



La guerre fratricide

Un scénario Appel de Cthulhu

Notes préliminaires

L'existence d'un lien entre les civilisations égyptienne et américaine est une véritable théorie qui passionne les archéologues modernes. Elle se fonde sur quelques arguments valables, la similitude entre les ziggourats d'Amérique et les pyramides d'Égypte, où alors la découverte de traces de cocaïne dans les tombeaux des pharaons, alors que cette plante ne pousse pas du tout sur le continent africain. Bien entendu, l'explication donnée par le scénario ne s'appuie sur aucun fait réel, ni espérons-le, sur aucun fait à venir. L'histoire du meurtre d'Osiris, jusqu'à l'exil de Seth, est empruntée à la mythologie égyptienne.

Chroniques des enfants de Nodens

Dans la mythologie égyptienne, l'avènement du monde commence avec l'émergence des terres à partir de Noun, l'océan sans rivages. Cette croyance a survécu parce qu'elle contient une certaine part de vérité, du moins en ce qui concerne la civilisation égyptienne. Vers 35000 AVJC, Nodens fonda l'Atlantide sur un continent aujourd'hui disparu sous les flots, qui s'étendait au milieu de l'actuel Océan Atlantique, et dont le seul vestige émergé est l'Islande. De l'autre côté de la Terre, dans l'Océan Pacifique, tomba une graine de ténèbres venue des étoiles, larve d'Azathoth. Elle se développa en se nourrissant de la faune répugnante qui peuple les failles sous-marines, et devint à maturité Ghatanothoa, Seigneur du Volcan. La divinité voulut elle aussi créer sa civilisation, qui n'aurait d'autre but que de la servir et de l'adorer. De plus, le continent appelé Mu, sur lequel il bâtirait son empire, portait une terrifiante cité de pierre verte, R'lyeh, prison de l'ignoble Cthulhu. Les enfants de Ghatanothoa garderaient cette cité jusqu'à ce qu'ils acquièrent les connaissances nécessaires pour l'ouvrir et libérer le champion du Mal, qui écraserait les Atlantes et donnerait ainsi aux créatures d'outre-espace la suprématie sur Terre. Mu prospéra, au point de devenir la grande rivale de l'Atlantide, et les deux nations finirent par entrer dans une guerre interminable. L'une des guerres les plus meurtrières de l'Histoire s'étala de 24000 à 15000

AVJC, et épuisa totalement les deux peuples, car en dépit de l'époque reculée, les Atlantes comme leurs ennemis du Pacifique maîtrisaient des technologies avancées, et possédaient des armes redoutables, comparables à la bombe atomique. La violence de cette guerre fut telle que les deux continents adverses sombrèrent dans leurs océans respectifs. De l'ancienne Mu, seule l'île de Pâques se trouve encore à la surface, et tout le pays était recouvert des mêmes curieuses idoles de pierre. Les Tchos-Tchos qui vivent actuellement disséminés en Mongolie et au Bhoutan passent pour être les descendants de ce peuple, bien qu'ils n'en aient nullement l'intelligence, ainsi que des prêtresses polynésiennes dont le sang est mêlé à celui des Profonds, et qui ont provoqué la décadence d'Innsmouth.

Nodens avait échoué, il avait laissé son peuple être vaincu par le Mal, et à cause de cette défaite Cthulhu avait rejoint les fonds marins, dont il pourrait s'élever dès que les astres seraient propices. Cependant, il refusait d'abandonner son idée selon laquelle des hommes pouvaient être assez puissants pour chasser les Grands Anciens et les Dieux Extérieurs de la Terre. Pour cela, il fallut qu'il créât une nouvelle civilisation. Peu avant la chute de l'Atlantide, que sa grande sagesse lui avait prédite, il rencontra une femme de son peuple choisie avec le plus grand soin ; la plus belle, la plus fraîche et la plus vertueuse des femmes de l'Atlantide. Elle lui donna quatre enfants, Shou, Geb, Nout et Tefnout. Ceux-là seraient les premiers d'une société nouvelle, qu'il implanta à l'Est de l'Afrique, là où de sa main il avait donné source au Nil, un fleuve magique qui rendait fertile toute terre qu'il irriguait. Il sauva également de l'Atlantide Anubis et Thot qui étaient ses deux prêtres les plus fidèles. Ils utilisèrent leurs pouvoirs et leur imagination pour façonner les premiers égyptiens en 3200 AVJC, et un panthéon d'autres dieux pour assouvir leur besoin d'idolâtrer. Bastet, Sobek, Hathor comptaient parmi ceux-ci. Thot fit don aux égyptiens du système d'écriture qui était utilisé en Atlantide, pour qu'ils puissent mémoriser et transmettre plus facilement leur savoir.

Les légendes égyptiennes décrivent Râ, père de tous les dieux, comme un vieillard fatigué mais extrêmement sage et puissant, parcourant le monde sur une barque immense. Nodens, qui fend les flots sur un bénitier tiré par des créatures merveilleuses, a pu inspirer ce portrait.



Deux de ses enfants, Geb et Nout, se sont unis pour donner naissance à une seconde génération de quatre enfants, Osiris, Seth, Isis et Nephtys. A leur tour, Isis et Osiris s'unirent et donnèrent naissance à Horus, cependant Seth, le cadet d'Osiris, jalousait ses succès et décida de l'assassiner. Il réunit soixante-douze conjurés qu'il invita à une grande réception ainsi que son frère. Il leur présenta ensuite un coffre de bois peint d'une grande beauté, et déclara qu'il l'offrirait à celui des convives qui le remplirait exactement en s'y allongeant de tout son long. Bien entendu, c'était un piège, et le coffre avait les dimensions exactes d'Osiris. Une fois qu'il y fut entré, Seth et ses complices le refermèrent, ils l'emmenèrent au fleuve et l'abandonnèrent au courant. Osiris périt au cours de ce périple, mais Isis qui était partie à sa recherche le retrouva et la libéra du coffre. Magicienne experte, elle avait le pouvoir de le ramener à la vie, et cependant elle devait retourner chercher des éléments de rituels ; aussi laissa-t-elle le corps sans surveillance au bord du Nil. Un porc noir l'aperçut et prévint Seth, qui aussitôt accourut. Pris de rage, et refusant que son frère soit ramené d'entre les morts, car il avait usurpé son trône et pouvait à présent régner en maître sur l'Égypte, il le déchiqueta en quatorze morceaux. Quand Isis revint, elle pleura sur sa macabre découverte, mais n'abandonna pas tout espoir. Elle explora donc tout le delta pour retrouver les quatorze morceaux. Elle éleva treize temples là où elle découvrit les treize premiers, par malheur le quatorzième avait été avalé par un oxyrhynque, et Osiris ne pouvait être sauvé. Isis n'avait plus d'autre choix que de cacher son fils Horus, car Seth resterait roi, et il allait se venger sur tous les descendants d'Osiris afin de garder sa place. Quand Horus fut assez mature, il défia Seth dans une guerre sans pitié à Edfou. Il triompha et chassa le tyran, récupérant l'œil d'Osiris, un bijou magique dérobé par Seth à son frère, symbole du pouvoir. Seth s'enfuit aussi loin qu'il pouvait, et parvint aux rivages de l'Atlantique. Il lui fallait quitter l'Afrique, et traverser l'océan, cependant son déicide avait provoqué le courroux de Nodens, et l'épreuve s'avéra très difficile. Il affronta mille tempêtes sur sa pirogue, et mit un an à atteindre un nouveau continent, dans lequel il s'enfonça jusqu'au Chili. Les indigènes, des Atacameños, admirèrent sa bravoure, ne soupçonnant pas son côté maléfique, et il devint leur chef. Ils élevèrent en son honneur des pyramides. Pour se démarquer de ses frères égyptiens qui l'avaient exilé, Seth les fit bâtir tronquées, une architecture qui inspira de nombreuses autres civilisations du continent. Il avait besoin de l'appui d'un Seigneur aussi puissant que Nodens pour se prémunir de sa colère, aussi il vendit son âme à Ghatanothoa, au cours d'une sombre cérémonie qui fit trembler la terre. Autrefois bons, les Atacameños devinrent un peuple diabolique et sanguinaire.

L'Égypte prospéra et fut une nation prépondérante pendant trois mille ans, au fil de nombreuses dynasties

gouvernées par les héritiers d'Horus, les pharaons. Hélas, elle ne combla jamais les espoirs de Nodens en se dressant contre les Grands Anciens, car elle fut perdue par deux tragédies. Le péché originel du meurtre d'Osiris par Seth, sans doute à l'origine du mythe de Caïn et Abel, et beaucoup plus tard, en 2000 AVJC, l'imposture de Nyarlathotep, un Dieu Extérieur infiniment malfaisant, qui tua Thot et pris sa place, révélant aux hommes des secrets impies et corrompant leurs cœurs. Le nom d'Azathoth, le Sultan des Démon, signifie pouvoir de Thot, et marque l'ascendant du chaos originel sur son messenger et héraut Nyarlathotep, connu en Égypte comme Ny Har Rut Hotep.

Premier Episode : Le Tombeau des Conjurés

Introduction

Ce scénario peut être joué immédiatement après Le Prince de Nubie, ou bien à la suite de la campagne qui rassemble Le Prince de Nubie, Le Projet Dunkelheit et Les Archives Interdites.

Tout commence avec un télégramme de Stéphane Blanchard, le vieux professeur d'égyptologie qui apparaît dans Le Prince de Nubie, reçu par l'un des investigateurs en septembre 1925. Celui-ci se trouve actuellement dans la Vallée des Rois, en Égypte, et il vient de faire une remarquable découverte en exhumant un tombeau très ancien et très mystérieux, qui semble renfermer un grand nombre de corps. Le télégramme ne donne pas beaucoup de détails :

Pense avoir fait la découverte qui couronnera ma longue carrière de lauriers ...Stop... Peut-être une centaine de momies dorment en ces lieux ...Stop... Nécessite votre aide pour l'exploration car mon équipe diminuée de MM. Richard et Fougère, et Antonin sur un autre site ...Stop... Attends votre réponse pour vous faire parvenir les billets de trains et de cargo ...Stop... Gloire et reconnaissance du monde scientifique garanties !

S. BLANCHARD

La curiosité et la perspective des honneurs devraient suffire à convaincre les investigateurs de s'engager dans cette voie. Une semaine après avoir répondu, ils recevront comme promis leurs billets de train et de bateau en première classe, afin de rallier Louxor en quelques jours. La traversée de l'Égypte se fait dans un camion assez peu confortable, qui les prendra à leur descente du



cargo, cependant l'hôtel à l'arrivée ferait oublier n'importe quelle fatigue de voyage. Dans le hall somptueux, tout en marbre, en draps de velours et en colonnades, on peut admirer des léopards et des lions de l'Atlas empaillés. Autour des tables basses carrées sont disposés des coussins de soie, et Stéphane Blanchard attend les investigateurs à l'une de ces tables, devant son thé à la menthe refroidissant.

- Ah, mes bons amis, s'exclame-t-il à leur approche, vous voici donc venus à moi. Avez-vous fait bon voyage ? Laissez-moi vous conter comment j'ai fait la découverte qui va bouleverser ma carrière et l'égyptologie toute entière ! »

1. Le Récit de Blanchard

Alors que Blanchard se remettait de ses émotions avec le scarabée nubien, il entendit parler d'une exposition qui allait se tenir et qui attisait sa curiosité. L'armée française allait montrer au public certaines pièces qui avaient jusqu'alors été gardées secrètes, dont le journal de Napoléon lorsqu'il était en campagne en Egypte. Dans un passage, l'empereur écrivait que les vestiges de la civilisation égyptienne antique le fascinaient, et que dans leurs vieilles pierres les légendes rejoignaient la réalité. En effet, alors qu'il chevauchait dans une partie inexplorée de la Vallée des Rois, il fit tout éveillé un songe dans lequel il vit un personnage vêtu d'un pagne et de nombreux bijoux, et pourvu d'une tête d'âne, suivi par un cortège de près de cent ombres, portant un long coffre de bois peint. Ayant quelque peu lu sur les mythologies égyptiennes, Napoléon y voyait le cercueil d'Osiris, trahi par son frère Seth. Il parla de sa vision à ses lieutenants, qui s'esclaffèrent et lui dirent que le soleil du désert avait probablement tapé trop fort.

Pourtant, Blanchard prit le songe très au sérieux, et reconstitua à partir du journal le périple de l'Empereur, ainsi que le lieu exact de son expérience. Monter une expédition sur un prétexte aussi farfelu aurait été impossible pour n'importe quel égyptologue, mais Blanchard était suffisamment respecté pour qu'on ne mette pas en doute sa bonne foi et son jugement. Il fit bientôt route pour Louxor. Après une semaine de fouilles dans la Vallée des Rois, à l'endroit même indiqué par le journal, il mit à jour l'entrée d'une crypte secrète ; certains détails ne tardèrent pas à lui faire comprendre que sa découverte était unique en son genre, comme par exemple la datation des pierres qui constituaient le linteau de la porte principale, construite aux alentours de 3200 AVJC, c'est-à-dire au tout début de la civilisation égyptienne. Ce devait être l'une des premières cryptes jamais bâties en Egypte. Seize marches de pierre descendent devant l'entrée, une porte scellée qui mesurait 200x160x20 cm, gravée d'un œil de Râ versant une larme, un symbole jamais observé auparavant. Il n'y a pas eu d'autre moyen pour pénétrer à l'intérieur que d'abattre ce mur, et une fois la tâche accomplie, la

tombe fermée depuis 5000 ans a aspiré tellement d'air que les ouvriers furent jetés à terre, et qu'un son sans doute provoqué par le vent violent, ressemblant à la plainte déchirante d'une bête à l'agonie, s'est fait entendre à un kilomètre à la ronde.

Blanchard voulait immédiatement poursuivre son investigation, mais des nuages noirs s'amoncelèrent dans les cieux, et il tomba au cours des deux heures suivantes une pluie battante comme le désert n'en avait sans doute pas connue depuis un siècle. La tombe était remarquablement bien conservée, les pierres n'ayant guère souffert des outrages du temps, et de plus des supports pour torches, d'or finement ciselé, étaient régulièrement disposés à l'intérieur, ce qui facilitait grandement la visite. Cependant, une fois à l'intérieur, Blanchard se rendit compte de l'ampleur de la tâche, car la crypte était en vérité très vaste, aussi il envoya un télégramme aux investigateurs pour leur demander leur aide.

2. Premiers Pas sous Terre

L'exploration commencera dès le lendemain. Les investigateurs sont réveillés par le personnel de l'hôtel à 7h00, et ils doivent se tenir prêts à partir, après un petit déjeuner à 7h20, sur les coups de 8h00. Stéphane Blanchard les attend sur un chemin, devant l'hôtel, avec un guide et assez de chameaux pour tout le monde. Il leur faut presque une heure pour atteindre un campement où ont vécu et dormi une vingtaine d'ouvriers pendant plusieurs semaines, mais qui à présent est à l'abandon, car une fois la tombe ouverte, Blanchard voulait être le seul, avec les investigateurs, à y entrer. Les tentes ne contiennent plus que quelques caisses de vivre, de quoi faire à manger, du matériel de premiers soins, et des outils pour creuser, grimper, ou restaurer certains bas-reliefs et peintures. Les derniers gardes, qui devaient veiller à ce que personne n'approche la tombe avant que le professeur ne revienne, partent aussitôt que l'équipe arrive.

L'entrée souterraine a été recouverte par des planches afin que le sable poussé par le vent ne recouvre pas à nouveau les marches. En plus d'un sac d'outils, les investigateurs doivent prendre une caisse de torches, qu'ils accrocheront et allumeront au fur et à mesure de leur progression. Un couloir en pente douce, d'une vingtaine de mètres, pour 50 cm de dénivelé, fait suite à la porte. Blanchard a déjà placé des torches dans cette partie, il suffit de les rallumer. Les supports en or sont formés d'une aile aux longues plumes surmontée d'une tête de vautour ; sur un jet en Histoire, il sera identifié comme Nekhbet, la déesse qui veille sur la Haute Egypte.

Note valable pour toute la suite de l'exploration : le professeur Blanchard possède des scores en Hiéroglyphes, en Histoire et dans toutes les disciplines utiles ici qui lui garantissent des succès automatiques ; pourtant,



il se contentera de prendre des notes et n'éclairera jamais les investigateurs car, même s'il a pleinement confiance en eux, il se voit déjà inconsciemment en train de tenir des conférences à la presse pour expliquer ses trouvailles, et il tient à avoir partout l'exclusivité. Si les investigateurs lui posent directement des questions, il se contentera de répondre que sa mémoire n'est plus ce qu'elle était, et qu'il doit recopier les symboles et prendre des photos pour effectuer ultérieurement les recherches dans ses livres.

Le couloir, orienté Nord-Est / Sud-Ouest, débouche dans une première salle circulaire, d'où partent quatre autres corridors orientés selon les points cardinaux. Il y a environ deux mètres de plafond, pour neuf mètres de diamètre. Au centre se trouve un fragment de colonne de basalte, visiblement apporté d'autre part, de près d'un mètre cinquante de haut pour un demi mètre de diamètre. Un jet en Géologie apprendra que cette colonne a été sculptée dans du basalte océanique, et un jet en Biologie permet d'identifier les coquilles d'animaux qui y sont incrustées comme des fossiles de l'Atlantique (approximativement 15000 AVJC). Des inscriptions en Hiéroglyphes (jet pour la lecture) sont gravées sur toute la surface :

Ô précieuse colonne, unique vestige de la demeure de nos pères. Vous avez sombré ainsi que tout notre continent, mais nous ne vous oublierons pas. Votre langue sera perpétrée, et vos enfants bâtiront un nouvel empire, plus beau et prestigieux que le précédent. Ils connaîtront le Seigneur des Mers comme Râ, et lui feront des offrandes afin que l'eau du Nil qu'il leur a offert jamais ne tarisse. Leurs ennemis les craindront, car ils seront forts et fiers, et même les Anciens n'oseront marcher contre leur nation.

Le plafond aussi, doublé d'une couche polie semblable à de l'ivoire, est couvert de hiéroglyphes. Blanchard dissuade les investigateurs de les lire, il dit qu'il va s'en charger et qu'ils n'ont qu'à visiter les quatre couloirs qui partent de cette pièce. Cependant, s'ils reviennent plus tard pour les déchiffrer, ils pourront y lire ceci :

Râ est venu de l'océan sur son char magique, et de son bras aux pouvoirs infinis, il a ouvert la terre pour y faire jaillir le Nil. Ses quatre enfants, et deux prêtres fidèles qu'il avait sauvé de la terre des ancêtres, furent les premiers à fouler le sol d'Égypte. Ils fondèrent notre civilisation, et façonnèrent notre peuple à partir du limon charrié par le fleuve. Hélas, un membre de sa descendance, Seth le démon rouge, fut maudit pour avoir assassiné son propre frère, et c'est pourquoi l'Égypte connaîtra de grands malheurs. Un jour, un génie malfaisant

foulera notre terre et y trouvera refuge pour nous punir. Car il n'y a pas de paix possible dans un tel refuge. Cette ultime phrase se prononce en égyptien « Ny Har Rut Hotep ». Si les investigateurs connaissent le mot Nyarlathotep (ce qui peut être le cas s'ils l'ont entendu ou s'ils réussissent un jet en Mythe de Cthulhu), ils feront le rapprochement sur un jet en Idée.

Le Couloir Ouest

Comme les trois autres, il fait dix mètres de long avant de déboucher dans une nouvelle salle, et a une section carrée de deux mètres de côté. La salle en question est recouverte du sol au plafond par des dalles d'obsidienne. Une frise centrale figure des yeux de Râ pleurant, et les seuls autres symboles sont des représentations du dieu Seth. Le plus curieux est le tombeau vide, sans couvercle, qui se trouve au milieu de la pièce. Il semble n'avoir jamais été utilisé. Un cartouche d'or fixé sur le devant porte le nom du propriétaire qui y a échappé, Seth. Tout ici porte à croire que Seth n'était pas une affabulation mythologique, mais bien un être de chair et de sang, du moins l'architecte qui a construit le tombeau le croyait. Et si jamais Seth avait été réel, et avait un jour marché sur cette terre, qu'était-il ? Un dieu ?

Le premier investigateur qui aura la mauvaise idée de s'allonger dans le sarcophage sera pris de catatonie. Il aura l'écume aux lèvres et suera abondamment tandis qu'il aura une vision pour le moins étrange. Il verra le dieu à tête d'âne penché sur lui, figé dans un rictus mauvais, ainsi que de nombreuses autres silhouettes qui l'encerclent. Celles-ci scellent le tombeau de son lourd couvercle, et le voilà piégé à l'intérieur. Il se sent soulevé de terre, mais très vite il manque d'air, et il suffoque. Quand il sent la vie l'abandonner, l'investigateur revient à lui et se dresse sur son séant, inspirant une grande goulée d'air. Au centre du couloir, à quelques mètres devant lui, il voit une ombre voûtée, comme celle d'un vieillard. Tout ce qu'il peut distinguer dans ses traits, ce sont ses larmes coulant sur ses joues, scintillantes comme des diamants. Cependant, aussitôt que l'investigateur s'engage dans le couloir à sa rencontre, il s'évanouit sans laisser de traces. Les autres n'ont rien vu...

La chambre funéraire vide comporte également un passage secret, dans le mur qui fait face au couloir d'entrée. Pour l'ouvrir, il faut pousser le sarcophage dans sa direction, et opposer la FOR cumulée de plusieurs personnages à une FOR de 40 sur la table de résistance. Un jet en Trouver Objet Caché avec malus de 10%, obtenu en examinant les murs de la pièce, révélera que ce mur peut effectivement coulisser. De l'autre côté se trouve une pièce de mêmes dimensions, toujours aux murs d'obsidienne. Au centre se trouve un piédestal dans lequel est enchâssé une dague courbe. Elle est tout en or, le manche engagé par une lanière de cuir, et un



œil fermé se trouve à la base de la garde ; toucher la dague provoquera l'ouverture subite de cet œil, qui paraît vivant, ce qui peut coûter 0/1d3 pts de SAN. La retirer sera nettement plus risqué, car cela déclenchera un piège, une salve de flèches empoisonnées tirées à partir d'un trou dans le mur face à l'entrée. Remarquer l'orifice n'est pas évident et requière un jet de Trouver Objet Caché. Si l'investigateur qui retire la dague l'a vu et s'en méfie, il a droit à un jet de pourcentage sous 4xDEX pour éviter les flèches, qui causent 3d4+4 pts de dommages et injectent un poison de TOX 12 (engourdissement pendant six heures, puis coma et mort à moins d'administrer de l'atropine, une conclusion qui peut être obtenue par un jet en Pharmacologie ou en Médecine). Il est impossible de retirer la dague à distance à l'aide d'un levier ou d'un autre moyen, car elle est sacrée et choisit par le contact l'homme qui sera digne de la porter. Il est en revanche possible d'enrayer le piège en bouchant le point de lancement des flèches, à l'aide d'un bâton de même diamètre par exemple. La dague possède les caractéristiques d'un couteau de boucher, mais peut toucher les créatures malfaisantes y compris les créatures immatérielles, et surtout c'est la seule arme vraiment efficace contre Seth.

Le Couloir Nord

La première salle de cette section est hexagonale, de six mètres de diamètre. Les murs sont magnifiquement peints, figurant des scènes dans lesquelles des hommes tirent de lourds chariots de briques et édifient divers monuments. Au centre se trouve un autel de pierre, dont la surface est gravée d'un texte en hiéroglyphes, hélas en partie effacé :

...Architectes ayant la lourde mission...dernière demeure de ses complices... courageux, mais pourtant damnés pour cette tâche... gardiens pour l'éternité... délivrance par la mort du démon rouge.

Trois salles sont attenantes à celle-ci, et n'en sont séparées ni par une porte, ni par un couloir, simplement une arche arrondie dont le sommet présente un cartouche. Trois noms en hiéroglyphes les ornent : Themet, Kouratis et Rakhtepot. Ce sont les trois chambres funéraires des architectes qui ont bâti cette crypte. Ils reposent dans des sarcophages de métal sans valeur, assez mal conservés et rongés par la corrosion, sans aucune décoration. En revanche, quelques trésors jonchent le sol. En rassemblant les amphores des trois chambres, on peut récolter trente pièces d'or sans effigie, six scarabées en lapis-lazuli, différents masques africains en bois bien conservés, et quelques amanites provenant de l'Atlantique. La chambre centrale renferme également un rouleau de papyrus aussi bien préservé que s'il avait été écrit la veille (le phénomène est dû à un enchante-

ment). Il est enroulé autour d'un sceptre dont une extrémité représente une tête d'Anubis, et l'autre un agencement compliqué de tiges et de crénelures disposées sur une petite surface rectangulaire. Le parchemin porte en entête le titre de Livre des Morts. Il n'a cependant rien à voir avec le Necronomicon, mais sert seulement de guide aux Ka, les âmes des morts, lorsqu'elles pénètrent dans l'au-delà. C'est une suite de paragraphes énigmatiques, entrecoupés de riches enluminures, et qui n'ont aucun sens sortis de leur contexte, aussi il est préférable de détailler le texte plus tard dans ce scénario, au moment où il prend toute sa signification (Couloir Sud).

Si les investigateurs quittent cette partie de la crypte par le couloir Nord, en ayant le papyrus en leur possession, ils sentiront un vent froid et violent venir à leur rencontre, qui sifflera et éteindra en une seconde toutes les torches ; ensuite, ils entendront avec stupéfaction le bruit des couvercles en métal des sarcophages s'écrasant au sol, et des hululements menaçants en provenance des chambres funéraires. Leur profanation a réveillé les trois momies qui vont tenter de leur faire payer cet affront. Bien sûr, l'arme idéale contre ces créatures serait une torche, qui enflammerait leurs bandellettes.

THEMET

FOR 30 CON 21 TAI 12 INT 16 POU 15 DEX 4 PV 17
Bd. +2d6

KOURATIS

FOR 22 CON 24 TAI 16 INT 15 POU 17 DEX 8 PV 20
Bd. +1d6

RAKHTEPOT

FOR 28 CON 18 TAI 16 INT 15 POU 17 DEX 10 PV 17
Bd. +2d6

Pour toutes les autres caractéristiques, voir la description générale des momies dans le livre de règles, p. 134

Le Couloir Est

Il s'agit d'une très grande chambre funéraire, circulaire, d'un diamètre de trente mètres. Il n'y a aucune inscription nulle part, ni aucune offrande. Dans les murs, on peut voir huit groupes de neuf niches disposées à chaque fois en carré de trois par trois. Aucune n'est fermée, et dans chacune on distingue les pieds d'une momie allongée dans son alcôve. Au-dessous de chacun des soixante-douze corps, il y a un cartouche d'or vierge. Un jet en Histoire apprendra que laisser un corps em-



baumé dans une tombe qui ne comportait aucun nom était un sort réservé aux traîtres de la pire espèce, car les priver de patronyme leur interdisait l'accès au royaume des morts, et donc la vie dans l'au-delà. En l'occurrence, les soixante-douze personnes enterrées ici sont les conjurés auxquels Seth a fait appel pour assassiner son frère.

Les momies sont embaumées sans bandelettes, aussi leur examen est rapide, elles n'ont aucun objet sur elles, ni aucune particularité extérieure. Ce qui peut paraître étrange, c'est leur légèreté. Elles pèsent à peine plus qu'une feuille de papier. Si un trou pas plus gros qu'une tête d'épingle est fait dans leur épiderme desséché, elles tomberont aussitôt en poussière, malgré leur parfaite conservation au premier abord. Dès qu'une momie est ainsi détruite, le coupable sent une vague de froid le traverser et perd un point de POU. Le Ka de la momie qui a été emprisonné dans le corps inerte, et n'a pu franchir les portes de la mort, vient d'être libéré et ère à la surface de la terre, suçant la chaleur des vivants. Si toutes les momies sont détruites simultanément, par exemple en étant rassemblées et enflammées à l'extérieur, de nombreuses catastrophes surviendront ensuite, éboulements, maladies, sang dans les gourdes, et même grêle de feu...

Si les investigateurs passent plus de trente minutes dans la pièce, ils seront frappés d'un étrange et surnaturel pressentiment. Ils pourront alors tenter un jet en Occultisme ; ceux qui le réussissent effectuent une chorégraphie compliquée, et déclament des vers dont ils ne connaissent ni la langue ni la signification. Le sol de la pièce s'enfonce alors de quarante centimètres, révélant une frise au bas des murs. Elle représente les différentes étapes du meurtre d'Osiris, puis de l'exil de Seth, accompagnées de commentaires en hiéroglyphes. A la fin, il semble que Seth dans une embarcation précaire, après avoir affronté le Seigneur des Mers, aperçoit une terre au loin, « par-delà l'Empire de nos ancêtres », et y voit son salut. Il jure allégeance à une bête tapie dans l'ombre, « le géant constitué de boue et de cachemars », puis asservit une population d'indigènes. Ceux qui lui désobéissent sont embaumés, mais pas selon la technique enseignée par Anubis : par un procédé abjecte reniant la nature, et qui inflige des souffrances atroces ; les hiéroglyphes appellent ce procédé « malédiction de Ka-Na-Thot-Ha (il semblerait que les hiéroglyphes aient du mal à transcrire ce dernier nom propre, ou quelle que soit la signification de ce mot) ».

Un endroit de la frise comporte un interrupteur secret, remarqué par un jet en Trouver Objet Caché. Il se trouve à la poupe du bateau de Seth. S'il est déclenché, une colonne lumineuse se forme au milieu de la pièce, au centre de laquelle flotte un globe terrestre doré et fantomatique. Les continents sont correctement représentés, cependant deux masses en pointillés sont ajoutées par rapport aux terres émergées connues. L'une dans l'Océan Atlantique, l'autre dans le Pacifique. Un

cordon rouge relie l'Egypte à l'Atlantique en passant par Gibraltar, puis traverse l'Océan pour aboutir aux plages du Brésil ; il s'achève à l'intérieur du continent sud-américain, dans le Chili.

Le Couloir Sud

Un trésor d'une beauté inimaginable repose dans cette chambre. C'est un coffre ou un sarcophage de deux mètres dix de long, entièrement en or massif, à la surface duquel sont sculptés un soleil, des roseaux et de nombreux oiseaux. Il est totalement impossible de faire coulisser le couvercle, même d'un quart de millimètre. Une grande peinture sur le mur Sud représente un fleuve, probablement le Nil, au bord duquel sont penchés Osiris, Anubis, Thot, Sobek, Bastet et d'autres dieux de la mythologie égyptienne. Chose exceptionnelle dans l'art antique, le fleuve est représenté en perspective, dans le même sens que le sarcophage, comme s'il prenait sa source au niveau du mur et s'étendait vers le lointain. Les hiéroglyphes qui flanquent la représentation disent :

Dans sa clémence Râ a épargné son descendant, le démon rouge ; hélas, celui-ci est devenu l'ennemi de tout l'Empire en pactisant avec la voix des ténèbres, et il devra périr de notre bras vengeur. Seul Pharaon, le digne descendant d'Horus, aura le privilège et le devoir de traquer la bête pour l'anéantir. Les dieux l'aideront s'il est assez courageux pour venir à eux et écouter leurs conseils.

Le coin inférieur droit de la peinture présente une marque rectangulaire percée de trous et de carrés de différentes tailles. On peut facilement y insérer le sceptre découvert dans les chambres funéraires des architectes. Dans ce cas, le couvercle du sarcophage se volatilise, et l'intérieur se met à luire d'une intensité aveuglante. Il ne se passera rien d'autre à moins que quelqu'un ne grimpe dans le sarcophage. Il se mettra alors à vibrer légèrement, et à se déplacer très lentement vers le mur peint. L'investigateur qui s'y trouve ne peut alors plus du tout en décoller ses pieds. Ses compagnons peuvent soit le regarder partir, soit grimper avec lui, et ils doivent prendre leur décision en l'espace de quelques rounds. Il y a de la place pour tous. Une fois que le sarcophage touche le mur, la surface de celui-ci frémit comme l'onde sur un lac, et la curieuse embarcation le traverse sans heurt. Les investigateurs se sentent tomber dans le néant, et sombrent dans l'inconscience.

Voyage Initiatique sur le Nil

Pour ceux qui sont sortis de la chambre Sud par le mur commence un voyage parallèle, mystique et effrayant. Ils vont devoir subir toutes les ruses des dieux pour



prouver leur valeur et prétendre être les héritiers de Pharaon. Lorsqu'ils reviennent à eux, ils sont prisonniers d'un sarcophage de bois, qu'ils n'auront aucun mal à ouvrir de l'intérieur. Le maître de jeu devrait faire jouer cette scène comme si tous les joueurs étaient indépendants, mais aussitôt qu'« ils » ont mis le pied à terre, dans un sol sablonneux, rougeâtre et humide, au centre d'une grotte très haute, aux parois noires fortement éclairées par des candélabres d'or, « ils » se rendront vite compte que quelque chose ne tourne pas rond, que des conflits intérieurs abîment leurs esprits, et que leurs regards ne rencontrent aucune autre présence... Tous les investigateurs habitent le même corps !

Pour ce qu'ils peuvent en juger, car ils ne disposent d'aucun miroir, ce nouveau corps a la peau sombre, c'est un mâle et il porte des vêtements de style égyptien antique. Il n'a aucun matériel sur lui, excepté le parchemin intitulé *Livre des Morts* et trouvé avec le sceptre, glissé dans sa ceinture. En termes de caractéristiques, on attribuera pour chaque compétence le meilleur score parmi tous les investigateurs ; quant aux traits de FOR, CON, TAI... etc, ils seront recalculés avec la formule $1d10+10$. On obtiendra ainsi une sorte de super investigateur – baptisé Ka dans ce qui va suivre, paré à affronter ce qui l'attend. Les investigateurs, bien qu'ils aient momentanément disparu de la surface de la Terre, ne sont pas pour autant dans un plan physique véritable ; ce lieu se rapprocherait plutôt des Contrées du Rêve. Aussi, si les investigateurs meurent là où ils sont, ils reviennent dans la chambre au coffre (voir le paragraphe *Retour au Présent*). Il faut ajouter que Ka parle et lit l'égyptien ancien couramment, comme s'il s'agissait de sa langue natale ; c'est la seule langue qui sera parlée dans le monde qu'il s'apprête à découvrir.

Livre des Morts, premier paragraphe :

« Il est dit par Anubis, le maître des embaumeurs, que ceux qui préparent le mort pour l'au-delà doivent lui mettre une pièce d'or dans la bouche, afin qu'il paye son tribut au Passeur. Il est dit aussi que le Passeur commande au temps, et qu'en le touchant on s'expose à vivre autant qu'il a vécu. »

En faisant quelques pas dans la grotte, Ka remarquera qu'il n'a pas tellement d'espace à explorer ; par rapport à son point de départ, il trouvera un cul-de-sac à trente mètres au Sud, et la grotte est brusquement interrompue par les eaux à cinquante mètres au Nord. Elle s'élargit beaucoup à cet endroit, atteignant une largeur de vingt mètres, et continue de s'évaser en cône. Cependant, il est impossible de continuer à pied, car l'eau noire et glacée ne permet pas la nage, et est profonde très rapidement après la rive. Ka n'a plus qu'à faire les cent pas en attendant de trouver le moyen de quitter cet endroit. S'il tente d'escalader les parois, il trouvera un plafond à

sept mètres (jet en Grimper nécessaire) gravé de quelques symboles ésotériques ayant trait à la mort et à Osiris. S'il étudie au contraire le sol de sable, il pourra faire deux trouvailles grâce à deux jets en Trouver Objet Cacher. La première, vers le fond scellé de la grotte, est un khopesh, ou épée égyptienne, de très bonne facture (chances de toucher de base 20%, dommages $1d6+1$). La seconde, plutôt vers le rivage, est un humérus humain qui affleure à peine sur le sol. En creusant autour, on trouve un squelette complet, celui d'un mâle âgé (jet en Médecine). Il a autour du coup une petite clochette de cuivre. Si celle-ci est agitée, elle ne semblera dans un premier temps produire aucun son, avant qu'un tintement suraigu et très pénible de résonne, provoquant le tremblement de la grotte. On distinguera alors loin sur l'eau une lueur, celle d'une lanterne fixée sur une longue embarcation. Celle-ci progresse jusqu'à la rive. Quand elle accoste, Ka voit le petit personnage qui se trouve seul à son bord ; il est momifié des pieds à la tête de bandes grisâtres, à la stature d'un enfant, et des bras terminés par trois longues griffes ankylosées. Ceux des investigateurs qui ont joué la campagne *Les Archives Interdites* reconnaissent Quachil Uttaus, vu sur une gravure dans la maison du professeur Raglan. Le Grand Ancien tend silencieusement la main dans la direction de Ka. S'il le touche, le corps d'emprunt tombera immédiatement en poussière. Il attend d'être payé pour prendre Ka à son bord. Ka doit donc, conformément au *Livre des Morts*, porter la main à sa bouche. Si sa conviction est suffisamment forte (jet d'Idee), il en retirera une pièce d'or baignée d'un halo lumineux, et la donnera au Passeur qui reprendra le large, avec lui à bord, sans plus de cérémonies.

Livre des Morts, second paragraphe :

« Il est dit par Khnoum, l'autre visage de Râ, qu'avant d'éclairer le monde, l'astre solaire porté par sa barque d'or doit traverser l'Amanti, le monde souterrain des morts, chaque fois qu'il disparaît des cieux d'Occident. Là-bas, le navire du dieu doit passer les douze portes de la nuit, visiter Osiris pour le saluer, et au terme du voyage affronter Apopis, le gigantesque et maléfique serpent des abîmes, son pire ennemi. »

Note : tout bon égyptologue connaît ce mythe, destiné à expliquer la course du soleil dans les cieux, et sa disparition la nuit ; c'est l'un des plus répandus en Egypte.

En définitive, le Passeur n'est pas d'une grande utilité ; il s'assied à une extrémité de la barque, qui mesure quelque sept mètres de long, et laisse à la disposition de son hôte deux longues rames de bois doré, qu'il doit actionner lui-même. Au bout de trente minutes environ, un souffle d'air frais indique que la barque va sortir de la grotte pour retrouver l'extérieur. A ce moment précis, Quachil Uttaus se volatilise, laissant seul son passager.



La barque vogue sur un fleuve de près de quinze mètres de large, bordé de roseaux et de papyrus, sous un ciel nocturne sans étoiles. Quel que soit le temps que Ka passe dans cet endroit, le jour ne se lèvera jamais. Il pourrait lui prendre l'envie d'accoster et de faire quelques pas sur la terre ferme, mais le Gardien doit lui faire comprendre rapidement qu'ils n'a pas besoin de se détourner de sa route, et que ces terres sauvages, peuplées de scorpions et de serpents, sont bien plus dangereuses que le cours d'eau.

Le Vainqueur de Seth (Edfou)

Livre des Morts, troisième paragraphe :

« Il est dit par Horus, fils d'Osiris et nouveau roi de toute l'Égypte, qu'il est le premier de tous les pharaons, et que son pouvoir réside dans le pschent sacré, couronne de la Haute Égypte, et de la Basse Égypte. Il est dit aussi qu'Horus doit son habileté au combat à son père, et ses aptitudes à la magie à sa mère, la grande prêtresse Isis. »

Bientôt la barque va croiser une ville, ou plutôt, un champ de bataille. A moins d'un kilomètre du fleuve, vers l'Ouest, d'immenses brasiers charriant des milliers de particules incandescentes comme autant d'étoiles filantes illuminent la nuit. Si Ka marche vers la source de lumière, il tombera très vite sur d'atroces scènes de guerre. Des centaines de cadavres de soldats gisent ça et là, sévèrement mutilés, comme s'ils avaient été attaqués par des bêtes sauvages. On peut d'ailleurs voir des carcasses d'animaux mêlées à ces corps, hippopotames, fauves, serpents... Un jet en Histoire rappellera que dans la mythologie égyptienne, l'armée dirigée par Horus affronta les troupes de Seth qui avaient pris la forme de bêtes sauvages, aux portes d'Edfou. Ce sont des machines de guerre qui brûlent, et non pas la ville, totalement intacte, qui semble regarder stoïquement et silencieusement le carnage. En approchant du mur d'enceinte, haut de près de cinq mètres, Ka trouvera le seul survivant, allongé sur le flanc devant la porte colossale d'Edfou, demeurée fermée ; plusieurs flèches sont fichées dans sa cuirasse, dont la facture exceptionnelle indique qu'il doit être un haut général sinon le chef, sa tête est celle d'un faucon, et il a une grave blessure au front, qui saigne abondamment, formant une mare noirâtre qui s'étend lentement autour de lui.

Dès qu'il entendra quelqu'un s'approcher, il lâchera péniblement, dans un râle d'agonie :

« Je suis Horus, roi d'Égypte, et responsable de ce massacre. Et toi qui es-tu ? Es-tu un soldat de mon armée ? »

Si on lui répond par la négative, une larme coulera le long de sa joue. Elle forme en solidifiant un diamant qui roule sur le sol.

« Quel dommage, car si tu n'es pas de mes soldats, aucun d'entre eux n'est encore debout, et j'ai sacrifié toutes ces vies sans en sauver une seule. »

Lui répondre le contraire le rassurera un peu. Quoi qu'il en soit, Horus n'en a plus pour très longtemps à vivre, et implore leur aide :

« Tu dois marcher vers l'Ouest d'Edfou, le long d'un sentier de pierres blanches. Tu trouveras une modeste maison de pierre, où vit la plus délicieuse et la plus douce femme de ce royaume. C'est ma mère, Isis la magicienne, et tu dois la quêrir, car elle seule saura me sauver à présent. »

A ces mots, il perd connaissance. Un jet en Premiers Soins n'améliorera pas l'état d'Horus, cependant il permettra de savoir qu'il ne vivra pas assez longtemps pour attendre le retour de Ka ; aussi il faut trouver un moyen de le transporter à la maison de pierre sans trop le malmenier, par exemple en le plaçant sur un étendard et en le traînant. Plusieurs touffes de hautes herbes se trouvent à proximité de l'endroit où est tombé Horus. En les inspectant, il est possible de dénicher par un jet en Trouver Objet Caché une couronne blanche percée d'une flèche. Si c'est la coiffe d'Horus, en principe, il en manque une partie.

Ka, s'il s'est fié aux indications d'Horus, atteindra la maison d'Isis en une heure environ (quarante minutes s'il n'est pas chargé du blessé). Elle est minuscule, et très sobre ; l'intérieur n'est garni que de quelques amphores, d'une couche et d'une table. La douleur se lit sur le visage d'Isis dès qu'elle apprend l'état de son fils. En effet, elle l'a protégé durant toute son enfance de la vengeance de Seth, et n'accepte pas qu'il lui soit fait du mal. Si Horus lui a été amené, elle entame sur place son rituel de guérison, sinon, elle courra à sa rencontre. Elle demande le concours de Ka, qui doit pouvoir lui fournir au moins 14 points de magie et réussir un jet en Premiers Soins. Si les conditions ne sont pas remplies, le rituel échouera et Horus mourra. Dans le cas contraire, il revient à lui ; chaque investigateur gagne 2d4 pts de SAN et Isis apprendra à Ka le sort *Sceau d'Isis* pour le remercier. Bien qu'il soit toujours en vie, Horus ne semble pas éprouver de joie intense. Il a un air résigné et grave. Il murmure souvent qu'après les pertes faites à son armée, il n'est plus digne de gouverner. Si on lui montre sa couronne, il constatera qu'il en manque une partie, sans doute prise par l'ennemi en guise de trophée, mais que ça n'a plus d'importance pour lui, et que Ka peut la garder, il en est certainement aussi digne que lui.

Avant d'embarquer de nouveau sur le Nil, Ka pourrait vouloir visiter Edfou. Contrairement à ce qu'on pourrait attendre, ce ne sont pas des gardes mais de vieilles femmes qui ouvrent les grandes portes. Elles sont toutes vêtues de deuil. Dans les rues sales et sans animation, on ne peut voir que des femmes ou de jeunes enfants. Elles ne pourront rien apprendre d'intéressant à Ka, et



se contenteront de se lamenter en répétant toujours les mêmes mots. Leurs maris sont tous partis à la guerre, et aucun n'est revenu. La ville est perdue, sans eux. Le seul endroit véritablement intéressant est un temple dédié à Atoum, sur la place. Il abrite le seul homme encore vivant à Edfou, Eris, un vieillard presque sénile, et aveugle, qui aurait été bien incapable de se battre. Si on lui pose des questions sur la bataille, ou sur la déconfiture d'Horus, il semblera plonger dans une transe profonde et déclamera ces paroles :

« Ma condition d'aveugle me permet d'être le seul à Edfou qui ne voit pas avec ces yeux, mais avec son cœur, et en vérité, ce sont les autres qui ne voient rien. Les dieux sont capricieux, et nous sommes ici dans leur monde ; Horus a vaincu Seth il y a si longtemps qu'il ne s'en souvient même plus, c'est pourquoi l'Histoire se répétera encore et encore, à l'infini, reflétant son angoisse de voir Seth, vaincu mais pas terrassé, ressurgir. Depuis combien de temps Seth est-il parti ? Deux mille ans ? Trois mille ans ? Ces femmes dehors, elles sont toutes mortes depuis de nombreux siècles, et n'ont d'autre réconfort dans la mort que de pleurer leurs maris, ayant terminé leurs existences seules dans leurs foyers. C'est aussi parce qu'il a peur du regard de ces femmes, et de leur jugement, qu'Horus ne les libère pas de leur Histoire sans début ni fin. »

Le vieillard, qui a oublié jusqu'à son propre nom d'avoir tant vécu, retombe dans sa torpeur léthargique. Si Ka proclame dans les rues d'Edfou que Seth est parti il y a des millénaires et que la guerre est finie depuis longtemps, les femmes cesseront de pleurer, et prendront tour à tour une attitude béate. Quelques rayons de soleil percent la voûte céleste noire et éclairent Edfou, qui change progressivement d'apparence. Ka se retrouve dans une ville déserte, dont les maisons tombent en ruines, quand le soleil disparaît. A la place du temple d'Atoum se dresse un temple dédié à Horus, qui porte sur le linteau de l'entrée l'inscription :

« Gloire à Horus, qui a conduit nos hommes au repos éternel mais a fait tout ce qu'il a pu pour défendre notre nation, et a triomphé du Mal. »

Les investigateurs gagneront chacun 2d6 pts de SAN pour avoir libéré ces pauvres âmes de leur tourment éternel. En outre, s'ils possèdent la Larme d'Horus, ils verront celle-ci s'élever dans les airs, scintiller et voler en éclats, et chacun gagnera 1 pt de POU.

La Dernière Demeure du Dieu-Roi (Abydos)

Plus loin sur le Nil se trouve la cité d'Abydos. D'après la mythologie, que tout investigateur versé en Egyptologie, ou même avec un score supérieur à 40% en Histoire connaît, c'est là que se trouvait entreposée la tête d'Osiris, après qu'il ait été démembré par son frère. Dans ce monde, elle apparaît comme un petit village dont les maisons sont très richement décorées par des frises et des peintures. On y voit également de nombreuses statues à l'effigie d'Osiris et d'Isis, en bois peint ou en obsidienne. Les habitants sont très pieux, et prient la plupart du temps, agenouillés devant les représentations, déposant des offrandes à leurs pieds et brûlant de l'encens en leur honneur.

Livre des Morts, quatrième paragraphe :

« Il est dit par Osiris, roi des Dieux, que celui qui viendra à lui sans avoir franchi les portes de la mort, celui qui viendra pour lui demander conseil, n'en sera pas digne à moins qu'il prouve qu'il est, comme lui, maître de Ouadjyt et de Nekhbet. Il est dit aussi que celui qui prétend au trône n'aura aucune peur d'affronter ce que Râ affronte chaque nuit. »

Au centre du village se trouve un puits circulaire d'où s'élève dans la nuit une fumée bleue luminescente, gardé par six hommes armés et solidement bâtis. Les gardes refusent de révéler ce qu'il y a au fond du puits, il faudra le demander à l'un des villageois, en réussissant un jet de pourcentage sous trois fois l'APP. Si le jet est réussi du premier coup, un petit groupe de badauds se formera autour de Ka, pour lui demander s'il est un émissaire des dieux et s'il a besoin de quelque chose, un vêtement, un outil ou de la nourriture.

Le puits est l'entrée vers le palais secret d'Osiris. Le dieu ne monte jamais à la surface, tout comme aucun villageois n'ose jamais descendre. Les gardes laisseront passer Ka s'il est populaire dans le village ou s'il porte le chasse-mouches ou un quelconque ornement pharaonique. En revanche, si l'avertissement du livre des morts n'est pas pris en compte, c'est-à-dire si Ka y pénètre sans porter le pschent qui prouve son rang, il sera mis en pièces par des chacals noirs et colossaux qui rôdent dans les tunnels à la recherche des intrus. Aucun des monstres n'apparaît pour gêner la progression de Ka s'il a la couronne.

Les souterrains ne sont bien entendu pas sans danger. Après s'être engagé sur une étroite corniche, qui surplombe de la lave trente mètres en contrebas, Ka rencontrera Apopis, le gigantesque dieu du Mal, sous la forme d'un cobra émeraude menaçant. Il n'est pas censé avoir peur, comme l'indique le livre des morts, et s'il tente de s'enfuir la corniche se désintégrera et le précipitera dans le magma bouillonnant, mettant fin à son



périple dans l'au-delà. S'il fait front, il aura à frapper Apopis trois fois. Apopis frappe le premier. S'il touche, il déséquilibre son adversaire. Par conséquent, Ka ne peut éviter la mort qu'en réussissant un jet d'Esquiver à chaque attaque du serpent. De son côté, il le terrassera pour trois attaques réussies, quels que soient les dégâts et l'arme utilisée.

Après ce combat, Ka atteindra le palais lui-même, dont les dimensions sont cyclopéennes. Les pièces sont, à l'exception de statues, entièrement vides, très vastes et pourtant pas silencieuses, car des chants mystiques résonnent d'un mur à l'autre. En atteignant le plus grande chambre, après quelques minutes ou heures d'errance, Ka se trouvera face à Osiris et à sa cour, afin de subir l'épreuve finale. Une atmosphère très solennelle y règne. Osiris trône tout au fond, flanqué de Nephtys et d'Isis, si loin qu'il faut froncer les sourcils pour le distinguer. Sur le côté, dans l'ombre, attendent les quarante-deux démons de l'enfer, tout à fait silencieux, sous des formes aussi diverses que des hommes à tête de bouc, d'hippopotame, de lion... Au centre se tiennent Horus, et Anubis et Maât, la déesse de la vérité, qui porte une plume d'autruche sur la tête. Tous les trois regardent une balance d'or, de deux mètres de haut, au pied de laquelle est couchée Babai la Grande Dévoreuse, une chimère à l'arrière train d'hippopotame, à l'échine et aux pattes antérieures de lion, et à la tête de crocodile. Maât demande à Ka de nommer comme il se doit les quarante-deux démons assistant à son procès. Leurs noms se trouvent tout en bas du parchemin qu'il a emmené avec lui dans l'au-delà. Puis la déesse lui plonge la main dans la poitrine, et lui arrache le cœur. Pourtant, il ne ressent aucune douleur et reste bien vivant. Elle met la plume qu'elle a sur la tête dans l'un des plateaux, et s'apprête à placer le cœur de Ka sur l'autre :

« Si par hasard ton cœur n'était pas plus léger qu'une plume, Ô pharaon, alors Babai t'emporterait en enfer. »

Afin de déterminer si Ka réussit la pesée du cœur, on compte 5% par sort qu'il a appris dans l'au-delà (sceau d'Isis, chant de Thot ou voix de Râ) ainsi que 5% par accessoire de pharaon (pschent, khopesh, chasse-mouches, larme d'Horus, ankh, sceptre). On effectue ensuite un jet de pourcentage sous le total. S'il est réussi, la plume sera plus lourde que le cœur, et Maât le rendra à son propriétaire, qui aura le droit d'avancer vers Osiris.

Osiris se lève à l'approche de Ka pour lui adresser ses félicitations :

« Tu as prouvé que tu étais le digne descendant de notre lignée, et tu vas donc achever ce que nous n'avons pu

accomplir. Tu vas voyager sur l'Océan duquel Nodens notre père nous a fait venir. Son souffle te guidera, et te mènera aux confins d'une terre nouvelle. Là-bas, mon frère assassin a trouvé le refuge en dédiant son âme aux forces obscures. Il faut que tu le sauves en arrêtant cette folie. Les indiens Atacameños ont été corrompus par sa haine, ce sont eux qui te mèneront à lui. »

Tandis qu'Osiris prononce ces mots, il pose la main sur l'épaule de Ka, et octroie ainsi à chaque investigateur qui l'habite un don tiré sur 1d6 :

1. Un des sorts appris par Ka (si aucun sort n'a été appris ou que les autres investigateurs les ont déjà tous tirés, l'investigateur ne reçoit rien) – NB : c'est le seul moyen de retenir un sort appris dans ce monde ; ceux qui n'ont pas été tirés seront perdus.
2. 2 points d'APP
3. 1 point d'INT
4. 1 point de DEX
5. 1 point de CON
6. 15 points de SAN

Osiris peut répondre à quelques questions pour préciser la genèse des dieux ou la cachette de Seth, dans les limites de sa patience qui reste celle d'un dieu. Si Ka n'a rien à ajouter, il l'invitera à sortir de la salle du trône par l'arrière :

« Derrière moi s'étendent les Jardins d'Ialou, le paradis des hommes courageux et au cœur pur. Tu n'as qu'à les traverser, et profiter de leur beauté, pour retourner à ta quête. »

En effet, au-delà d'une porte d'Onyx s'étend à perte de vue une prairie d'un vert tendre plantée de nombreuses orchidées. Aucun insecte ne vient à butiner ces fleurs, et aucun oiseau ne sillonne les cieux, d'où l'impression de paix et de silence absolu qui y règne. Le capital de PV de chaque investigateur revient à son total. Si Ka n'a pas banni Nyarlathotep de ce monde, il verra sa silhouette se découper sur le paysage. Il a la forme de Thot et lui tend amicalement la main. S'il passe son chemin, il sera sauvé, mais si jamais il va à sa rencontre et le touche, le sol deviendra un amas de serpents noirs grouillants et il s'y enfoncera comme dans des sables mouvants tandis que le dieu éclatera de rire, et quittera l'au-delà en perdant un point de POU par investigateur. En l'absence d'incident, Ka marchera une heure dans la rosée avant de s'évanouir, bercé par une chaude lumière blanche, et tous les investigateurs reviendront à eux dans la salle au coffre d'or. Ils gagnent tous 4d6 pts de



SAN, 1 point de POU et 15 pts de magie (ces points peuvent s'accumuler au-delà du total mais tous les points excédentaires ne serviront qu'une fois : le maximum reviendra à son niveau initial ensuite).

Faux-semblants (Hermopolis)

En reprenant son périple sur le fleuve, Ka devra ramer deux heures avant de trouver une nouvelle cité. Il s'agit d'Hermopolis, une ville fortifiée aux murs de marbre blanc sculptés de nombreux ibis. L'oiseau est également très présent de l'autre côté des remparts, sous forme de spécimens en liberté ou de statues d'or. Certaines des statues représentent également des babouins. Il est formellement interdit de pénétrer dans la cité avec une arme, mais ceci mis à part Ka y entrera sans problème et sera parfaitement libre à l'intérieur. Les passants sont tous des hommes en tunique blanche, le crâne rasé, et fort absorbés dans des conversations sur la théologie, la médecine ou les sciences. Hermopolis semble être la capitale du savoir et des scribes.

La cité s'articule autour de lieux importants, les bains, la grande réserve des archives, les jardins de la réflexion, les nombreux temples dédiés à Thot, et bien sûr le palais de la divinité, qui trône au centre exact d'Hermopolis comme le point de départ d'un labyrinthe circulaire. L'ouverture d'esprit semble être grande dans cette cité, les conversations remettant parfois en question l'existence des dieux autres que Thot, et vantant l'importance de l'individu dans la société, c'est pourquoi Ka mettra longtemps avant de déceler quelque chose de malsain dans l'air. S'il séjourne deux heures au moins à Hermopolis, un jet en Psychologie lui révélera que la plupart des citoyens ont l'air d'être frappés de manies ou de psychoses légères – tics, obsessions... Un sentiment qui virera à l'horreur s'il passe quelques temps dans un lieu public : il verra un humain sacrifié dans un temple et son cœur arraché aux grands cris de joie de tous, dans les bains un homme être lapidé puis noyé parce que son argumentation n'a pas convaincu ses interlocuteurs, etc. Et mieux vaut pour Ka ne pas s'interposer ou chercher à se faire des amis, s'il ne veut pas se faire remarquer et terminer lui aussi en victime sacrificielle.

Livre des Morts, cinquième paragraphe :

« Il est dit par Thot, l'inventeur de génie, que chaque chose a une forme, et que chaque forme a un nom, qui lui permet d'exister dans l'au-delà. Il ajoute que les choses qui changent de forme sont par essence mauvaises, car elles cherchent toujours à tromper ceux qui les voient. »

La clef du mystère se trouve évidemment au palais royal. Il se présente à la base comme une pyramide,

puis s'achève sur une aire plane de 500m par 500m, supportant un superbe bâtiment immaculé entouré de colonnes. Il existe des centaines de niches dans la base pyramidale, qui renferment toute une momie d'ibis ou de babouin, portant un masque funéraire. Au sommet, une étrange et douce musique, qui mêle la harpe, la flûte et les chants, raisonne en permanence, sans qu'il soit possible d'identifier la source. Le palais n'est pas gardé. Sur un jet en Trouver Objet Caché, un œil averti remarquera qu'aucun des ibis de la ville ne foule le sol du palais, ni aucun ne le survole. L'intérieur est une succession très ouverte, lumineuse et spacieuse de chambres luxueuses, même si peu meublées, avec des tapis de soie, des rideaux brodés d'or, et des bibliothèques croulant sous les papyrus. Il n'y a aucune chambre ou pièce particulière. Pour chaque quinze minutes passées dans le palais, il y a 5% de chances de rencontrer son seul occupant. Il s'agit de Nyarlathotep, qui a remplacé Thot il y a bien longtemps. A cause de la nature magique de ce monde, sa forme d'emprunt n'est pas très stable ; ainsi, il a les traits du dieu à tête d'ibis, et de temps à autres, il est envahi d'une intense lumière blanche, et prend l'une de ses deux autres apparences, celle d'un homme à tête de babouin blanc, ou celle du Pharaon Noir, que les investigateurs ayant joué la campagne *Les Masques de Nyarlathotep* reconnaissent immédiatement.

Si Ka se montre direct avec lui, et l'accuse d'être un imposteur, il prendra l'une de ses formes indicibles, réduira la ville en poussière et ses habitants en petits tas d'os fumants. S'il a des soupçons sur la nature de Thot, mais n'en dit rien, le dieu extérieur le sentira et lui tendra un piège, en lui confiant une mission. Il dit savoir que depuis quelques temps, des hommes mauvais ont envahi la cité, et corrompent les autres en leur enseignant des rituels païens et impies. Nyarlathotep est bien sûr l'instigateur de ces rituels, mais il demande à Ka de surveiller un temple qui lui est dédié, et en cas de déviation de la cérémonie, de le contacter à l'aide d'une amulette qu'il doit porter autour du cou. Evidemment, l'amulette est un objet maléfique qui paralysera son porteur au moment où il tentera de s'en servir, et attirera les sectateurs qui le sacrifieront. Si Ka a remarqué des anomalies en ville, mais ne se doute pas de la vraie nature de Thot, celui-ci leur confiera la même mission. Enfin, si Ka n'a remarqué ni le comportement des citoyens, ni la tromperie du Chaos Rampant, il sera considéré comme un mouton docile, aura l'invitation de profiter de toute la connaissance qui se trouve entre ces murs, et pourra partir quand bon lui semblera.

Le seul moyen de contrer Nyarlathotep sans l'attaquer de front et de le surveiller pendant quelques temps à distance raisonnable ; sur un jet en Trouver Objet Caché, Ka remarquera que l'extrémité ouest du toit en croupe de la Maison des Bains est un observatoire presque idéal du palais, à condition de se procurer une longue-vue, un objet qui n'est pas rare si on cherche du



côté des astronomes. Le plus dur sera de la payer, cependant elle peut être prêtée gracieusement si Ka explique les travaux dans lesquels l'instrument va lui servir – en mentant bien sûr. Ensuite la surveillance du Dieu Extérieur est facile, puisque son palais n'a pas de portes et que les pièces ont énormément d'ouvertures. Fréquemment, Nyarlathotep reçoit des chefs du culte de Thot, afin de leur enseigner de noirs rituels. D'autre part, tous les trois jours, à midi pile, il entre en communication avec l'outre-espace : l'une des pièces du palais comporte un passage secret, sous forme d'une trappe dissimulant un escalier, qui s'ouvre si l'on fourre sa main au fond de la gueule d'une tête d'ibis de pierre et qu'on y tire un anneau. Bien sûr, si Nyarlathotep entre dans ce passage, il échappe à la vue de l'observateur, il faudra donc que celui-ci descende de son perchoir et aille à la rencontre du dieu, ou qu'il s'y engage lorsque le Dieu a le dos tourné (une solution bien plus dangereuse car il ne quitte jamais son palais et pourrait rapidement remarquer quelque chose). Le passage s'est refermé derrière Nyarlathotep, et tirer à nouveau sur l'anneau provoquera un bruit de frottement de pierre sur pierre, mais aucun déplacement de la trappe. En réalité, celle-ci est protégée par l'illusion d'une dalle qui la recouvre, illusion qui ne fonctionne qu'à courte portée, c'est pourquoi depuis le toit elle n'apparaissait pas. Donc, si Ka marche sur la dalle où est censée se trouver la trappe après avoir tiré l'anneau, il tombera lourdement dans l'escalier, à travers la dalle fantôme.

L'escalier descend très profondément sous terre ; il va tout droit dans la direction où il commence, puis fait un angle de 90° là où se trouve le côté inférieur de la pyramide, et décrit ensuite le tour de l'édifice neuf fois. Périodiquement sur son parcours se trouvent de petites chambres comportant un banc, un pupitre, un nécessaire à écriture, et quelques papyrus anciens. Ce sont tous des livres de magie, cependant les consulter requiert un temps et une intelligence immenses, que Ka n'a pas. S'il en emporte au moins 2D6 et les étudie pendant un mois, il aura un pourcentage égal à deux fois son INT de chances d'apprendre 1D3 sorts de Contact.

Livre des Morts, sixième paragraphe :

« Il est dit par Isis la magicienne, veuve éplorée d'Osiris, que celui qu'on appelle la clef et la porte, ou le rôdeur d'entre les mondes, est un être vicieux et mauvais ; mais il arrive, lorsque les astres sont propices, qu'il descende des cieux comme un morceau de nuit, et conseille les hommes comme le plus avisé des sages. Bien que les Anciens ignorent la signification de cette alliance, il les rejoint pour un temps dans leur lutte contre le Mal. »

C'est dans l'une de ces salles d'étude que Ka va rencontrer un personnage plutôt inquiétant, qui se matérialisera

lentement assis sur un banc. S'il tente de s'enfuir, l'apparition s'évanouira et se rematérialisera face à lui dans l'escalier. Il s'agit d'une silhouette vêtue d'une ample tunique pourpre et toujours environnée d'une vaste cape de même couleur qui flotte dans les airs. Le bas de son visage est protégé par un voile noir frappé d'un glyphe de protection doré, et le haut a la forme d'un visage, mais est noir comme la nuit, dépourvu de traits, et constellé de petites étoiles, comme un morceau de vide intersidéral. Il s'agit de Yog-Sothoth, sous sa forme de Tawil At'Umr, qui n'est en principe pas maléfique :

« Ne fuie pas devant moi, voyageur des limbes. Je suis Tawil At'Umr, Celui dont la Vie est Prolongée, et tu dois me faire confiance, car nous avons les mêmes ennemis. En revanche, tu ne dois jamais contempler mon visage sans son voile mystique, car un œil mortel ne saurait me voir ainsi. »

En effet, si par hasard Ka s'avisait d'arracher à l'apparition son voile, elle prendrait aussitôt la forme des conglomerats iridescents, et redeviendrait aussitôt infiniment malfaisante.

« Ce que tu t'apprêtes à voir en bas, contempler le vide au-delà des étoiles, le temps et le néant en dehors des galaxies, d'où je suis moi-même issu, nul autre ne l'a vu avant toi. Celui qui se fait passer pour Thot est le messenger de la matrice universelle, le chaos nucléaire qui a généré tout l'univers, et dont je suis la première génération. Bien qu'il soit inféodé à notre Mère, son ambition est sans limite, et son esprit omniscient lui permet de réaliser ses projets sans provoquer le courroux de sa génitrice. »

Si Ka désire s'enfoncer plus loin dans les ténèbres, il est obligé de croire la mystérieuse apparition, qui lui tourne le dos et marche à présent sans se retourner. Tawil At'Umr, comme il l'explique à Ka s'il lui pose la question, est extrêmement puissant, mais il n'a pas le droit, pour respecter l'équilibre cosmique, de lever la main sur un de ses frères ou d'agir directement contre lui ; c'est pourquoi il recherche l'aide d'un mortel. Loin au-dessous de la pyramide, Nyarlathotep prie dans une chambre carrée de quarante mètres de côté. Il est possible de l'observer sans être vu. Il se trouve à genoux, et agite un chasse-mouches, qu'il a décroché d'une statue noire à son effigie, en proférant des invocations d'une voix gutturale et effrayante. Le sol de la pièce semble frémir à un endroit, juste devant lui, puis se met à onduler et prend l'aspect du vide cosmique. Des vapeurs mauves s'échappent du vortex. Puis c'est toute la chambre qui change d'aspect. Les murs disparaissent



complètement, comme si elle avait été projetée dans l'espace, à l'exception des arêtes qui forment de fragiles limites blanches. Loin sous le sol disparu, un cercle de colonnes cyclopéennes semble flotter dans le vide. Tout autour dansent des silhouettes répugnantes, totalement contraires à la nature terrestre, munies de tentacules, de membres prodigieux et griffus, et de nombreux autres indicibles appendices ; ce sont les Autres Dieux Inférieurs, sourds, aveugles et presque aussi stupides que leur maître. D'autres formes plus petites, semblables à des crapauds énormes qui rampent sur leurs tentacules, jouent inlassablement des airs de flûtes cacophoniques et insupportablement obscènes. Au centre de tout ce chaos, l'immense masse de chair à qui est destinée la cérémonie, Azathoth, le Sultan des Démons, s'agite mollement. Contempler cette scène, et prendre conscience de ce qui se tapit au centre de l'univers et lui a donné naissance par accident, devrait non seulement détruire la raison, mais plus encore terrasser sur le coup n'importe quel être humain. Cependant, étant donné la nature très particulière de cette dimension parallèle, Ka (et tous les esprits qui l'habitent) perdra 1D10/1D100 pts de SAN et gagnera 10% en Mythe de Cthulhu. Nyarlathotep est en transe, ses yeux sont en flammes, et il hurle des paroles intelligibles, faisant son rapport à l'insupportable entité qui se trouve en contrebas. Voici le plan de Tawil At'Umr :

« Observe la statue sur laquelle Thot a pris son chasse-mouches magique ; son front est ceint d'une pierre rouge rutilante. C'est grâce à cette pierre que Nyarlathotep peut exister dans ce monde et s'y maintenir. Retourne en ces lieux lorsque Thot sera absent, effectue le rituel d'ouverture du portail intergalactique, et pousse la statue au centre du vortex. Elle tombera sur Azathoth, au centre de l'univers, et Thot sera aussitôt aspiré à ses côtés. C'est notre seule chance de débarrasser ce monde de l'ignoble messenger du Mal. »

A partir de ce moment, Ka devrait se dépêcher de remonter à la surface, car Thot a pratiquement terminé sa communication et va lui aussi quitter la chambre. Tawil At'Umr se volatilise tout simplement. Il pourra agir dès que Nyarlathotep sera à l'extérieur du souterrain, mais devra agir vite. Il est impossible de se cacher dans l'une des alcôves qui borde l'escalier sous la pyramide, le dieu extérieur le remarquerait aussitôt.

Ainsi, s'il retourne seul dans la salle tout en bas, il trouvera un sol dallé d'obsidienne, et des murs bien tangibles. Au centre se dresse une statue tenant dans sa main un chasse-mouches, et le front ceint d'une pierre rouge. Il ne sert à rien de tenter de l'extraire avec un pied-de-biche ou un levier quelconque, il est impossible de la désolidariser. Il faudra donc pousser la statue, extrêmement lourde, et la faire basculer dans le vortex quand il sera à nouveau ouvert. Ka a assisté à l'ouverture du

vortex, et il pourra se rappeler de la complexe formule d'invocation à condition de réussir un jet de pourcentage sous deux fois son POU. Il ne peut tenter qu'un jet, et dès l'instant qu'il essaye il n'a plus le temps de remonter à la surface sans se retrouver nez à nez avec Nyarlathotep qui a remarqué l'ouverture de la trappe en haut. En imaginant que Ka ait réussi son rituel, pour lequel il devra sacrifier 2d6 pts de magie, le portail est ouvert, cependant il reste à y pousser la statue, et le dieu extérieur descend vers la salle à grands pas. Faire basculer l'idole vers les abîmes cosmiques nécessite de réussir six jets de pourcentage sous trois fois la FOR (un jet par mètre qui sépare la statue du gouffre). Nyarlathotep fait irruption au bout de 1d3 rounds, cependant Tawil At'Umr apparaît de nouveau et se met en travers de son chemin. Le premier tente de le réduire en cendres à l'aide d'éclairs crépitants qui fument de ses yeux, mais le second semble résister. Il résistera ainsi 1d4 rounds, puis servira seulement d'armure (10 pts au premier round, 5 au suivant, 2 au troisième, 0 ensuite) entre Nyarlathotep, qui fait par attaque 4d6 pts de dommages, et Ka. Si la statue devait basculer, la terre se mettrait à trembler violemment, et Nyarlathotep à hurler comme un possédé, les yeux rivés vers le ciel. Un ouragan prodigieux arrachera la pyramide et mettra la salle à nu, une colonne de lumière pleine de débris de rochers apparaîtra sur le dieu extérieur. Il sera aspiré dans les airs, et prendra alors une forme physique ignoble et prodigieusement géante, celle du Chaos Rampant, qui lancera vers la terre ses tentacules gigantesques pour tenter de s'y attacher mais ne fera que transformer son ancien domaine en ruines. Cette scène d'apocalypse coûte 1d8/5d10 pts de SAN. Une fois que le dieu extérieur a disparu au firmament, ce qui reste de la ville s'effondre, et les habitants deviennent des flaques d'eau putrides. Pour avoir libéré le monde des dieux d'Egypte de l'infâme messenger du Mal, chaque investigateur regagnera 2d12+12 pts de SAN, et Ka acquerra le sort Chant de Thot, cadeau du dieu assassiné qui continue d'errer en ces lieux, aussi insaisissable que le vent. Tawil At'Umr s'est encore volatilisé, sans que l'on sache à quel moment du combat exactement.

Appétit vorace (Crocodilopolis)

La barque de Ka est escortée – ou convoitée – par un groupe de très gros spécimens de crocodiles du Nil en arrivant aux abords de la cité suivante. L'architecture très particulière la rend prestigieuse et onirique : des minarets de près de cinquante mètres de haut, d'un blanc immaculé, au pied étranglé en son milieu, et terminés par une hutte de marbre gris veiné de grenat, un sol dallé d'hexagones de céramique recouvrant chaque parcelle, y compris le fond des tranchées à section en trapèze qui courent au centre de chaque rue, et de prodigieuses statues de crocodiles en or massif, ou des crocodiles empaillés maintenus en position debout par des colonnes de lapis, rendent le décor surréaliste. Les tran-



chées correspondent à un réseau de canaux remplis d'eau clair, dans lesquels s'ébattent librement les crocodiles que les habitants vénèrent et nourrissent des meilleurs mets. Hélas, la disette guette de plus en plus cette population, et les crocodiles moins bien rassasiés qu'à leur habitude deviennent agressifs lorsqu'on trouble leurs bains de soleil ponctués de bâillements las.

Les citadins de Crocodilopolis ont un port altier et sont très fiers, mais ils sont affaiblis. Ils portent une tunique légère blanche ourlée de bleu ciel, plusieurs colliers en or, sont chauves et ont les yeux maquillés de noir, qu'ils soient hommes ou femmes. Ils sont hospitaliers, c'est pourquoi Ka sera accueilli dans la première maison qu'il visitera. Pourtant, ils répugneront à lui parler du malheur qui les frappe depuis quelques temps. D'abord, ce sont les animaux des savanes autour du fleuve qui ont progressivement disparu ; les habitants n'ont pas pu nourrir les crocodiles et leurs familles du produit de leurs chasses, ce qui est un très mauvais présage. Depuis, des habitants disparaissent régulièrement la nuit, par familles entières, et dans n'importe quel quartier de Crocodilopolis.

La réalité est particulièrement sombre et effrayante. Le gouverneur et dieu vivant de la cité, Sobek, est affecté par un mal étrange qui le ronge de l'intérieur. Il est devenu obèse et dément, et doit engloutir des masses considérables de viande fraîche en permanence. Juge de sa cité, il a commis une erreur en faisant enfermer un apothicaire, qui pour se venger a conjuré dans son estomac un Ver de la Décrépitude. La chose décompose la nourriture aussitôt qu'elle y rentre, en lui provoquant d'horribles douleurs. Aveuglé par sa faim bestiale, il a vidé la savane de ses bêtes, et à présent il n'hésite pas à envoyer des gardes royaux en ville la nuit pour enlever des citadins et les dévorer. Même si les gardes répugnent à faire cette tâche criminelle, Sobek est un dieu et ils lui doivent la fidélité jusqu'à la mort.

Plus personne n'est admis au palais, depuis que la faim règne sur la cité. Sobek a fait murer toutes les ouvertures de son palais, la lumière le blessant, excepté le portail principal gardé par de nombreux hommes en armes que rien de convaincre. Le seul moyen pour Ka de rétablir la situation est d'être emmené par les gardes royaux en voulant les empêcher d'enlever une nouvelle famille. Car même s'il les observait en flagrant délit et qu'il donnait l'alerte à d'autres citadins, ceux-ci se dépêcheraient d'oublier ce qu'ils ont vu et n'oseraient critiquer leur seigneur ou ses troupes d'élite. Une fois prisonnier des géôles, Ka rencontrera tous les hommes en attente d'un procès, une quinzaine. Certains sont là depuis fort longtemps, à en juger par leur barbe. En leur parlant, il se rendra compte que Sobek n'a rendu aucun verdict depuis son procès du magicien Anthemephis, qui moisit dans la cellule du fond du couloir. Il a un aspect très étrange, avec de grands yeux jaunes fendus d'une pupille noire en amande, et des cheveux rasés pour laisser apparaître un motif en forme de spiral. Mais il est rare

qu'on le distingue, car il ne s'approche presque jamais de ses barreaux et porte une ample tunique à capuche rabattue. C'est seulement lorsqu'on parle de son procès qu'on l'entend trépigner avec rage entre ses quatre murs. Si on lui pose des questions, Anthemephis répondra toujours par des maximes obscures, qui suggèrent que le roi n'est pas étranger aux nombreuses disparitions en ville, et qu'elles sont la conséquence de sa vanité et de son irascibilité. Cependant, d'autres prisonniers peuvent parler à Ka de l'affaire qui l'a fait mettre en prison. L'apothicaire a utilisé de ses herbes pour soigner un vieux crocodile, l'un des favoris de Sobek, qui était mourant, rongé par la maladie. Le reptile a succombé peu après, et on a accusé Anthemephis de l'avoir empoisonné afin de récolter des ingrédients pour ses potions. Jugé par le dieu à tête de crocodile, il a écopé d'emprisonnement à perpétuité.

Livre des Morts, septième paragraphe :

« Il est dit par Maât, déesse de la justice, que tout comme les dieux, pharaon n'a jamais le droit de commettre d'erreur, car sa responsabilité est trop grande pour laisser la place au doute. Si malgré tout pharaon venait à se tromper, alors les conséquences seraient toujours désastreuses. »

Le but de Ka est à présent de découvrir quel mal affecte Sobek, de l'approcher et de tenter de dissiper ce mal, pour ensuite le convaincre qu'il a commis une faute et l'enjoindre à revenir sur sa décision. En interrogeant certains des prisonniers du couloir, Ka apprendra que Sobek est devenu mauvais et cruel depuis que la famine ronge la région, c'est-à-dire, depuis que l'apothicaire a été enfermé et lui a énoncé une funeste malédiction :

« Toi seigneur sans pitié et sans discernement, qui rends tes jugements avec une insatiable faim de vengeance, je te condamne à subir perpétuellement les conséquences de ton acte en étant toujours taraudé par la faim. »

Il refuse de sortir de sa chambre, et semble rendu à moitié dément par un sortilège. Or, les prisonniers ont droit chaque semaine à une séance de sport en salle, afin de les garder aptes au travail, et à une visite d'une heure dans une partie réservée de la bibliothèque royale, qui permet de maintenir leurs esprits ouverts à l'apprentissage. En y cherchant un livre à mi-chemin entre occultisme et herboristerie, puisque le principal suspect du mal de Sobek est apothicaire, Ka découvrira un vieux grimoire à l'aspect effrayant, qui traite de magie noire, de vengeance et de maléfices. Il contient effectivement une formule qui permet de faire subir à son



ennemi les affres d'une faim jamais rassasiée, l'incantation du Ver de Décépitude.

Reste encore à approcher Sobek. Pour cela, Ka devra convaincre un garde qu'il sait comment le soigner. Après tout, l'état de Sobek n'est pas officiellement révélé, et donner quelques détails sur sa maladie prouve déjà qu'on sait quelque chose. Ka sera mené dans la salle du trône, fermement ligoté, et présenté à Sobek. Celui-ci a une respiration saccadée, un regard torve à moitié dément, de la bave violette qui lui dégouline à flot des babines, et se débat dans les chaînes qui l'empêchent de se faire du mal. Ses gardes du corps lui donnent de gros quartiers de viande au bout de leurs piques, qu'il engloutit avidement. Il peut s'agir de viande humaine.

Malgré la douleur et la folie, Sobek reste plus ou moins conscient de ce qu'il fait, et si Ka lui parle d'un moyen de le guérir, il le suppliera de faire tout ce qu'il peut pour interrompre son état misérable. Dans le grimoire, il existe un contre-sort pour bannir le Ver de Décépitude, qui coûte 1d4+6 pts de Magie, 1d6 pts de SAN et prend une heure, durant laquelle différentes herbes seront incinérées. Le livre précise que le sort de fonctionnera pas si la victime du Ver n'expie pas ses fautes, et que de plus son mal empirera si elle n'a aucun remord. Il faut donc faire promettre à Sobek de libérer Anthemephis une fois le rituel achevé, et de le réhabiliter.

Lorsque Sobek sera délivré de sa malédiction, et aura laissé l'apothicaire s'en aller, il réalisera à quel point les fautes qu'il a commises sont graves, et restera prostré un moment. Il a fait des dizaines de victimes dans la population et les a dévorées. Il a déshonoré ses semblables les dieux. Il a fait condamner un innocent. Pour toutes ses raisons, il convoquera Ka et lui dira qu'il n'est plus digne de rendre la justice, ni même d'être un dieu. Il lui remettra son sceptre, avec lequel il dominait les procès, et son ankh, sans lequel il vieillira normalement et finira par mourir. Ka doit garder ces présents, car Sobek prédit qu'il sera un jour pharaon. Quant à lui, il laisse son poste au plus haut dignitaire de son culte, en espérant qu'il en sera digne.

Les Gardiens du Delta (Memphis)

La plus grande et la plus superbe cité de ce monde est toute proche. Memphis compte également la population la plus importante, environ 250.000 habitants. Depuis le fleuve, on peut voir ses gigantesques colonnes dressées comme des promontoires vers les cieux. Les murs d'enceinte de près de quarante mètres de haut sont recouverts de peintures représentant les dieux les plus populaires et les plus aimés ; Ptah, le patriarche des artisans, est le dieu phare de cette cité, qu'il gouverne depuis son palais d'onyx. Il est le maître de la Basse Egypte, stratégiquement installé au cœur du delta du Nil. Ptah est un dieu bon et généreux, aussi les habitants

de Memphis le vénèrent sans crainte et l'aiment de tout leur cœur. Ptah a l'apparence d'un personnage momifié portant une crosse d'or hérissée de dents, recouvert de bandelettes ou bien laissant visible le cuir grisâtre de sa peau.

Si Ka veut entrer dans Memphis, il devra se présenter aux pieds des murailles, décliner son identité et le motif de sa visite. Après quoi, les grandes portes s'ouvriront et il se trouvera face à une vingtaine de gardes ainsi qu'au scribe qui notera les renseignements qu'il a donnés. Ensuite, des gardes royaux viendront à sa rencontre, mais seulement s'il a sauvé Edfou, Hermopolis ou le roi Sobek.

« Votre réputation vous a précédé, et nous sommes heureux et honorés de vous accueillir en nos murs. Notre seigneur Ptah souhaiterait s'entretenir avec vous d'une affaire urgente qui requière votre habileté sans pareil. »

Les gardes peuvent conduire Ka au palais, à moins qu'il ne désire au préalable faire les marchés de la ville ou s'y promener. C'est un édifice d'une beauté jamais égale, intemporelle, un palais d'onyx de quatre-vingts mètres de haut qui a peut-être un millier de chambres toutes plus somptueuses les unes que les autres. La plus spacieuse est sans nul doute la salle du trône dans laquelle Ptah reçoit Ka en grandes pompes, lui faisant servir de la bière au miel, et le faisant éventer par des serviteurs.

Ptah règne sur la cité depuis sept cent soixante-dix-sept années, et bien qu'il soit toujours autant plébiscité, les prophéties de ses prêtres lui ont fait savoir qu'un enfant allait bientôt naître à Memphis, et que celui-ci devrait à sa place monter sur le trône et gouverner. Ptah n'a nulle crainte de devoir remettre sa place car il se fie au Destin, et il souhaite honorer son successeur en lui rendant hommage le jour de sa naissance. Par conséquent, il confie à Ka un coffret qu'il doit offrir au nouveau-né sans jamais observer son contenu. Si par hasard il désobéissait à cette règle, un cyclone de sable échappé du coffret l'engloutirait aussitôt et le pulvériserait.

Ka n'a que très peu d'éléments pour retrouver la trace de l'enfant, il sait simplement qu'il naîtra dans trois jours, dans un quartier humble de Memphis, et Ptah lui conseille de se rendre auprès des archimages qui travaillent à la bibliothèque royale et maîtrisent toutes les connaissances du monde. Les vieillards rabougris portent d'épaisses robes d'étoffe rouge, et de lourds bijoux d'or, souvent représentant l'astre solaire. Ils sont tous chauves et pourvus de longues barbes blanches. A cause de leur savoir qui n'arrive jamais à satiété, ils se plongent perpétuellement dans des livres de Thot ou d'oracles divers, et ont horreur d'être dérangés. Ils diront à Ka que c'est à lui-même de résoudre l'énigme de la naissance du prochain roi, car c'est à lui qu'on a



confié cette divine mission, cependant il dispose de tous leurs manuels comme bon lui semblera. Un seul attirera Ka à part ; il semble être le plus jeune, car c'est le seul dont la barbe est encore noire, mais son regard fou fait aussi de lui le plus fourbe. Dès qu'ils seront isolés, il dira en sifflant entre ses dents :

« Quelle superbe ruse de la part de notre suzerain... Le petit qui va naître le supplantera, et le condamnera à l'oubli... Mais cet enfant sera d'essence divine lui aussi, c'est pourquoi Ptah n'a pas le droit de lui faire du mal... Il t'envoie à sa place, oui, pour un crime qu'il ne saurait commettre... ! J'ai les preuves de ce que j'avance, Ka, le coffret que tu portes avec toi contient un piège mortel... Ne l'ouvre pas, surtout pas ! Tu serais alors englouti par la mort comme c'est le destin du prochain roi... Venge-toi plutôt de cette cour de serpents qui complotent contre le roi élu par le Destin... Attends que Ptah passe dans les jardins suivi de ses conseillers, sous la même fenêtre où nous nous tenons actuellement, et jette le coffret sur eux... ! C'est ce que te dictent ta foi et ton courage... »

Si Ka se laisse convaincre par cet étrange personnage, il s'en suivra un désastre : le coffre explosera au milieu de la cour de Ptah, et un souffle destructeur les tuera tous, excepté Ptah qui sera mutilé mais vivant. Il saura immédiatement contre qui diriger ses foudres, et, en punition de cet attentat sans précédent, il fera enfermer Ka pour l'éternité dans une prison magique, au sommet d'un donjon. Personne dans le monde des dieux ou dans son monde d'origine ne pourra plus lui porter secours.

Livre des Morts, huitième paragraphe :

« Il est dit par Taouret, déesse de la maternité, que celui qui saura la suivre au chevet des femmes qui souffrent, et les récompenser pour leurs efforts, méritera le respect des dieux car avant d'être des puissants, même les pharaons sont de petits êtres fragiles nés d'une femme. »

Pour commencer, Ka pourrait faire des recherches sur l'auteur de cette citation. D'après les archives royales, Taouret prend l'apparence d'une femelle hippopotame qui se tient debout en s'appuyant sur des nœuds de bois. Ces nœuds magiques protègent la déesse et tous ceux qu'elle décide d'aider. Les livres précisent aussi que la divinité peut assister en personne certains accouchements, et qu'alors l'enfant à naître aura un destin fabuleux. Dans ce cas, la position des étoiles donne une indication sur le lieu exact où la déesse sage-femme va apparaître. Il suffit durant les quelques jours qui précèdent l'accouchement de noter la position de certaines étoiles caractéristiques, et de confier ces observations à un astrologue qui les interprétera. Les astrologues tra-

vailent eux aussi dans le palais royal, ils rendront leur verdict à condition d'être payés, ce qui peut se faire par quelques pièces d'or ou en leur rendant un service, comme par exemple nettoyer toutes leurs lentilles sans les rayer.

D'après les astrologues, qui peuvent faire erreur dans 15% des cas, la naissance se produira dans la neuvième maison de la septième rue partant de l'avenue au sud du palais. Le père est brasseur, il se nomme Releh, et la mère Sumkha. Au soir prédit par les oracles, Taouret frappera trois coups à la porte de leur sombre demeure exigüe. La mère se trouve dans l'unique pièce du rez-de-chaussée, sachant qu'à l'étage se trouvent deux chambres pour le couple et leurs enfants, ainsi qu'une fenêtre carrée fermée par un volet. Au cours de l'accouchement, le curieux mage rencontré au palais, qui voulait attenter à la vie de Ptah, va s'introduire par là muni d'une dague sacrificielle et tenter de tuer l'enfant et sa mère. C'est à Ka de l'en empêcher. Si ce mage est blessé, un flot de sang noir et fumant, comme du goudron, s'écoulera à gros bouillons de sa plaie, puis sa peau se boursoufflera et il prendra la forme d'un serviteur des Dieux Extérieurs avant de disparaître. Quant à Taouret, elle assistera Sumkha de ses soins, et félicitera Ka de son dévouement. Elle est sûre que Ptah saura lui être reconnaissant.

Une fois l'enfant né, et baptisé Rhâkhsis, Ka pourra lui remettre son présent, qu'il saura d'instinct ouvrir lui-même. Une vive lumière envahit la maison, dont les murs se couvrent peu à peu d'or et de lapis-lazuli qui forme de douces arabesques magiques. Au cœur de la lumière intense apparaît Ptah. Il pose la main sur le front de l'enfant et lui lègue solennellement sa charge dès qu'il sera en mesure de régner. En attendant, Ptah ne peut plus porter sa couronne de souverain unique, et puisque chaque roi doit avoir une couronne faite pour lui personnellement, il confie la sienne à Ka, en remerciement de ses efforts. La couronne de la Basse Egypte ouvre les portes du royaume d'Osiris, à Abydos.

Le Royaume des Félines (Bubastis)

Il n'y a presque pas d'humains à Bubastis, la ville des chats. Les maisons sont minuscules, très simple, et les temples nombreux, creusés d'innombrables niches où sont encastées des momies de félins, lions, chats ou léopards. Tous les humains qui y vivent servent les 100.000 chats et leur maîtresse, ils ne possèdent rien et dorment à même le sol, sur le gravier blanc des rues, se nourrissant de ce que les félins veulent bien leur laisser.

La cité est commandée par Bastet, la déesse à tête de chat. Tous ses sujets ont en elle un amour et une dévotion sans faille. Elle vit dans un temple au centre de la cité, une pyramide posée sur un cube est entourée de quatre colonnes, le tout entièrement recouvert de joyaux dans toutes les nuances de bleu. Il est gardé par des



lionnes énormes recouvertes de pièces d'armure d'or munies de longues pointes acérées ; cependant, elles se coucheront à l'approche de Ka pour le laisser entrer. Bien que Bastet n'ait pas sollicité d'audience, elle a besoin de lui pour une mission.

Livre des Morts, neuvième et dernier paragraphe :

« Il est dit par Sekhmet, la tigresse impitoyable, que les félins ont un cœur sauvage et ne sauraient obéir à Pharaon. En revanche, jamais aucun félin d'Égypte ne trahirait Bastet, comme aucun félin de l'univers n'irait contre la voix de Râ. »

Bastet propose à Ka du lait et de la viande crue. Elle lui explique que voilà trois lunes, elle a ouvert dans les profondeurs de la cité un portail afin de communiquer avec les félins des autres mondes. Elle a donc rencontré un ambassadeur des chats de Saturne, et l'a invité à passer quelques temps dans son palais pour créer des liens avec la communauté terrestre. Hélas, les cruels chats d'Uranus avaient ourdi une machination contre elle, jaloux de leur protectionnisme et craignant d'être un jour importunés par Bastet, ils ont décidé de l'évincer en la faisant passer pour une entité belliqueuse, qui en voulait à tous les chats de la galaxie. Ils ont pénétré par le portail resté ouvert et ont enlevé l'ambassadeur des chats de Saturne, puis ont fait courir la rumeur sur Saturne que Bastet le retenait prisonnier.

Bastet a réussi à refermer le portail, cependant les chats de Saturne étudient le moyen de pénétrer dans sa dimension pour lui faire payer son affront, la condamnation du portail étant pour eux un signe supplémentaire de sa culpabilité. Périodiquement, des chats de Saturne apparaissent dans les cieux de Bubastis et détruisent quelques maisonnettes avant de s'éclipser. Ils ont l'apparence de félins de grande taille, recouverts de nodosités et de longues pointes spiralées de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. Ils peuvent parfaitement parler l'égyptien antique. Quant aux chats d'Uranus, on les aperçoit parfois debout sur un parapet au loin, observant la scène avec malice et délectation. Ils ont la peau bleue et pierreuse, des yeux rouge sang, sans pupilles et luisants, et de longues cornes coniques tout autour de la tête qui leur permettent de capter des vibrations à des kilomètres et de chasser les rares traces de vie sur les astéroïdes gravitant autour de leur planète.

Les tables magiques qui sont entreposées dans le laboratoire de Bastet, sous son temple, permettent de rouvrir un portail vers Uranus par exemple, cependant aller là-bas, même avec une armée, pour tenter de retrouver l'ambassadeur et de le délivrer est un suicide. La solution consiste à étudier tous les sortilèges des grimoires de Bubastis. Ils sont trop complexes pour Ka, à l'exception d'un, qui s'intitule Voix de Râ, et permet de s'exprimer au nom de la divinité pourvu que l'on dise la

vérité. Bien sûr, il faut probablement des heures avant que Ka ne tombe sur ce sortilège. Il lui faut ensuite l'étudier et le maîtriser, avant d'ouvrir un portail pour Saturne et de s'adresser au roi des chats saturniens. Si la Voix de Râ lui explique qu'il a été dupé, il sera forcé de le croire et dirigera ses assauts non plus contre la Terre mais contre ses ennemis d'Uranus.

Lorsque Ka aura réglé le conflit, la paix reviendra à Bubastis, qui de surcroît, sera la cité amie de Saturne. En remerciement, Bastet confie à Ka un objet magique, une figurine de lapis-lazuli représentant une lionne. Il pourra l'emmener avec lui en quittant le monde des dieux. Si cette figurine est jetée au sol en invoquant Bastet, une lionne de chair et de sang apparaîtra et servira son maître le temps d'effectuer une action simple. Ensuite, elle se volatilise et la figurine ne pourra plus être utilisée avant la pleine lune suivante ; si la lionne est tuée, la figurine tombe en poussière. D'autre part, Bastet remet à Ka un autre objet qu'il pourra ramener parmi les vivants, une mitaine de cuir pourvue de griffes d'or. Bastet explique qu'elle permet de blesser les serviteurs du Chaos Rampant qui est la véritable plaie d'Égypte. En effet, si un geste de combat est fait avec la mitaine dans la direction d'un Serviteur des Dieux Extérieurs ou d'une Horreur Chasseresse, il perd immédiatement 4D6 PV (succès automatique, portée 30 mètres). La mitaine ne sert qu'une fois contre un adversaire donné.

Au-delà du Delta

Si Ka ne parvient jamais à réunir les deux parties de la couronne, il a néanmoins une possibilité de quitter le monde des dieux sans passer par le domaine d'Osiris. Il lui suffit de continuer à suivre le Nil au-delà du Delta, et de s'embarquer en pleine mer. Lorsqu'il aura été suffisamment loin, le soleil se lèvera sur l'horizon et l'irradiera de sa chaleur, il se sentira sombrer dans une agréable léthargie, et reviendra dans la salle au coffre d'or, dans l'Égypte actuelle. Les âmes qui l'habitaient réintègrent leurs corps individuels.

Retour au Présent

Blanchard est à la fois heureux et stupéfait du retour des investigateurs. Il pensait les avoir perdus, s'était aventuré à leur suite lorsqu'il avait remarqué qu'ils ne répondaient plus à ses appels, et avait trouvé toutes les salles vides. Il a d'abord cru à une farce, mais au bout de deux heures, il a pensé qu'ils étaient peut-être tombés dans un piège antique destiné à protéger la tombe des intrus. Et trois heures exactement après leur disparition (quel que soit le temps passé dans le monde des dieux), voilà qu'ils réapparaissent dans la salle du coffre, aussi soudainement qu'ils s'étaient volatilisés. A eux de décider s'ils veulent ou non faire part de leur expérience mystique.



Second Episode : Le Culte du Démon Rouge

Introduction

Les investigateurs doivent à présent se rendre au Chili pour détruire Seth. S'ils négligent cette option, et laissent l'enquête là où elle est, il va se produire un événement archéologique sans précédent suivi d'un désastre. Un beau jour, un explorateur va parler de zigourat d'or qu'il a vu s'élever au milieu de la jungle chilienne, et on va déclarer que l'El Dorado a été découvert, et tous les explorateurs et archéologues du monde partiront là-bas ; cependant, ils ne reviendront pas avec le moindre butin, et surtout là plupart périront, on retrouvera leur momie grisâtre sur les pistes, selon le processus de pétrification de Ghatanothoa. Un jour ou l'autre, la malédiction dont parlent les journaux tombera sur Anthonin Blanchard, et les investigateurs auront perdu l'un de leurs meilleurs amis.

Le voyage est long et coûteux, il faut embarquer de Londres pour New York par le transatlantique, puis reprendre à New York un cargo pour Valparaiso passant par le canal de Panama. Depuis Londres, cela fait environ 7000 milles nautiques, soit quatre jours jusqu'aux Etats-Unis, deux jours d'escale là-bas, et enfin deux semaines pour atteindre le Chili. Les investigateurs seront témoins d'un phénomène extraordinaire alors qu'ils voguent au beau milieu de l'Atlantique. Il est deux heures du matin, ils sont réveillés par un choc violent qui les jettent presque à bas de leur lit. En sortant de leur cabine, ils ont la surprise de ne constater aucun mouvement de panique, mais au contraire un implacable et pesant silence. En faisant quelques pas dans les couloirs déserts, ils vont se rendre compte qu'ils sont seuls à bord ! Néanmoins, la plus grosse surprise réside sur le pont. En sortant respirer l'air frais, ils auront une hallucination collective particulièrement impressionnante. Ils ont l'impression que le ciel brille de milles étoiles nouvelles, bleues ou rouges, et que le bateau se déplace entre de gigantesques icebergs scintillants, escorté par des drakkars conduits par des marins en armure d'or. Des bancs de dauphins se déplacent également autour du bateau en piaffant. Loin sur la ligne d'horizon se découpe une silhouette gigantesque et pourtant humaine, deux fois comme leur paquebot, celle d'un vieillard sans âge, dont le plastron vert lumineux est orné de nageoires d'or et de coquillages, tout comme son casque, et qui leur tend les bras avec bienveillance. Ils ont alors l'intime conviction que Poséidon, Râ ou Nodens, il ne s'agit que d'une seule entité qui dort au fond de l'Atlantique, et a donné naissance aux civilisations des Atlantes et des Egyptiens. Ils restent impuissants sur le pont, se rapprochant du dieu des mers, jusqu'à ce qu'ils se réveillent finalement dans leurs cabines respectives.

Valparaiso du Chili

Il y a deux types de personne dans ce grand port international ; des Chiliens, et des étrangers, pour la plupart Anglais, qui viennent ici pour trouver un filon de cuivre et monter leur entreprise qui exploitera des indigènes. Certaines villes ne sont d'ailleurs peuplées que d'Anglais, qui ont trouvé dans ce pays une filière très rentable et y font grand commerce.

Si les investigateurs ne savent pas où chercher dans ce vaste pays, le Gardien doit trouver un moyen de les attirer au bon endroit, par exemple une série de disparitions qui ont toujours lieu dans la même région – le résultat d'enlèvements alimentant les sacrifices humains perpétrés par les Atacameños.

Ceux qui ont rencontré Osiris sauront mieux de quel côté chercher. La communauté des Atacameños est concentrée aux pieds de la Cordillère des Andes, à la limite entre le tiers supérieur et le tiers central du Chili. Les réseaux de transport du pays en sont encore à leurs balbutiements, et depuis Valparaiso, le seul moyen d'atteindre une autre région est de grimper dans un inconfortable, lent et vétuste camion livrant partout les marchandises du port. S'ils ont du bagout, les investigateurs pourront se débrouiller pour se faire offrir gracieusement la course ; mais habituellement, les travailleurs chiliens sont sans pitié face aux touristes qui gagnent cent fois plus qu'eux... Une fois sur le bon site, les investigateurs n'auront plus qu'à fouiner dans une mine, qui foisonnent à cet endroit : au moins un quart des employés sont des Atacameños. Tous ne sont pas impliqués dans un culte sanglant, en revanche. En règle générale, les membres en sont âgés et ne peuvent plus travailler à la mine, ce sont les parents et aïeux des Atacameños que les investigateurs côtoieront. Si on parle de Seth ou d'un démon rouge aux jeunes, la plupart ne comprendront pas, et 15% d'entre eux auront un air effrayé et expliqueront que leurs grands-pères leur racontaient toutes sortes d'histoires terrifiantes au sujet du dieu exilé venu de l'Est, alors qu'ils étaient enfants.

Le Sanctuaire du Démon Rouge

Il est tout à fait possible de se lier d'amitié avec un mineur Atacameños, afin de se rapprocher quelque peu de la communauté. Les indiens vivent dans une maison qu'ils ont construite de leurs mains, avec toutes leurs générations d'ancêtres, regroupées en villages d'une douzaine de familles. Il y a dix de ces villages, répartis sur les territoires de six grandes exploitations minières. Tous les chefs de village ont plus de soixante ans et sont les hauts dignitaires du culte de Seth. Tous les neuf jours, les anciens s'enfoncent dans la jungle à leur suite, et empruntent une piste millénaire qui les conduit à une étrange ziggourat, haute de seulement sept mètres, à vingt étages, faite d'une pierre rouge sombre, et dont les angles sont ornés d'arêtes de métal noir compliquées,



tout en cavités ovoïdes très travaillées fermées par des barreaux.

Lorsque la cérémonie commence, les quelque cent quatre-vingts membres du culte encerclent la ziggourat, tandis que ses arêtes creusent brillent spontanément de flammes vives et qu'au centre de la base s'ouvre un passage descendant dans les profondeurs. Les dix chefs de village entrent dans les ténèbres pour rencontrer Seth et lui faire des offrandes. A l'extérieur, les membres sont en transe ; parfois ils mettent à mort une victime qu'ils ont enlevée et répandent son sang sur la ziggourat, ou bien ils la forcent à gravir les arêtes de métal surchauffé, et l'achèvent en la lapidant lorsqu'elle arrive au sommet.

Pour un profane, il est extrêmement difficile de s'introduire à l'intérieur du temple. Le faire lors d'une cérémonie nocturne est tout simplement suicidaire. Venir avec des forces de police massives et démanteler le culte sera beaucoup trop bruyant et peu subtile ; Seth parviendrait sans problèmes à s'enfuir. L'idéal est de s'approcher du temple en plein jour, lorsque ses abords ne sont fréquentés que par des serpents et des oiseaux. Si les investigateurs ont réunis la couronne de Basse Egypte et de Haute Egypte, celle-ci apparaîtra éclatante de lumière dans les cieux, et descendra se poser sur la tête de l'investigateur qui a le POU le plus important ; après quelques secondes, tous les investigateurs se redonnent en Ka, jusqu'à ce qu'ils aient défait Seth et quitté le temple. Si tel n'est pas le cas, deux autres événements peuvent ouvrir le passage : une intervention de Tawil At'Umr, s'il a été rencontré dans la demeure de Thot, ou encore un coup de la dague d'or, qui s'animerait d'elle-même si elle a été trouvée dans la crypte des soixante-douze conjurés.

Au-delà du passage, un escalier aux marches usées par les siècles et très incurvées s'enfonce dans les profondeurs de la Terre. L'humidité et la chaleur croissent en flèche en descendant, et le passage est enchevêtré de longues racines d'arbres sus-jacents et de lianes. Les premières salles souterraines contiennent les offrandes à Seth de son culte, des parures de toutes sortes, des crânes, des mets raffinés auxquels il n'a pas daigné toucher et qui moisissent, répandant dans l'air une odeur piquante de vinaigre. Une autre série de salles plus reculées contiennent de nombreux corps humains intacts, mais dont la peau est grise et recouverte de nodosités. Si l'on soulève leurs paupières closes, on aura la surprise d'y trouver des yeux en parfait état, au regard fixe très expressif, implorant dans une douleur infinie la délivrance (perte de SAN 0/1d4). Pire encore, si ces corps sont entaillés profondément, ils saigneront malgré leur apparente momification. Ce sont les ennemis de Seth qui ont été capturés et ont subi en représailles la malédiction de Ghatanothoa (voir l'entrée qui lui est consacrée dans le livre de règles). Les murs de ces pièces sont recouverts de peintures de style égyptien, anciennes dynasties, et les hiéroglyphes racontent l'exil de Seth,

son asservissement des Atacameños, et son pacte avec un monstre venu des étoiles, échu sur Terre avant l'apparition de la vie, qui dort dans une faille sous-marine du Grand Océan, est appelé Seigneur de la Montagne de Feu, et pétrifie tous ceux qui osent le contempler tant sa laideur est cauchemardesque.

Finalement, les sorties des salles secondaires et les couloirs convergent pour atteindre une seule chambre circulaire, au centre de laquelle flotte un cône inversé d'ambre. Il émet une vague lueur, et des éclairs qui crépitent en léchant la sphère noire qui lévite elle-même à l'intérieur du cône. Si la sphère est touchée, 1d6 pts de Magie sont absorbés aussitôt, tandis que la victime entre en lien télépathique avec Ghatanothoa et voit une image mentale de l'ignoble Grand Ancien. Celui-ci se rendra compte immédiatement qu'il n'est pas en communication avec Seth, et il tentera de tuer l'intrus en exerçant sur lui sa malédiction. En effet, la victime ne peut lâcher la sphère, et donc interrompre le processus, à moins d'avoir le bras coupé ou de surmonter son POU avec ½ de celui du Grand Ancien sur la Table de Résistance.

Les appartements personnels de Seth sont accessibles seulement par la chambre précédente. Une épaisse porte de pierre gravée d'une tête d'âne en barre l'accès, mais elle peut être abattue, et s'ouvrira spontanément devant Ka. Derrière, on trouve différents laboratoires croulants sous les alambics, les inventions et les grimoires. Seth ressemblait autrefois à un homme, mais les millénaires de blasphèmes et d'expériences interdites ont rongé son visage, et il a à présent l'air d'un spectre. Ses longues mains grises sont terminées par des griffes courbes et noires, et sa tête protégée par un ample casque de métal à l'effigie d'un âne, qu'il enlève dès qu'il voit les investigateurs l'approcher. Leur présence semble l'amuser plutôt que l'inquiéter. La voix de Seth paraît provenir des entrailles même de l'Enfer :

« Ainsi donc, impudents mortels, vous êtes descendus au cœur de mon sanctuaire pour me défier ? J'ignore si c'est mon frère ou mon père qui vous a persuadés de commettre cette folie, cependant il vous a bien trompé, car vous allez périr à sa place, et compter parmi les victimes de Ghatanothoa, le Seigneur du Volcan ! »

Seth est très sûr de sa victoire, aussi il n'est pas pressé d'anéantir les investigateurs, et peut éventuellement échanger quelques phrases avec eux auparavant.

FOR 25 CON 36 TAI 18 INT 28 POU 31 DEX 10 PV 27 Bd. +1d6

Armes : Griffes 65%, 1d8 pts dommages + Bd.

Armure : toutes les armes infligent à Seth, quand elles le touchent, 1 pt de dommages. Il n'est affecté ni par les



flammes, ni par les poisons, ni par l'électricité. En revanche, les sorts l'affectent normalement, et la dague trouvée dans sa crypte lui inflige 3d10 pts de dommages par attaque réussie.

Sortilèges : en dépensant 1 pt de Magie par round, Seth peut invoquer une forme mineure de la malédiction de Ghatanothoa, sans avoir besoin de concentration ; celle-ci fait perdre 1 pt de DEX aux investigateurs qui ratent leur jet au lieu d'1d6. Seth connaît aussi la plupart des sorts ayant trait à la vie et à la mort, ainsi qu'à son maître Ghatanothoa.

Perte de SAN : voir le Démon Rouge sans son masque coûte 1d6/1d20 pts de SAN.

La blessure provoquée par le dernier coup qui achève Seth brille un instant, puis une lumière intense en jaillit jusqu'à totalement inonder la pièce et aveugler les investigateurs. Lorsqu'elle faiblit, Seth est toujours debout, mais de plus en plus pâle, jusqu'à la transparence, avant de se dissoudre dans l'air. Les investigateurs gagnent 3d6 pts de SAN, leur capital complet s'ils ont été investis e la mission par Osiris lui-même. Dans ce cas, le dieu apparaît un moment pour les féliciter. Il leur dit qu'ils sont dignes du titre de pharaon, et qu'un grand pouvoir les habitera à présent. Ils gagnent tous les sorts qu'ils ont appris dans le monde des dieux, ainsi que trois points de POU, y compris si cela dépasse leur score de base.

Les Racines du Mal

Si les investigateurs ont rencontré Umr At'Tawil plus tôt, celui-ci les attend à leur sortie du temple.

« Seth est enfin déchu et tout le mérite vous incombe. Hélas, il n'était que le jouet d'une force infiniment plus obscure et démoniaque, une force issue des confins les plus reculés du cosmos, là où le Sultan des Démons reçoit les louanges des dieux aveugles et stupides. Ces êtres immondes qui habitent la froide nuit sidérale pon-

dent incessamment leurs rejets qui dérivent dans l'espace et colonisent au hasard de nouvelles galaxies ; ils les corrompent et y assoient leur domination. En vérité, ces êtres sans âme ont créé la vie pour s'en repaître et pour l'annihiler. Contemplez vous-mêmes les desseins abjects de ces choses... »

L'entité ouvre alors un pan de sa tunique, dévoilant ce qui ressemble, comme son visage, à un morceau de l'espace, et invite les investigateurs courageux à y pénétrer. En une fraction de seconde, ils prendront conscience de toute l'histoire de la fondation et de la destruction de Mu et de l'Atlantide, ils verront le repaire de l'infâme Ghatanothoa et la bête rampant dans ses cavernes, sous la forme d'une flaque de nuit projetant violemment sa masse informe sur les parois. Ils sauront que l'île de Pâques et le dernier vestige de Mu, que les grandes statues sont des marques d'un culte à l'ancienne civilisation du Pacifique, et qu'en allant là-bas ils peuvent trouver un chemin vers le volcan sacré de Ghatanothoa, ou pire, ils peuvent maîtriser le savoir des anciens habitants de Rapa Nui pour faire remonter R'lyeh à la surface ! Ces visions de cauchemar coûtent 1/1d4 pts de SAN mais rapportent 3% en Mythe de Cthulhu.

Les investigateurs peuvent avoir l'envie suicidaire de se rendre sur Rapa Nui. L'île découverte en 1722 a été annexée par le Chili en 1888. Cependant, c'est l'île la plus isolée du globe, elle se trouve à 1900 kilomètres de l'îlot habité le plus proche, et très peu de navires trouvent intérêt à faire route vers cette terre sauvage. Le Rano Raraku, volcan dans lequel ont été taillées toutes les idoles de pierre, est en réalité le réceptacle de Ghatanothoa.

Cependant, des secrets aussi dangereux pour l'humanité doivent rester enfouis, et l'île devrait comme Innsmouth être torpillée jusqu'à sombrer dans les flots, plutôt qu'être explorée et vomir son chaos innommable à la surface du monde.

Paru sur le Sden en Janvier 2011

Mise en page : rodi (d'après un fichier de Gap)

Relecture : Gabriel