

Chapitre 4

Les sable du temps

Toutes les pages font références au livre original de la campagne des Fungis de Yugoth par Descartes Editions.

1 Préparer le voyage

(Page 30)



Note pour le gardien

Les deux guides sont très sympathique, l'un d'entre eux, Dalil Ben Faris, est un ancien dresseur de chameaux et se propose pour aider les personnages en difficulté, l'autre, Mansour al Sâfi, connais bien la ville et entraîne les pjs désireux vers les bonnes adresses ainsi que les bons contacts du Caire

Les investigateurs auront des renseignements menant à la tombe perdue de Nophru-Ka, que ce soit par les découvertes faites dans le chapitre précédent ou (si c'est nécessaire) par des enregistrements que leur aura envoyés Irène LeMond.

Ils devront être informés qu'une équipe d'archéologues de l'Université Miskatonic est en train de rechercher l'emplacement de la tombe depuis maintenant dix-huit mois. Cette équipe est conduite par un égyptologue bien connu, le Dr Ronald Galloway, mais elle n'a pas réussi, malgré tout le temps passé à localiser la

tombe, ce qui a conduit l'Université à envisager de cesser de financer le projet.



Compétence

Égyptologie/Archéologie

Permet de se souvenir de fait.

Les Investigateurs devront être encouragés à indiquer d'eux même l'emplacement de la tombe au Dr Galloway. S'ils choisissaient de contacter l'Université Miskatonic auparavant, ils parleront à M. Stafford Evans, un membre du conseil d'Administration.

Evans lutte pour rappeler l'expédition et tentera de décourager les Investigateurs de contacter le Dr Galloway. Evans essaye seulement d'économiser l'argent de l'Université mais les investigateurs peuvent trouver ses motivations suspectes. Ils devront décider de porter eux-mêmes les renseignements en Égypte.

2 Le Caire

(Page 30)

Là, les investigateurs seront abordés par deux jeunes arabes qui se présenteront comme des employés du Dr Galloway.

Les Investigateurs pourront passer quelques jours au Caire pendant lesquels les guides les aideront à se procurer des vêtements et un équipement pour le voyage et leur enseigneront la manière de monter un dromadaire. Les investigateurs tireront bénéfice de cet entraînement et gagneront la compétence Équitation Méhariste à hauteur de leur compétence équitation, ou à 10% sinon, prendre le plus haut des deux.

S'ils le désirent, prendre sur ce temps pour explorer un peu les alentours du Caire.



Compétence

Contacts & Ressources / Savoir-vivre

Les rumeurs parlent de bandits dans le désert et de caravanes attaquées sur la route. Mais ces bandits ne semblent pas s'attaquer aux occidentaux de peur des représailles du gouvernement britannique.

3 Le voyage dans le désert

(Page 30)

Les investigateurs partiront tôt le matin pour un voyage de **quatre jours** dans le désert. Après avoir franchi le Nil par un pont, ils traverseront la banlieue de Gizeh, passant dans l'ombre des pyramides et près de l'énigmatique Sphinx. La région contient de nombreux sites archéologiques exploités par différents gouvernements et universités.

Sur l'un des plus grands sites, les investigateurs remarqueront des ouvriers érigeant une grande tour de métal. S'ils sont questionnés, les guides n'en sauront rien mais dès leur retour au Caire, plus tard, les investigateurs pourront glaner des renseignements et découvriront que le site est exploité par la Fondation Chandler



Compétence

Contacts & Ressources / Savoir-vivre

Permet de se rappeler que cette fondation est une organisation de bienfaisance semblable à la Fondation Ford. Les investigateurs devront aller sur le site même pour découvrir que l'étroite tour est destinée à l'amarrage de dirigeables.

Une fois entrés dans le désert, les investigateurs devront se résigner à supporter un voyage ennuyeux et brûlant, ponctué seulement de temps en temps par des mésaventures causés par des dromadaires hargneux.



Conseil

Chaque jour, les investigateurs éprouveront des difficultés avec leur monture. Si un investigateur rate son jet sous sa compétence Équitation Méhariste il sera jeté à terre et devra rattraper son dromadaire. En cas d'échec, l'investigateur devra réussir un jet d'athlétisme ou bien perdre 1 point de santé

4 Les bandits du désert

(Page 31)

Vers la fin du troisième jour de voyage, les investigateurs apercevront dans les dunes, un groupe de cavaliers venant dans leur direction.

Les guides identifieront immédiatement le groupe comme étant des bandits du désert,

des disciples de Kemal, un chef qui rôde dans la région et attaque les caravanes.



Compétence

Contacts & Ressources / Savoir-vivre

Permet de se rappeler avoir entendu parler de l'infâme Kemal alors qu'ils étaient au Caire. Bien qu'il soit fourbe, Kemal a la réputation de ne voler que des voyageurs arabes, craignant apparemment que le fait de toucher à des Européens ne lui apporte trop d'ennuis de la part du gouvernement. L'attaque de leur groupe irait à l'encontre de tout ce que les Investigateurs pourraient avoir entendu au sujet de Kemal.

Ils descendront immédiatement de leur monture et prieront les investigateurs de se rendre, en affirmant que s'ils le font, Kemal se contentera de les détrousser. S'ils manifestent une quelconque résistance, les guides affirmeront qu'ils seront tous tués.



Note pour le gardien

Contrairement à la version originale qui estime que les guides doivent être des hommes de Kemal, ici le parti pris est de dire que les guides sont juste deux jeune gens curieux et envieux des cultures anglaise et américaine et qui sont gentils... juste pour être gentils sans arrière-pensée aucune.

Kemal est accompagné de ses dix meilleurs hommes qui sont tous des tireurs d'élite aussi bien à pied qu'à dos de dromadaire. Si l'un des Investigateurs devait être assez fou pour tenter de fuir ou de sortir son arme, le Gardien est

libre de lui faire voler son chapeau ou de tuer son dromadaire.

Une autre manière de procéder serait de les laisser découvrir la situation délicate dans laquelle ils sont. Les Investigateurs apprendront que tirer à dos de dromadaire réduit leurs chances de toucher et dépend de leur capacité en Équitation Méhariste.



Conseil

Un premier tir lorsque la monture est arrêtée peut se faire sans pénalité, mais le bruit de la détonation fera réagir le dromadaire : un test en Équitation Méhariste -10% permet de garder le contrôle de la monture. Un échec empêchera toute autre tentative de tir, la monture s'étant emballée.

Un tir en mouvement demande un jet combiné d'Équitation Méhariste et de la compétence d'arme.

Afin de s'assurer l'obéissance des investigateurs Kemal n'hésitera pas à faire abattre un des guides, devant leurs yeux, d'une balle dans la tête. (San 1/1d4). Choisissez de préférence le guide dont les personnages se sont le plus rapproché, ou bien faites abattre les deux. Aux yeux de Kemal ce sont des traîtres.

Kemal s'emparera aussi des vêtements des personnages et les laissera-en sous vêtement. Kemal annonce que comme ils sont alliés aux chiens d'impérialiste anglais ils devront marcher nus, tel des chiens.

Kemal capturera les investigateurs et les dépouillera de tout objet de valeur. Il gardera les armes et les objets précieux qu'il pourra trouver et remettra à Katif, les livres et papiers qu'il aura trouvés sur les investigateurs.



Note pour le gardien

Il est important pour les effets dramatiques qui arrivent par la suite que les personnages n'aient plus de tissu ou de vêtement propre sur eux.



Compétence

Dissimulation

Permet de conserver sur soi quelques feuilles et un crayon ou un petit objet quelconque. Il devrait alors attacher les investigateurs et tuer les deux guides avant de mettre le groupe en marche. Kemal exécutera les ordres à la lettre.

Une fois les mains attachées à une longe commune, les investigateurs devront marcher dans le sable brûlant pendant deux heures (test d'endurance) sous le soleil de plomb, abruti par la chaleur, et pousser sans ménagement, voir fouetter à la moindre tentative de faire un pas de côté ou si ils n'avancent pas assez vite, avant de grimper sur quelques rochers effrités. A ce moment ayant pris un peu de hauteur, ils aperçoivent ce qui semble être un camp, avec un véhicule chenillé, et quelques tentes surmontée de drapeaux, à l'horizon. (Orientation, environ 7km). Puis ils sont forcés de ramper, en file indienne, dans une petite ouverture. Tout cela se passe avec des investigateurs à moitié nus, la peau brûlée sous le soleil du désert, les rochers écorchent leurs pieds et leurs dos (perte de 1 point de vie)

Après cette ouverture, l'air deviendra sensiblement plus frais et les échos des voix des bandits révéleront aux investigateurs qu'ils sont à l'intérieur de quelque chose.

Suite à une courte marche, les bandits arrêteront le groupe. Ils verront qu'ils se trouvent dans une sombre caverne avec, à leurs pieds, un gouffre circulaire béant. Si un joueur parle arabe, il comprendra que toutes ces mesures sont vouées à ce que personne (en particulier le gouvernement britannique) ne retrouve jamais les corps des PJs.

Les investigateurs seront alors mis face au trou, dos aux bandits, en ligne et entendront le bruit des fusils qui s'arment, tel un peloton d'exécution. Leur seule chance est de sauter dans le puits noir devant eux.



Conseil

Chaque investigateur projeté dans les ténèbres devra réussir un test de San (0/1d4)

5 Kemal et ses bandits du désert

Ce bandit du désert mène un groupe d'une vingtaine d'hommes qui pille les caravanes passant dans la région. Kemal ne touche pas aux étrangers craignant la colère du gouvernement égyptien. Il a la réputation d'être un fourbe qui tue rarement ses victimes, préférant les relâcher dans l'espoir qu'ils passent à nouveau sur son chemin.

Kemal craint Katif, et il n'est pas très content d'avoir été obligé de s'associer avec lui mais, en attendant, il coopère. Katif, qui est très vantard a eu l'occasion de parler à Kemal de son association avec le baron et les autres.



Compétence

Persuasion (en arabe ou -20% an anglais)

Permet à un investigateur approchant Kemal, de convaincre le bandit de se rebeller contre Katif.

6 Le puits de Nophru-Ka

(Page 32)

Les investigateurs tomberont d'une hauteur d'environ 9 mètres sur une matière spongieuse.



Conseil

Chaque investigateur devra réussir un test d'athlétisme une perte de 3 points de Santé.

Les investigateurs seront au fond d'un trou, sombre sans aucune source de lumière, ils sont assez serrés les uns contre les autres et le sol est spongieux par moment. Un cri émane du sol spongieux, un hurlement de douleur à la limite de l'humain. Au bout d'un moment un sifflement de vent se faire entendre un peu plus haut dans la paroi.

Ils découvriront les membres d'une de ses fameuse caravane attaquées sur la route, donc les corps sont brisés par la chute et qui ont amortit celle des pjs. Ils se découvrent alors couvert de sang et de chair en putréfaction (SAN). Un des membres de la caravane semble encore respirer, c'est l'origine du cri qui retentit lorsque les personnages tombent. Il a les

jambes brisées. Ce dernier, Fahim al Rahim marchand de soie, est intransportable, mais peut être réveillé. Il suppliera les personnages, pleurera, criera et finira par les maudire de tout son être quand ils partiront vers le tunnel, obligé de le laisser là.

Si ils escaladent dans le noir (Athlétisme, 1 point de dégâts en cas de chute), ils ne peuvent le faire qu'en faisant une échelle humaine a plusieurs, souffrant des écorchures et des brûlures du soleil, ils peuvent faire bouger quelques pierres qui vont permettre de trouver une sorte de tunnel étroit (ramper, jets de corpulence a raté pour passer sans encombre, sinon brûlure et écorchures font encore perdre des points de vie) et faire un peu de lumière dans le trou.

Après avoir rampé sur plusieurs dizaine de mètres (corpulence raté ou 1 point de dégât) ils verront une faible lueur qui s'infiltré du plafond du gouffre, une caverne vaguement circulaire, d'environ 12 mètres de diamètre et ayant la forme d'un entonnoir renversé.

Un escalier de pierre faisait autrefois le tour des murs, permettant de monter et de descendre, mais il s'est effondré depuis longtemps laissant de gros blocs de pierres jonchant le sol de la caverne. Les murs, autrefois verticaux, s'inclinent vers l'intérieur et le sommet de la caverne est tellement étroit que toute escalade est impossible.

L'un des murs de la caverne est humide, quelques gouttes en sortent et disparaissent dans la poussière et le sable du sol. L'eau ne coule pas pour autant (une veine d'eau est présente dans la paroi mais les PJs n'y ont pas accès). Il est impossible pour les Pjs de boire (bien qu'ils soient totalement assoiffés) ils peuvent à peine s'humecter les lèvres.



Conseil

Test de volonté difficile pour ne pas se plaquer sur la paroi comme un zombie et sucer la pierre.

La seule technique permettant de boire serait de poser du tissu sur le mur pendant quelques minutes le temps qu'il s'imbibe d'eau et de l'essorer au-dessus de leur bouche. Du tissu ? Il ne reste que leur sous-vêtements, qui sont probablement (une chance sur deux ?) trempé du sang de leur chute dans le puits... Si les personnages réussissent à trouver un moyen pour boire, ils réussiront à tirer une gorgée d'eau par tranche de 10 minutes. Il faudra faire jouer les tensions sur qui boit le premier. Pour de l'eau dans le désert, des frères jumeaux pourraient s'assassiner (cain avait plus soif qu'abel ?).



Conseil

Test de volonté pour ne pas exiger de passer en premier.

Test d'endurance pour ne pas vomir/recraché à la première gorgée. Leur mettre de l'eau si proche et si difficilement accessible est un supplice...

Les investigateurs se rendront compte assez rapidement que la seule issue consiste en un passage sombre qui va en pente dès sa sortie de la caverne. Le passage continue sur à peu près 500m, ce qui leur semble une éternité (test d'endurance). Etant donné leur état de fatigue, ils ne progressent pas plus rapidement qu'un zombie et l'obscurité est totale ! Le passage débouche finalement sur Le Puits de Nophru-Ka, faiblement éclairé, un antique

lieu d'adoration du prêtre diabolique et de ses adeptes déments.



Compétence

Ecouter

Permet d'entendre un chuintement étrange et monotone lorsque les Investigateurs verront la lumière en avant du tunnel.

Si les investigateurs continuent d'avancer, le tunnel débouchera dans une grande chambre circulaire éclairée par des torches axées au mur dans de petits orifices.

Les investigateurs trouveront immédiatement à leur droite un autre tunnel semblable qui finit par conduire hors du Puits.

Scène spectrale

A l'autre bout de la pièce, à environ trente mètres de distance, un homme habillé à la façon de l'Egypte antique et faisant des suppliques est agenouillé devant un autre homme. La personne qui se tient debout est grande et sa peau est si sombre qu'elle semble presque noire, mais le tremblement de la lumière des torches cache ses traits, ainsi que les traits des deux hommes qui se tiennent derrière lui, les bras Croisés sur la poitrine.

Le sifflement monotone semble provenir d'un balcon découpé dans ta roche et situé juste au-dessus du groupe mystérieux.

Les deux silhouettes se rapprochent en psalmodiant un chant dans un langage étrange.



Compétence

Égyptologie/Archéologie/ Linguistique

Indiquera qu'il s'agit d'un langage oublié de l'ancienne Égypte, mais ne permettra pas à l'investigateur de le comprendre).

A ce moment les torches s'éteindront subitement tandis que la vision se dissipera et la chambre sera plongée dans l'obscurité.

Si les investigateurs tentent d'interrompre la scène, les torches s'éteindront et la vision cessera immédiatement.



Conseil

Assister à cette scène pendant plus d'une minute réveillera de vieux souvenirs génétiques contenus dans les cellules des investigateurs, qui provoqueront une perte d'1d6 point de SAN, mais un gain équivalent en mythe de Cthulhu

A l'apogée de cette scène, les deux silhouettes placées dans l'ombre s'avanceront dans la lumière, mais pas la grande silhouette noire. A la vue de ces hommes à tête de crocodile, tout investigateur présent devra réussir un test de SAN (1/1d6)

Après quelques secondes, les yeux des Investigateurs s'habitueront à l'obscurité et ils verront à peu près correctement, aidés par une lueur bleue, phosphorescente, émise par des traces de cristaux situés dans les murs de la caverne. Cette lueur a été en quelque sorte activée par la lumière des torches « immatérielles » et durera environ trente

minutes, après quoi elle disparaîtra progressivement.

Les Investigateurs ne pourront découvrir aucune trace de la cérémonie à laquelle ils viennent d'assister.



Compétence

Athlétisme

Permet d'escalader le rugueux mur de pierre jusqu'au balcon.

Là, il y a une petite pièce contenant une statue de pierre noire représentant un Sphinx sans visage de 1,80 m de long La statue est couverte de hiéroglyphes égyptiens.



Compétence

Mythe de Cthulhu

Permet d'identifier la statue comme une des nombreuses formes de Nyarlathotep.

Égyptologie/Archéologie

Permet de se rendre compte que les hiéroglyphes indiquent la description d'un sortilège permettant d'appeler et de contrôler la Bête. "

Égyptologie/Archéologie réussite spéciale

Permet d'apprendre le sort en une demi-heure.

Heureusement pour les investigateurs, la sortie n'est située qu'à quelques kilomètres du camp de Galloway et ils pourront le trouver avec un peu de chance.



Compétence

Orientation

Permet de retrouver la direction approximative du camp aperçut avant d'être jeté dans le tombeau.

Survie

Permet de comprendre que leur meilleure chance de survivre est de rester à l'ombre jusqu'au crépuscule, ou ils pourront avoir encore de la lumière et ou la chaleur sera plus supportable.

Sinon le premier jour passera dans des recherches sans résultat.

Au début du second jour, et pour tous les jours qui suivent, l'investigateur possédant le plus grand POUvoir, pourra tester sa chance avec un jet sous POU x 2 (x 3 pour le troisième jour, x4 pour le quatrième...).

En cas d'échec, fera un jet sous son Endurance, en cas de réussite le personnage perd un point de santé, en cas d'échec il en perd 2.



Note pour le gardien

Si un investigateur a quelques raisons de posséder des compétences pour la survie dans le désert, le Gardien peut adapter légèrement la situation. Si celle-ci devient un peu trop tragique pour le groupe, le Gardien peut faire en sorte qu'ils soient sauvés par l'un des groupes de recherche que Galloway a certainement envoyés à leur rencontre. Les points de santé perdus seront regagnés raison de un point par jour de repos complet.

7 Le camp de Galloway

(Page 33)

7.1 L'arrivée

Si les Investigateurs doivent arriver au camp par leurs propres moyens, ils seront informés de sa présence par un étrange gémissement qui leur parvient de l'autre côté d'une grande dune.



Compétence

Anthropologie/Connaissance égypte /Théologie

Permet de révéler aux Investigateurs que ce qu'ils entendent est un muezzin dont la prière est déformée par le vent. Sans cette information, les Investigateurs devront rassembler tout leur courage pour aller jeter un coup d'œil au sommet de la dune.

En observant une étroite vallée, les investigateurs verront un groupe de trente à quarante arabes agenouillés pour la prière et tournés vers l'est. A peu de distance de là, près d'un petit camp de tentes rassemblées, un groupe de trois hommes en kaki discute avec un grand arabe barbu. Il s'agit du Dr Galloway et de ses étudiants en discussion avec Katif.

Les environs immédiats sont parsemés d'une demi-douzaine de chantiers, mais les archéologues n'ont rien trouvé pour l'instant. A côté des hommes se trouve un véhicule chenillé portant l'inscription « Université Miskatonic » sur ses flancs.

Des tentes se trouvent sur. L'autre versant de la vallée, soigneusement placées à contrevent des dromadaires attachés.

Tout le monde sera surpris de voir les investigateurs puisque les rumeurs disaient que le groupe entier avait été enlevé par le bandit Kemal. Galloway ayant envoyé des hommes pour comprendre leur retard, ces derniers ont retrouvés le cadavre des deux guides. Le professeur Galloway a préparé une lettre aux autorités du Caire pour demander une enquête quand les investigateurs arrivent finalement au camp.



Compétence

Psychologie/Vigilance

Permet de remarquer la réaction surprise de Katif, comme s'il ne s'attendait pas à voir les investigateurs ici.

Le groupe sera conduit aux tentes qui les avaient été préparée; on leur offrira de la nourriture et les premiers soins.

7.2 L'emplacement

Si les Investigateurs montrent au Dr Galloway la carte ou les renseignements qu'ils possèdent, il sera intéressé mais il ne sera pas d'accord avec eux sur la localisation possible de la tombe. Il a ses propres preuves, rassemblées au cours des ans et il pense que maintenant il fait ses recherches au bon endroit.

Il est conforté dans ses opinions par Abd Katif, un homme avec qui Galloway avait déjà travaillé avant et qui a prouvé qu'il avait de grandes connaissances sur les Égyptiens. · Les preuves des investigateurs indiquent que la tombe se situe à seize kilomètres au nord



Compétence

Égyptologie/Archéologie/Histoire/Persuasion

Permet de convaincre le Dr Galloway lors d'une discussion. Le Docteur établira des plans pour porter toute l'opération vers le nord.

Si le Docteur n'est pas convaincu, il admettra charitablement que les investigateurs puissent avoir trouvé quelque chose et leur suggérera de prendre un de ses étudiants et une demi-douzaine de terrassiers pour aller faire des recherches à l'endroit qui les intéresse.

7.3 Dr Ronald Galloway

(Page 33)

Le Dr Galloway est un égyptologue de renommée internationale. Il est au milieu de sa Cinquantaine, solide et le visage buriné par toutes ces années passées sur le terrain. C'est le genre de personne très cartésien et il est peu probable qu'il soit influençable.

De même, il n'est pas très intéressé par les histoires de monstres et de sociétés secrètes; du moins tant qu'il ne sera pas passé par le tombeau de Nophru-Ka.

Si le Dr Galloway survit à ce scénario, il pourra se révéler d'un précieux secours par la suite. Il a une réputation irréprochable de foncière honnêteté et a établi de nombreux contacts parmi des gouvernements officiels et des universités du monde entier.

Tout ce que les Investigateurs tenteront de proposer sera plus facilement accepté par tous ces gens s'ils ont le soutien du Dr Galloway. Ce soutien se traduit par un bonus en crédit autour de l'archéologie.

A la fin du scénario, Galloway retournera certainement à l'Université Miskatonic pour étudier les résultats de ses recherches.

7.4 Composition du camp

(Page 33)

7.4.1 Le véhicule chenillé

C'est un véhicule à essence capable de franchir la plupart des terrains et allant deux fois plus vite qu'un dromadaire. Malheureusement, il est tombé en panne il y a quelque temps et n'est plus utilisable depuis.



Compétence

Métier Mécanique

Permet de réparer le véhicule en quatre heures de travail. « En fait c'est le même type de direction que le tracteur de mon grand oncle que je réparais quand j'étais plus jeune ».

Métier Mécanique réussite spéciale

Permet de réparer le véhicule en seulement deux heures de travail. « C'était juste un problème au niveau du carburateur, probablement dû à l'ensablement des pièces. Il faudra penser à vérifier les filtres régulièrement ».

Il peut emporter huit personnes et il y a des provisions d'essence et des pièces de rechange dans la tente à proximité.

7.5 La tente a provisions

En plus de l'essence et des pièces du véhicule, elle contient de la nourriture, du matériel pour creuser, et une caisse de dynamite de 24 bâtons munis de leur mèche.

7.6 La tente du Dr Galloway

Elle contient, en dehors de ses livres et de ses papiers, deux fusils 30 06 sous sa couchette ainsi que des munitions. Galloway les a apportés avec lui en cas de pépins. Jusqu'à maintenant, ils se sont révélés inutiles.

7.7 La tente d'Abd Katif

Sur l'autre versant de la vallée, située près des lentes des ouvriers, se trouve la tente, plus grande, d'Abd Katif.

Si les investigateurs ont l'occasion de fouiller la tente, ils trouveront des livres et des papiers volés par Kemal le bandit.



Compétence

TOC

Permet de découvrir aussi une lettre en arabe portant le cachet de Klausenbourg en Roumanie ainsi que deux parchemins écrits également en arabe.

Langue Arabe

Permet de traduire le texte, les investigateurs prendront connaissance des renseignements contenus dans la lettre.

(Aide de jeu 6)

Langue Arabe

Permet de se rendre compte que le premier parchemin est une transcription d'un sortilège mais sans aucune indication de son utilité.

Langue Arabe réussite spéciale

Permet d'apprendre le sort en une demi-heure.



Note pour le gardien

Aucun renseignement concernant le sortilège *Appeler/Renvoyer la Bête* n'est contenu dans le parchemin. L'investigateur ne doit pas savoir où et comment il doit utiliser ce sort.

7.7.1 Variantes

Si vous le désirez Katif peut avoir une chance de découvrir que l'on fouille sa tente, dans ce cas la si un investigateur est de garde devant la tente, il risque de l'emmener faire une balade dans le désert et de tenter de le tuer au couteau ou au pistolet suivant la distance su camps avant de fuir chez Kemal se sachant découvert.

A chaque fois cela donne des scènes très stressantes pour le joueur qui jongle entre sa couverture et ses connaissances sur Katif, et les autres qui vont devoir le retrouver dans le désert une fois qu'il sera blessé.

7.8 Les autres tentes

Le camp contient d'autres tentes de matériels, la tente des étudiants, etc., toutes présentent peu d'intérêt.

7.9 Les assistants du Dr Galloway

Ces deux jeunes hommes sont des étudiants de l'université Miskatonic fier d'avoir l'occasion de travailler avec le Dr Galloway.

7.10 Les terrassiers arabes

Cette équipe d'hommes a été recrutée par Katif et bien qu'aucun d'entre eux ne soit vraiment au courant des intentions de Katif, ils savent qu'il est un homme à craindre et peu d'entre eux accepteront de parler de lui aux Investigateurs.



Compétence

Persuasion

Permet à une personne parlant l'arabe d'apprendre que Katif a été vu allant à des rendez-vous tard dans la nuit avec un homme étrange (Kemal).

Persuasion réussite spéciale

Permet à une personne parlant l'arabe avec un autre terrassier d'avoir une idée sur l'emplacement de la cachette de Kemal, à environ huit kilomètres à l'ouest de l'oasis utilisée par le camp.

8 L'emplacement du tombeau de Nophru-Ka

(Page 34)

Cet emplacement est situé à environ seize kilomètres au nord dl camp actuel. Le terrain est fortement accidenté et le trajet prendre quatre heures à dos de dromadaire ou deux heures avec le véhicule chenillé.

Une fois installé à cet endroit, le groupe devra fouiller le terrain pour trouver des traces de l'emplacement du tombeau.



Compétence

Archéologie/ TOC

Permet à une personne consacrant la journée entière à la recherche de localiser la tombe.

Archéologie/ TOC réussite spéciale

Permet à une personne consacrant la journée entière à la recherche de localiser la tombe en une demi-journée.

Une fois le tombeau localisé, L'étudiant partira sur-le-champ pour en rendre compte au Dr Galloway, en prenant avec lui deux terrassiers.

En apprenant la découverte, Galloway partira pour le nouveau site avec Katif et quelques terrassiers, laissant le soin aux étudiants de s'occuper de lever le camp et de le déplacer au nord.

9 L'attaque des chauves-souris de l'horreur

(Page 34)



Compétence

Vigilance

Permet d'être réveillé par un courant d'air glacial qui fait frissonner l'investigateur.

Vigilance réussite spéciale

Permet de se rendre compte qu'une odeur âcre comme celle du genévrier pourrissant titille vos narines. Ces attaques cesseront à l'arrivée de Galloway et de Katif. Les investigateurs pourront avoir quelques difficultés pour garder les terrassiers avec eux face à ces attaques.

Chaque nuit que le petit groupe passera sur le lieu du tombeau, il sera attaqué par 1D4 Byakhee qui ont été contactés par Katif. Ils attaqueront par raids prudents, en essayant de tuer les personnes isolées ou de lacérer les tentes la nuit, pour meurtrir les victimes, endormies, puis ils disparaîtront dans l'obscurité.

10 Le Tombeau de Nophru-Ka

(Page 34)

Une fois que Galloway aura rejoint le groupe, les travaux commenceront au plus tôt. En 24 heures, des marches qui descendent auront été dégagées et de grandes portes de pierre apparaîtront, prêtes à être ouvertes. Le sable bloquant l'entrée est incroyablement meuble. En réalité, Hauptmann et ses compagnons, après être sortis du tombeau, ont fait exploser une charge de dynamite et c'est l'éboulement dû à l'explosion qui bloque l'entrée.



Compétence

Géologie

Permet de constater que c'est très bizarre et inhabituel.

Géologie réussite spéciale

Permet d'envisager qu'il y a une explication rationnelle à cet état de fait et qu'une action humaine récente est plus que probable.

Une grande déception se lira sur le visage des membres de l'équipe lorsqu'ils découvriront que le sceau d'argile qui scellait la porte a été brisé: un signe prouvant que des voleurs de tombeaux sont déjà passés.

Une fois la porte ouverte, L'air stagnant s'étant un peu renouvelé, le groupe se retrouvera sur un petit palier situé au-dessus d'un autre escalier de pierre qui descend. Cet escalier est recouvert d'une épaisse couche de poussière et il y a de récentes traces de pas sur les marches.



Compétence

Criminalistique

Permet de constater qu'il y a quatre traces de pas qui descendent et seulement trois qui remontent.

Criminalistique réussite spéciale

Permet de dire que les personnes qui sont entrées portaient des bottes modernes.

Au bas de l'escalier, un petit corridor s'étend sur environ douze mètres et se termine par une double porte en pierre. Deux profondes alcôves situées environ à la moitié du corridor contiennent chacune un sarcophage en pierre lisse posé à la verticale. Ils ne semblent pas avoir été touchés car ils sont recouverts d'une épaisse couche de poussière et scellés avec une substance verte ressemblant à de la cire. Les scellés sur les portes ont été brisés, cependant, et le groupe constatera qu'il est facile de les tirer.

En ouvrant les portes, les investigateurs découvriront le dernier endroit de repos de Nophru-Ka, placé ici par ses disciples avec le peu de trésor qu'ils purent sauver. Bien qu'il y ait, de nombreuses empreintes de pas dans la poussière, peu de choses semblent avoir été dérangées au premier coup d'œil. Près du sarcophage de Nophru-Ka gît le corps recroquevillé d'un homme vêtu de vêtements arabes modernes.



Compétence

Criminalistique/Médecine

Permet de constater que la nuque a probablement été brisée par un coup de fusil de chasse: des bouts de tissus séchés sont encore collés sur le mur à proximité.

TOC

En fouillant le cadavre permet de trouver des pièces dans la poche de l'homme. Elles portent des dates aussi récentes que 1895. Le corps est partiellement momifié par l'atmosphère sèche du tombeau.

Les murs sont couverts de hiéroglyphes gravés à la hâte.



Compétence

Égyptologie/Archéologie

Permet de se rendre compte que ces écrits racontent l'histoire de Nophru-Ka (Voir appendice A).

Il faudra deux semaines pour réussir à traduire tout ce qui est écrit sur les murs.

Un rapide examen du contenu du tombeau pu des membres de l'équipe archéologique révélera que les pilleurs de tombeau ont touché à peu de choses. Le seul objet manquant est le vase canope qui contenait le foie du prêtre, et peut-être quelques parchemins posés sur une table.



Compétence

Égyptologie/Archéologie

Permet de se rendre compte que ces parchemins contiennent des parties manquantes du Livre d'Eibon.

Égyptologie/Archéologie réussite spéciale

Permet d'identifier un sortilège Renvoyer un Dhole parmi les écrits.

Le parchemin contenant ce sortilège est l'objet de la mission de Katif: il ne doit pas tomber aux mains des investigateurs.

Le vase canope qui manque a été emporté par Lang-Fu pour l'aider à invoquer l'esprit de Nophru-Ka.

10.1 Les momies Hybrides

(Page 35)

Si le groupe ouvre les portes de la salle intérieure sans avoir fait au préalable le signe spécial de conjuration près des momies gardiennes les sentinelles mort-vivantes seront averties de la présence d'intrus et se réveilleront de leur sommeil millénaire. Le premier signe de ce réveil sera l'écho de la chute des couvercles des cercueils en pierre qui se briseront sur le sol du tombeau.

Les momies sortiront alors de leurs sarcophages et avanceront vers le groupe en traînant le pas dans la poussière tourbillonnante. Les investigateurs pourront alors voir les corps desséchés d'êtres humains surmontés d'une lourde tête de crocodile fixée au cou par de grossiers points de suture.

10.2 Les momies crocodiles

Dans la vision du Puits, ces êtres apparaissent comme des hommes extrêmement musclés dont le cou se transforme progressivement en

une tête de crocodile munie de dents tranchantes comme des rasoirs.

Ils se trouvent enterrés sous la forme de momies, avec le corps de Nophru-Ka afin de protéger les restes du prêtre assassiné. Ces momies ne sont pas drapées mais simplement bien conservées. Leur peau ayant séché jusqu'à devenir un épais cuir, et elles ont l'odeur piquante d'étranges épices et de la mort. Les momies sont en réalité des hommes décapités avec une tête de crocodile grossièrement cousue sur le cou.

Après que les tests d'équilibre mental aient été réalisés, et que le groupe en vienne aux prises avec les monstres, Katif profitera de la confusion pour essayer de voler le parchemin et le cacher dans sa robe.



Compétence

Vigilance

Permet à un investigateur, non en état de choc, et ne participant pas à un combat au corps à corps de s'apercevoir que Katif s'est approché des parchemins.

Vigilance réussite spéciale

Permet à un investigateur, non en état de choc, et ne participant pas à un combat au corps à corps de s'apercevoir que Katif a caché un parchemin sous sa robe.

Une fois, le parchemin récupéré, Katif tentera alors de fuir le tombeau, en utilisant le Signe de Conjuración pour passer sans danger près des momies.



Compétence

Vigilance

Permet à un investigateur, non en état de choc, et ne participant pas à un combat au corps à corps de s'apercevoir que Katif s'enfuit et passe les momies sans encombre.

Vigilance réussite spéciale

Permet à un investigateur, non en état de choc, et ne participant pas à un combat au corps à corps de s'apercevoir que Katif s'enfuit et fait un geste complexe avant de passer les momies sans encombre.

Vigilance réussite critique

Permet à un investigateur, non en état de choc, et ne participant pas à un combat au corps à corps de retenir le geste complexe que fait Katif.

Une fois en dehors du tombeau Katif rejoindra deux hommes de main qui l'attendaient avec les dromadaires, pour rejoindre la cachette de Kemal.

S'il est capturé par les investigateurs, Katif tentera de détruire le parchemin avant qu'il tombe entre leurs mains.



Note pour le gardien

Le signe de conjuration

Il s'agit d'un geste particulier de la main qui doit être fait à l'intérieur du tombeau avant d'ouvrir les portes de la salle intérieure. Si le Signe est fait correctement, les gardes ne seront pas sortis de leur sommeil. Si les gardes sont avertis de la présence d'intrus, ils sortiront de leurs cercueils et les tueront. A ce moment-là, le signe peut être utilisé pour croiser les gardes mais ils ne retourneront dans leurs sarcophages que si les portes de la salle intérieure sont fermées et que si le signe adéquat leur est adressé. Ils retourneront alors d'eux-mêmes dans leurs cercueils et attendront les prochains visiteurs du tombeau.

La tentative d'effectuer le signe de conjuration coûte un point de magie, et un point de SAN que cela soit réussi ou non.

11 Abd Katif

(Page 36)

Katif est grand et élancé; sa barbe noire, presque bleue, donne à son visage un air menaçant. Cela fait des années qu'il est un agent du baron Hauptmann, mais c'est la mission la plus importante qui lui a été confiée jusque-là.

Hauptmann aurait préféré une autre personne que lui, pour une opération aussi délicate, mais Katif était le seul homme disponible. Les craintes du baron sont justifiées par le fait que Katif ait raté le meurtre du groupe. Il est cependant un membre consacré de la Confrérie, et s'il survit à ce scénario, il refera

son apparition avec Hauptmann au chapitre 8 ou dans le scénario interlude que je proposerais par la suite.

Katif affirme être copte et ne prend pas part aux cérémonies musulmanes, suivies par les autres terrassiers.

Il est le contremaître de Galloway depuis le début de ce chantier et a travaillé avec le Docteur auparavant.

Galloway considère Katif comme un type étrange, mais il a été amené à reconnaître ses connaissances du passé et son mystérieux pouvoir de localisation de sites archéologiques mal connus.

Galloway a une entière confiance en Katif et ne se retournera pas contre lui, à moins qu'on lui fournisse des preuves indéniables. Les terrassiers craignent Katif. Ils ne savent pas ce qu'il veut exactement.

Si Katif est démasqué avant la découverte du tombeau, il fuira jusqu'au repaire de Kemal avec ses deux hommes de main et attendra que le groupe découvre la tombe, pour tenter alors de remplir sa mission.

Les hommes de main de Katif

Ces deux terrassiers arabes travaillent directement pour Katif bien que personne dans le camp ne le sache. Ce sont des tueurs impitoyables qui obéiront à Katif jusqu'à ce qu'ils sentent leurs vies menacées. A ce moment, ils abandonneront Kati1 et fuiront. Ils ignorent l'implication de Katif avec les Autres Dieux.

Conclusion

Ce chapitre fournit de nombreux renseignements sur les activités de la Confrérie mais laisse apparemment les investigateurs dans une impasse.

Ne pas oublier à leur retour au Caire de leur rappeler la grande tour de métal en construction (voir début du chapitre 4).

S'ils retournent dans le puits, la « vision » psychique agira seulement si le Gardien le désire.

Une interruption de la campagne est possible à ce niveau ce qui donne l'occasion aux investigateurs de vivre d'autres aventures, ou bien le groupe peut entrer directement dans le chapitre suivant.