Chroniques Oubliées

Cthulhu

LIVRET 5



Quintessence

Aventure 4 - Extinction 23°N 0°W

Ludovic GALLARD - Ludovicgallard@gmail.com - Jeton OFFERT interdit



Quintessence, Une campagne pour CO Cthulhu

Par Laurent "Kegron" Bernasconi

Aventure 4 - Extinction 23°N 0°W

«Les sciences, chacune s'évertuant dans sa propre direction, nous ont jusqu'à présent peu nui. Un jour, cependant, la coordination des connaissances éparses nous ouvrira des perspectives si terrifiantes sur le réel et sur l'effroyable position que nous y occupons qu'il ne nous restera plus qu'à sombrer dans la folie devant cette révélation ou à fuir cette lumière mortelle pour nous réfugier dans la paix et la sécurité d'un nouvel obscurantisme.»

Howard Phillips Lovecraft, L'Appel de Cthulhu (1926)

Cette dernière aventure est d'une structure plus linéaire que les précédentes, car il s'agit d'un voyage. Un voyage de tout repos, comme vous pouvez vous en douter ! Les PJ étant pressés par le temps, ils n'ont pas vraiment le choix des moyens ou de l'itinéraire, c'est pourquoi la présentation des événements est chronologique.

Accessoirement, ce scénario va aussi apprendre aux joueurs (et aux MJ débutants) que dans les aventures du Mythe de Cthulhu, la plupart du temps, lorsque l'on rencontre de puissants adversaires, on ne se bat pas. Parfois on négocie mais le plus souvent on fuit ! De manière générale, il faut savoir choisir ses combats.

En quelques mots...

À peine ressortis de la villa Paterson, les PJ apprennent qu'il est trop tard pour se rendre à temps sur le lieu de l'invocation. C'est alors que le docteur Stemfield dévoile sa présence et propose à ses anciens ennemis un raccourci sous-marin via l'Atlantide. Enfin, d'Alger au Sahara, les PJ devront déjouer les pièges des différentes factions qui cherchent à les empêcher d'arriver à temps sur le lieu du grand final.

Fiche technique

ACTION ★★★
AMBIANCE ★★☆
INTÉRACTION ★★☆
INVESTIGATION ★☆☆

Niveau : 7

Ambiance :
Abyss
La momie
Indiana Jones

Introduction

Le destin de Nellie

Nellie Bly est sortie de la Villa Paterson une semaine avant les PJ. Elle s'est alors retrouvée seule, ne sachant pas ce que les personnages étaient devenus. Un moment très difficile, surtout lorsqu'elle a réalisé à quelle date elle avait réussi à s'échapper et pris connaissance du moment et du lieu de l'invocation finale. Hélas, son état de santé s'était dégradé. Son insuffisance respiratoire s'est en effet aggravée et muée en grave pneumonie. Dès lors incapable de voyager, elle ne pouvait pas davantage rester dans cette maison synonyme de terreur. Elle s'est donc installée à l'hôtel McAlpin et a laissé un message aux PJ sur la table basse en espérant qu'ils arriveraient à temps, mais sans grand espoir.

C'est le docteur Stemfield qui a trouvé ce message. Et il y a deux jours, il a rendu visite à Nellie. Il a toutefois laissé le message là où il l'avait trouvé afin que les personnages puissent eux-aussi localiser la journaliste.



L'hôtel McAlpin

15 janvier 1922 - Libres !

Les PJ sont de retour dans la Villa Paterson le 15 janvier 1922. À l'intérieur, rien n'a bougé, à une exception près : Nellie a récupéré ses affaires. Dans la Villa, ils ne peuvent s'empêcher de ressentir un sentiment d'oppression. Il leur est difficile de supporter plus longtemps cet endroit où ils ont été prisonniers.

Le seul indice est le message de Nellie. Nous partons donc du principe qu'ils se rendent à l'hôtel McAlpin à New York (Broadway 34th Street).

La date

À la gare d'Amityville, demandez aux PJ un test de PER difficulté 15. Ceux qui réussissent aperçoivent la date sur le journal qu'agite le jeune vendeur de journaux: 15 janvier 1922... Ils comprennent alors qu'ils ont perdu presque **une année** dans le labyrinthe.

Demandez-leur un **test d'INT difficulté 10**. Ceux qui réussissent réalisent qu'il leur est matériellement impossible de se rendre au beau milieu du Sahara en douze jours (voir aussi à ce sujet le paragraphe suivant). Ils se rappellent alors l'avertissement de l'Homme en noir et celui-ci prend tout son sens :

« Refusez ma proposition et vous assisterez impuissants à la fin de votre monde. » Nyarlathotep avait déjà tout prévu, il se joue de vous !

À la suite de cette révélation demandez à tous les PJ un **test de choc difficulté 10** (perte de 1 PC en cas d'échec).



La reine Laret en pleine transformation!

Hôtel McAlpin

Objectif de la scène

Ici, au-delà des retrouvailles avec Nellie Bly dans le monde réel, l'objectif est d'introduire le grand retour du bon docteur Stemfield, le Némésis de la première campagne *Chroniques Oubliées Cthulhu*, qui devient ici un allié. Prenez le temps qu'il faut pour mettre en scène ce *twist* surprenant, énervant, frustrant pour les joueurs. Si les PJ sont furieux au début de la scène, très bien. Mais votre rôle est de leur faire comprendre que la proposition de Stemfield est la seule à même de sauver le monde.

Si l'ensemble paraît trop téléphoné pour votre table, nous vous proposons une autre option au paragraphe « Laissez les mijoter ».

L'hôtel

À son ouverture en 1912, l'hôtel McAlpin était le plus grand au monde, doté de 25 étages et pouvant accueillir jusqu'à 2 500 clients.

À la réception, si les PJ demandent à voir Nellie Bly, on leur répond que Mme Bly est souffrante et qu'elle ne reçoit pas. Toutefois un **test de CHA difficulté 15** suffit à convaincre la réceptionniste d'appeler la chambre. Dans ce cas, Nellie demande à les voir. En cas d'échec, la réceptionniste leur demande s'ils veulent donner leurs noms et laisser un message.

Si les personnages donnent leurs vrais noms, l'employée les compare avec ce qui est écrit sur un papier inséré dans le registre. Son regard s'éclaire et elle annonce qu'ils sont attendus. Elle sonne un groom qui guide les PJ vers un ascenseur et jusqu'à une chambre au 14e étage. Lisez ou paraphrasez ce texte :



Docteur Stemfield

Au moment où vous suivez le jeune homme en livrée dans l'ascenseur, un homme de belle stature dans un costume chic se faufile entre les portes au dernier moment. Les étages défilent et vous êtes maintenant certains de l'avoir déjà vu, mais vous n'arrivez pas à vous rappeler où et quand. Lorsque les portes s'ouvrent enfin, il vous emboîte le pas d'une démarche légèrement claudicante.

Le retour de Stemfield

Si un PJ réussit un **test d'INT difficulté 15**, il reconnaît le jardinier de la maison de Stemfield (Jeremiah Pick). S'ils l'interpellent, il se présente.

« Bonjour. Je vous prie de pardonner mon intrusion, mais il est également très important que je puisse m'entretenir avec vous et Mme Bly. Cela fait plusieurs jours que je guettais votre arrivée. À vrai dire vous êtes en retard, très en retard et la situation est urgente. Vous avez besoin de moi, alors entrons pour discuter si vous le voulez bien. Il vous tend la main : vous me connaissez sous le nom de Stemfield, docteur Melkior Stemfield. »

Dès que les PJ reconnaissent le jardinier, que ce soit par un effort de mémoire ou parce que Stemfield se présente, tous les indices convergent et les PJ font le rapprochement avec les autres rencontres :

- le jardinier devant la maison du rampant des angles ;
- l'homme à la démarche claudicante qui s'enfuit dans la nuit après le flash-back à l'asile d'Amityville.

La même personne, habitée par l'esprit du docteur. Lorsque les personnages réalisent que non seulement Stemfield n'est pas mort mais qu'il a pris possession d'un autre corps, ils doivent réussir un **test de choc difficulté 10** ou perdre 1 PC.

Retrouvailles houleuses

Si les PJ font un esclandre, Stemfield donne une pièce au groom et lui fait signe de dégager, ce que le gamin fait sans discuter. Ensuite il joue son va-tout et leur dit de mémoire :

« Rendez-vous au 98 Ocean Avenue, Amityville, aujourd'hui à 16 heures. Quelqu'un a besoin de votre aide. Et vous avez besoin de son aide pour comprendre ce qui vous arrive, ces cauchemars et la folie qui rôde. Soyez discrets.

Vous vous en rappelez ? C'est moi qui ai écrit ce message. Depuis le début, je vous aide, je vous protège, je vous guide. Vous avez eu deux bonnes fées qui ont veillé sur vous en coulisses : d'abord Mme Bly et, après sa disparition, moi-même. Alors un peu de reconnaissance ne nuirait pas, non ?

Entrez, je vous en prie, nous avons besoin de discuter en compagnie de Mme Bly. »

Stemfield est un pragmatique. Même si un PJ lui fiche un bon coup de poing en souvenir du naufrage du *Princess of Olympus*, il ne le prend pas mal, se contentant d'un « *fair enough* » flegmatique.

Rencontrer Nellie

Lorsque les PJ entrent enfin dans la chambre, lisez ou paraphrasez ce texte :

Nellie est alitée, le visage pâle, les traits tirés, mais lorsqu'elle vous aperçoit, un sourire de joie éclaire sa physionomie et elle semble déjà aller mieux. Elle pousse un immense soupir de soulagement.

« Entrez, prenez des chaises, nous avons beaucoup à nous dire et peu de temps. Vous pouvez encore sauver le monde ! »

Elle essaye de se lever, mais à peine redressée, elle est prise d'une quinte de toux qui la plie en deux. Finalement, elle reste assise sur le lit.

Menez le dialogue comme bon vous semble, mais voici les éléments importants qui y figureront probablement.



Nellie Bly à la fin de sa vie

Quand êtes-vous ressortie de la Villa Paterson ?

« Je suis ressortie de la Villa Paterson seule, le 8 janvier, soit une semaine avant vous. Je ne sais pas pourquoi, sans doute parce que j'ai été emprisonnée la première. Le temps semble avoir subi des distorsions dans le labyrinthe, à moins que ce ne soit Yog-Sothoth. J'étais désespérée et malade. Je suis venue m'installer ici pour fuir ces murs maudits. Je me suis dit que j'allais assister impuissante à la fin du monde. J'ai cru devenir folle. »

Et le docteur Stemfield ?

« Il est venu me voir, il y a deux jours. Il a trouvé mon message dans la Villa (Stemfield hoche du chef). Il m'a dit que si vous reveniez rapidement, tout n'était pas perdu. Il connaît un moyen pour vous faire traverser l'Atlantique en un seul jour. Je le laisserai vous expliquer, mais je crois que nous n'avons pas le choix. »

Et par des moyens conventionnels ?

Le prochain transatlantique New York-Marseille part dans cinq jours et la traversée en prend quatre. Reste encore la traversée Marseille-Alger pour arriver en Afrique du Nord. Impossible. »

La traversée du Sahara ?

« D'Alger à Touggourt, les Français ont construit un chemin de fer, c'est la partie la plus simple du voyage. Vous ne devriez en avoir que pour une journée. À partir de Touggourt en revanche, les choses sont beaucoup plus compliquées. Normalement, pour traverser le désert, il faut une caravane de dromadaires et une escorte armée à cause des rezzous, des sortes de groupes armés, des pillards. Mais une caravane de ce type mettrait un mois pour arriver là où vous devez vous rendre.

Par chance, Nyarlathothep a sous-estimé l'inventivité humaine et le progrès. En cherchant des renseignements sur le parcours, j'ai trouvé cet article récent d'un journal français. »

Nellie sort un article de presse en français qu'elle leur traduit si besoin.

« Première traversée du Sahara en automobile.

Ce 5 novembre 1921, huit voitures Citroën sont parties pour Touggourt en Algérie en mission d'essai dans le but de préparer la traversée de Touggourt à Tombouctou en passant par l'inaccessible et mortel désert du Tanezrouft. La mission sera réalisée à bord de véhicules munis de chenilles Kégresse sous le commandement de Louis Audouin-Dubreuil. Durant cette reconnaissance, il sera chargé de constater l'aptitude des nouveaux véhicules à rouler sur le sol du désert et d'en apprécier la résistance. Plusieurs milliers de kilomètres seront par-

Aide de jeu

Vous pouvez donner l'aide de jeu C à vos joueurs. Elle correspond à l'article montré par Nellie.

Les fameux véhicules Citroën dotés de chenilles à l'arrière



courus et les observations réalisées permettront d'améliorer les véhicules afin d'affronter ce lieu hostile à l'homme où même les méhara peinent à progresser !

En photo. M. Kégresse fait la démonstration des capacités de franchissement de ses chenilles devant les usines Citroën.

Cinq de ces véhicules seront rapatriés en France pour les préparer à la glorieuse traversée, mais trois resteront à Touggourt afin de permettre au lieutenant Georges Estienne d'approvisionner les postes d'Ouargla, Inifel et In Salah (1 000 kilomètres) en prévision de l'exploit annoncé. »

Nellie suggère aux PJ d'essayer de trouver Louis Audouin-Dubreuil ou Georges Estienne pour leur emprunter un véhicule !

Vous nous accompagnez ?

« J'aurais tellement voulu... Mais soyons réalistes, dans mon état, je vous ralentirais. »

La proposition de Stemfield

Stemfield leur tient à peu près ce discours, que vous pouvez également jouer dans un dialogue improvisé:

« Comme vous le savez, j'ai des contacts étroits avec certaines entités anciennes qui peuplent les profondeurs sous-marines de notre monde, et ce depuis bien avant la première foulée de l'homme sur la terre ferme. Je ne suis pas un cultiste du grand Cthulhu, mais en tant qu'érudit je ne pouvais passer à côté de l'opportunité qui m'a été offerte de collaborer avec des formes de vie dont le niveau de connaissance ridiculise celui de l'humanité. Je place la connaissance au-dessus de tout le reste. Et que vous le croyiez ou non, j'essaye d'œuvrer pour l'élévation de l'humanité.*

Sachez qu'il existe un réseau de portails sous-marins sous l'océan Atlantique. Très probablement via l'Atlantide que d'aucuns appellent aussi la Lémurie perdue. Je peux vous y mener et vous donner les consignes pour ouvrir le passage vers la côte d'Alger. Je ne vous accompagnerai pas à travers les portails. L'honnêteté m'oblige à vous prévenir que, d'après les légendes anciennes, le lieu est maudit et protégé.

Si vous acceptez, je vous guiderai au premier portail et je vous fournirai les séquences de symboles destinées à ouvrir le suivant. Vous partirez en bateau demain lorsque le soleil sera à son zénith, du ponton

qui se trouve derrière la Villa Paterson. D'ici là, préparez-vous pour un voyage sous les flots, tout sera trempé et un sac vous encombrera. Vous pourrez acheter l'équipement dont vous avez besoin à Alger. Je vais vous confier de l'or, plus qu'il ne vous en faudra. »

*Si les PJ ont joué *Septembre rouge*.

Pour le MJ

Stemfield ne compte pas accompagner les PJ à travers le portail. S'ils insistent, il finit par leur avouer ceci :

« Le courage n'est pas ma qualité première et j'éprouve encore quelques difficultés à garder le contrôle de ce nouveau corps. Le portail déconnecte un court instant le corps et l'esprit de celui qui l'emprunte. Dans mon cas, cela serait très problématique, car je ne suis qu'une sorte de passager clandestin qui serait expulsé. »

Si les PJ en profitent pour échafauder un plan pour éliminer Stemfield en imaginant le faire passer à travers le portail manu militari, ils en seront quittes pour une déconvenue, car Stemfield ne sera pas présent (voir « Un voyage astral »).

Une fois leur accord obtenu, Stemfield prend congé des PJ et il les quitte sur ces derniers mots :

Faites de beaux rêves

Après le départ de Stemfield, les personnages voudront probablement préparer leurs affaires pour le lendemain. Le MJ devra gérer au mieux les idées des PJ pour préserver des affaires ou des armes de l'eau. N'hésitez pas à leur demander des détails sur les mesures qu'ils prennent. Dans tous les cas, ils ont très peu de temps à leur disposition pour trouver du matériel qui sorte de l'ordinaire.

Enfin, demandez dès à présent aux joueurs quel PJ porte la clef d'argent sur lui. Cela met toujours un peu la pression et vous n'aurez plus besoin de le faire lorsque cela deviendra vraiment important...

Finalement, Nellie leur offre une nuit à l'hôtel dans des chambres adjacentes à la sienne. Elle suppose qu'eux non plus n'ont pas très envie de passer une nuit de plus dans la Villa Paterson.

Stemfield

N'hésitez pas à relire les informations à propos de Stemfield page 21 de l'introduction. Cette rencontre peut être le moment pour les PJ de poser les questions restées sans réponse depuis bien longtemps.

Pourquoi l'attentat de Wall Street ?

« Pour invoquer un shoggoth, il faut un nombre conséquent de sacrifices. Sacrifier des gens en grand nombre pose un vrai problème pour un sorcier de nos jours. Des morts violentes sous couvert d'un attentat est la meilleure solution que j'ai trouvée. »

Pourquoi un shoggoth ?

« Pour éliminer Morrow. Mais ce fut un échec, j'ai dû abréger mes plans à cause de vous (ou d'autres héros si ce ne sont pas les PJ qui ont joué Septembre rouge). En conséquence, le sorcier égyptien qui possède Morrow a réussi à emprisonner le shoggoth. Ensuite il a envoyé le rampant des angles pour m'éliminer. »

Un tour par les Contrées du Rêve

Si un PJ veut volontairement faire un tour dans les Contrées du rêve, il doit réussir un **test d'INT difficulté 20** (+5 avec un peu d'opium, bonus selon la voie). En cas de réussite, il reprend conscience devant la grotte de la Dame en noir. Elle n'est plus là. Si le PJ traverse le labyrinthe de roches et qu'il arrive jusqu'à Nyarlapolis, il constate que les cinq pyramides sont achevées. Les esclaves ont disparu. Les pyramides sont sévèrement gardées. Ce rêve prend place avant l'expérience ésotérique que les PJ vont subir ensuite (voir ci-dessous «Un voyage astral»).

À propos de Morrow

Une rapide enquête ou une simple conversation avec Stemfield permet d'obtenir les informations suivantes :

- l'asile tourne au ralenti, de nombreux patients ont été déclarés guéris et libérés... Ils sont partis sans laisser d'adresse ;
- le docteur Morrow, sa fille, son infirmière et son garde du corps sont partis en voyage en Europe depuis début décembre ;
- cette date coïncide avec la fin de l'exposition temporaire au muséum d'Histoire naturelle. Les momies ont été rapatriées vers Paris.

Pour le MJ

Morrow/Rahotep est allé rejoindre Gaston Privesnc/Tohtesis et les autres prêtres de Nyarlathotep à Paris. Ils ont laissé toutes les momies dans une salle souterraine du Louvre puis sont partis vers le Sahara *via* Marseille et Alger pour la grande invocation. William Morrow était accompagné du garde du corps de Margery, Suleman Singh Lakhi.

Quant à Margery, elle n'était pas du voyage. Avant de partir, Morrow a déposé son corps sur un bloc de glace noire sous la garde du shoggoth, qui a encore grossi. Elle est prête pour l'avènement du nouveau monde. Quelques autres élus, dont son infirmière, l'ont accompagnée dans ce voyage sans retour (la congélation est irréversible).



Laissez-les mijoter !

La rencontre avec Stemfield à l'hôtel est là pour vous faciliter la tâche, mais une autre solution alternative consiste à laisser les PJ s'échiner à trouver une solution pour rejoindre l'Afrique à temps. Si vous choisissez cette option, faites-les sortir de la Villa un jour plus tôt (le 14 janvier), car cette journée sera perdue en hésitations et en organisation.

Dans ce cas, considérez que Nellie est trop malade pour avoir fait des recherches, elle n'a pas anticipé l'arrivée des PJ.

Quant à Stemfield, il ne les contacte pas immédiatement. Il attend qu'ils soient mûrs pour accepter sa proposition. Le premier jour, il les observe à distance (et pourrait se faire repérer par un PJ sur ses gardes, **test de PER difficulté 15**). Lorsque les personnages auront constaté par eux-mêmes qu'il n'existe pas de moyen de transport assez rapides pour se rendre en Afrique, il intervient pour proposer son joker.

En ce qui concerne la partie saharienne du voyage, **un test d'INT (automobiles) difficulté 15** permet à un PJ de prendre connaissance de l'expédition Citroën (une demi-journée de recherche par tentative). Si Maryse Boucher ou Klaus Knopffer font partie du groupe, vous pouvez considérer qu'ils ont automatiquement entendu parler de l'expédition, tandis que des aventuriers comme John Prentiss, Alan Morgan ou une journaliste comme Ilia Droujdi bénéficient d'un bonus de +5. Si les PJ n'ont pas de plan, ce n'est pas dramatique, ils peuvent aussi entendre parler de l'expédition Citroën seulement une fois arrivés sur place.

Un voyage astral

Lorsque Stemfield prend congé des PJ, il les quitte sur ces derniers mots : « *Faites de beaux rêves.* » Dès lors, cette formule anodine est en réalité une graine qu'il a volontairement déposée dans l'esprit des personnages. Une graine qui va germer au cours de leur sommeil, sous la caresse du pouvoir de la clef d'argent. La clef de Yog-Sothoth est également une clef des songes qui permet d'explorer de nouvelles strates de conscience. C'est un pouvoir que les PJ ne maîtrisent pas, mais que Stemfield manipule avec subtilité. Il va s'en servir pour exaucer leur souhait de traverser l'Atlantique rapidement. C'est un stratagème que Stemfield a mis au point avec l'accord de Nellie et l'ultime chance de les conduire à temps en Afrique !

Concrètement, dès que les personnages s'endorment à l'hôtel McAlpin, ils entreprennent inconsciemment un voyage ésotérique entre rêve et réalité. Rêve car la cité des portails n'existe pas au fond de l'océan, elle n'est que le produit de leur imagination que Stemfield a ensemencée par ses paroles. Réalité car leur voyage les conduit en chair et en os jusqu'aux rivages de la lointaine Alger et que la mort, si elle les attend au tournant, n'est pas seulement une vue de l'esprit.

Les PJ sont en train d'expérimenter un voyage astral, mais pour les joueurs, tout se passe comme s'il s'agissait de la réalité. Et d'une certaine façon, c'est bien de cela dont il s'agit.

Concrètement, cela a tout de même un effet en termes de règles : si un PJ possède la voie des rêves, il bénéficie des bonus aux tests acquis grâce à la capacité *Influence* (+1 au rang 2, +2 au rang 4). Il est préférable que le MJ prenne en compte ces bonus de façon secrète, afin de ne pas révéler aux personnages le fait qu'ils effectuent un voyage onirique. En revanche, il ne bénéficie pas d'un *pool* particulier de points de choc pour ce type de rêve spécifique. Ce sont les points de choc habituels qui sont dépensés.

Version Pulp

Alternativement, si vous avez une préférence pour une ambiance plus Pulp, vous pouvez aussi partir du principe que ce voyage via l'Atlantide n'est pas onirique mais bien réel. Une porte ouverte vers tout un pan d'aventures dans les profondeurs de l'océan.

16 janvier – L'Atlantide

Objectif de la scène

Les PJ vont entreprendre un voyage fantastique, à tous les niveaux. Votre rôle est de bien décrire le cadre irrationnel et horrifique de l'itinéraire et de faire monter la pression jusqu'au soulagement final sur le sable de l'Algérie.

Grosso modo, le trajet entre l'hôtel McAlpin et la Villa Paterson prend la matinée aux PJ. Ils n'ont pas vraiment le temps de faire des emplettes. Lorsqu'ils arrivent sur le ponton, lisez ou paraphrasez ce texte :

Lorsque vous arrivez au ponton derrière la Villa Paterson, vous constatez qu'un bateau de pêche à voiles y est déjà amarré.

Si les PJ appellent, personne ne répond. Un **test de PER (pister) difficulté 10** permet de remarquer des empreintes de botte dans la neige sur le ponton, mais elles ne vont pas jusqu'à la terre ferme. Celui qui a amarré le bateau est un hybride, il est reparti à la nage.

La visite du bateau est rapide, il ne comporte que la cabine de pilotage et la cale à poissons.

Dans la cabine les PJ trouvent plusieurs objets importants :

- un équipement de matériel de plongée par personnage ;
- deux feuilles recouvertes d'une série de symboles complexes ;
- une carte marine du secteur ;
- une statuette en or ;
- un court message.

L'équipement de plongée *est minimaliste. Une paire de chaussures à semelle de plomb, un étrange masque de plongée avec des verres globuleux à l'emplacement des yeux. C'est tout. Un sentiment de malaise vous saisit lorsque vous constatez que la bouche et le nez sont totalement occultés. Rien n'a l'air d'avoir été prévu pour respirer.*

Chaque feuille *est recouverte d'une trentaine de symboles complexes dessinés à l'encre. L'une porte le numéro 1 dans un coin et l'autre le numéro 2.*

La carte marine *du secteur comprend une croix rouge à quelques miles au large d'Amityville…*

La statuette en or *mesure une vingtaine de centimètres et représente une idole aquatique grotesque et repoussante. Son visage n'est qu'une masse grouillante de tentacules, son corps est recouvert d'écailles et ses quatre membres sont terminés par des griffes effroyables. De longues ailes étroites se déploient dans son dos. L'or est d'une qualité particulière, verdâtre.*

Le message *consiste en ces quelques mots : « Ne m'attendez-pas. Stemfield. » **

* Si les PJ n'ont pas joué *Septembre rouge* ou si vous avez des joueurs particulièrement timorés, ajoutez ceci : « *Vos amies vous attendent dans la cale à poissons.* »

Pour le MJ

La croix sur la carte indique le lieu où les PJ doivent se rendre, ils finiront sans doute par le deviner, faute d'autres indications !

Malgré son aspect repoussant, la statuette vaut son poids en or pur, c'est la fortune promise par Stemfield.

La cale à poissons

Il faut réussir un **test de FOR difficulté 10** pour ouvrir la lourde trappe métallique.

Une échelle en métal permet de descendre dans la cale remplie d'eau. Lorsque la lumière du jour frappe sa surface, des remous agitent le liquide sombre.

Demandez aux PJ un **test de PER difficulté 10**. Ceux qui ont réussi aperçoivent de longues formes noires. Si les PJ ont joué *Septembre rouge*, ils reconnaissent les vers noirs utilisés à Lobster Bay par le docteur Dunstag.

Si un PJ prend son courage à deux mains et descend dans l'eau, lisez ou paraphrasez ceci

Tu descends dans l'eau glacée en grelottant. Elle est si froide que tu réalises que tu ne pourras survivre plus de quelques minutes à cette température. Et puis soudain une morsure t'arrache un frisson, presque un baiser, comme si une substance anesthésiante avait endormi la douleur. Puis une autre. Une douce chaleur t'envahit, tandis que deux formes noires ondulent souplement contre tes flancs.

Pour le MJ

Les anguilles se fixent un peu en dessous des aisselles des PJ. S'ils s'immergent dans l'eau, les personnages constatent qu'ils respirent normalement grâce aux anguilles qui filtrent l'oxygène pour eux. De plus, la température n'est plus un problème.

Si les PJ ont joué *Septembre rouge*, ils connaissent déjà le principe, sinon ils doivent réussir un **test de choc difficulté 10** ou perdre 1 PC.

Si un PJ revêt un masque et plonge la tête dans l'eau, il constate qu'une porte métallique munie d'un volant d'ouverture se découpe à l'arrière de la cale, sous la ligne de flottaison. Elle s'ouvre sur un sas, un petit espace clos. En face, une seconde porte similaire s'ouvre sur l'océan.

Mieux vaut avoir refermé la première porte avant d'ouvrir la seconde, sinon le bateau coule en quelques minutes! Refermer la première porte alors que l'eau a commencé à s'engouffrer demande un **test de FOR difficulté 20**.

Navigation et mémorisation

Pour mener le bateau à la position qui correspond à la croix sur la carte maritime, un PJ doit réussir un **test d'INT (navigation ou orientation) difficulté 15** et un autre un **test de DEX (manœuvres) difficulté 15**. Notez secrètement le nombre de tests ratés.

Pendant que certains personnages s'occupent de la navigation, d'autres seraient bien inspirés d'apprendre chaque séquence de symboles par cœur, car s'ils emportent les feuilles sous l'eau, elles deviendront rapidement illisibles. Un simple **test d'INT difficulté 5** est suffisant pour en prendre conscience.

Pour apprendre une seule séquence par cœur, il faut réussir un **test d'INT difficulté 10**. Pour apprendre les deux séquences, la **difficulté du test passe à 15**. Si les PJ ratent ces tests, considérez qu'il leur faudra à chaque fois 1d4 tours de plus pour ouvrir un portail.

À l'eau !

Lorsque les PJ sont prêts, il ne reste plus qu'à sauter dans l'eau muni d'une paire de semelles de plomb pour rejoindre le fond et d'un masque pour y voir à peu près correctement. Encore faut-il être au bon endroit !

Vous chutez vers les abysses dans un frisson. Vos yeux mettent quelques instants à s'habituer à la pénombre tandis que vous descendez, au ralenti, dans l'ombre projetée par le navire qui s'éloigne rapidement de votre champ de vision. Au bout de longues secondes vous touchez le fond dans un nuage de poussière en suspension. Vous cherchez du regard un point de repère.

Demandez au PJ qui guide le groupe un **test de PER**, la difficulté de base est de 15, modifiée comme suit :

- par test de navigation raté : +5 ;
- pas de masque : +5 ;
- coopération (test de PER difficulté 15) : +2 au test du guide.

Si le personnage réussit son test, il aperçoit au loin une sorte d'arche au sommet d'une butte sous-marine.

En cas d'échec, les PJ n'ont aucune idée de la direction à prendre. Ils en sont réduits à errer au hasard pour trouver un hypothétique point de repère.

Malgré l'effet anesthésiant du sang des anguilles qui leur permettent de respirer, les PJ perdent 1 PV à cause du froid. La situation devient terriblement oppressante, demandez à

Communiquer

Noubliez pas que sous l'eau, les PJ ne peuvent pas communiquer. Autour de la table vous pouvez donner comme consigne aux joueurs de ne pas communiquer entre eux ou seulement par gestes. À vous, le MJ, ils ne peuvent que décrire ce qu'il font tour par tour sans déclarer leurs intentions. Par exemple, un joueur dira : « Je me déplace vers l'arche la plus au sud » plutôt que « Je vais regarder les symboles sur la stèle la plus au sud. »

À pas de loup (de mer)

Un PJ pourrait être tenté de retirer ses semelles de plombs, mais un simple test d'INT difficulté 10 devrait le dissuader de s'en débarrasser : s'il fait cela, il risque de remonter à la surface comme un bouchon et mourir perdu au milieu de l'océan Atlantique. Une solution consiste à les enlever, mais à les garder à la main comme leste, afin de se déplacer sans attirer l'attention du gardien.

chaque PJ un **test de choc difficulté 10**. En cas d'échec, le PJ perd 1 PC. En cas d'échec critique, il panique et arrache son masque ce qui lui vaut de perdre 1d4 PV de plus en avalant plusieurs gorgées d'eau. Il est nécessaire de le remettre pour y voir clair.

Les personnages peuvent faire un nouveau test de PER avec un bonus de +2 points à chaque nouvel essai. Vous pourrez accorder un bonus de +5 au lieu de +2 s'ils ont précisé qu'ils progressent en spirale à partir du point de chute initial.

À chaque nouvel échec, ils perdent 1 PV supplémentaire. Ceux qui n'avaient pas encore perdu 1 PC doivent aussi faire un **nouveau test de choc** et ce jusqu'à ce qu'ils trouvent enfin le portail.

Le portail

Une arche grise, monumentale, se dresse face à vous. À cette profondeur, tout est gris. Une stèle heptagonale recouverte de vase se dresse à son pied, écrasée par la silhouette colossale de l'arche antique.

Une fois la vase de la stèle nettoyée et suffisamment retombée pour qu'on y voie clair, les PJ aperçoivent une dizaine de symboles gravés à sa surface à hauteur d'homme. Un personnage qui a mémorisé avec succès la première séquence peut tenter de la reproduire en touchant les symboles dans l'ordre. Il lui faut réussir **un test d'INT difficulté 15**. En cas d'échec, chaque PJ perd 1 PV supplémentaire et il faut recommencer. La morsure du froid et la symbiose imparfaite avec les anguilles les affaiblissent petit à petit.

Dès que la bonne séquence est réalisée, lisez ceci :

Lorsque le dernier symbole est effleuré, un choc ébranle la structure. L'onde disperse la vase accumulée sur l'arche en un nuage opaque qui brouille votre vision. Lorsqu'elle retombe, une surface parfaitement réfléchissante occupe tout l'espace à l'intérieur de l'arche. L'image que vous renvoie ce miroir est assez dérangeante. Quatre silhouettes portant des masques sans autre orifice que les deux sphères globuleuses de vos yeux, deux longs tentacules noirs ondulant le long de vos flancs.

Les PJ peuvent à présent franchir le portail pour arriver de l'autre côté du miroir.

L'Atlantide

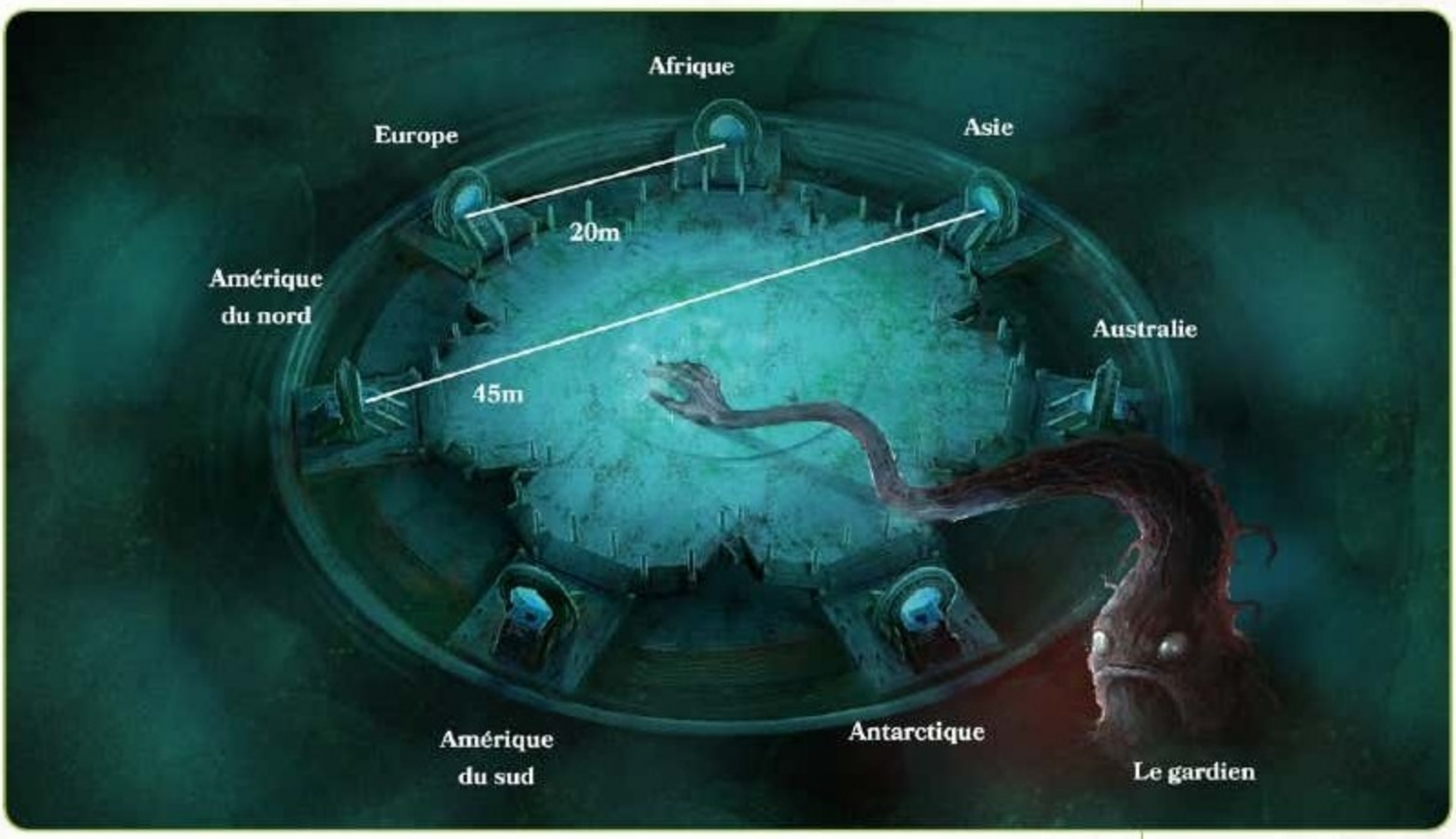
Vous prenez pied à la périphérie d'une grande place circulaire, encadrée par six arches similaires à celle par laquelle vous venez d'arriver. Cela en fait donc sept. Çà et là, au sol, des squelettes humanoïdes en armures de style antique, serrant des lances. Au-delà du cercle des arches, les silhouettes marmoréennes de bâtiments titanesques et oubliés s'élèvent dans les ténèbres des abysses. La scène baigne dans une lueur fantomatique produite par de longues algues phosphorescentes qui ondulent dans l'eau en un ballet hypnotique.

Dès le premier pas, une force invisible compresse chaque cellule de votre corps dans un étau. Une terrible pression règne ici. Chaque mouvement, chaque pas demande un effort titanesque. À tout moment, votre sang menace de se figer, votre cœur de s'arrêter.

Durant toute la scène, les PJ perdent automatiquement **1 PV par tour**, mais cette fois autant à cause de la pression que du froid. De plus, lorsque l'un d'eux souhaite se déplacer, il doit réussir un **test de FOR difficulté 10** pour progresser de **10 mètres par action de mouvement**. En cas d'échec, il reste sur place.

Autour des PJ, se trouve un total de **sept** portails en comptant celui qu'ils ont vu à leur arrivée au fond de l'eau. Un par continent.

À partir de ce moment, le but des personnages consiste à trouver le bon portail puis à l'activer le plus vite possible avant d'être écrasés par la pression ou tués par le gardien...



Le gardien aveugle

À votre droite, deux globes viennent de s'allumer derrière le cercle d'arches. Ce ne sont pas des lumières. Deux grands yeux laiteux éclairent une face de cauchemar. Un masque mortuaire au nez en creux surplombe la mâchoire béante d'un poisson des abysses. La taille de ce faciès cauchemardesque est comparable à celle des arches.

Une main blanche, décharnée, haute comme deux hommes, rampe le long de ce visage et se déplie lentement au bout d'un appendice tentaculaire. Elle tâtonne à l'aveugle, palpant les obstacles sur son passage, progressant avec insistance vers l'arche d'où vous venez d'émerger.

La main au bout de l'appendice explore toutes les arches en partant de celle que les PJ ont franchie en premier en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Elle met deux tours pour explorer chaque arche.

Lorsqu'il se déplace, un personnage doit réussir un **test de DEX difficulté 10** sinon les vibrations provoquées par les semelles de plomb sur le sol attirent la main aveugle vers lui. Si plusieurs PJ ratent leur test, celui qui a obtenu le résultat le plus faible attire la chose. Lorsque la main a repéré une cible, il est possible de l'attirer, de l'orienter vers une autre cible en frappant le sol de ses semelles de plomb ou au moyen d'un objet. Il est nécessaire de réussir un **test d'INT difficulté 15**, sinon elle continue vers sa cible initiale.

L'appendice tentaculaire est assez long pour couvrir toute l'esplanade des arches. Un personnage doit faire un **test de FOR difficulté 15** pour réussir à distancer la main rampante. Au premier échec, elle le rattrape. Au second échec, elle attaque.

La main qui attrape: attaque +5, **DM** 1d6 + saisie. **DEF** 16.

Si la main réussit son attaque, elle saisit le PJ, puis il lui faut deux tours pour amener la victime jusqu'à sa bouche. À chaque tour, laissez au joueur le choix entre un **test de FOR ou un test de DEX** pour tenter de s'échapper, mais rappelez-lui que la main fait deux fois la

Plus de bras, pluss de chocolat

Si votre groupe est nombreux, par exemple composé de cinq ou six personnages, vous pouvez ajouter un bras à la créature. Il faut bien occuper tout ce petit monde!

taille d'un homme ! La difficulté du test de FOR est de 30, celle du test de DEX de 20.

Un PJ peut ramasser une lance (**DM** 1d6) et attaquer la main (**DEF** 16, le PJ sous l'eau souffre d'un malus, déjà inclus dans cette DEF). En cas d'attaque réussie, il retranche les DM infligés à la difficulté du test de DEX ou de FOR de son compagnon. Comptabiliser les DM ne sert à rien : comparé à la créature, le PJ n'est qu'un insecte.

Si un PJ passe dans la mâchoire du gardien, il meurt broyé puis recraché dans un nuage de sang qui envahit la zone. Les personnages témoins de la scène doivent faire un **test de choc difficulté 15** (perte de 1 PC en cas d'échec).

Activer le portail

Pour activer le portail, il faut commencer par trouver celui qui correspond à l'Afrique, ce qui nécessite de se déplacer pour examiner les stèles situées au pied de chaque arche (voir plan). Chaque arche est séparée par une distance de 20 mètres (soit deux actions de mouvement réussies).

Ensuite, le PJ doit comparer les symboles présents sur la stèle avec ceux dont il connaît la séquence pour déterminer s'ils correspondent. Seulement quelques symboles diffèrent à chaque fois. Demandez au personnage un **test d'INT difficulté 10**. En cas d'échec, il perd 1 tour et doit recommencer. En cas de succès, il peut déterminer si l'arche est la bonne ou pas.

Une fois l'arche trouvée, un PJ qui a mémorisé avec succès la seconde séquence peut tenter de la reproduire en touchant les symboles dans l'ordre. Il lui faut réussir **deux tests d'INT difficulté 15 successifs**. En cas d'échec, il perd 1 tour et il faut recommencer au début.

Lorsqu'il réussit, lisez ou paraphrasez ce texte :

Un disque lumineux apparaît au centre de la place sous-marine puis un trait de lumière se dessine en direction de l'arche. Lorsqu'il l'atteint, une explosion silencieuse secoue sa structure et le grand miroir que vous avez déjà vu dans l'autre arche se déploie.

Il ne reste plus aux PJ qu'à franchir l'arche avant que la main ne les attrape !

Émerger en urgence

Vous surgissez dans une eau plus chaude où filtrent les rayons du soleil. Aucune arche à cet endroit. C'est comme si vous arriviez de nulle part. La terrible pression qui vous oppressait disparaît d'un seul coup, trop brusquement. Vous avez la sensation d'exploser de l'intérieur. C'est d'ailleurs ce qui arrive aux deux anguilles sur vos flancs qui gonflent soudainement avant d'exploser dans un nuage de sang noir. Vous réalisez avec horreur que vous ne pouvez plus respirer !

Pour remonter à la surface, les personnages doivent commencer par réussir à enlever leurs semelles de plomb. Rien de bien sorcier, mais dans la panique cela demande un **test de DEX difficulté 10**. À chaque échec, le PJ subit 1d4 DM.

Ensuite, il faut réussir un **test de CON difficulté 10** pour atteindre la surface et arracher son masque, là aussi 1d4 points de DM par échec devront être encaissés. Tous ces tests sont à recommencer jusqu'à obtenir un succès. Un PJ peut aider un camarade en choisissant de faire des tests supplémentaires. Il donne un bonus de +5 à son compagnon en cas de succès et perd lui aussi1d4 PV en cas d'échec.

Dès que les personnages sont hors de danger, lisez ou paraphrasez ceci :

Lorsque vous émergez à la surface, vous apercevez une plage éclairée par la lune à une centaine de mètres. Au bord de l'épuisement, vous nagez dans cette direction en vous soutenant mutuellement, aidant les plus faibles d'entre vous à ne pas se laisser couler.

Vous prenez pied sur le sable, complètement vidés de vos forces et rampez sur la grève déserte. Vous contemplez une dernière fois la lune qui vous éclaire de sa lueur blafarde avant de sombrer dans une torpeur salvatrice.

17 janvier - D'Alger à Biskra

Objectif de la scène

Il s'agit de ramener les PJ à la réalité. Argent, nourriture, moyens de transport, embuscade de malfrats si vous cherchez un peu d'action. Une pause avant le grand final.

Vous êtes réveillés par des cris d'enfants qui jouent sur la plage tout près de vous. La douce caresse du soleil réchauffe lentement votre corps endolori. Vous vous asseyez et constatez que vous êtes installés au pied d'une cité florissante. Quelque chose cloche. Vous êtes parfaitement secs et habillés normalement. Rien ne laisse penser que vous avez passé plusieurs heures sous l'océan.

Ajouter ceci pour le PJ qui porte la clef d'argent :

Lorsque tu te réveilles, tu constates que tu tiens un objet dans chacun de tes poings serrés. Dans l'un la grande clef d'argent pentagonale à tête de chat, dans l'autre l'hideuse idole en or verdâtre trouvée sur le bateau.

Cet objet est le seul qui reste en possession des personnages de leur voyage. Ils sont sur la plage de Bab-El-Oued à Alger au petit matin du 17 janvier. Ils sont équipés comme le soir de leur rencontre avec Nellie et Stemfield à l'hôtel McAlpin. Comme si rien ne s'était passé entretemps.

Alors réalité ou expérience onirique ? Les PJ qui ont la voie des rêves peuvent faire un test d'INT (voie des rêves) difficulté 20 pour comprendre plus précisément ce qui vient de leur arriver (le stratagème de Stemfield, l'influence de la clef d'argent et de la statuette d'or des profondeurs, la nature de leur voyage astral).

Tous les PV perdus manquent encore, bien qu'ils ne portent aucune trace de blessure. Si un personnage est mort durant le voyage, son corps sur la plage est déjà froid. Il ne porte aucune blessure, pourtant il est bel et bien mort. Les PJ devraient s'éclipser discrètement s'ils ne veulent pas attirer les curieux puis la police.

Si les PJ ont sur eux quelques dollars, il est aisé de les changer contre des francs algériens. En ce qui concerne la statuette en or, les choses sont plus compliquées. Il faut trouver un prêteur sur gages ou un individu riche, spécialiste en antiquités. Bien entendu, dans ce genre d'affaires, la somme obtenue est sensiblement inférieure à la valeur réelle de l'objet, mais elle suffira à couvrir tous les frais des PJ durant ce voyage.

Demandez au personnage qui s'occupe de la négociation de faire un **test de CHA difficulté 15**. Les prétirés comme Fawzah et Geneviève sont les plus à l'aise pour ce genre de tractation (vous pouvez leur accorder un bonus de +5). En cas d'échec, les PJ se sont fait repérer par la pègre. Ils se font attaquer dans une ruelle sombre par des malfrats qui veulent leur soutirer la fortune amassée (voir « Embuscade »). En cas d'échec critique, ce sont deux malfrats par personnage qui leur tombent sur le dos.

Embuscade

Avant l'embuscade, les PJ peuvent faire un **test de PER (vigilance) difficulté 20** pour remarquer qu'ils sont suivis. En cas d'échec, les malfrats surgissent de part et d'autre d'une ruelle. En cas de succès ils n'arrivent pas à encercler les personnages et n'occupent qu'un seul côté de la ruelle. Ils les menacent de leurs lames et le chef explique qu'il ne leur fera pas de mal s'ils donnent le fric.

Si les malfrats n'encerclent pas les PJ, la fuite est une stratégie possible. L'occasion d'organiser une poursuite à travers un marché avec étalages renversés, charrette et autres obstacles qui surgissent sans crier gare (voir les règles du livret 1, p. 7).

En cas de combat, les malfrats concentrent leurs attaques sur celui qui porte l'argent. S'il tombe à 0 PV , ils se saisissent du butin et fuient. Inversement, si le chef est mis hors de combat, les autres malfrats prennent la fuite.



Un malfrat (gauche), leur chef (au centre) Le Royal Hôtel (en haut à droite) et la carte du trajet des PJ (en bas à droite)

Malfrat (1 par PJ)

NC 1

FOR +1	**DEX** +1	**CON** +0
INT +0	**PER**+1	**CHA** +0
Init. 13	**DEF** 13	**PV** 9
Poignard +3	**DM** 1d4+2	

Attaque sournoise : si le malfrat attaque un PJ déjà au contact d'un autre malfrat, il bénéficie d'un bonus de +1d6 DM.

Chef

NC 2

FOR +1	**DEX** +3*	**CON** +0
INT +0	**PER**+1	**CHA** +0
Init. 17	**DEF** 16	**PV** 19
Poignard +6	**DM** 1d4+3	

Pistolet moyen (portée : 20 m) +5 **DM** 1d8+1

Attaque sournoise: si le caïd attaque un PJ déjà au contact d'un autre malfrat, il bénéficie d'un bonus de +1d6 DM.

Voyage en train

Les PJ doivent se rendre à la gare avant midi pour prendre le train. Il n'y a pas de liaison directe pour Touggourt. Ils partent en direction de Constantine et doivent changer de train à El Guerrah pour Biskra. Le train traverse les montagnes et ils arrivent à Biskra en soirée où on les informe que le train pour Touggourt part tôt le lendemain. Les voyageurs occidentaux passent généralement la nuit au Royal Hôtel juste à côté de la gare.

Au Royal Hôtel

Si les PJ interrogent le réceptionniste, ils peuvent apprendre qu'un groupe d'une dizaine d'étrangers a séjourné à l'hôtel voilà une semaine. Ils étaient menés par un Français. Un **test de CHA difficulté 10** suffit à apprendre son nom : Gaston Privesne. Un **test de CHA difficulté 15** autorise à consulter le registre pour apprendre les noms de quatre autres personnages : William Morrow, Gerhard Mullner, Emilio Mancini, Richard Highcastle. Les cinq autres n'ont pas vu leur nom inscrits, il s'agissait des serviteurs des premiers. Un dernier **test de CHA difficulté 15** permet d'apprendre que l'un des serviteurs portait un turban orange caractéristique et une moustache. À cette description, les personnages peuvent en déduire qu'il s'agit de Suleman Singh Lakhi, le serviteur de Morrow.





En images

Vous trouverez sur Internet de nombreuses photos de Biskra (et même des vidéos) de la Croisière noire qui vous permettront de vous plonger dans l'ambiance de l'Algérie de cette époque.

Algérie 1922, Biskra et El Kantara

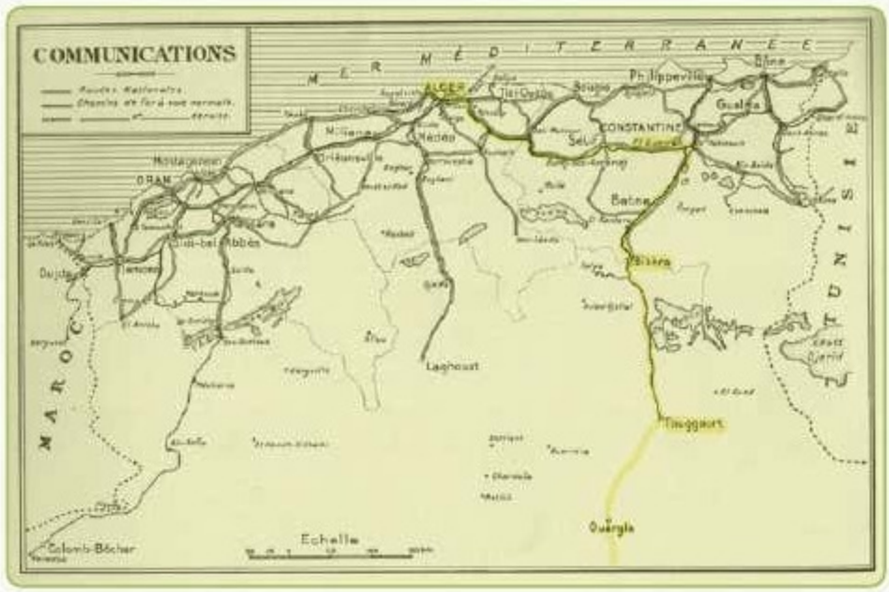
www.youtube.com/watch?v=4kAqVvxBkKk

À propos du raid Citroën

www.youtube.com/watch?v=EYWRlmhpi6g

De larges extraits de l'ouvrage du Raid Citroën

/books.google.fr/books?id=W-xYDwAAQBAJ&l



« Alger est devenue aussi facilement accessible à la moyenne des touristes que Nice ou Monte-Carlo. Son aspect de plus en plus européen est d'ailleurs très Côte d'Azur ou Riviera. »

(Raid Citroën)



Quand la vérité dépasse l'imagination

Toutes les citations intitulées « Raid Citroën » sont tirées de l'ouvrage paru en 1923 dont le titre complet est *La première traversée du Sahara en automobile*, de Georges-Marie Haardt et Louis Auduin-Dubreuil et dont le sous-titre est *De Touggourt à Tombouctou par l'Atlantide* (ça ne s'invente pas !).

Ce sous-titre étonnant est certainement le résultat des révélations des PJ, car aucune autre explication n'a été portée à notre connaissance. Enfin, nous ne résistons pas à l'envie de partager avec vous un autre mystère sous la forme d'une nouvelle citation tirée de l'ouvrage en question.

« Les indigènes d'Ouargla ont été également intrigués par les symboles de nos voitures. Toutes les cinq sont, en effet, blasonnées [...]. La première porte au "Scarabée d'or", la seconde au "Croissant d'argent", la troisième à la "Tortue volante", la quatrième au "Bœuf Apis" et enfin la dernière à la "Chenille rampante". Ces dessins ont été aujourd'hui copieusement examinés et commentés. On les a pris, sans nul doute, pour des signes magiques plus ou moins efficaces contre le mauvais œil. Au fait, sont-ils autre chose ? »

Alors, sont-ils autre chose ?...

18 janvier - Touggourt

Objectif de la scène

Cette scène est centrée autour de la discussion avec Louis Audouin-Dubreuil. C'est une scène visant à récupérer le moyen de locomotion parfait. Mais il s'agit surtout pour les PJ de faire le point sur leur aventure, leurs motivations et le sacrifice qui les attend. Une seule consigne : faites-les parler. Incitez-les à l'émotion.

« La ligne à voie normale s'arrête à Biskra. De Biskra à Touggourt, une ligne à voie étroite traverse les palmeraies de l'Oued R'ir. Touggourt est au bout du rail, immense tache verte posée sur le sable comme une émeraude sertie d'or. » (Raid Citroën)

De Biskra à Touggourt, l'Oued R'ir égrène un long chapelet d'oasis fort de milliers de palmiers qui occupent le confluent de deux fleuves sahariens fossiles (l'Irarhar et le Mya). Touggourt (du berbère « la porte ») est situé à 660km au sud-est d'Alger. Capitale de l'Oued R'ir, cette cité historique est l'une des plus grandes villes du Sahara algérien. Elle est surnommée « le ventre du désert » à cause de l'importance des récoltes de dattes. Elle est située au milieu d'une vaste plaine désertique.

Arrivés à la gare, les PJ ont le choix entre plusieurs hôtels. Il est aisé de se faire indiquer celui où la mission Citroën est installée : l'hôtel Transatlantique. Même si les personnages ne pensent pas à le demander, lorsqu'ils se dirigent vers un autre hôtel à proximité, ils ne peuvent manquer de remarquer un attroupement.

Lisez ou paraphrasez ceci :

Un attroupement d'adultes et d'enfants s'est créé autour de trois véhicules qui sortent de l'ordinaire. Deux gardes armés surveillent les fantastiques autochenilles Citroën.

Les véhicules sont surveillés jour et nuit. Si les PJ espèrent les voler, cela ne sera pas facile. D'autant que ce type de véhicule ne démarre pas au quart de tour (tour de manivelle bien entendu) et que leur vitesse de pointe est inférieure à celle d'un cavalier !

La solution la plus simple consiste à rencontrer le chef de la mission, Audouin-Dubreuil et à tenter de le convaincre de leur céder un ou plusieurs véhicules.

Obtenir un véhicule

L'explorateur qui travaille pour le compte de Citroën est présent pour tester les véhicules qui seront employés pour la traversée du Sahara prévue pour l'hiver suivant. Sa mission est presque terminée et il s'apprête à rentrer pour faire son rapport et proposer quelques modifications. Il est accompagné de toute une équipe de mécaniciens. Le lieutenant Georges Estienne est en mission plus à l'est pour quelques jours encore avec deux autres véhicules.

Quelle que soit l'approche des PJ, Louis Audouin-Dubreuil a la politesse de les écouter. Tenter de l'acheter avec le pactole de la statuette en or (ou avec la statuette elle-même) est voué à l'échec. C'est un aventurier dans l'âme et il est trop honnête homme pour leur céder un véhicule contre de l'argent. La seule chance des personnages consiste à raconter la vérité, toute la vérité.

Si les PJ tentent de l'embrouiller ou de l'acheter, il leur tient à peu près ce discours :

L'explorateur vous jette un regard où brillent la perspicacité et la franchise.

« Je suis prêt à tout entendre. Mais ne me sous-estimez pas. Quelque chose d'extraordinaire se prépare, je le sens.

Un autre groupe est passé par ici il y a une semaine. Une dizaine de personnes de nationalités différentes. Ils étaient menés par un Français, Gaston Privesne, un archéologue. Un égyptologue même à ce qu'on m'a dit. Je ne vois pas trop ce qu'un égyptologue vient faire ici. Et pour un compatriote, il n'a pas été très bavard, c'est le moins qu'on puisse dire. Ni très sympathique non plus. Ils ont continué vers le sud comme s'ils partaient pour une virée à la plage. Un méhari par voyageur, peu de provisions,

pas de guide. Seule la mort peut les attendre au bout du voyage.

Simultanément, le désert bruisse de rumeurs. Les autochtones s'agitent. Les étrangers se dirigeraient vers une zone interdite. Une vieille prophétie parle d'un grand mal.

Et maintenant, vous voici. Un autre groupe de gens de toutes nationalités. Et vous voulez des véhicules rapides pour vous enfoncer dans le désert. Même direction. Je ne crois pas au hasard. Je vous ai dit ce que je savais. Maintenant je ne vous demande qu'une chose : dites-moi la vérité, toute la vérité, sans rien omettre. Et si ce que vous faites est bon et noble, alors je vous aiderai. Sans condition. Mais si je sens que vous me mentez, vous n'obtiendrez rien de moi. J'ai été honnête avec vous. À votre tour. »

Par chance pour les PJ, Audouin-Dubreuil est très ouvert et réceptif à tout ce qui concerne l'occultisme, depuis bien avant sa rencontre avec eux. Laissez les personnages dérouler leur récit. Louis pose de nombreuses questions. En particulier leur passage par l'Atlantide l'interpelle. Il a toujours été passionné par les légendes autour de cette civilisation perdue.

Si vous sentez que les PJ se confient sincèrement à leur interlocuteur, il n'est peut-être pas nécessaire de passer une heure à raconter une histoire que tout le monde connaît autour de la table. Vous pouvez résumer. Sauf si vous et vos joueurs y prenez du plaisir.

En revanche, voici une autre piste pour la discussion. Audouin-Dubreuil est admiratif, fasciné par le côté épique de l'épopée des PJ, leur sacrifice à venir. Il va donc poser des questions existentielles à ces véritables héros.

- Vers qui ira votre première pensée une fois l'humanité sauvée ?
- Pour qui faites-vous vraiment cela ?
- Quel est le petit plaisir que vous allez vous autoriser une fois la terre sauvée ?
- Au contraire, si tout devait s'arrêter dans quelques jours, quel serait votre regret le plus amer ?

Si vos joueurs aiment l'improvisation, parler à la place de leur personnage, cela peut être une très belle scène de confidences, le dernier moment de calme avant la tempête finale.

À la fin, Audouin-Dubreuil demande des précisions sur la destination des PJ et la situe sur une carte. Après un moment de réflexion et quelques calculs, il rend son verdict.

« J'estime la distance à parcourir à environ 1 500 km, selon le relief et les obstacles à contourner. Même si je vous fournis des véhicules, il s'agira d'un aller simple. Un voyage sans retour. Vous n'aurez pas assez de pétrole ni d'eau pour revenir. Il aurait fallu prévoir des ravitaillements en amont, comme ce que nous ferons lors de la traversée du Sahara prévue l'hiver prochain. Vous pouvez sans doute atteindre votre objectif, si tout se passe bien. Mais vous êtes condamnés à périr sur place. Êtes-vous prêts à vous sacrifier pour votre mission ?

Si la réponse est non, alors, en toute logique, la fin du monde est pour bientôt. Si la réponse est oui, cela suffit à le convaincre de sacrifier deux véhicules.

Louis propose aux PJ de les accompagner jusqu'à Ouargla avec l'un de ses mécanos, afin de leur expliquer le fonctionnement des véhicules et de s'assurer qu'ils sont ensuite autonomes. Il ne les accompagnera pas plus, loin. Avec l'intrépidité de celui qui a déjà affronté la mort plus d'une fois, il leur déclare :

« Si vous échouez, je préfère rentrer à Paris pour rendre compte de notre entrevue, la plus passionnante de ma vie, et vivre la fin auprès des miens. Et si vous réussissez, j'ai moi-même une mission à préparer ! »



Demandez le programme

Touggourt - Ouargla : 160 km (1 jour).
Ouargla - poste d'Inifel : 320 km (2 jours).
Poste d'Inifel - pyramide de Nyarlathotep : 900 km (6 jours).

"Nos cinq voitures étaient blasonnées comme jadis les paledrois des chevaliers partant pour la Croisade"
Raid Citroën, p. 52



Scarabée d'or



Croissant d'argent



Tortue volante



Chenille rampante



Boeuf Apis

Températures

Les températures indiquées sont des moyennes, elles peuvent facilement varier de plus ou moins 10 °C. Température moyenne le jour : 18 °C. Température moyenne la nuit : 4 °C. Plus les PJ descendent vers le sud, plus il fait chaud le jour et froid la nuit.

Armes à feu

Si les PJ pensent à le demander, Louis Audouin-Dubreuil peut leur fournir des armes à feu. S'ils n'y pensent pas, il les met en garde contre les attaques de rezzous. Le désert n'est pas sûr. Les forces armées françaises tentent de l'occuper, mais le pays est tellement vaste…

Louis peut fournir à chaque personnage un pistolet de calibre moyen et un fusil à répétition par véhicule.

Louis Audouin-Dubreuil



Louis Audouin-Dubreuil (à gauche) et Georges-Marie Haardt devant une Citroën avec sa tente déployée.

D'une taille modeste mais à la volonté immense, Louis est né en 1887 en France et mort en 1960 à Zarzis en Tunisie. Il se distingue lors de la Première Guerre mondiale et obtient la croix de guerre à la bataille de la Marne. Il combat dans les tranchées d'Arras, de l'Argonne et, en 1916, à Verdun. Il obtient son brevet de pilote en 1917 et rejoint ensuite le sud tunisien où il crée le camp d'aviation de Zarzis.

En 1919, il commande la section des voitures de la mission Saoura-Tidikelt, puis il est recruté par André Citroën comme adjoint de Georges-Marie Haardt pour la première traversée du Sahara en autochenilles (Touggourt-Tombouctou, du 17 décembre 1922 au 7 janvier 1923, puis retour). Toujours avec Haardt, il participe ensuite à la Croisière noire (1924-1925) et à la Croisière jaune (1931-1932).

Les Citroën 10 HP Kégresse

« Ces méhara d'acier, buveurs de pétrole et d'huile, dont les membres postérieurs peuvent s'adapter à tous les terrains, Jules Verne et Wells eussent aimé les inventer pour en faire le pivot de leurs histoires extraordinaires. » (Raid Citroën)

Chaque véhicule comporte trois places, dont une en retrait. Une autochenille de type « raid » est équipée d'une mitrailleuse d'aviation et convoie vivres, pièces détachées, pharmacie, armes et tente. L'autre est de type « ravitaillement », elle est chargée d'huile, d'essence, de graisse, d'eau, de chenilles, de pièces de rechange et de phares de poursuite.

Leur vitesse moyenne est faible, mais adaptée, d'environ 10 km/h sur le sable, 20 km/h sur les regs et 8 km/h sur les sols escarpés et rocheux.

Mitrailleuse d'aviation : portée 100 mètres, DM 3d6. Incident de tir sur 1, augmente de +1 après chaque tir. Trois tours pour recharger en munitions. Munitions : 3 recharges.

19 janvier - Touggourt - Ouargla

Objectif de la scène

Le voyage débute. Cette journée a pour objectif de familiariser les PJ avec le matériel et de continuer à donner à voir la réalité géopolitique du désert : présence de méhari et d'autorités locales. Journée calme.

Louis conseille aux PJ de se lever vers 3 heures du matin.

Lisez ou paraphrasez ceci :

À 5 heures, tout est prêt pour un départ avant l'aube, phares allumés. Le premier obstacle surgit environ une heure après le lever du soleil. Un passage de dune. Ralentissant, Louis engage son véhicule à la tête de votre petite colonne. Vous tentez de l'imiter en espérant ne pas vous ridiculiser.

Demandez à chaque PJ au volant **un test de DEX (pilotage) difficulté 15**. En cas d'échec, le véhicule s'enfonce sur le côté et l'expédition perd une heure. Rien de grave pour cette étape, mais un avertissement sur les difficultés à venir. Louis et Fernand, le mécanicien, en profitent pour prodiguer leurs conseils.

Le reste de la journée se passe sans incident. Toutefois, un PJ qui réussit **un test de PER difficulté 20** peut apercevoir au loin un méhari (un dromadaire et son cavalier) qui semble les suivre pendant un temps, à la limite de leur champ de vision. Après une dizaine de kilomètres, il disparaît (les véhicules sont infatigables, contrairement aux dromadaires).

Il faut finalement entre 10 et 11 heures pour parcourir les 160 km entre Touggourt et Ouargla.

Ouargla

Lisez ou paraphrasez ceci :

Le convoi arrive en milieu d'après-midi sur le bord d'une large sebkha, une dépression à fond plat inondée d'eau. Ouargla est sur l'autre rive. Le ksar se détache en ton sépia sur un vert si cru qu'il paraît presque noir. De sveltes minarets montent au-dessus des créneaux de sa muraille.

Ouargla se situe sur un isthme de « terre ferme » reliant le Grand Erg occidental et le Grand Erg oriental. La ville, ceinte d'une muraille, est localisée dans une dépression ceinturée sur trois côtés par des étendues salées.

Les PJ passent la nuit à quelques kilomètres à l'extérieur de la ville. Audouin-Dubreuil ne veut pas trop ébruiter leur passage auprès des autorités et en profite aussi pour leur montrer comment monter les tentes intégrées aux véhicules et entretenir les véhicules pour le lendemain.

Chaque soir, les véhicules demandent **2 heures** d'entretien et de graissage et un **test de d'INT (mécanique) difficulté 10**. En cas d'échec, les tests du lendemain subiront une **pénalité de -2**. Pour cette fois, la réussite est automatique puisque Ferdinand est là pour vérifier le travail. N'oubliez pas de leur demander s'ils veulent faire des tours de garde.



Vue aérienne de Ouargla

Le matin, entre le démontage des tentes, le rangement et la préparation des véhicules dont il faut faire chauffer le moteur dans le froid glacial, il faut compter presque deux heures. Vous l'aurez compris, les nuits seront courtes et les personnages devront se montrer organisés.

Adieux

Avec l'aurore vient le moment de la scène d'adieu entre Louis Audouin-Dubreuil, son mécano et les personnages. Vous pouvez jouer la scène en vous inspirant du texte suivant ou simplement le lire à voix haute.

Avec une attitude très vieille France, Louis sert la main solennellement à chacun d'entre vous. « Au nom de la France, au nom de l'humanité, au nom des valeurs universelles que nous défendons, je vous souhaite bonne chance. N'échouez pas. Il n'est rien de plus noble que de se sacrifier pour ses idéaux. Mesdames, messieurs vous avez toute mon admiration ! » Et joignant le geste à la parole, il vous offre un salut militaire viril avant de sauter dans son véhicule qui démarre en trombe. Son mécano qui vous adresse un dernier salut de la main tandis que le véhicule s'éloigne dans un nuage de poussière.

Vous voici livrés à vous-mêmes…

Lexique

- **Bjord:** *fort.*
- **Djich (pluriel djouch):** *bande de pillards.*
- **Erg:** *région de dunes.*
- **Imrad:** *tribu serve, habitant dans une maison en dur, tandis que les nobles touareg (Chaggaren) vivent sous la tente.*
- **Koubas:** *petit sanctuaire musulman surmonté d'une coupole, élevé sur la tombe d'un marabout.*
- **Ksar:** *village fortifié.*
- **Litham:** *voile dont les nomades sahariens se couvrent le visage.*
- **Méhari (pluriel: méhara):** *dromadaire de course et, par extension, la monture et son cavalier.*
- **Rezzou:** *groupe armé opérant une razzia (une incursion rapide en territoire étranger, dans le but de prendre du butin. Signifie expédition rapide en arabe).*
- **Sebkras:** *lagune desséchée dont la terre est imprégnée de sel.*
- **Simoun:** *vent furieux soufflant du sud.*
- **Taleb:** *lettré.*
- **Tob:** *construction en briques crues.*

20 janvier - Cadavres dans le désert

Objectif de la scène

La pression doit monter. La course-poursuite en milieu hostile a démarré. L'objectif est de faire comprendre aux joueurs que, pour arriver à temps, il va falloir tirer sur les hommes ou les machines. Autre objectif : commencer à dévoiler les forces surnaturelles et effrayantes en jeu.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant, puis appliquez les règles du voyage :

La journée consiste en une succession d'ergs et de regs : sable et cailloux. Chaque surface pose ses propres défis, ses difficultés particulières. Environ trois heures après le départ, vous grimpez sur un affleurement de gypse plutôt raide qui s'avère particulièrement délicat à franchir. Les machines et les hommes souffrent.

Les règles du voyage

Demandez aux PJ le rythme qu'ils veulent imprimer à leur voyage : prudent, régulier ou rapide.

- **Sur un rythme prudent**, les PJ perdent deux heures en journée qu'ils devront récupérer sur leur temps sommeil ou en passant à un rythme rapide un autre jour. En revanche, ils bénéficient d'un bonus de +3 à tous les tests d'orientation et de pilotage.
- **Sur un rythme régulier**, il n'y a pas de modification par rapport au programme normal.
- **Sur un rythme rapide**, les PJ gagnent deux heures en journée. Cela peut leur permettre de récupérer le temps perdu suite à un incident. En revanche, ils subissent un malus de -3 à tous les tests d'orientation et de pilotage.

Chaque jour de voyage, les PJ doivent faire **trois tests** :

- un **test de PER (orientation) difficulté 15** pour trouver leur chemin ;
- un **test de DEX (pilotage) difficulté 15** pour chaque voiture (soit deux tests au total).

Chaque test doit être effectué par un personnage différent. À chaque échec, les PJ prennent une heure de retard. Ce qui signifie soit qu'ils devront prendre sur leur temps de sommeil ou qu'ils devront passer à un *rythme rapide* pour rattraper le temps perdu.

S'ils prennent sur leur temps de sommeil, chacun d'eux doit faire un **test de CON** :

- difficulté 10 pour 1 heure de sommeil en moins ;
- difficulté 15 pour 2 heures de sommeil en moins ;
- difficulté 20 pour 3 heures de sommeil en moins.

Si le test est raté, non seulement le personnage ne récupère aucun PV♥ cette nuit-là, mais en plus il retranche 1 à son score maximal de PV♥ pour simuler l'épuisement progressif qui s'installe. C'est le score maximal qui est réduit et il ne sera récupéré qu'au rythme de 1 PV♥ par nuit dans un endroit confortable (comme un hôtel). Si le test est réussi, le PJ récupère des PV♥ selon la règle habituelle (mais pas les PV♥ perdus sur le maximum de PV).

Il est possible de **gagner 2 heures de sommeil** en plus si les PJ n'organisent pas de tour de garde.

La procédure que nous venons de décrire devra être reproduite chaque jour de voyage. Une routine épuisante.

Cadavres dans le désert

En fin de journée, les personnages arrivent en vue d'une vaste étendue de dunes. Lisez ce qui suit :

« Le spectacle est splendide. Des dunes immenses s'étendent vers l'ouest. Elles sont roses, bleues, mauves. Les unes semblent couvertes d'une couche de laque et d'émail, d'autres tressaillent et palpitent comme une chair vivante ; les plus lointaines se dégradent à travers des tons si pâles qu'elles finissent par paraître translucides et presque immatérielles. » (Raid Citroën)

Demandez aux PJ un **test de PER**. Celui qui obtient le plus haut résultat aperçoit le premier des cadavres au pied des dunes à plusieurs centaines de mètres de leur route. Des hommes et

des dromadaires. Si les PJ veulent en apprendre plus, il leur faut s'approcher.

Des cadavres de Touareg et leurs méhara jonchent la plaine sur plusieurs dizaines de mètres. Plus loin, derrière un muret, gisent les corps de trois Occidentaux. Sur le sol d'une ancienne bâtisse en ruine, un cercle a été tracé avec du sang, et cinq bougies complètement consumées ont répandu leur cire sur la pierre. Au sud du site, là où les dunes rampent sur la terre ferme, d'autres cadavres de Touareg dépassent à peine du sable, ici un bras, là une patte de dromadaire.

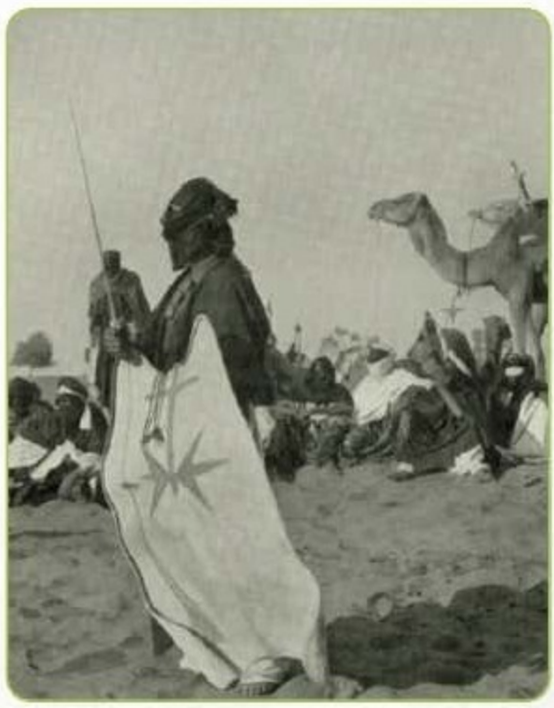
Les PJ ne sont pas obligés de s'arrêter, mais s'ils le font, défalquez une heure de retard. Une inspection en règle permet d'apprendre les éléments suivants :

- les cadavres des Touareg au nord du site ont été tués par des coups de feu. Ils portent des épées droites et d'étranges boucliers de peau décorés d'une croix sur une étoile (voir photo);
- ceux qui ont été enterrés dans les dunes sont morts différemment. Certains corps ont été coupés en deux par quelque force colossale. Certains sont complètement enterrés, ils ont la gorge emplie de sable et un rictus de terreur absolue a figé leur visage ;
- il y a une douzaine de Touareg morts (**pour le MJ** : en réalité, le bhole, immense ver des sables – voir plus bas – en a avalé deux fois plus);
- les trois Occidentaux ont été tués au moyen de lames tranchantes. L'un d'eux a même été décapité. En les fouillant, il est possible de récupérer un colt .45 (pistolet lourd) et six munitions;
- le vent a légèrement soufflé depuis, recouvrant la scène d'une pellicule de sable et effaçant les traces.
- Un **test d'INT (médecine) difficulté 10** permet de dater les décès à au moins trois jours.
- Un **test de PER (recherche d'indices) difficulté 10** permet de remarquer un tatouage sur le poignet d'un des Touareg. Il s'agit du symbole des Aherraz (voir ce paragraphe). Une vérification montre que tous les morts portent ce même tatouage.
- Un **test d'INT (occultisme) difficulté 15** permet de comprendre que quelque chose d'énorme a été invoqué. Ce quelque chose est sorti des dunes, a englouti les ennemis de ceux qui étaient postés près du cercle puis est reparti en laissant un sillon qui traverse les dunes en ligne droite. Même le vent n'a pas tout à fait recouvert la trace.
- Un **test de PER (observation/indices) difficulté 15** permet de trouver un morceau de tissu orange découpé par un coup d'épée et de faire le rapprochement avec le turban du garde de Margery.

Pour le MJ

À cet endroit, les prêtres se sont arrêtés pour établir leur campement et invoquer le grand bhole, un énorme ver capable de percer la croûte terrestre, afin de les protéger et de les conduire vers le lieu de l'invocation.

Les guerriers aherraz sont arrivés du désert à ce moment-là pour les en empêcher. Un terrible combat a éclaté, les Touareg allaient l'emporter lorsque le bhole a renversé la situation. Les prêtres sont partis en chevauchant le bhole. Les deux serviteurs qui ont survécu (dont Suleman Singh Lakhi, l'homme au turban) sont partis avec deux dromadaires survivants vers Inifel.



Guerriers Touareg
Leurs boucliers de cuir, leurs glaives aux gardes cruciales, le litham qui couvre leurs visages, ne laissant voir que les yeux, leurs longues lances, les vêtements bleus dont ils sont enveloppés leur donnent une physionomie des plus mystérieuses.

Raid Citroën, page 91

«Les tesséfistes s'éclairent avec de petites mèches trempées dans la graisse. C'est un spectacle bizarre que de les voir, lisant péniblement notre télégramme à cette lueur vacillante, tandis que de grandes étincelles livides crépitent entre les deux pôles de l'appareil d'émission.»

(Raid Citroën)

21 janvier – Vers Inifel

Objectif de la scène

La scène principale de la journée est de faire rencontrer aux PJ un Aherraz mais de ne surtout pas donner toutes les réponses. Lisez ou paraphrasez ceci :

> *Cela fait deux jours que vous n'avez pas vu de verdure, mais à la mi-journée, vous atteignez l'oued Mya. Vous suivez cette vallée vers Hassi Inifel. Au milieu de l'après-midi, vous faites une pause au puits de Sedjera Touila. Il vous faut presqu'une heure pour vous réapprovisionner en eau, car le puits a une profondeur de 80 mètres. Ensuite, le terrain est très mauvais, vous roulez dans une poussière fine qui soulève des nuages étouffants. Des crevasses profondes stries le sol desséché.*

Demandez les tests habituels de voyage, interprétez les résultats pour affiner la description du voyage (par exemple, sur un test de PER raté, les PJ s'engagent dans une zone où la poussière est profonde et elle encrasse les radiateurs, etc.), puis poursuivez :

> *À la nuit tombée, vous arrivez au niveau de deux bordj qui se font face de part et d'autre de l'oued. Un ancien et un nouveau. Il semble que l'ancien soit équipé d'une antenne télégraphique.*

Inifel

Le vieux bordj est seulement habité par trois tesséfistes (des opérateurs de TSF, télégraphie sans fil) qui vivent là dans une grande simplicité. Il n'est pas défendu et la vieille porte s'est effondrée. Les PJ peuvent envoyer un télégramme à Audouin-Dubreuil s'ils le souhaitent.

Dans le nouveau bordj, le gardien Amou ouvre les portes aux PJ et les accueille chaleureusement. Il a reçu un télégramme de Louis Audouin-Dubreuil pour le prévenir de l'arrivée des PJ. Les missions de reconnaissance de l'expédition Citroën sont déjà venues ici deux fois pour un séjour total d'un mois. Il propose aux personnages de les héberger et d'affecter un garde à la surveillance de leurs voitures durant la nuit. Le lieu est confortable. Hélas, ce qui aurait pu être une très bonne nuit va être interrompu par un incident.

Tentative de sabotage

Pendant que les PJ dorment, un Aherraz survivant tente de saboter leurs véhicules à l'intérieur même du bordj dans lequel il s'est introduit en escaladant le mur de terre à l'aide de dagues.

Si les PJ ont confié la garde du véhicule à un soldat, il repère le saboteur un peu trop tard et un véhicule est endommagé (voir le paragraphe correspondant), puis il lui tire dessus et le blesse grièvement avant de le capturer. Les personnages peuvent passer à l'interrogatoire.

Si un PJ monte la garde, il doit faire un **test de PER difficulté 10**. En cas de succès, il entend un bruit métallique qui vient de derrière l'un des véhicules. En cas d'échec, il repère aussi le saboteur, mais pas avant qu'il ait réussi à endommager l'un des véhicules (voir « Véhicule endommagé »).

Si le personnage donne l'alerte, une silhouette sombre prend la fuite en boitant. Il suffit de réussir un **test de DEX difficulté 5** pour le rattraper. Il est aussi possible de tirer sur l'individu avec un malus de -5 (il fait nuit) pendant qu'il monte vers le rempart.

Si le PJ contourne le véhicule pour surprendre l'individu, demandez-lui un **test de DEX (discrétion) difficulté 15**. En cas de réussite, il surprend le saboteur et peut engager le combat au contact. En cas d'échec, l'homme fuit.

Si le saboteur réussit à fuir, il monte les escaliers qui mènent sur le rempart du bordj puis chute en tentant de descendre à l'aide d'une corde qu'il avait fixée au mur d'enceinte. Dans sa chute, il se brise la nuque. Il ne reste aux PJ qu'à faire son autopsie.

Le saboteur se défend avec un long couteau. Il n'abandonne le combat que s'il est réduit à 1 PV ♥ ou moins. Si les personnages veulent le capturer vivant, il faut combattre à mains nues (et donc n'infliger que des DM temporaires). Par chance, l'homme est déjà blessé.

Véhicule endommagé

Si un véhicule a été saboté, il faut le réparer au matin. Un PJ doit faire **trois tests d'INT (mécanique) difficulté 15**. Les PJ subissent un retard d'une heure plus une heure supplémentaire par échec (total entre une et quatre heures de retard).

- **Trois échecs :** *4 heures.*
- **Deux échecs :** *3 heures.*
- **Un échec :** *2 heures.*
- **Aucun échec :** *1 heure.*

Aherraz blessé

NC 1

FOR +1	**DEX** +2	**CON** +2
INT +0	**PER**+1	**CHA** +0
Init. 15	**DEF** 14	**PV** 6 (19)

Poignard +5 **DM** 1d4+2

Interrogatoire

Le prisonnier parle l'arabe, la langue des berbères et un peu le français. Il porte le même tatouage que les cadavres que les PJ ont découverts la veille. Il s'enferme dans le mutisme et ni les menaces ni la violence ne sont de nature à le faire parler.

Si les personnages veulent obtenir quelque chose de lui, c'est à eux de lui parler et de tenter de le convaincre qu'ils sont là pour empêcher le mal de triompher. Si les PJ font cela, il prend un air de défi et leur demande : « *Prouve-le, libère-moi !* » C'est tout ce que les PJ réussiront à tirer de lui...

S'ils le libèrent, lisez ceci :

Lorsque vous le libérez, il vous regarde droit dans les yeux, se frappe la poitrine et vous dit : « Hanza vous doit une vie. » Puis il s'en va.

Aherraz

NC 2

FOR +1	**DEX** +2	**CON** +2
INT +0	**PER**+1	**CHA** +0
Init. 15	**DEF** 13 (15)	**PV** 19

Épée +5 **DM** 1d8+2

Bouclier : le grand bouclier offre un bonus de +2 en DEF contre les attaques, mais pas contre les armes à feu.

Caïd

NC 4

FOR +2	**DEX** +2	**CON** +2
INT +0	**PER**+1	**CHA** +0
Init. 15	**DEF** 14	**PV** 29

Épée (2 attaques) +5 **DM** 1d8+2

Fusil à répétition (portée : 80 m) +5
DM 1d8+2



Les Aherraz

Les Aherraz (littéralement « surveillants » ou « protecteurs ») sont des berbères issus d'une longue lignée occulte qui tire ses racines de l'Égypte ancienne. Après avoir résisté à Nyarlathotep et perdu la trace de ses prêtres, dissimulés aux yeux de l'homme par le sortilège de Bast, ils ont juré d'empêcher leur retour. Depuis, leur lignée veille sur le Sahara, se transmettant oralement un savoir secret : la prophétie du retour des prêtres et de la fin du monde.

Chacun d'eux porte sur le poignet un tatouage constitué de caractères tifinagh classiques dont la signification n'est rien d'autre que leur nom : aherraz, ou protecteur. Cette écriture était utilisée par les Berbères pour écrire leur langue, le tamazight au cours de l'Antiquité. Un **test d'INT (linguiste) difficulté 20** permet de reconnaître l'alphabet, mais pas de connaître sa signification. Ils sont peu à en être capables à cette époque. Il faudrait trouver un taleb (un lettré).

Exemple de caractères tifinagh (néo-tifinagh moderne) : ⵜⴰⵀⴰⵍⵉ

22, 23 et 24 janvier : Objectif de la scène

Voici trois scènes d'incidents pour les trois jours suivants : la dernière source, le froid terrible de la nuit et la tempête de sable. C'est le point de non-retour, le moment de réaliser qu'il s'agit d'une mission-suicide dans un environnement très hostile.

22 janvier - Aïn Guettara

Au matin, l'incident de la nuit et l'interrogatoire de Hanza coûtent déjà une heure de retard aux PJ. Gérez la routine et l'épuisement selon les règles habituelles puis, à la fin de la journée, lisez ou paraphrasez ce texte :

Ce soir, vous arrivez au bordj d'Aïn Guettara, en réalité plus une grosse demeure qu'un fortin. Il a été bâti non loin des tombes de quatorze soldats massacrés à cet endroit par un djich. Le lieu est abandonné. Il n'y a ni porte ni volets aux fenêtres, mais on y est abrité. Une source permet de se ravitailler en eau à environ 1 km du bordj, au fond d'une gorge. Le chemin qui y mène est bordé de nouvelles tombes, celles et ceux qui sont morts de soif juste avant d'atteindre le point d'eau. Parfois juste après aussi, car lorsque le corps est par trop desséché, l'eau devient un poison fatal.

D'après la carte remise par Louis Audouin-Dubreuil, c'est la dernière source que vous rencontrerez, ensuite vous vous dirigez vers le cœur du désert, un chemin que personne n'a jamais emprunté. Même la mission Citroën prévoit de passer bien plus à l'est, en direction d'In-Salah.

23 janvier - Nuit glaciale

« C'est la plaine, la plaine infinie, sans rien à l'horizon qu'une ligne indécise et floue où se fondent le bleu délavé du ciel et le ton d'ocre pâle des terres arides. » (Raid Citroën)

Sur le lieu du bivouac, il n'y a pas la moindre brindille pour faire du feu (les véhicules ne transportent pas de bois de chauffe) et la nuit est particulièrement glaciale, -5 °C. Pour cette nuit, le test habituel de CON subit un malus de -5. De plus, en cas d'échec, les PJ perdent 1d4 PV ♥ à cause du froid.

Demandez au mécano un **test d'INT (mécanique) difficulté 10** : en cas de succès, il comprend que l'eau des radiateurs va geler et que cela va causer des avaries et du retard au matin.

Il a deux solutions :

- vider les radiateurs et les remplir au matin : c'est perdre 1 heure par voiture ;
- laisser tourner les moteurs au ralenti pour empêcher que l'eau gèle : c'est consommer beaucoup de carburant. Normalement, les personnages ont un peu de surplus, mais cela veut dire qu'ils ne pourront pas faire face à d'autres imprévus.

Si rien n'est fait, au matin, les PJ doivent attendre que les radiateurs dégèlent, puis une fuite se déclare : de l'eau s'échappe et il faut réparer. Finalement, ce sont 3 heures qui sont perdues.

24 janvier - Tempête de sable

Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Vous passez la nuit au pied de magnifiques dunes aux couleurs changeantes. Dès l'aurore, vous poursuivez votre voyage dans la plaine infinie recouverte de sable où affleurent çà et là des rochers aux formes extraordinaires sculptées par le vent.

Pour cette fois, les tests habituels ne sont pas effectués. Mais en fin de matinée, demandez un **test de PER difficulté 10** au guide. En cas de succès, lisez-lui ceci :

« Dans l'ouest flotte une sorte de voile, d'abord presque imperceptible, mais dans lequel quiconque avec un peu d'expérience du désert reconnaît non sans inquiétude un signe précurseur du simoun. » (Raid Citroën)

Si les PJ le décident, ils peuvent s'arrêter à l'abri de quelques rochers aux formes torturées. S'ils décident de continuer, ou s'ils n'ont rien remarqué, la première vague les surprend alors qu'ils roulent.

Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Une brume rougeâtre s'épaissit, bouche l'horizon et bientôt une vague de sable déferle sur les véhicules et vous cingle

le visage. Une véritable houle minérale percute les carrosseries dans un crissement aigu. La visibilité chute drastiquement et l'atmosphère devient irrespirable.

Les personnages ont alors le choix entre stopper immédiatement ou tenter de trouver un abri en se dirigeant à l'aveuglette vers un endroit aperçu avant que la vision ne soit réduite à néant.

S'ils poursuivent vers un abri, demandez un **test de PER difficulté 15** au guide de la voiture de tête. En cas d'échec, les PJ se perdent et ils subissent un 1d4 points de DM. Finalement, ils sont obligés de s'arrêter à découvert.

En cas de succès, le guide trouve un abri et chaque PJ perd seulement 1 PV♥. Le conducteur du second véhicule doit alors faire un **test de PER difficulté 10**. S'il le rate, les personnages perdent de vue le véhicule de tête et subissent un 1d4 points de DM supplémentaires. Finalement, ils sont obligés de s'arrêter à découvert.

Le simoun se déchaîne pendant quatre heures puis faiblit suffisamment pour permettre de repartir. Chaque PJ doit réussir un **test de CON difficulté 10** ou perdre 1d4 PV♥. La difficulté augmente de +5 si les PJ n'ont pas trouvé d'abri et ils perdent une heure de plus à dégager leurs véhicules pour repartir.

Pendant toute la journée, il est impossible de manger, car la moindre nourriture est instantanément recouverte de sable. Le soir, les PJ sont affamés et épuisés et accusent quatre à cinq heures de retard. Rappelez-leur que s'ils évitent les tours de garde, ils gagnent deux heures de sommeil.

Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Le soir, après avoir enfin pu manger plus de nourriture que de sable, vous êtes terrassés par la fatigue. La lune se lève, immense et jaune. Elle vous rappelle celle des Contrées du rêve, l'astre qui éclairait vos nuits d'esclaves au fond des fosses de la cité maudite.

25 janvier - Tentative d'assassinat

Objectif de la scène

La pression est bien montée? Maintenant... action! Avec la cavalerie Aherraz qui débarque au meilleur moment.

Au milieu de la nuit, Suleman Singh Lakhi et René Wilibert tentent de profiter du sommeil des PJ pour les assassiner. Si ceux-ci n'ont pas établi de tours de garde, René tente d'égorger un personnage durant son sommeil et inflige automatiquement ses DM maximaux à un PJ déterminé au hasard (soit 26 points de DM !). À ce sujet, voir la marge « Même pas mal ! ».

Si les PJ ont établi des tours de garde, demandez à celui qui est de faction de faire un **test de PER difficulté 20**. En cas d'échec, le personnage est *surpris* au premier tour de combat et René lui inflige une *Attaque vicieuse*.

Dans tous les cas, si l'attaque de René réduit les PV♥ de la victime à 0, le PJ peut faire un **test de CON difficulté 10** pour réussir à émettre un cri d'alarme avant de perdre conscience.

Après cette première attaque, le combat classique peut commencer. Au tour suivant, Suleman surgit des ténèbres pour attaquer un autre personnage.

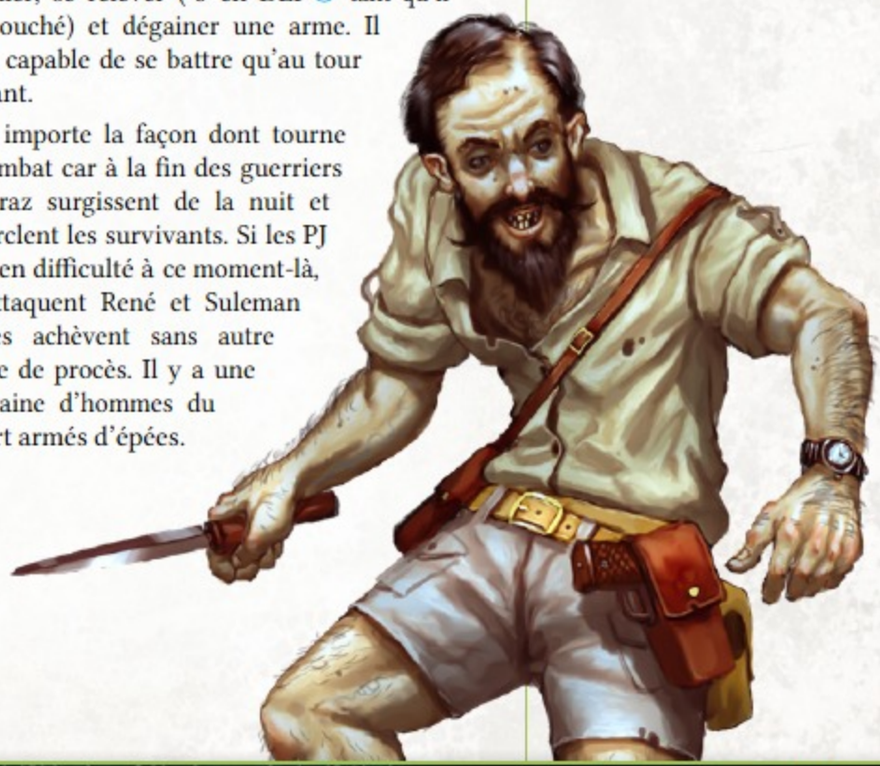
Un PJ endormi perd un tour complet pour se réveiller, se relever (-5 en DEF♦ tant qu'il est couché) et dégainer une arme. Il n'est capable de se battre qu'au tour suivant.

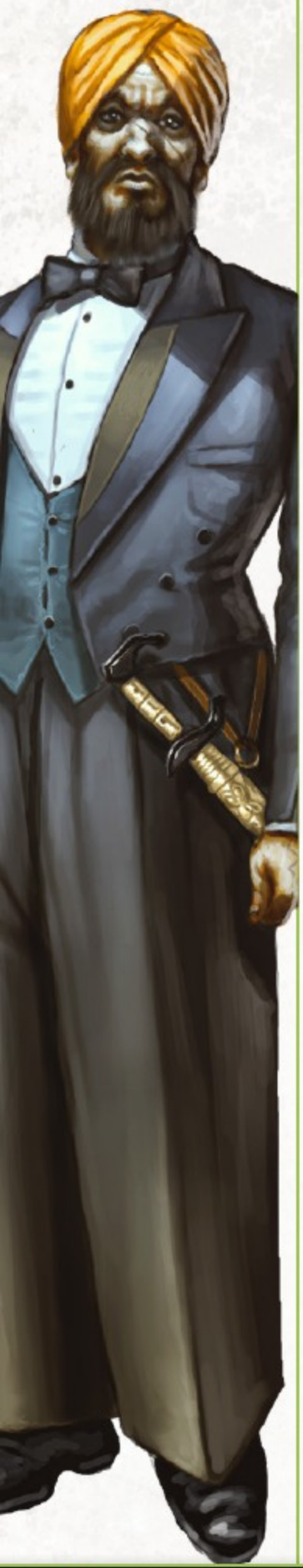
Peu importe la façon dont tourne le combat car à la fin des guerriers Aherraz surgissent de la nuit et encerclent les survivants. Si les PJ sont en difficulté à ce moment-là, ils attaquent René et Suleman et les achèvent sans autre forme de procès. Il y a une vingtaine d'hommes du désert armés d'épées.

La lune de Leng

Cette lune, c'est bien celle du plateau de Leng. Les PJ sont en train d'entrer progressivement dans ce lieu à l'intersection de plusieurs dimensions produit par la conjonction planétaire qui se met en place. La singularité calculée par Einstein.

Le vil René Wilibert





Les assassins

René Wilibert

Un petit homme au visage en lame de couteau, les yeux chafouins et un grand sourire édenté.

NC 4

FOR +0	**DEX** +4*	**CON** +1
INT +1	**PER**+2*	**CHA** -1
DEF🛡 15	**PV**♥ 18	**Init.** 18
Poignard +7	**DM** 1d4+4	

Pistolet calibre moyen (portée : 20 m) +6 **DM** 1d8+2

Attaque vicieuse : lorsqu'il attaque un adversaire de dos ou *surpris*, René inflige +3d6 DM.

Discrétion : quand il essaie de passer inaperçu, René bénéficie d'un bonus de +5 sur son test de DEX.

Suleman Singh Lakhi

Un bel homme à la peau foncée, barbu et moustachu, grand et athlétique. Il porte un turban orange et un long poignard courbe à la ceinture par-dessus son costume noir de serviteur.

NC 4

FOR +3	**DEX** +3*	**CON** +1
INT +0	**PER**+0*	**CHA** +1
DEF🛡 14 (19)	**PV**♥ 30	**Init.** 16
Poignard +8	**DM** 1d8+3	

Arts martiaux : lorsqu'il combat au poignard, Suleman inflige 1d8 DM. De plus, il obtient un bonus de +5 en DEF🛡 contre les attaques au contact (sauf en cas de surprise) et à tous les tests de DEX destinés à esquiver.

Enchaînement : une fois par tour, lorsque Suleman réduit un adversaire à 0 PV♥ avec une attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire à portée.

Double attaque (L) : Suleman peut effectuer deux attaques au contact pendant ce tour. Toutefois, le MJ utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.

Maître d'armes : Suleman peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.

De nouveaux alliés

Lorsque le combat est terminé, les Aherraz encerclent les PJ.

Les hommes du désert, armés de leurs boucliers et de leurs longues épées à garde cruciforme, vous encerclent en silence. L'un d'entre eux, sans doute leur chef, avance d'un pas et vous interpelle dans un anglais teinté d'un fort accent :

«Qui êtes-vous? Pourquoi les assassins du Pharaon noir cherchent-ils à vous tuer ?»

Salah ben Kaddour est le caïd des Aherraz (leur chef) et écoute attentivement les PJ sans toutefois savoir s'il peut leur faire confiance.

Laissez les PJ s'expliquer, puis demandez à l'orateur principal un **test de CHA de difficulté 15** que vous pouvez moduler comme suit :

- **difficulté -5** si les PJ donnent le nom de Hanza (dans le cas où ils lui ont rendu sa liberté). Qu'un Aherraz leur ai donné son nom est une preuve de confiance et de respect ;
- **difficulté -5** si vous jugez que les PJ ont été particulièrement honnêtes et convaincants ;
- **difficulté -5** si les PJ montrent la clef d'argent à tête de singe. Dès qu'ils produisent l'artefact, un murmure parcourt les rangs des guerriers du désert et leur chef se signe. Le chat est pour eux un animal sacré. Leur oracle est une vieille femme entourée de chat.

Si la difficulté atteint 0, pas besoin de test, la réussite est automatique.

En cas de réussite, les personnages peuvent terminer leur nuit sous la garde des guerriers.

En cas d'échec, les Aherraz désarment les PJ et les font prisonniers, par la force si besoin, mais sans essayer de les tuer. Si les personnages utilisent la mitrailleuse (il faut deux tours pour la rendre opérationnelle), considérez qu'elle s'enraille après seulement un tir à cause du sable de la tempête qui a grippé le mécanisme. Les PJ sont alors attachés, pieds et poings liés pour le reste de la nuit, sous la surveillance de deux gardes.

26 janvier - Affronter le bhole

Objectif de la scène

Cette scène devrait être mémorable. Une course poursuite fantastique, éreintante, terrible et cruelle aussi. Un monstre abominable poursuit les PJ et leurs alliés se sacrifient.

Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Vous êtes réveillés aux premières lueurs de l'aube par des éclats de voix. Incrédules et pris d'effroi, les guerriers du désert désignent le ciel où une étrange planète grise se lève à l'horizon. La conjonction approche ! Êtes-vous encore sur terre ou avez-vous déjà basculé sans vous en rendre compte en un lieu à la frontière entre le monde réel et les Contrées du rêve ?

Le déroulement de la journée et la rencontre du bhole varient légèrement en fonction du statut (prisonniers ou alliés) des PJ vis-à-vis des Aherraz.

Prisonniers

Si les PJ sont prisonniers des Aherraz, lisez ou paraphrasez ce texte :

Les guerriers palabrent un long moment entre eux, tout en vous désignant plusieurs fois. Il semble qu'ils peinent à prendre une décision. Finalement, leur chef hurle un ordre et tous les guerriers se préparent à partir. Enfin, il s'approche de vous d'un pas décidé. Son visage caché par le litham, ne laisse entrevoir que l'éclat gris acier de son regard. Il dégaine son long poignard courbe et l'approche de votre visage. D'un coup sec, il sectionne le licol qui vous retenait prisonnier.

« Oum Er Rebia, notre oracle, m'a parlé en rêve cette nuit. Elle a dit de vous aider et de vous protéger. J'espère qu'elle ne se trompe pas. »

Si les PJ demandent des précisions, ils apprennent que l'oracle des Aherraz est une vieille femme en burnous noir qui vit en ermite dans les montagnes au fond d'une grotte. Elle est entourée de chats... Grâce à son intervention, les Aherraz se doivent de les escorter.

Si vraiment les PJ ont été particulièrement violents avec les Aherraz la veille et qu'ils en ont tué un certain nombre, une scission se produit au sein du groupe et la moitié des guerriers refuse de suivre leur chef. Dans ce cas, seulement douze Aherraz accompagnent les personnages, ce qui aura son importance lors de la rencontre suivante.

Alliés

Salah explique aux PJ que son groupe pistait les deux assassins depuis plusieurs jours. Il sait qu'ils ont participé au meurtre de ses hommes au sud d'Ouargla. La mission des Aherraz est d'empêcher quiconque d'entrer dans la zone interdite où se rendaient Gaston Privesne et son équipe. C'est pourquoi, les guerriers les ont attaqués. Il ne comprend pas ce qui a massacré ses hommes, mais compte bien le découvrir. Il se propose d'accompagner les PJ dans la traversée des dunes afin de les protéger et de leur permettre de sauver le monde.

Le bhole

Lisez ou paraphrasez ceci :

De hautes dunes vous cachent l'horizon, telle des vagues immobiles, mais non sans danger. Vos chenilles rampent sur le sable sans à-coup et vous progressez en prenant garde d'éviter les pentes les plus raides qui vous emporteraient dans une glissade fatale.

Pour cette fois, les PJ n'ont pas besoin de faire les tests habituels d'orientation et de pilotage, l'aide des Aherraz leur permet de pallier d'éventuelles difficultés. De toute façon, le morceau de bravoure de la journée se suffit à lui-même...

Le soleil commence déjà à décliner lorsqu'un choc sourd ébranle le sol sous vos pieds. Une fantastique explosion projette du sable à la hauteur d'un building de New York. Au milieu de la gerbe de poussière, une créature de cauchemar surgit d'une dune ; un énorme vers rouge dont la

Même pas mal ! !

D'un point de vue narratif, si le PJ survit à l'attaque de René dans son sommeil, cela ne signifie pas qu'il est encore vivant après s'être fait égorger ! Ce n'est pas comme cela qu'il convient de comprendre ce que signifie les PV... Sauvé par son instinct de survie, il s'est réveillé au dernier moment et a reçu une belle estafilade. C'est cela que les nombreux PV ♥ représentent.



L'immense bhole

gueule circulaire armée de crochets serait capable d'avaler une locomotive.

Salah vous crie d'accélérer droit devant, tandis que sur un ordre de sa part, trois Aherraz juchés sur leurs montures et armés de simples lances se précipitent dans la direction de l'inconcevable créature. Que faites-vous ?

Accélérer comme le leur ordonne Salah ou jouer aux héros et charger le monstre ? Dans les aventures horrifiques inspirées des récits de Lovecraft, la seconde option est rarement la bonne, et cette situation ne fait pas exception.

Les Aherraz font diversion et se sacrifient pour permettre aux PJ de poursuivre leur périple. Lorsque le bhole arrive au contact des courageux guerriers, lisez ou paraphrasez ce texte, cela devrait suffire à faire comprendre aux joueurs que le combat n'est pas vraiment envisageable !

Les guerriers se précipitent sur l'énorme ver en le défiant par leurs cris. La créature plonge dans le sable comme elle le ferait dans l'eau et lorsque sa gueule béante transperce la surface, elle emporte avec elle un des méhara qui accourait dans sa direction. Le deuxième est écrasé par le corps massif et disparaît sous le sable dans un hurlement. Le dernier arrive à planter sa lance dans la créature, mais elle n'en tient pas plus compte qu'une piqûre de moustique. Le ver géant réapparaît sous le malheureux. Le dromadaire pousse un terrible râle lorsque la moitié de son corps est sectionné et retombe dans une gerbe de sang.

La meilleure tactique consiste à fuir le plus vite possible et à trouver un refuge inaccessible à la créature. Il n'est rien que les PJ puissent faire pour les Aherraz, si ce n'est s'assurer que leur sacrifice ne sera pas vain.

Gérer la rencontre

Voici une procédure pour gérer cette poursuite, qui doit être à la fois dangereuse et haletante. Bien entendu, le but n'est pas de tuer tous les PJ, mais si un véhicule doit être sacrifié et peut-être également un personnage, alors qu'il en soit ainsi, en particulier si cela est dû à une mauvaise gestion et des choix délibérés des PJ (sur le moment ou la veille).

L'attaque initiale des trois guerriers a donné **trois points d'avance** aux PJ, s'ils n'ont pas traîné sur place (sinon vous pouvez éventuellement réduire cette avance). À chaque tour, chaque conducteur doit faire un **test de DEX (pilotage) difficulté 15**. En cas de succès, le véhicule conserve l'avance acquise.

En cas d'échec, faites un *test de diversion* en lançant un d6.

- 1-2. Le véhicule se fait rattraper : il perd 1 point d'avance.
- 3-6. Trois guerriers Aherraz se sacrifient pour faire diversion.

En cas d'échec critique, le véhicule s'enlise dans une dune : faites deux tirages.

En cas de succès critique, le véhicule reprend 1 point d'avance.

Après la première attaque du bhole, il reste **18 guerriers Aherraz** (et seulement 9 si les PJ ont provoqué une scission parmi eux).

Lorsqu'il ne reste que 9 guerriers, lancez deux d6 au test de diversion au lieu d'un seul et gardez le résultat le plus faible. Lorsque tous les guerriers sont morts, les PJ perdent automatiquement 1 point à chaque échec.

Aider: un véhicule peut faire diversion pour éloigner le bhole de l'autre véhicule et l'attirer à lui. Le pilote doit réussir **un test de pilotage supplémentaire difficulté 15**. En cas de succès, il peut transférer 1 point de son véhicule vers l'autre.

Au bout de cinq tours, signalez aux PJ qu'ils aperçoivent une falaise ocre à bonne distance devant eux. Une sorte de rampe leur permettra d'y monter. Il leur faut cinq tours de plus pour l'atteindre.

Comprendre le bhole: après chaque tour de poursuite, demandez un **test d'INT difficulté 20** à un PJ différent. Celui qui le réussit comprend que le grand ver repère ses proies grâce aux vibrations. Si les personnages réussissent à communiquer l'information à Salah, les Aherraz peuvent affiner leur tactique de harcèlement et chaque véhicule gagne immédiatement 1 point d'avance.

La mitrailleuse: s'ils utilisent la mitrailleuse (3d6 DM), le bhole oublie les méhara et se précipite sur le véhicule. Les méhara ne peuvent pas faire diversion lors d'un tour où les PJ utilisent la mitrailleuse. En revanche, si ceux-ci obtiennent un succès critique, le bhole perd du terrain et les deux véhicules gagnent 1 point d'avance.

Séparer les véhicules: si les PJ décident d'envoyer les véhicules dans deux directions opposées, le bhole poursuit en priorité celui qui s'approche des falaises, c'est-à-dire dans la direction initiale prise par les personnages.

Avaler une autochenille : si un véhicule voit son avance réduite à 0, le bhole est arrivé au contact. S'il y a encore des guerriers Aherraz, il est toujours possible de faire un jet de diversion à chaque tour. S'il n'y a pas de diversion possible, le conducteur doit faire un **test de DEX (pilotage)** dont le résultat donne **la DEF** du véhicule.

Jouez ensuite l'attaque du bhole (il ne peut attaquer qu'un seul véhicule par tour). En cas de succès, il avale l'autochenille. Tous les PJ à bord peuvent faire un **test de DEX difficulté 10** pour tenter de sauter avant ! En cas d'échec, le personnage est avalé et... meurt. Le véhicule n'est pas facile à digérer pour le bhole, ce qui l'immobilise au tour suivant. Le temps pour un PJ de changer de véhicule ou de sauter sur un dromadaire qui passe par là ! (Test de DEX difficulté 10).

Au 10e tour de poursuite, les PJ arrivent au pied de la falaise. Des symboles anciens empêchent le bhole d'aller plus loin, mais les personnages n'ont pas le temps de les remarquer. Le bhole se fige un instant, se redresse, souffle un nuage de sable de mécontentement, puis disparaît sous les dunes.

Lorsque le calme est revenu, la vision de l'incroyable créature et du sacrifice des nobles guerriers du désert nécessite un **test de choc difficulté 10** (difficulté de +1 par allié sacrifié et +5 par PJ mort, perte de 1 PC en cas d'échec).

Aide de jeu

Pour vous aider à gérer le processus, vous pouvez utiliser un tableau comme celui ci-dessous, sur lequel vous tiendrez le décompte de l'avance de chaque véhicule au long des dix tours de poursuite.

Au tour 0, chaque véhicule débute avec trois tours d'avance.

Exemple: au tour 1, le test de pilotage du véhicule 1, donne 14. Échec. Le MJ lance le d6 et obtient 2. L'avance du véhicule 1 passe à 2. Le MJ décrit comment le bhole se rapproche. Le véhicule 2 réussit son test, il conserve 3 points d'avance. Etc.

Tour	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Avance véhicule 1	3	2									
Avance véhicule 2	3	3									

S'adapter aux personnages

Si aucun de vos PJ ne possède de bonus de pilotage (voie du pilotage ou voie des voyages), vous pouvez choisir soit d'écourter la poursuite (8 tours) soit décider de réduire la difficulté des tests de pilotage à 12.
Dans le cadre de cette poursuite, le danger est palpable et vous pouvez aussi accorder le bonus de la capacité *Même pas peur* (Voie du danger).



Le bhole

NC 18

FOR +12	**DEX** +0	**CON** +12
INT -2	**PER** -2	**CHA** +0
Init. 10	**DEF** 16	**PV** 120 (RD 6)
Morsure +12	**DM** 3d6+12	

RD 6 : le grand ver a la peau si épaisse que la plupart des armes ne sont que des piqûres d'insecte. Retranchez 6 points à tous les DM subis.

Perception des vibrations: le bhole est aveugle et presque sourd. Il repère ses proies à la surface grâce aux vibrations qu'elles émettent lorsqu'elles se déplacent. Il est possible de le tromper en restant parfaitement immobile, mais il est capable de distinguer un homme qui marche à plusieurs kilomètres et la course d'un dromadaire à cinquante kilomètres. Les PJ ont une chance, ils disposent de véhicules à chenilles qui se déforment au contact du terrain. Le Bhole a beaucoup de mal à les percevoir et si les méhara courent à proximité, il ne perçoit qu'eux, ce qui en fait une diversion efficace.

Dernier repos

Après la disparition du bhole, les véhicules doivent grimper une longue rampe d'accès chaotique, étroite et dangereuse qui mène sur le plateau. Si vous êtes d'humeur taquine ou si la poursuite s'est avérée trop facile, vous pouvez ajouter un dernier **test de DEX (pilotage) difficulté 15**. En cas d'échec, le véhicule bascule dans le vide et s'écrase 50 mètres en contrebas... Les PJ ont juste le temps de sauter !

La nuit tombe juste avant que les personnages surgissent sur le plateau. Il est temps de s'arrêter. D'autant qu'ils sont proches du but ; la lumière des phares pourrait révéler leur présence à leurs ennemis. S'il reste des guerriers Aherraz avec eux, ils dressent leur campement ici. Les symboles qui empêchent le bhole de passer constituent également une limite que les guerriers du désert refusent de franchir.

Lisez ou paraphrasez ceci :

Étonnamment, vous passez une excellente nuit. Aussi reposante que si vous profitiez du luxe du meilleur hôtel de New York.

Vous avez tous fait le même rêve : vous étiez dans la grotte de la Dame au chat et elle vous prodiguait ses derniers conseils. Vous êtes sortis sous le ciel étoilé des Contrées du rêve. Vous avez observé la grande lune jaunâtre et réalisé qu'elle ressemblait décidément beaucoup à celle qui vous a accompagnés ces derniers jours. Enfin, la Dame vous a quittés sur un dernier avertissement : « Méfiez-vous du traître ». Juste après, vous vous êtes réveillés.

À la suite de cette nuit, tous les PJ récupèrent automatiquement [DV + Niveau + Mod. de CON] PV sans avoir besoin de réaliser de test de CON. Un dernier coup de pouce de la Dame aux chats.

Toutefois, le dernier avertissement de la Dame va les tourmenter toute la journée.

Tentative de corruption

Si vos joueurs ont assez de maturité et de capacité de mise à distance pour comprendre qu'une dose de traîtrise peut participer à créer une histoire d'autant plus mémorable, vous pouvez mettre en place le petit jeu vicieux proposé ci-après. Si vous pensez que cela peut nuire aux relations entre vos joueurs, par un manque de distanciation entre les personnages et les joueurs, abstenez-vous. Vous êtes le meilleur juge pour savoir ce qui amusera votre table.

Alors que le combat final s'annonce, nous vous proposons de tester la détermination de vos PJ. Faites passer à chaque joueur un petit mot plié en quatre avec l'instruction d'en prendre connaissance secrètement.



Clef vagabonde

Si l'un de vos PJ meurt dans d'affreuses conditions durant ce dernier chapitre (avalé par le bhole ou plus tard déchiqueté par des aliénés) et qu'il était officiellement en possession de la clef d'argent, elle se reporte aléatoirement sur un autre personnage. Elle est en effet liée à chacun d'entre eux, un peu comme une entité collective.

Le mot secret

Ne montrez pas ce mot aux autres joueurs et n'en parlez pas. Prenez-en connaissance. Répondez puis rendez-le au MJ. Ne posez pas de question, le MJ ne vous répondra pas. Gardez le secret.

Nyarlathotep a réussi à corrompre l'un de vous. L'un de vous va trahir. Il lui suffira pour cela de plonger la clef dans l'autel avec l'intention de le verrouiller au lieu de l'ouvrir. En échange, il recevra bien plus que l'immortalité dans un paradis artificiel comme celui de la reine Iaret. Il recevra le pouvoir de voyager entre toutes ses incarnations, d'explorer le temps et l'espace à sa guise. Le pouvoir de choisir une infinité de vies grâce à la clef des songes. L'un de vous va trahir… mais qui ?

Voulez-vous trahir ? Si oui, indiquez votre nom. Sinon, à votre avis qui va vous trahir ?

Indiquez son nom. Nom du traître :

"……"

PS : n'oubliez pas que tout ceci n'est qu'un jeu :) Ne confondez pas personnage et joueur.

Prenez connaissance des réponses des PJ

Si un ou plusieurs d'entre eux se sont proposés pour être le traître, choisissez l'un d'eux.

Si aucun PJ ne s'est porté volontaire, regardez si le nom d'un PJ revient plus souvent que les autres. Choisissez celui dont le nom revient le plus souvent.

En cas d'égalité, si vous savez qui porte habituellement la clef d'argent, ne choisissez pas ce PJ.

Si les joueurs choisissent de ne pas respecter le secret et de se parler ouvertement, laissez faire ceux qui le souhaitent. Ils ne sont pas tombés dans le dernier piège de Nyarlathotep... Mais cela ne vous empêche pas de choisir un traître !

Une fois que les PJ seront arrivés dans le sanctuaire intérieur, lorsque viendra le moment de plonger la clef d'argent dans l'autel d'hématite, dites à celui qui pense avoir la clef d'argent qu'il ne la trouve plus ! Il ne sait pas ce qu'elle est devenue.

La clef est arrivée dans les poches du traître. Comment est-elle arrivée là ? Mystère. Le PJ l'a volée inconsciemment... ou consciemment s'il s'est porté volontaire pour être le traître ? À moins que la clef ait sa propre volonté ? Quoi qu'il en soit, à ce moment-là, ne révélez pas aux joueurs qui est réellement en possession de l'artefact, dites-leur plutôt ceci :

L'un de vous est en possession de la clef. Je suis le seul à savoir de qui il s'agit. Si vous fouillez dans vos poches dites-le moi, cela vous coûtera une action de mouvement, puis je vous dirai si c'est vous qui l'avez.

Derrière votre écran, vous aurez pris la peine de préparer deux papiers :

- sur le premier vous avez écrit : « *Ce n'est pas toi qui as la clef !* »
- sur le second : « *C'est bien toi qui as la clef !* »

Lorsqu'un PJ fouille ses poches, dites-lui de venir voir derrière votre écran. Mettez la réponse qui convient au-dessus de celle qui est inutile. Lui seul peut donc la voir et il n'a aucun moyen de prouver qu'il a obtenu cette réponse.

Ensuite, laissez les joueurs faire le travail pour vous ! En aucun cas vous n'allez obliger un joueur à faire quelque chose contre son gré. Nous comptons simplement sur cette astuce pour instiller une ambiance paranoïaque entre les joueurs.

Dans le meilleur des cas, votre traître peut décider de ne pas révéler qu'il a la clef, si c'est son choix. Ce qui va poser un problème que les PJ devront résoudre par la méthode de leur choix. Toutefois, même si un personnage de bonne foi révèle avoir la clef, les autres seront en droit de se demander quelle est son intention... Bien entendu, avec certains groupes, cette mise en scène peut aussi générer un flop complet ! Rien de grave, ce sont les joueurs qui ont le contrôle.

27 janvier 1922 - La cérémonie

Objectif de la scène

Il s'agit du grand final de la campagne. Lisez bien une première fois la scène, ayez tous les paramètres en tête avant de la faire jouer. Assurez-vous que vos joueurs sont prêts. Le but, c'est de générer de la tension, de l'émotion, des sensations. N'hésitez pas à envoyer un ou plusieurs PJ au tapis, notamment à la toute fin du compte à rebours mortel. Il faut que ce soit difficile et épique, que les joueurs aient le sentiment d'avoir triomphé de l'impossible et de l'inéluctable. D'avoir contrarié les plans d'un dieu.

Lisez ou paraphrasez ceci :

Le soleil se lève sur un plateau désertique recouvert de sable, de roches et de ruines éparses. Des ouvrages bas, à moitié enterrés et des obélisques penchés, dont les pointes dépassent çà et là. Aussi loin que porte le regard, vous ne discernez aucune pyramide pentagonale. En revanche, l'énorme planète grise domine un peu plus l'horizon de sa présence incongrue, plus massive que la veille, comme le signe certain que vous touchez au but.

Si les deux véhicules ont été détruits dans la poursuite ou l'escalade de la rampe, les PJ peuvent emprunter des méhara aux Aherraz survivants. S'il n'y en a pas, ils doivent se déplacer à pied.

Les personnages sont approximativement à 23°N 0°W sur leur carte, aussi précisément que le permet leurs instruments, c'est-à-dire à dix ou vingt kilomètres près.

Ils peuvent donc avancer au hasard droit devant eux ou encore s'arrêter pour examiner certaines ruines. Finalement, comme ils ne savent pas dans quelle direction la pyramide va apparaître cela ne changera rien à la suite. Ici, rien ne sert de partir à temps, il faudra courir...

Les ruines

Si les PJ examinent les bâtiments à moitié enterrés, ils constatent qu'ils sont recouverts de glyphes étranges. Un PJ qui réussit un **test d'INT (linguiste ou archéologie) difficulté 15** établit qu'il s'agit du chaînon manquant entre l'écriture hiéroglyphique égyptienne et l'écriture tifinagh des berbères.

Un second **test d'INT difficulté 10**, permet alors de comprendre qu'il s'agit de tombes. Et si le PJ atteint la **difficulté de 20** sur ce test, il réalise aussi que se sont aussi des portes vers un royaume souterrain maudit peuplé de terribles créatures (goules et ghasts, présentés dans la boîte *Chroniques Oubliées Cthulhu, initiation au jeu d'aventures*). Les anciens Aherraz gardent le monde des vivants, même après leur mort.

L'entrée de chaque tombeau est scellée par une imposante dalle de pierre, généralement obstruée par une couche de sable jusqu'à mi-hauteur. Il faudrait plusieurs heures pour la dégager, un temps que les PJ n'ont pas. Dans le cadre de cette aventure, la présence de ses ruines n'a en réalité pas d'autre intérêt que d'ajouter un peu à l'ambiance du plateau désertique.

Éclipse

Lisez ou paraphrasez ceci :

Environ une heure après votre départ, une ombre noire apparaît à la droite du soleil. La lune a rendez-vous avec le soleil et elle ronge imperceptiblement le disque lumineux. Vous tournez sur vous-même dans l'angoisse de voir apparaître la grande pyramide pentagonale, mais ce n'est pas encore le cas.

Un **test d'INT (astronomie) difficulté 15** permet de connaître les informations indiquées en marge à propos de la « Durée d'une éclipse solaire ». Une demi-heure plus tard, demandez un **test de PER** à tous les PJ. Celui qui obtient le meilleur résultat repère la pyramide le premier.

Lisez ou paraphrasez ceci :

Une forme scintille à l'horizon, d'abord un simple point puis une silhouette se déploie et ondule tel un mirage dans le désert, avant de s'ancrer dans le réel. Durant un instant, vous doutez. Dans vos souvenirs, la majestueuse pyramide était bien plus massive. Puis l'horrible vérité vous frappe avec la puissance du simoun : vous êtes beaucoup trop loin ! Si vous voulez l'atteindre avant la fin de l'éclipse, il va falloir faire vite, très vite.



Si les personnages ont encore un véhicule, la pyramide apparaît à une quinzaine de kilomètres du lieu où ils se trouvent. À dos de dromadaire, vous pouvez conserver la même distance, ces animaux sont capables de maintenir une allure de 40 km/h pendant 1 heure. En revanche, si les PJ sont à pied, faites apparaître la pyramide à la moitié de cette distance.

L'approche vers la pyramide se gère un peu différemment selon le moyen de locomotion employé.

En véhicule: demandez un **test DEX (pilotage) difficulté 10**. En cas d'échec, à environ un kilomètre de la pyramide, le PJ roule sur une dépression dans le sable et celle-ci s'ouvre sous l'autochenille. Un tombeau souterrain vient de s'effondrer. Le véhicule gît au fond du trou. Tous les PJ à bord doivent faire un **test de DEX difficulté 10** ou subir 1d4 DM. La conséquence de cet accident : les personnages seront à pied lors de la scène suivante. Notez que la mitrailleuse est trop lourde pour être utilisée à pied. Ici c'est *Cthulhu*, pas *Rambo* !

À dos de dromadaire: chaque PJ doit faire un **test de DEX (cavalier) difficulté 15**. En cas d'échec, il a poussé la pauvre bête dans ses derniers retranchements. Le dromadaire s'écroule, la bave aux lèvres, lorsqu'il arrive en vue des aliénés de la scène suivante. Le PJ devra la jouer à pied.

À pied : courir sur le sable est épuisant. Chaque PJ doit faire un **test de CON (endurance) difficulté 15**. En cas d'échec, il perd 1d6 PV.

Azathoth

Lisez ou paraphrasez ceci :

Vous n'avez qu'une obsession : arriver à temps. Vous mobilisez toute votre volonté, mais également les souvenirs et les souffrances de ces derniers mois pour forcer vos jambes à avancer. Malgré cela, la lune gagne du terrain sur le soleil plus rapidement que vous n'avalez la distance qui vous sépare de la pyramide. Vous n'êtes plus qu'à quelques centaines de mètres, lorsque l'astre de la nuit occulte complètement le disque solaire, recouvrant le désert d'un voile d'ombre, annonciateur de fin du monde.

Soudain, un triangle de pure énergie éclaire le sommet de la pyramide et un rayon crépitant s'élance vers le ciel. Les cieux reculent et s'ouvrent, comme si la voûte céleste n'était qu'un tissu fragile désormais légèrement déchiré. De l'autre côté, vous entrevoyez quelque chose que vous ne sauriez nommer, une dimension au-delà de l'espace. Sans doute. Peut-être. Une dimension tout entière remplie par une entité qui dépasse l'entendement. Pour ce que vous en voyez, tentaculaire, boursouflée, grande comme une planète, qui pulse de façon indicible au rythme de tambours invisibles. La cérémonie a commencé...

Demandez à chaque PJ un **test de choc difficulté 15** (perte de 1 PC). On ne contemple pas impunément Azathoth, même partiellement !

À partir de ce moment, il leur reste environ 8 minutes pour sauver le monde !

Durée d'une éclipse solaire

Durée totale : 2 heures.
Durée de l'éclipse complète : 8 minutes.

Les esclaves

Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Arrachant votre regard de l'indicible spectacle, vous constatez avec stupeur que, sous la lumière contre-nature qui baigne les lieux, vous n'êtes pas seuls. Une troupe hétéroclite et débraillée de plusieurs centaines d'hommes et de femmes encercle la pyramide et avance dans votre direction d'un pas raide. Un mélange improbable d'individus de toutes conditions, certains en vêtements de ville, d'autre portant les restes dépareillés de vêtements de contention typiques des établissements hospitaliers.

Les anciens patients des asiles du monde entier ont été invoqués dans les Contrées du rêve pour défendre la pyramide, une fois cette dernière basculée dans le monde réel. Ils forment un périmètre défensif que les PJ doivent franchir. Tous sont contrôlés à distance par Iaret, qui est retranchée dans le sanctuaire du cœur de la pyramide. Là où les PJ doivent se rendre.

Les aliénés tentent de se jeter sur les personnages pour les déchiqueter à coup d'ongles et de dents, dans un déferlement de violence inconcevable. Rien ne sert de chercher à les éliminer un par un, ils sont trop nombreux.

Voici une présentation des différentes stratégies possibles, mais dans tous les cas n'hésitez pas à rappeler aux PJ que la cérémonie a déjà commencé. Ils n'ont le temps ni de tergiverser, ni de mettre en place des manœuvres de diversion.

En véhicule : les PJ peuvent tenter un passage en force écrasant les malheureux qui se jettent sur eux. Demandez au conducteur un **test de DEX (pilotage)**.

- ***Échec critique*** : le véhicule se retourne. **Test de DEX difficulté 10** pour tous les passagers ou 1d4 DM. Il faut finir à pied la seconde moitié du parcours. Pas bon !
- ***Moins de 10*** **:** trois aliénés par PJ réussissent à s'accrocher successivement au véhicule et tentent de les happer. Chaque PJ à bord doit faire **trois tests de FOR difficulté10**.
- ***10 +*** **:** deux aliénés par PJ. Chaque PJ doit faire **deux tests de FOR difficulté 10**.
- ***15+*** **:** un seul aliéné par PJ. Chaque PJ doit faire **un test de FOR difficulté 10**.
- ***20+*** **:** bravo ! Aucun aliéné ne réussit à s'accrocher au véhicule.

Un PJ qui rate un test de FOR est attiré hors du véhicule et tombe au sol. Il subit immédiatement 1d6 DM et doit continuer en courant (voir ci-après). Si le véhicule s'arrête pour l'attendre, il est immédiatement submergé (**test d'INT 10** pour le réaliser avant de prendre cette très mauvais décision).

Mitrailleuse d'aviation : cette fois la mitrailleuse d'aviation peut faire des miracles. Elle peut ouvrir un chemin de feu et de sang dans les rangs des aliénés. Si la voiture de tête ouvre le feu pour dégager le chemin, deux aliénés de moins attaquent chaque PJ sur chaque véhicule.

Véhicule surchargé : s'il y a plus de trois personnages par véhicule, ce n'est pas tant une question de poids que de difficulté à rester hors de portée des aliénés, bien calé dans un siège qui n'existe pas. La difficulté des tests de FOR effectués par les PJ au-delà des trois premiers est augmentée de +3 par passager supplémentaire.

À dos de dromadaire : les hautes pattes des dromadaires constituent un avantage, mais les aliénés tentent de mordre et de griffer les pauvres bêtes. Chaque PJ doit réussir un **test de DEX (cavalier)** et un **test de CHA (cavalier)**, tous les deux de difficulté 10 pour mener sa monture.

Si les deux tests sont ratés, la bête panique dès que les premiers aliénés se précipitent sur elle. Le personnage doit couvrir à pied l'intégralité du parcours (voir ci-après). Si un seul test est raté, la bête est submergée et dévorée à mi-distance. Le PJ doit terminer à pied la seconde moitié du trajet. Si les deux tests sont réussis, le personnage traverse les rangs des aliénés, protégé au sommet de sa monture, laquelle s'écroule à l'arrivée.

Courir : courir est la solution la plus dangereuse... Mais si les PJ en sont là, c'est sans doute qu'ils n'ont plus d'autre choix. Le parcours est scindé en deux parties similaires. Un personnage qui démarre à pied doit survivre aux deux, un PJ qui chute d'un véhicule ou d'un dromadaire en cours de route n'a besoin de réussir que la seconde.

Pour chaque moitié, le PJ doit réussir un test de **test de DEX (course) difficulté 15** et un **test de CON (endurance) difficulté 15**.

- Pour chaque test réussi, le PJ subit une attaque d'un aliéné. Faites le test d'attaque normalement et, en cas de réussite, appliquez les DM.

Cependant, l'aliéné ne peut pas tenter une saisie : le personnage est trop rapide.

- Pour chaque test raté, le PJ subit deux attaques et, cette fois, il est sujet à une saisie.

À chaque fois qu'un aliéné réussit une saisie, sa victime a droit à une attaque (contact ou distance selon son arme). S'il inflige au moins 4 DM, l'aliéné lâche prise. Sinon, il doit réussir **un test de FOR difficulté 12.** En cas d'échec, il est cloué au sol et submergé par les autres aliénés. C'est la fin...

Si vous êtes magnanime, vous pouvez autoriser le PJ à dépenser 1 PC pour s'extraire de la mêlée et reprendre sa course.

Comptez vos munitions : c'est à vous de voir si vous voulez jouez en mode réaliste ou davantage *pulp*. En mode réaliste, si un PJ obtient un incident de tir sur une arme à feu, l'arme est définitivement à court de munitions. En mode *pulp*, il peut recharger normalement.

Décrivez !

Lâchez-vous sur les descriptions pour interpréter le résultat des tests. Par exemple :

test de DEX du PJ réussi :

> *Tu cours à en perdre haleine, tu évites plusieurs aliénés dont les mâchoires claquent à quelques centimètres de ton cou. Ils sont comme possédés par une haine surnaturelle.*

puis test de CON du PJ raté et un test d'attaque réussi pour un aliéné :

> *Mais tu perds ton souffle et soudain l'un d'eux réussit à te rattraper. Il t'inflige une profonde griffure sur la cuisse et s'accroche à ta cheville.*

test d'attaque du PJ réussi avec pistolet de calibre moyen pour 4 points de DM.

> *Ralentissant à peine, tu lui loges une balle dans le bras qui suffit à lui faire lâcher prise et tu poursuis ta course effrénée, un peu plus loin. Jusqu'au bout de tes forces.*

La cérémonie

Lisez ou paraphraser ceci :

> *Vous voici au pied de la pyramide. À son sommet, le faisceau de lumière crépite toujours plus intensément. La déchirure dans le ciel ne cesse de grandir, laissant apparaître davantage la créature titanesque qui attend de pouvoir entrer dans notre monde. Mais par une étrange illusion d'optique, elle semble également s'éloigner de plus en plus, s'approchant toujours plus près de l'astre solaire.*
>
> *Vous pouvez monter les marches vers la structure de lumière, semblable à un cristal géant enchâssé au sommet de la pyramide ou vous enfoncer sous la pyramide vers le sanctuaire, au cœur de l'édifice. Que faites-vous ?*

Logiquement, la mission des PJ se situe au cœur de la pyramide, mais avec les personnages on ne sait jamais ! Aussi, voici d'abord une rapide description de ce qui les attend au sommet, après une bonne minute de montée épuisante.

Le sommet de la pyramide

Les prêtres ont achevé le rituel pour faire apparaître la pyramide dans le monde réel. Cela ne s'est pas fait sans douleur. L'un s'est tranché le nez, l'autre une main ou une oreille, les deux derniers se sont respectivement crevé un œil et arraché la langue.

À présent ils canalisent l'énergie qui doit permettre à Azathoth de se matérialiser à proximité du soleil. Ils sont placés en cercle autour du faisceau d'énergie crépitante qui monte vers les cieux et nourrissent la pyramide de l'énergie des prières des cultistes disséminés partout dans le monde. Si un combat survient, l'invocation est ralentie, mais pas stoppée.

Si les PJ veulent empêcher Azathoth d'entrer dans le système solaire, il leur faut tuer les cinq prêtres avant la fin de l'éclipse. On leur souhaite bonne chance...

Les caractéristiques des prêtres sont données dans l'aventure 2, p. 17.

Le cœur de la pyramide

L'accès au sanctuaire intérieur est tel qu'il est décrit dans l'aventure 2, page 12 (attention au piège !). Cependant, cette fois, la porte des

Aliénés (100+)

FOR +2 **DEX** +0 **CON** +1
INT -2 **PER**-1 **CHA** -2
DEF 11 **PV** 9
Init. 12

Mains nues +4

DM 1d4+2 + Saisie

Saisie : la cible doit réussir un test de FOR difficulté 12, en cas d'échec le personnage est *renversé* et les autres aliénés se ruent sur lui !





étoiles est grande ouverte et Iaret protège l'autel d'hématite. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

La reine Iaret, alias Margery Morrow, vous attend dans le sanctuaire intérieur, plus charismatique et puissante encore que dans vos souvenirs. Vêtue d'une ample robe noire et or, elle vous accueille par ces quelques mots :

« Alors vous voici. Mon maître m'a prévenue que vous viendriez. Abandonnez tout espoir. » Puis elle rabat la capuche décorée de l'œil oudjat sur son beau visage en prononçant un nom terrible : « Nyarlathotep. »

Une masse de tentacules noirs fait brusquement irruption à travers sa bouche et ses yeux, un amoncellement grouillant qui envahit tout l'espace sous la capuche. D'autres appendices similaires, caoutchouteux et luisants s'échappent par ses manches ou par la robe entrouverte.

Le combat est inévitable : tandis que les PJ tentent d'atteindre l'autel, Iaret essaye de les en empêcher en les saisissant avec ses tentacules.

Si vous jouez sans l'option *tentative de corruption*, la clef d'argent est un talisman qui protège son porteur du pouvoir de Iaret, il bénéficie d'un bonus de +5 en DEF et à tous les tests contre Iaret (dont les tests de FOR pour se délivrer d'une constriction). Passez au paragraphe Libérer le pouvoir.

Si vous jouez avec l'option *tentative de corruption* (page 32), c'est à ce moment-là que les PJ s'aperçoivent que la clef a changé de porteur. Passez au paragraphe « Traîtrise ».

Traîtrise

Seulement si vous utilisez l'option *tentative de corruption.*

Si Iaret saisit le traître dans ses tentacules, elle reconnaît sur lui la marque de son dieu et le repose sans dommage au sol au tour suivant, persuadée que le PJ est en réalité de son côté (peut-être à tort). Il est alors libre d'aller jusqu'à l'autel... et de choisir le destin du monde.

Lisez ou paraphrasez ce texte lorsqu'il utilise la clef :

Lorsque tu approches la clef de l'autel, elle semble se mettre à vibrer. C'est comme si ta main se dédoublait en cinq exemplaires. Tu peux à présent tourner les clefs. Mais dans quel sens ? Veux-tu libérer le pouvoir de l'autel afin de renvoyer la pyramide dans les contrées du Rêve ou, au contraire, utiliser la clef pour obtenir le pouvoir promis par Nyarlathotep ?

C'est à ce moment-là que le PJ doit faire un choix.

- S'il choisit de sauver le monde, poursuivez au paragraphe « L'autel d'hématite ».
- Sinon, il lui suffit de tourner la clef dans le mauvais sens. Dans ce cas, son corps s'efface, comme aspiré à l'intérieur de la clef, laquelle disparaît à son tour, laissant ses compagnons seuls face à Iaret. Elle les achève méthodiquement et en se moquant de leur échec, tandis qu'Azathoth entre dans notre monde. Peut-être épargne-t-elle l'un ou l'autre pour le plaisir pervers de le laisser assister à la fin du monde. Mais ceci est une autre histoire. Quant au traître, il obtient la récompense promise. Libre de s'incarner dans toutes les versions de lui-même du multivers, pour l'éternité. Le monde est injuste, n'est-ce pas ?

Iaret transformée

Le corps de reine est remplacé par un amas de tentacules noirs. Trois tentacules principaux sortent des manches de la robe et de sous sa capuche pour tenter de saisir les PJ.

NC 10

FOR +4	**DEX** +3	**CON** +2
INT +3	**PER**+1	**CHA** +4
DEF 16	**PV** 55	**Init.** 22

Tentacules x 3 (portée : 5 mètres) +10 **DM** 1d4+4 + Constriction

Constriction : le personnage est immobilisé (il ne peut faire aucun mouvement et est *affaibli*) tant qu'il est maintenu par un tentacule. Pour se délivrer, il doit réussir un test de FOR difficulté 15 (action d'attaque). Tant qu'un PJ est sous l'effet de la constriction, il subit automatiquement des DM à chaque tour.

Régénération : Iaret récupère 5 PV par tour.

Télépathie : sous cette forme Iaret est incapable de parler mais peut communiquer avec les personnages par télépathie.

L'autel d'hématite

Lisez ceci ou paraphrasez ce qui suit :

Lorsque tu approches la clef de l'autel, elle semble se mettre à vibrer. C'est comme si ta main se dédoublait en cinq exemplaires. Tu peux à présent tourner les clefs une par une, pour libérer l'énergie qui ancre la pyramide dans le réel. L'énergie des cinq sens. Par lequel souhaites-tu commencer ?

Au grand dam de Iaret, dès que le porteur de la clef d'argent plonge celle-ci dans l'autel, il devient immatériel. Elle tente de le saisir, mais son tentacule traverse un corps évanescent. En revanche, elle ne manque pas de continuer à maltraiter ses compagnons. Il faut cinq tours pour ouvrir toutes les serrures, un tour par sens. Cinq tours au cours desquels Iaret menace de tuer ses compagnons un par un si le PJ ne cesse pas (menace qu'elle met à exécution dans la mesure du possible).

À chaque tour, le personnage doit choisir lequel des cinq sens est libéré. Lorsqu'un sens est libéré, le PJ qui avait fait couler son sang sur l'autel correspondant lors de l'aventure 2, devient soudain le réceptacle de tous les sacrifices contenus dans l'autel.

Lisez-lui ou paraphrasez ce texte :

Une vague de stimuli déferle en toi et sature ton [indiquez le sens concerné]. Elle enfle et te percute avec la puissance d'un tsunami. Imagine la somme de toutes les expériences visuelles/olfactives/gustatives/auditives/tactiles [conserver la mention utile] de toutes les victimes de l'autel qui te traversent en quelques instants. Toute la vie d'une foule d'aliénés, depuis leur naissance jusqu'au moment du sacrifice, dans le monde réel, mais aussi dans les Contrées du rêve, condensée en quelques secondes, à travers un seul sens. Tu sens ton esprit vaciller. Tu perçois clairement ta conscience sur le point d'exploser...

Le PJ doit faire un **test de choc difficulté 15** et perdre 1 PC en cas d'échec. La difficulté du test est réduite à 10 si les personnages avaient tué le prêtre correspondant lors de l'aventure 2 (il y a moins d'énergie). Si un PJ est lié à plusieurs sens, la difficulté des tests de choc augmente de +5 à chaque sens supplémentaire qui déferle en lui. S'il n'a à ce moment-là plus de PV (0 PV), il doit tout de même faire le test. Si le PJ lié au sens est mort, c'est celui qui active la clef qui reçoit à sa place l'énergie libérée.

Un sens manquant : si lors de l'aventure 2, l'autel d'une des cinq pyramides des Contrées du rêve n'a pas été marqué du sang d'un PJ, le porteur de la clef comprend qu'il peut utiliser sa propre vitalité pour briser la serrure manquante. Il comprend qu'il doit se sacrifier ou renoncer. S'il fait ce choix, son énergie vitale est aspirée par la clef qui ouvre la serrure manquante. Il s'écroule au sol, mort. Un noble sacrifice pour sauver l'humanité. Si à ce moment-là, toutes les serrures ne sont pas encore ouvertes, un autre personnage peut prendre sa place et achever la tâche.

À mesure que les serrures sont ouvertes, des chocs de plus en plus violents ébranlent la structure de toute la pyramide.

Une serrure ouverte : la pyramide est parcourue par un frisson.

Deux serrures ouvertes: la pyramide tremble sur ses fondations.

Trois serrures ouvertes: la pyramide est violemment secouée (**test de DEX difficulté 10** pour ne pas être *renversé*). La surface des murs ondule comme un reflet à la surface d'une eau troublée.

Quatre serrures ouvertes : un énorme bloc de pierre se détache du plafond et chute sur Iaret. Elle reprend son apparence féminine, coincée sous le bloc et impuissante. La pyramide devient à demi-translucide et Iaret aussi (elle appartient aux Contrées du rêve). Un petit moment de triomphe pour les PJ. C'est leur moment, ne leur déniez pas le plaisir de quelques réparties cinglantes avant l'hallali!

Cinq serrures ouvertes: voir « Conclusion ».

Tant que les cinq serrures ne sont pas ouvertes, la pyramide reste suffisamment ancrée dans le monde réel pour que les prêtres maintiennent le rituel et invoquent finalement Azathoth. Si seulement quatre serrures sont ouvertes, la pyramide s'effondre sur elle-même à la fin du rituel, emportant dans la tombe les cinq prêtres. Ils ne verront pas l'avènement glorieux du règne d'Azathoth. Une maigre consolation pour les PJ et cela est bien égal à Nyarlathotep.

Conclusion

Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Une déflagration d'une puissance inouïe secoue la pyramide, une explosion étrange qui sature tous vos sens à la fois. Cette fois, les stimuli sont si puissants que vous perdez conscience. Fondu au noir. Vous sombrez dans des abysses d'obscurité. La fin, le vide absolu. Plus rien.

Puis vous percevez un battement. Un cœur. Boum-boum, boum-boum. Une main menue transperce le voile des ténèbres et se tend vers vous.

Que font les PJ ? Ceux qui ne saisissent pas la main tendue continuent de couler, les battements s'estompent. Ils disparaissent dans le néant.

Pour les autres :

Vous saisissez la main, mais la force qui vous tire inexorablement vers les ténèbres est puissante. La main tire plus fort et le cœur accélère à tout rompre. Vous remontez vers la surface à travers un tunnel. Dans l'obscurité quelque chose s'agite, une entité affamée qui ne vous a pas pardonnés de l'avoir privée d'un festin solaire. Boum-boum, le cœur accélère encore, à la limite de la rupture puis s'arrête brusquement.

Et soudain vous êtes dans une chambre d'hôpital. Debout autour d'un lit. Vous tenez la main de Nellie Bly qui vous sourit. Vous allez la remercier lorsque vous réalisez que le cœur qui vient de rendre son dernier battement… c'est le sien.

Les personnages survivants sont de retour à New York à l'hôpital Saint- Mark, au moment de la mort de Nellie Bly. Elle s'est sacrifiée pour les ramener *via* la clef d'argent. Ceux qui étaient inconscients se retrouvent avec 1 PV et souffrent d'une *blessure grave*.

A votre guise, pour une fin plus héroïque et dramatique encore, ils peuvent aussi ne pas avoir fait le voyage retour.

Les PJ peuvent sortir discrètement de la chambre, personne ne semble faire attention à eux. Ils peuvent également appeler un médecin, mais de toute façon il est trop tard.

Ceux qui ont canalisé l'énergie de l'autel augmentent leur valeur de PER de +2 (+1 au Mod.) par sens canalisé.

Bien entendu, ils passent au niveau 9.

Épilogue

Vous êtes à l'enterrement de Nellie, en l'église de l'Ascension. Dans le cimetière, de nombreux journalistes, mais aussi une foule d'inconnus en noir sont venus rendre un dernier hommage à l'extraordinaire femme de presse, militante féministe et des droits de l'homme. Mais vous seuls savez l'étendue de l'engagement de cette femme admirable. Vous seuls savez qu'elle était la protectrice infatigable de toute l'humanité. Jusqu'à l'ultime sacrifice. Vous savez que vous lui devez la vie et plus encore : la sauvegarde de votre âme.

Tandis que vous méditez sur son destin hors du commun, une femme attire votre attention parmi la foule de badauds qui défile pour un ultime regard sur le cercueil. Elle vient de lancer une rose noire. Grande silhouette élancée et gracieuse, elle caresse un magnifique chat tacheté d'une main fine. Son visage est voilé d'une dentelle noire qui dissimule à peine un joli minois et des yeux en amande.

Elle vous sourit un instant, dévoilant de belles dents régulières. Un peu trop pointues, réalisez-vous en l'observant s'éloigner de sa démarche féline. Mus par une soudaine impulsion, vous essayez de la rattraper, mais vous la perdez de vue alors qu'elle tourne au coin d'un monument funéraire. Vous avez beau tourner sur vous-mêmes, pas de trace de la superbe femme. L'avez-vous rêvée ?



Après cette conclusion, si les PJ se renseignent ils peuvent éventuellement obtenir les informations suivantes :

- les momies des cinq prêtres restés à Paris ont été déchiquetées, on ne sait pas par quoi (en réalité par des chats !);
- la nuit de la mort de Nellie, de nombreuses personnes sont mortes de façon inexpliquées à New York (mais aussi à Paris, Londres, Berlin et Rome). Une rapide enquête permet de comprendre que ce sont tous d'anciens patients des différents hôpitaux psychiatriques. Aucune explication à leur mort n'a été donnée. Crise cardiaque ?
- à l'hôpital psychiatrique d'Amityville, le département du docteur Morrow ferme ses portes. Sous l'hôpital, les blocs de glace noire ont fondu, ne laissant que plusieurs centimètres d'une eau nauséabonde dans la citerne ou quelques cadavres se décomposent. Dont celui de Margery Morrow dans lequel grouillent des vers noirs. Plus de trace du shoggoth. ;

quant à Stemfield, il a disparu. Une fois de plus.

The End.

Post-scriptum



Au début de l'année 1923, les PJ reçoivent un paquet de France. Il s'agit d'un livre de Georges-Marie Haardt et Louis Audouin-Dubreuil : *La première traversée du Sahara en automobile. De Touggourt à Tombouctou par l'Atlantide.*

Sur la page de garde, Louis Audouin-Dubreuil a écrit en guise d'épigraphe une citation de Victor-Hugo : « La vérité est comme le soleil. Elle fait tout voir et ne se laisse pas regarder. »

