuvent y passer deux ou trois jours, histoire de mettre au point leur voyage pour Addis-Abeba. Rapidement, ils font la connaissance d'Abba Jérôme (« Abba » signifie abbé, père en amharique). Moyennant un salaire dérisoire, il accepte de leur servir de guide et d'interprète. Il les accompagnera vraisemblablement durant toute l'aventure. Abba Jérôme est un lettré (est-il vraiment membre du clergé?... mystère). Il maîtrise le guèze, l'amharique et de nombreux dialectes éthiopiens. Il connaît parfaitement la Bible, ainsi que l'histoire de son pays (mais vue par le petit bout de la lorgnette: il est incollable sur les histoires de coucherries, les généalogies alambiquées d'obscurs seigneurs du fin fond de l'Éthiopie, etc.). C'est certes un érudit, mais doublé d'un sacré froussard et d'un menteur. Il peut raconter n'importe quoi pour tenter de sauver sa peau, ou se tirer d'un mauvais pas. Il est d'une mauvaise foi absolue... mais il peut se révéler indispensable, tout autant qu'énervant, pour les Investigateurs.

Un train dans le désert

Une ligne de chemin de fer relie Djibouti à Addis-Abeba. C'est le moyen le plus simple pour gagner les régions centrales de l'Éthiopie. Réalisation franco-éthiopienne, le train met trois jours pour faire 700 kilomètres et avaler 2400 m de dénivelé. Dans le train, les PJ rencontrent Germain Lumignon, ingénieur français des chemins de fer, compagnon de voyage sympathique, mais saoulant. Il abreuve les PJ d'anecdotes sur la construction de la ligne (préparez quelques histoires sur la résistance des boudins de 12 par temps de brouillard), l'Éthiopie, l'Afrique en général, bref tout et n'importe quoi. Il prévient les PJ que le trajet en train n'est pas toujours très sûr, et qu'il est parfois attaqué. D'ailleurs, on l'a informé à Djibouti de la présence de Danakils dans la région. On dit que ces féroces guerriers, recyclés dans le banditisme, prélèvent les organes génitaux de leurs victimes... En toute logique, les PJ devraient s'attendre à une attaque. Ne les décevez pas! Selon votre humeur, ou celle des joueurs, l'assaut peut prendre un tour différent: simple fusillade, assaut en règle avec obstacles sur la voie, etc. Les autres passagers peuvent intervenir, si la situation devient difficile (rappelons qu'à priori, les armes sont avec les malles dans le wagon réservé aux bagages).

Au pire, des passagers se font tuer et certains Investigateurs sont sérieusement blessés. Heureusement, il y a un hôpital à Addis-Abeba. Raisonnablement, les PJ peuvent se faire dérober certains de leurs

objets de valeur, voire leurs armes. Au mieux, les Danakils sont repoussés et les Investigateurs peuvent leur confisquer leurs colliers de couilles, qui feront des souvenirs pittoresques.

Après avoir récupéré Abba Jérôme, planqué dans le tender à charbon (« je vérifiais qu'aucun de ces bandits ne s'y était dissimulé en vue d'une traîtresse embuscade »), tout rentre dans l'ordre.

Le train continue son trajet et commence à grimper vers les hauts plateaux. Les Investigateurs sont mal à l'aise devant certains paysages et certaines scènes de la vie éthiopienne qu'ils peuvent apercevoir du train (famille aux champs, animaux typiques, etc.). Tout cela un petit goût de déjà-vu... Trois jours plus tard, le personnage arrive à Addis-Abeba. La fournaise du désert fait place au climat frais et bienfaisant des hauts plateaux.

Addis-Abeba, tout le monde descend!

Addis-Abeba est une ville nouvelle, fondée à la fin du XIX^e siècle. Capitale impériale, c'est une ville importante, avec plus de 100 000 habitants. Elle est construite en altitude (2500 mètres) sur un terrain accidenté sillonné par les gorges des torrents de montagne. La plupart des rues sont en pente. Quelques-unes sont pavées ou asphaltées. Un réseau électrique a été mis en place, de même que le téléphone. Les maisons sont de deux types: rural (hutte ronde à toit de chaume), ou plus urbain (grande bâtisse rectangulaire, parfois à deux étages, au toit de tôle ondulée).

On peut distinguer trois grands quartiers:

- Au nord, autour de l'église Saint-Georges, le voyageur découvre l'Arada, le marché: marchands grecs et arméniens, douane, banque, poste et grands hôtels, ainsi que quelques salles de cinéma (eh oui !).

- Au centre, sur une colline, se dresse le palais impérial, avec ses bureaux, ses résidences pour les nobles, son église et sa salle de banquet qui peut recevoir plusieurs milliers de personnes.

- Enfin, au sud, se trouvent la gare et la ville éthiopienne proprement dite.

Les nombreuses légations étrangères se sont, installées à la périphérie de la ville, sur de très grands domaines.

Addis-Abeba est une ville hétéroclite, fouillis de maisons et d'arbres, dans lequel se croisent quelques voitures et des seigneurs éthiopiens drapés de blanc, fièrement montés sur de robustes mulets, le tout au milieu d'une foule affairée... Une poste moderne avec télégraphe et téléphone est installée dans une rue à l'européenne; quelques places plus loin, tous ceux qui ont osé se rebeller contre le régent sont pendus aux branches d'un grand eucalyptus. En 1920, Addis-Abeba est une ville de contrastes...

Les personnages ne devraient pas y rester longtemps, à peine deux ou trois jours, le temps de monter une petite caravane vers la région proche du Gojjam, où se situe le champ de fouilles. Profitez de cette visite pour leur donner quelques repères, qui leur serviront lors de la suite de ce scénario, quand ils partiront à la recherche du Prêtre Jean. Après avoir rassemblé affaires, provisions et mulets (le 4x4 de l'époque), les PJ se mettent en route. Après une semaine de voyage sur des sentiers de montagne, les PJ arrivent dans le Gojjam.



LE TEMPLE DE DALILA SALAM

Le Gojjam (prononcez Godjam) est l'une des grandes régions de l'Éthiopie. En 1920, elle est gouvernée par le ras Haylu, et 150 000 personnes environ y vivent, dont 10 000 à Dabra Markos, la capitale de la province. Protégé sur trois côtés par le Nil Bleu, difficilement franchissable (peu de ponts et de gués), le Gojjam est isolé. Depuis le XVIII^e siècle, la province est aux mains d'une même dynastie de politiques ambitieux, les principaux rivaux de l'empereur d'Éthiopie.

Visite guidée

Le site des fouilles, impressionnant, est situé dans les gorges du Nil Bleu. À cet endroit, le fleuve est un simple torrent de montagne qui tourbillonne dans une vallée encaissée. Le temple se trouve à flanc de falaise, à mi-hauteur environ, sur une étroite plate-forme accessible par un chemin sinueux qui arrive d'en haut. Une partie du temple a été construite à l'extérieur, sur la plate-forme, tandis que le reste du bâtiment a été creusé dans la roche. L'édifice paraît donc littéralement encastré dans la falaise. Si les églises rupestres sont nombreuses en Éthiopie, le temple de Dabra Salam ne ressemble à rien de connu. Il est constitué de blocs cyclopéens ajustés au millimètre, sans mortier ni ciment. Aucun bloc n'est rigoureusement géométrique : ce ne sont que trapèzes difformes aux angles aberrants. Dans tout le bâtiment, on ne trouve pas un seul angle droit, les perspectives sont comme tronquées, aucun mur n'est complètement vertical, le sol penche, la géométrie semble improbable. L'agencement de salles et des galeries souterraines est tout aussi complexe. La plupart des galeries se sont effondrées, ce qui empêche les archéologues d'aller bien loin. Une bonne partie des murs est recouverte d'un enduit grossier, posé en 1875 lorsque les troupes du ras Haylu ont investi le site. Lorsque Lairisse l'a enlevé, il s'est rendu compte de l'aspect dément de la construction.

Même si une partie du temple est ensablée et érodée par le vent, le gros du travail consiste non pas à creuser et à dégager des vestiges, mais à inventorier, mesurer et dessiner le bâtiment, à repérer de nouvelles galeries et à chercher des objets. Marcel Lairisse a commencé les fouilles il y a deux mois. Il est assisté d'un chef d'équipe alcoolique, Vincent Rioux. La main-d'œuvre est constituée d'ouvriers locaux, une quarantaine d'Amharas. Lairisse et ses ouvriers dorment dans un campement situé à quelques centaines de mètres du chantier, en haut de la falaise. Il ne se fait pas prier pour faire visiter le site et se lance dans de grandes explications qui arrivent toutes à la même conclusion on ne sait foutre pas qui a bien pu bâtir cette chose. Les éléments de datation sont trop rares. L'archéologue se prononce pour une fourchette entre 500 et 1200 après Jésus-Christ. L'absence d'éléments décoratifs n'aide pas à comprendre la finalité de la construction, et les artefacts mis au jour ne sont guère significatifs (ossements animaux, tessons de poterie...). Pour peu qu'ils se montrent curieux et érudits, Lairisse considère les investigateurs comme ses invités. S'ils se lancent dans des explications fumeuses sur leurs visions étranges, il les prend pour des rigolos et se montre plus distant. Pendant toute la visite, les Investigateurs sont troublés : le temple

ressemble à ce qu'ils voyaient dans leurs rêves (et il semble même qu'ils aient eu des visions d'éléments que Lairisse vient juste de découvrir : ce qu'il y avait sous les enduits, une salle dont l'accès était condamné par des éboulis depuis plus d'un siècle, etc.).

Les momies

La première nuit près du temple est pénible. Certains PJ cauchemardent, les plus fragiles (jet de POU x3 raté) font même une crise de somnambulisme et se retrouvent en liquette, en pleine nuit, devant l'entrée du temple. Dans les tentes voisines des leurs, quelques ouvriers font eux aussi de vilains rêves, et on les entend gémir dans leur sommeil.

Au cours de la journée qui suit, une série d'accidents se produit. Au départ, ce ne sont que des problèmes mineurs, par exemple un outil qui se brise et qui manque d'estropier un ouvrier. Puis cela va crescendo : une bagarre entre deux ouvriers, un accident violent... À chaque fois, les personnages sont juste à côté, comme s'ils portaient la poisse. Puis vers la fin de la journée, un échafaudage se rompt. Deux ouvriers perdent l'équilibre, rebondissent sur la plate-forme et glissent dans le ravin. Après ça, l'ambiance s'alourdit notablement. Les ouvriers se signent discrètement sur leur passage.

Le soir même, alors qu'ils dînent avec Lairisse et ses assistants, les personnages ont une vision, celle d'une salle dissimulée à l'intérieur du temple. Les PJ voient l'entrée et comprennent le mécanisme d'ouverture de la porte secrète. Ils pourront aisément en retrouver l'emplacement. Il ne

leur reste plus qu'à appuyer sur l'une des pierres du mur pour l'ouvrir. Libre à eux d'aller dans cette salle officiellement, en compagnie de Lairisse et de Rioux, ou bien d'attendre la nuit et d'oeuvrer discrètement. Quoi qu'il en soit, cette découverte ne pourra pas être dissimulée (le passage secret ne se referme pas). Tous les fouilleurs seront bientôt au courant. Une fois la porte de pierre ouverte, les PJ découvrent un couloir qui mène à une crypte poussiéreuse. Là, debout dans des niches taillées dans le mur, des momies au visage noirci par les siècles, la peau parcheminée, les attendent. Sur le mur de gauche se trouvent les momies de leurs incarnations précédentes, vêtues de vêtements décolorés mais reconnaissables : des tuniques de croisés. Leurs visages ressemblent terriblement à ceux des PJ au point de justifier un jet de SAN (1d4/1d10). Les momies des compagnons de Zakarias, des hommes noirs vêtus de robes rituelles aux symboles étranges, sont adossées au mur de droite. Il y en a autant que d'Investigateurs.

Enfin, contre le mur du fond, côte à côte, se trouvent deux momies, celle de Zakarias, le grand prêtre éthiopien de Beth Kidan, et celle du Prêtre Jean. Ce dernier est un occidental de grande taille, portant de longs cheveux filasses et une barbe blonde. Sa tunique est plus richement décorée que celle de ses vassaux, et la croix qui s'y trouve est brodée d'or et d'argent.

S'il est là, Vincent Rioux, le contremaître alcoolique, part en meuglant, persuadé de faire une crise de delirium tremens. Les ouvriers fuient à toute jambes, comme si

les PJ étaient des diables. Lairisse perd les pédales, n'y comprend plus rien et se lance dans un monologue halluciné sur l'existence d'un grand royaume nilotique, de l'Égypte jusqu'en Éthiopie, de liens occultes entre les deux civilisations, etc. Il est complètement à côté de ses pompes, mais finalement il n'a pas tout à fait tort.

Les PJ vont pouvoir commencer à rassembler les pièces du puzzle. Moyennant un jet d'Histoire, il est possible d'identifier la tunique des momies comme celle de chevaliers francs de la Première Croisade. Mais qui sont ces croisés qui sont venus mourir en Éthiopie ? À l'époque, aucun européen n'était censé connaître cette région. Moyennant un second jet d'Histoire, les PJ se souviennent de la légende du Prêtre Jean. Vous pouvez, si sous le souhaitez, pallier l'ignorance des personnages en insérant dans la petite bibliothèque qui se trouve dans la tente de Lairisse un ouvrage d'histoire africaine où elle se trouve relatée.

Souvenirs, souvenirs

Après la découverte des momies, expliquez aux joueurs que leurs personnages ont la possibilité d'aller chercher des informations en se remémorant leur vie passée (noms, événements, détails sur le Grand Projet, lieux, mais aussi formules magiques). Pour ce faire, ils doivent vous dire, aussi précisément que possible, ce qu'ils cherchent. L'information donnée ne peut être que la réponse à une question précise. Il n'y a pas besoin de jet de dés, les souvenirs reviennent tous seuls.

Bien sûr, il y a une contrepartie. Faites un jet de Santé Mentale pour l'investigateur.

En cas d'échec, il perd 1d3 points de SAN, mais ce n'est pas tout. Notez le nombre de fois où il a fait appel à ses souvenirs (se remémorer un sortilège compte non pas pour une, mais pour trois fois). Chaque fois que l'Investigateur consulte sa mémoire, opposez sur la table de résistance le Pou du personnage au nombre de souvenirs déjà récupérés. Si le jet échoue, le personnage bascule du « côté obscur ». Tous ses souvenirs lui reviennent en bloc.

Son ancienne personnalité remonte entièrement à la surface, il est de nouveau un vassal du Prêtre Jean. Informez discrètement le joueur de cet état de fait.

Il peut vouloir continuer à jouer son personnage (ce qui risque de poser des problèmes aux autres PJ). Sinon, l'ex-Investigateur devient un PNJ. Le joueur peut récupérer Abba Jérôme, Rioux ou Lairisse.

LE PIÈGE

Deux jours environ après la découverte des momies, un messenger se présente aux PJ. C'est un jeune Amhara nommé Arabe. Il dit être au service d'un prêtre européen, le père Giacomo, qui désire s'entretenir avec les Investigateurs. Arabe ne sait rien des motivations de son patron, mais il pourra le décrire comme « un homme très savant et très bon ».

Les Investigateurs arrivent après une journée de voyage dans la mission du père Giacomo. Elle comprend une petite église, des bâtiments d'habitation, de nombreux communs dans lesquels le père Giacomo et deux autres membres de la Compagnie de Jésus soignent, aident, et enseignent gratuitement aux populations environnantes.



Le père Giacomo a quitté son Italie natale pour l'Éthiopie alors qu'il était encore un jeune jésuite. Cela fait près de quarante ans qu'il vit au Gojjam. Il connaît remarquablement bien la région, il parle et écrit l'amharique et le guèze. C'est un homme respecté pour son érudition et sa droiture morale. Il possède même une certaine influence sur le ras Haylu. Depuis qu'il habite la région, il s'intéresse aux croyances secrètes et à certaines pratiques rituelles « sataniques ».

Il a ainsi découvert l'existence de Beth Kidan. Il sait peu de choses sur l'aspect matériel de la secte, mais il est convaincu que quelque chose d'abominable se prépare, et il est prêt à tout pour l'éviter... y compris à éliminer physiquement les PJ (l'un des ouvriers du chantier est venu lui parler d'eux, et il a sauté aux conclusions). Le père Giacomo accueille les personnages avec simplicité. Avant tout, il les invite à visiter l'église. Une fois à l'intérieur, il insiste lourdement pour les confesser. Il veut en effet que leur âme soit en paix avant qu'ils ne meurent. Qu'ils acceptent ou non cette extrême-onction déguisée, le père Giacomo finit par s'absenter: il prétend aller chercher quelque chose dans la sacristie. Mais son absence dure. Au moment où les personnages commencent à se demander ce qui se passe, un groupe d'Amharas armés de machettes entre dans l'église par une porte latérale.

Toutes les portes de l'église ont été fermées à clé. Le combat se engage, furieusement. Les Investigateurs sont dans des sales draps. S'ils restent dans l'église, ils risquent de se faire massacrer (leurs agresseurs peuvent recevoir des renforts). Après quelques rounds de combat, ils réalisent qu'ils peuvent fuir en brisant un vitrail (à coup de statue, de banc ou autre). Une course poursuite épuisante s'engage. Faites-la durer une journée entière. Harcelez les Investigateurs, qu'ils en viennent à haïr leurs poursuivants. Lorsqu'ils n'en peuvent plus et qu'ils sont à deux doigts de se faire tous massacrer, faites intervenir la cavalerie.

Retrouvailles

Soudain, des cavaliers armés de fusils, de sabres et de boucliers viennent à la rescousse des personnages (il y en a autant que d'Investigateurs). Les nouveaux arrivants sont sans pitié, et se battent comme des lions. D'étranges lions, en vérité! L'un d'eux marmonne quelques phrases, puis de longs serpents jaillissent de ses mains (Mains de Colubra, p.155 de l'AdC). Le Amharas se font massacrer. Puis leurs sauveurs se tournent vers les Investigateurs. Les PJ ont déjà vu leurs visages, momifiés, dans le temple de Dabra Salam. Ce sont les compagnons de Zakarias. Celui qui semble être leur chef se tourne vers eux et déclare: « Après huit siècles de sommeil, nous voilà réunis ». Les Investigateurs qui font appel à leurs souvenirs peuvent se remémorer son nom: Eskender un grand guerrier, un très bon chasseur. Ceux qui veulent aller plus loin se souviennent d'une chasse où ce sont les vassaux du Prêtre Jean qui avaient sauvé la vie à Eskender et ses compagnons. Si on leur rappelle ce souvenir, le visage des Éthiopiens s'éclaire d'un sourire. Eskender serre un des personnages contre son cœur et éclate de rire: « frère, comme il est bon de te revoir ». Les personnages sont à la fois surpris et troublés,

comme s'ils retrouvaient de vieux amis (jouez le plus possible sur l'ambiguïté de la situation).

Selon l'attitude des PJ, les retrouvailles sont plus ou moins chaleureuses. Quoi qu'il en soit, ils sont emmenés jusqu'à Dabra Hayq, le monastère où la secte s'est installée.

DANS LA GUEULE DU LOUP

Le monastère de Dabra Hayq est situé sur une formation géologique qu'en Éthiopie on appelle un « amba », un plateau rocheux entouré de falaises abruptes, qui forme une forteresse naturelle. On ne peut y accéder qu'à l'aide de cordes, et au prix d'une escalade périlleuse (jet de Grimper, à +30% avec les cordes). Autrefois, le monastère était occupé par une communauté de moines (l'église orthodoxe d'Éthiopie, qui n'a pas grand-chose à voir avec l'église catholique romaine, a toujours été très vivace. Il existe de très nombreux monastères de ce genre). Maintenant, c'est le repaire d'une bande de fous furieux.

Il y a une église et quelques bâtiments communs, mais l'essentiel de l'espace est composé de petites maisons, l'équivalent des cellules des moines européens. Le tout est en pierre. Ce ne sont que murets, maisonnettes accolées les unes aux autres, dans un dédale de bâtiments et de ruelles où il est facile de se perdre. Le monastère est habité par une centaine de fidèles des Grands Anciens. Les PJ sont installés dans des maisonnettes mitoyennes. Le confort est spartiate. S'ils sont blessés, on les soigne. S'ils sont affamés, on les nourrit. S'ils sont fatigués, on les laisse se reposer. Puis on les conduit à Zakarias. La rencontre a lieu à la nuit tombée, dans l'ancienne église. Celle-ci a été profanée par les membres de la secte, et les étoiles que l'on aperçoit au travers de la toiture effondrée semblent briller étrangement. Zakarias se tient debout au centre de l'église. Grand, osseux, un profil d'aigle, il est drapé dans une tige blanche et s'appuie sur un grand bâton. Zakarias est un sorcier extrêmement puissant. Il l'était déjà il y a huit cents ans, et il a fait des progrès depuis.

Zakarias accueille les Investigateurs dans l'église. Il y a aussi les autres fidèles de Beth Kidan et les compagnons de Zakarias réincarnés. Tout ce monde discute ferme. Un groupe, mené par un certain Filpos, est décidé à se débarrasser des Investigateurs. Un autre groupe, mené par un certain Mikael, est dans l'expectative. Un troisième groupe enfin, minoritaire, est enchanté de la venue des PJ: il est conduit par Eskender (si les PJ ont bien joué lors de la première rencontre, Eskender sera leur guide et leur protecteur). L'ambiance est donc houleuse. Au milieu, Zakarias ne dit rien. Il ne veut pas révéler que les Investigateurs sont indispensables eux seuls en effet peuvent « révéler » le prêtre Jean, lui faire retrouver la mémoire. Donc, Zakarias attend. Les trois groupes vont se livrer à une petite guerre politique, dont l'issue dépend du comportement des Investigateurs. On les met d'ailleurs rapidement à l'épreuve. Zakarias leur demande (« ordonne » serait plus juste) de faire dégager Lairisse et ses ouvriers de Dabra Salam.

Pour ce faire, les Investigateurs sont accompagnés des fidèles de Zakarias et de quelques membres de la secte.

Au temple, c'est aux PJ de se débrouiller pour convaincre Lairisse de partir. Ils peuvent lui faire comprendre qu'un danger terrible menace le chantier et qu'une bande de fous furieux s'apprête à massacrer tout le monde, mais ils ont intérêt à apporter quelques preuves, et à faire attention aux oreilles indiscrettes. S'ils font preuve de sensibilité, ou pire s'ils font exprès de rater cette mission, leur comportement est rapporté à Zakarias. Filpos demande leur condamnation à mort. Zakarias refuse, mais Filpos est tout à fait susceptible de faire du zèle...

En agissant finement, les Investigateurs permettent à Beth Kidan de récupérer le temple sans verser trop de sang et en sauvant leur peau. À partir de ce moment, ils en apprennent plus sur la secte, le complot et sur le rôle de chacun dans le Grand Projet. S'ils n'ont pas fait appel à leurs souvenirs, ils peuvent comprendre, petit à petit, la nature de ce dernier. Distillez les indices et les petites phrases. Eskender, rêveur, leur parle du moment où les eaux recouvreront la terre, où seuls les hauts plateaux émergeront. Un autre évoque le nouveau royaume du Prêtre Jean, protégé par les eaux.

Dès qu'ils ont prouvé à Beth Kidan qu'ils sont bien, eux aussi, des adorateurs des Grands Anciens (cela peut imposer, si vous êtes d'humeur taquine, quelques actions pénibles: sacrifices humains, invocations de monstres, etc.), les personnages ont accès, entre autres, à la bibliothèque du monastère. Celle-ci contient de nombreux manuscrits impies, réunis par les sectateurs depuis quelques dizaines d'années. Parmi eux, on trouve de nombreux textes sur les dieux telluriques, les chthoniens, Shudde M'ell, et surtout un ouvrage écrit par Zakarias lui-même alors qu'il retrouvait la mémoire de sa vie passée. Le manuscrit en question est dans une niche, à même le mur de la bibliothèque, protégé par une grille. Il est présenté comme un recueil de prophéties et de révélations effectués par Zakarias. Mais on refuse aux Investigateurs le droit de le lire... ce qui devrait justement, les pousser à vouloir y jeter un coup d'oeil. Le consulter n'est pas chose facile: il y a toujours quelqu'un à la bibliothèque, Filpos surveille discrètement les Investigateurs, et seul Zakarias a la clef de la niche.

Le meilleur moyen est de s'introduire de nuit dans la bibliothèque, de forcer la serrure de la grille et de lire rapidement le texte en espérant que personne ne les surprendra. Bien sûr, il est écrit en guèze. Il faudra sans doute que l'un des Investigateurs fasse appel à ses souvenirs pour récupérer cette compétence, à moins qu'Abba Jérôme ne soit toujours en vie et ne leur fasse la traduction. Sa lecture est édifiante, puisqu'il y est dit que « lorsque Jean reviendra, il aura tout oublié de notre terre d'Éthiopie, de notre projet, du grand royaume. Et même si dans le secret de son cœur, il sera toujours dévoué aux Dieux Très Anciens, il faudra lui rendre la mémoire. Ses vassaux viendront le chercher. Ils l'accueilleront. Et Jean, à leur vue, redeviendra celui qu'il était, mon frère dans l'adoration des dieux des ténèbres, le prêtre blanc aux immenses pouvoirs ». Bref, c'est grâce aux Investigateurs que Jean redeviendra le Prêtre Jean, l'égal de Zakarias.



Si les Investigateurs n'ont pas été démasqués, Zakarias finit par leur faire complètement confiance (il a de toute façon besoin d'eux). Il les convoque et leur impose une dernière tâche retrouver le Prêtre Jean... Il préfère cacher le rôle qu'ils doivent jouer dans son « réveil » et prétexte simplement que ce sont eux qui doivent l'accueillir.

QUE FAIRE?

Zakarias a réussi à localiser Jean. Il se trouve à Addis-Abeba. Il demande aux PJ de le ramener au monastère, et les laisse quitter librement le repaire de Beth Kidan.

À ce stade, c'est aux PJ de prendre l'initiative. Plusieurs options s'offrent à eux:

- Aller chercher le père Giacomo, le persuader de leur bonne foi et s'allier avec lui. Avec un minimum de sincérité, ils pourront convaincre le jésuite.

- Trouver le prêtre Jean et l'éliminer. C'est a priori la meilleure option, et c'est celle que leur conseillera Giacomo s'ils lui demandent conseil.

- Tenter de quitter l'Éthiopie. Sans eux, Jean ne regagnera pas ses anciens pouvoirs et le plan échouera: c'est un raisonnement logique, mais c'est sans compter sur Zakarias et les membres de la secte, qui feront tout pour les retrouver. S'ils procèdent ainsi, les personnages ne seront jamais tranquilles. Si vous ne voulez pas mener cette option jusqu'à son terme, vous n'avez qu'à déclencher une rencontre fortuite entre les PJ et Gilbert Massiet du Biest/le Prêtre Jean (voir plus loin). Sur le bateau qui quitte l'Éthiopie, les Investigateurs rencontrent le diplomate français. Celui-ci se métamorphose immédiatement, sa vie passée lui revient en mémoire, il met une chaloupe à la mer et gagne le monastère de Beth Kidan. Les PJ n'ont plus qu'à faire de même. La seule solution qui leur reste est d'aller voir le père Giacomo et de tenter d'obtenir son aide.

A LA RECHERCHE DU PRÊTRE

JEAN

Pour trouver la nouvelle incarnation de Jean, les personnages ont intérêt à faire un dessin ou une photo de son visage. (Ils peuvent retourner voir la momie au temple ou faire appel aux souvenirs de leurs vies passées.) Munis de cet indice, ils se rendent à Addis-Abeba, où Zakarias a localisé Jean. Libre à vous d'organiser l'enquête à votre guise. Les personnages devront s'introduire d'une façon ou d'une autre dans la communauté européenne de la capitale et y jouer à « connaissez-vous cet homme? ». C'est le moment de faire resurgir le pénible mais utile Germain Lumignon. Si les PJ ne s'en sortent pas, le MJ peut leur mettre sous les yeux un journal local où se trouve la photo de l'homme qu'il cherchent, assortie d'un court article sur ses activités.

Gilbert Massiet du Biest est un brillant diplomate français qui a cessé de travailler pour son pays. Il est devenu le conseiller militaire du régent Tafari Makonnen. C'est un homme intelligent et cynique. Il est bien connu de la communauté européenne d'Addis-Abeba, mais il n'est guère mondain et reste la plupart du temps au palais impérial, où il habite.

Pour l'instant, Gilbert Massiet du Biest ignore tout de son ancienne vie et de ses anciens pouvoirs. C'est la vue de ses anciens compagnons qui déclenchera la métamorphose. Il se souviendra alors en bloc de son passé, des ses sortilèges et de la tâche qui l'attend. Il s'empressera alors de rejoindre Zakarias.

Il n'est pas facile d'accéder au conseiller de Tafari Makonnen. Les PJ peuvent essayer d'obtenir un rendez-vous, mais ils vont devoir faire antichambre pendant des semaines. Une opération commando dans le palais impérial est des plus hasardeuses. La meilleure occasion se présente quelques jours après leur arrivée en ville. Germain Lumignon leur apprend qu'il s'apprête à participer à une chasse de gala organisée par le régent. Tout le gratin européen, diplomates et autres s'y trouvera, ainsi que certains ras des régions avoisinantes. A priori, les PJ ne sont pas invités. Ils devront jouer de finesse pour obtenir une invitation, quitte à se faire passer pour des aristocrates britanniques, de riches entrepreneurs américains ou autre. La chasse se déroule dans une petite vallée, à proximité d'Addis-Abeba. Le régent y participe, entouré de sa garde personnelle. Le reste de la troupe est constitué d'environ deux cents personnes la haute société d'Addis-Abeba, plus de nombreux serviteurs. Tout ce monde s'égaille dans un joyeux fouillis mondain. Les chasseurs se dispersent dans la vallée. Les femmes pique-niquent à l'ombre des chênes verts, les hommes rient fort et avancent fusil à l'épaule. Les PJ auront tout loisir de traquer Gilbert Massiet du Biest, qui évite les mondanités et qui, à un moment donné, se retrouve seul dans un petit bois... Quoi qu'ils fassent et malgré leurs efforts éventuels pour rester inaperçus, Gilbert les aperçoit. Ils deviennent immédiatement Jean et s'approche vers eux en toute confiance, prêt à embrasser ses fidèles compagnons. S'ils tentent de l'abattre, il fait appel à ses sortilèges pour encaisser les coups. Comprenant que le vent a tourné et que ses vassaux ont changé de camp, il riposte et vide son fusil sur eux, puis il se lance à la recherche d'un moyen de s'enfuir au plus vite. Sa route croise celle du ras Haylu qui, accompagné d'une suite restreinte, chasse tranquillement. Jean se précipite vers l'un de ses serviteurs, lui arrache son arme des mains et abat à bout portant l'un des conseillers du ras pour lui voler sa monture. Le ras Haylu ordonne qu'on l'arrête. Un combat commence, où Jean n'hésite pas à faire usage de ses nouveaux pouvoirs magiques. C'est à ce moment que les PJ peuvent intervenir et sauver la vie du ras et de ses conseillers. Sous l'attaque de ses anciens vassaux, Jean doit en effet décamper, et il disparaît rapidement.

LE FINAL

Maintenant, tout est question de rapidité. Jean et Zakarias commencent l'invocation dès que possible. Si les PJ se sont mal débrouillés, il leur reste à contacter le père Giacomo et le ras Haylu. Cela prendra du temps...

S'ils ont sauvé le ras Haylu, celui-ci, reconnaissant, les invite dans son palais de Dabra Markos. Ils y rencontrent le père Giacomo. Après moult discussions, le jé-

suite et les PJ peuvent convaincre le puissant ras d'intervenir. Ce dernier veut bien envoyer des soldats pour exterminer « cette vermine ». Mais il lui faut le temps de réunir ses troupes. N'est-il pas déjà trop tard? Si les PJ se rendent au monastère, ce dernier est vide... Les fidèles sont réunis au temple de Dabra Salam, la cérémonie a commencé.

Pendant cette dernière scène, le rôle des PJ est de retarder la cérémonie en attendant l'intervention de l'armée du ras. La situation est la suivante. L'invocation dure environ 24 heures (un détail que les PJ peuvent se remémorer en puisant dans leurs souvenirs). Elle a lieu dans la salle secrète du temple (voir le plan). Quand ils arrivent, elle est déjà commencée depuis six heures. Trois sentinelles dissimulées gardent le chemin qui mène au temple. Elles sont peu vigilantes. Il y a environ 80 fidèles à l'intérieur, vêtus de toges noires et le visage couverts par des masques rituels en bois. À cela s'ajoutent les compagnons de Zakarias, Zakarias lui-même et Jean. Deux objets sacrés (le sceptre de Zakarias et l'épée de Jean) sont nécessaires pour la fin de la cérémonie (information accessible grâce aux souvenirs). En attendant d'être utilisés, ces objets se trouvent dans la salle des momies, sous la protection de sept gardes, cinq armés de machettes et deux de fusils. Enfin, plus la cérémonie avance, plus la terre tremble.

Aux PJ de trouver un moyen de retarder l'invocation. Voici quelques suggestions:

- Éliminer les sentinelles.
- Assommer des fidèles et revêtir leur accoutrement pour s'introduire dans le temple.
- Voler l'un des objets sacrés et s'enfuir avec ou essayer de le détruire.
- S'introduire parmi les fidèles et lancer, une contre-invocation (il est possible de se « souvenir » du sort de Renvoi).
- Foncer dans le tas (option suicidaire, vu le nombre de fidèles et le pouvoir des sorciers).

- Dynamiter le temple (hasardeux, car ils risquent d'obstruer l'entrée du temple et d'isoler les fidèles, qui pourront continuer l'invocation à l'abri de l'intervention du ras).

- Rejoindre ouvertement leurs « frères », dire qu'ils sont revenus et qu'ils sont de leur côté (option très délicate ils devront prouver leur bonne foi).

À vous d'apprécier la performance des PJ. Si vous estimez qu'ils ont accumulé les bêtises ou qu'ils sont restés inactifs, l'invocation réussit, avec de terribles conséquences. S'ils ont fait preuve d'astuce et d'efficacité, faites intervenir l'armée du ras au bon moment, l'invocation est sur le point de réussir, la terre tremble de plus en plus, un mugissement assourdissant sort des tréfonds du sol, les fidèles hurlent... et le premier coup de fusil retentit. Trois cents cavaliers armés investissent le temple. Malgré une défense acharnée, les fidèles sont débordés par le nombre et exterminés (pour corser le tout, vous pouvez faire intervenir au moins un chthonien). Zakarias et Jean font des ravages dans les rangs ennemis, mais il ne peuvent s'enfuir. Blessés de toutes parts, diminués, ils deviennent des proies moins difficiles: donnez alors aux PJ une chance de les tuer.

Après la mort de Jean et de Zakarias, le calme revient. Les PJ en ont fini avec leur cauchemar éthiopien. Ils peuvent essayer de retrouver une vie normale, de retourner, chez eux, de reprendre leurs occupations... à moins que cette aventure ne soit que le pré-



lude d'un séjour des Investigateurs dans l'Afrique des années 20, une Afrique assurément cthulhoïde et dangereuse.

LES PNJ

Abba Jérôme

Abba Jérôme est un Amhara de petite taille, fin, portant une toge éthiopienne, un chapeau, des pantalons et de magnifiques guêtres jaunes. Il ne se sépare jamais d'un vieux parapluie à bec de canard: bref, Abba Jérôme est un peu ridicule et facilement repérable...

FOR 09 DEX 15 INT 13 CON 16
APP 10 POU 12 TAI 08 EDU 20
SAN 50 PV 12

Armes: Aucune.

Compétences: Amharique 80%, Guèze 70%, Histoire 40%, Bibliothèque 30%, Anthropologie 20%,

Baratin 50%, Fuir comme un lapin éthiopien 80%, Se cacher en tremblant 70%.

Six Danakils coupeurs de bourses

FOR 12 DEX 14 INT 10 CON 13
APP 09 POU 10 TAI 11 EDU 10
SAN 50 PV 12

Armes: Fusils 60%, 2d6; Couteau 55%, 1d6

Marcel Lairisse, archéologue

Âgé d'une quarantaine d'années, Marcel Lairisse est un archéologue brillant et plein d'avenir, mais il est un peu dépassé par le chantier qui l'occupe actuellement. Un peu rond, brun, il porte la moustache, fume d'infâmes cigarettes brunes, et ne quitte jamais le gros pull que sa mémé lui a tricoté.

FOR 09 DEX 11 INT 17 CON 12
APP 10 POU 14 TAI 11 EDU 20
SAN 50 PV 12

Armes: Cal.32 (pistolet) 45%, 1d8.

Compétences: Anthropologie 30%, Archéologie 80 %, Histoire 60%, Bibliothèque 65%, Monter à cheval 30 %, TOC 30%.

Le père Giacomo, jésuite chasseur de méchants cthulhoïdes

67 ans, 1,69m.

C'est un homme de petite taille, sec, les cheveux blancs en brosse, toujours vêtu d'une soutane noire. Malgré ses quarante ans en Éthiopie, il parle toujours avec un fort accent italien.

FOR 10 DEX 11 INT 16 CON 13
APP 14 POU 17 TAI 09 EDU 17
SAN 80 PV 11

Armes : Aucune.

Un tas d'Amharas armés de trucs qui coupent et qui font mal

Ils sont deux fois plus nombreux que les Investigateurs.

FOR 13 DEX14 INT 10 CON 13
APP 09 POU 10 TAI 12 EDU 12
SAN 50 PV 13

B/M dom. +1d4

Armes: Machettes 60%, 1d6.

Zakarias

FOR 09 DEX 11 INT 15 CON 11
APP 13 POU 19 TAI 13 EDU 19
SAN 00 PV 12

Armes: Bâton 50%, 1d6 (enchanté avec Enchanter une canne).

Compétences: Amharique 90%, Occultisme 65%, Mythe de Cthulhu 40%, Histoire 40%, Persuasion 60%.

Sortilèges: Contacter un chthonien, Contacter Nyarlathotep, Atrophie d'un membre, Cauchemar, Déflagration mentale, Domination, Enchanter une canne, Invulnérabilité, Poigne de Nyogtha, Suggestion mentale (et autres, à votre bon vouloir).

Gilbert Massiet du Biest/le Prêtre Jean

Âgé de 44 ans, élégant, de grande taille, le visage fin, les cheveux blonds mi-longs.

FOR 11 DEX 10 INT 16 CON 09
APP 15 POU 19 TAI 14 EDU 18
SAN 50 PV 12

Compétences (une fois devenu Jean seulement): Occultisme 65%, Mythe de Cthulhu 60%, Histoire 80%.

Plus, bien entendu, Persuasion, Baratin, Anglais, Français, Amharique, etc.

Sortilèges (une fois devenu Jean seulement): Invoquer Shudde M'ell, Invoquer un chthonien, Immunisation, Malédiction de la pierre, Poing de Yog-Sothoth, Signe rouge de Shudde M'ell.

