
PHARAON REVIENT

Ce scénar Egyptien pour l'Appel de Cthulhu, est prévu pour un petit groupe de joueurs (3 serait un bon chiffre). Il est fortement conseillé de lire l'aide de jeu précédente à moins que vous ne possédiez *le guide du Caire*. Un perso archéologue est quasi-indispensable dans l'équipe.

Note : Attention, après l'avoir maîtrisé deux fois, je peux vous affirmer que ce scénar peut devenir très long. Aussi je vous conseille, si vous sentez vos joueurs traîner, de le faire en deux séances. En effet, il serait dommage de faire de cet enrichissant voyage, une excursion façon jet-tours.

AKHENATON L'HERETIQUE :

Pharaon de la XVIII^{ème} dynastie, son premier nom fut en fait Amenophis IV, en référence au dieu Amon. Possédant une forte attirance pour la poésie et la nature, il décida au cours de son règne, de ne plus vénérer qu'UN seul dieu : Aton, le disque solaire qui devint le créateur de toute chose. En signe de rupture, il se fit renommer Akhenaton : "Celui-qui-plaît-à-Aton". Puis il quitta Thèbes, la ville des pharaons, et fit construire une nouvelle cité, Akhet-Aton, "l'horizon du disque", aujourd'hui Tel al-Amarna. Il y vécut 20 ans en compagnie de sa femme, Nefertiti, et y continua de vénérer Aton au grand dam des prêtres de Thèbes. A sa mort, ceux-ci s'empressèrent d'y amener son successeur et de le reconverter au culte d'Amon. Ainsi, le neveu d'Akhenaton, Toutânkhaton, devint le célèbre Toutânkhamon. On peut dire qu'Akhenaton fut, dans l'histoire égyptienne, un des rares pharaons à se singulariser, fou pour les uns, avant-gardiste pour les autres. Mais en fait, il tait bien plus que cela...

Dès sa jeunesse, il s'intéressa à l'occulte et aux arts de la magie, auxquels il fut initié par les prêtres. Un jour sans le savoir, il entra en contact avec le puissant grand ancien Cthugha. Pensant qu'il s'agissait d'Athon, puisque d'apparence similaire (une gigantesque boule de feu), il se prosterna immédiatement devant lui. Lorsque celui-ci lui demanda de l'aide pour revenir sur terre, le pharaon pensa qu'il était de son devoir, en tant que fils des dieux, de rendre à Athon ce qu'il avait lui-même créé. Il se promit dès lors de l'aider et renia subitement les autres dieux. Suivit alors une nouvelle vie d'études magiques et d'innombrables sacrifices d'esclaves au nom d'Athon, dont seul témoignent les fresques à présent effacées dans les profondeurs de Tel al-Amarna. Cependant, pour qu'il revienne sur terre, il tait nécessaire que les constellations astrales soient favorables, et il se rendit vite compte qu'il ne vivrait jamais assez longtemps pour voir cela s'accomplir. Aussi étudia-t-il le *livre des morts* et fit-il construire une chapelle cachée, vouée à sa résurrection. Il gardait ainsi l'espoir de faire revenir celui qu'il croyait être Athon, sans se douter de la catastrophe que cela impliquerait.

PRELUDE :

Il y a de cela quelques années, M. Arthur Devault, un archéologue français, se rendit à la bibliothèque de Damas, en Syrie, pour effectuer des recherches. Là, il trouva par hasard le carnet de voyage d'un historien arabe du XII^{ème} siècle, du nom de Tarek Abdul-Arna. A l'intérieur était détaillé le récit de son expédition en Egypte et l'étude qu'il fit des Pharaons de Memphis :

En rassemblant fresques et témoignages antiques il découvrit la vraie nature du culte

pratiqué par Akhenaton (voir l'encadré : Akhenaton l'hérétique). Ce qui n'était au début pour lui qu'une simple curiosité devait se transformer en terreur lorsque quelques années plus tard il consulta le NECRONOMICON à Damas, dans lequel CTHUGHA est cité en bonne place. Pris de panique, il eut à peine le temps d'inscrire quelques notes à la fin de son carnet avant de mourir piétiné par un cheval tandis qu'il se précipitait hors de la bibliothèque.

Happé par sa découverte, le jeune archéologue, se procura à son tour le NECRONOMICON, malgré les avertissements répétés des bibliothécaires. Tant de révélations éveillèrent en lui, des pulsions mégalomanes. Il projeta d'aider Pharaon à revivre afin que celui-ci puisse faire revenir sur terre CTHUGHA. De cette manière, il espérait obtenir la reconnaissance d'un dieu puissant et tutélaire.

Le principal obstacle à l'accomplissement de son plan était de pouvoir réunir les fonds nécessaires à l'ouverture d'un imposant chantier en Egypte. Or, par "chance", l'évènement Toutankhamon se produisit. Il lui suffit alors de trouver un pigeon à qui promettre des retombées médiatiques exceptionnelles s'il acceptait de financer ses fouilles (à la manière de Lord Carnavon). Evidemment, ceci ne fut pas très long...

INTRO :

Contact PJ

A tour de rôle, les PJ vont être contactés par M. Duval, un riche homme d'affaire français résidant alternativement à Paris et à Boston. A vous d'imaginer la manière et les motifs pour lesquels il fait appel aux PJ pour faire partie de l'expédition, cependant :

- le professeur Armitage pourra servir d'intermédiaire pour proposer les services de l'archéologue à M. Duval (surtout s'il sort à peine de l'université).
- La présence d'un journaliste pour couvrir l'évènement est chaudement recommandée, de plus, cela vous facilitera la tâche pour son intro...

Réunion chez M. Duval

Le rendez-vous est fixé le jeudi 11 novembre 1923 à 18h30 précise, chez M. Duval. Sa demeure, un peu à l'écart de Boston, est une splendide villa de style européen (belle bâtisse, nombreuses oeuvres d'arts, beaucoup de servant(e)s, peinture de chasse sur la cheminée et bar rempli d'alcools étrangers...). Chacun y sera reçu par Julie, une jolie femme de chambre au délicieux accent "frenchie", et accompagné jusqu'au salon où la famille Duval se tient : Maurice D. (le père, accueillant et dynamique), Annette D. (la mère, souriante mais peu bavarde), et Isabelle D. (la fille, jeune et jolie). Une fois tous les PJ arrivées, les présentations seront faites. Cependant M. Duval ne parlera de son projet qu'après le dîner. Celui ci est copieux et typiquement français (je vous en laisse composer le menu). Une fois terminé, tous passent au salon prendre le café/digestif et M. Duval entame un long monologue :

"Lors d'un de mes voyages à Paris, l'hiver dernier, j'ai fait la connaissance d'un jeune archéologue nommé Arthur Devault. Nous avons rapidement sympathisé et un soir, après une soirée à l'opéra Garnier, il me fit une confidence. Il m'affirma connaître l'emplacement exact d'un tombeau égyptien encore inviolé ! Mais hélas, il ne parvenait pas à réunir les fonds nécessaires pour organiser des fouilles. Après mûre réflexion, je décidai de l'aider et un mois plus tard, il partit pour l'Egypte. Je n'ai eu que peu de nouvelles depuis... mais il y a une semaine j'ai reçu le télégramme suivant"

(il sort alors une feuille de sa poche, et la lit:)

"AI TROUVE ENTREE... VOUS ATTENDS POUR L'OUVERTURE... RENDEZ-VOUS

AU CAIRE"

"Je pense que vous comprenez mieux présent pourquoi j'ai fait appel à vous. (au MJ de broder suivant les PJ). Je tiens cependant à souligner quelque chose : bien que je m'intéresse de près à l'histoire ancienne, ceci n'est pas la seule motivation aux sommes folles que j'ai dépensées dans cette histoire. Je tiens avant tout aux retombées médiatiques, toujours bonnes pour les affaires. Je veux que le nom de Duval fasse le tour du monde (regard complice au journaliste), tout comme celui de Lord Carnavon l'a fait il y a 2 ans. C'est pourquoi ma fille, Isabelle, vous accompagnera."

Vous l'avez compris, ce personnage devra être joué par un PJ, en tout cas c'est vivement conseillé. Si vous n'avez pas de joueuse, remplacez la par un fils, mais bon, c'est moins dans l'esprit film d'aventure.

Le reste n'est que formalités et recommandations (spécialement liées aux attentats sur les européens). Le départ est prévu le surlendemain, leur contact, un représentant du musée Egyptien des antiquités les retrouvera à Alexandrie et les conduira jusqu'au Caire où ils résideront bien évidemment au Shepherd's.

LE VOYAGE :

Le rendez-vous est fixé à 9h, gare de Boston sur le quai en partance pour New-York. M. Duval est bien sûr présent pour embrasser sa fille et faire ses dernières recommandations. Ensuite, direction les docks de NY pour une luxueuse croisière d'une semaine jusqu'à Alexandrie (escale : Marseille, Palerme, ...). Prenez le temps de faire apprécier à vos PJ ces moments de détente et de fêtes, le dépaysement à l'arrivée n'en sera que plus grand.

En débarquant à Alexandrie, ils seront surpris par la forte odeur de la mer ainsi que par la gigantesque foule grouillant autour du port. Sautillant parmi elle (pensez à Marcus dans Indy3), un homme d'apparence européenne leur fait signe. Il s'agit d'Edouard Letendre, collègue de Maespero, le directeur général du musée des antiquités égyptiennes. Il a pour mission de les accompagner jusqu'au Shepherd's. Il est vif et aimable et profitera du voyage en train jusqu'au Caire pour leur faire moult recommandations de prudence.

LE CAIRE :

Arrivés au Shepherd's (voir description dans aide de jeu) en fin d'après-midi, M. Letendre leur annonce qu'après s'être changés ils pourront se rendre sur la terrasse où Maespero les attend pour prendre le thé. Une fois sur place, il les invitera à sa table et les présentera à son ami, sir Edouard Laurence (voir aide de jeu pour plus de détails sur Laurence d'Arabie). Une fois les mondanités terminées, les discussions sur la découverte de Devault peuvent commencer. Maespero sait très peu de choses à ce sujet et ne dissimule pas sa perplexité. Pour lui, la découverte d'un nouveau tombeau de Pharaon est peu probable puisqu'ils ont déjà tous été découverts (un archéologue avisé peut faire remarquer qu'on a bien découvert celui de Toutankhamon récemment malgré ces théories), quant à l'emplacement des fouilles, il ne correspond à aucune référence historique. De plus, l'origine des sources de Devault, la bibliothèque de Damas, lui semble très fantaisiste. De toute façon, il leur rappelle que, malgré la concession achetée par M. Duval, toute pièce trouvée sur le sol égyptien appartient d'abord à ce pays.

Vous disposez de trois ingrédients pour animer cette discussion :

– Le passage annoncé de Djalha, le contremaître de Devault, dans la soirée. C'est un Egyptien, maigre, très grand, presque entièrement recouvert d'une Djellaba d'où jaillissent deux petits yeux noirs, et marchant à l'aide d'un bâton aux formes torturées. Il est **très** peu

bavard et ne leur révélera pas grand-chose si ce n'est qu'il est parti des fouilles il y a quelques jours pour les retrouver, avant l'ouverture de la tombe. Il les attendra demain devant l'hôtel pour les emmener sur les berges du Nil d'où ils prendront une felouque pour se rendre sur place.

– Une manifestation anti-Européenne d'étudiants passant devant l'hôtel et à l'attitude passablement violente.

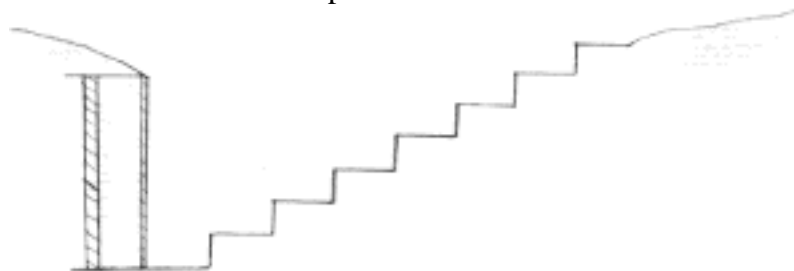
– Les remarques et prises de positions éclairées de Laurence qui doit auparavant passer pour quelqu'un d'extrêmement cultivé et respectueux des cultures et populations locales. Son aide peut être précieuse, aussi faites en sorte que vos PJ ne se le mettent pas trop à dos.

Tout le groupe devrait finir la soirée sur la terrasse où, après le magnifique coucher de soleil sur les Pyramides, on prendra le dîner suivi d'une petite fête.

LES FOUILLES :

L'arrivée :

Le voyage en felouque jusqu'à Béné-Souef dure une journée et demi. C'est une petite ville égyptienne absolument pas touristique mais disposant néanmoins de tous les services vitaux (poste, commissariat...). Djalha louera des chameaux pour le groupe, puis direction le désert où le chantier sera atteint peu après le crépuscule. Au passage de la dernière dune, les PJ pourront voir Djalha ralentir et regarder avec stupéfaction (peut être même avec peur ?) le campement. Celui-ci ne ressemble pas du tout à ce à quoi les perso s'attendaient : aucune trace de chantier, le sable y est totalement lisse et seules deux tentes plantées en plein désert sont visibles. Pourtant, d'après les propos du contremaître, il y avait ici un chantier de plus d'une vingtaine d'hommes et l'entrée du temple était déjà totalement dégagée (jet de SAN). A y regarder de plus près on peut trouver quelques outils enfouis sous le sable. L'une des deux tentes contient du matériel pour les fouilles, l'autre étant celle de Devault. A l'intérieur gît le cadavre de l'archéologue, la peau toute boursouflée et teintée de couleurs verdâtres. Dès qu'ils s'approchent du corps, deux cobras jaillissent de sous le lit (p'tit jet de SAN). Ils sont extrêmement agressifs et si les PJ sont trop passifs, Djalha les chassera à l'aide de son bâton. La tente ne contient pas grand-chose d'intéressant à l'exception d'un carnet bien en évidence. On y trouve un descriptif des fouilles, tenu à jour méthodiquement, mais sans aucune annotation sur la nature du bâtiment. Les dernières pages parlent de la découverte d'un escalier puis d'une porte (ainsi que le schéma suivant). On peut y lire cette dernière ligne : "Attendons l'arrivée de la famille Duval pour l'ouverture".



Les fouilles :

Grâce aux notes de Devault et à l'aide de Djalha, les PJ pourront déterminer l'emplacement du bâtiment enfoui. Reste à présent à trouver de la main d'œuvre pour relancer les fouilles et, de toute façon, il faut faire rapatrier le corps de l'archéologue et racheter des vivres car il n'y a plus rien sur place. Un retour en ville s'impose donc le lendemain. Ne perdez pas de vue qu'excepté dans les administrations (et encore) personne ne parle anglais, aussi tout dialogue passera par l'intermédiaire de Djalha. Curieusement,

personne n'acceptera de travailler au chantier. Si les PJ cherchent des traces de l'ancienne équipe, ils trouveront dans un kawa sombre et enfumé un homme acceptant de leur parler. Il affirmera qu'une malédiction pèse sur ce lieu et qu'ils ne **doivent pas** y retourner : "Allah le protège, car il ne faut pas que les hommes y pénètrent". Finalement, ils ne trouveront qu'une troupe de bédouins à l'extérieur de Béni-Souef, soit une quinzaine d'hommes en tout.

Les fouilles dureront une bonne semaine. Si, au premier jour, l'excavation progresse aisément, l'ambiance va rapidement se dégrader jusqu'à devenir effroyablement oppressante. Il n'y a pas de chronologie fixe de cet instant à l'ouverture de la porte. Juste une série d'événements étranges qui devraient accentuer la pression. Au début, ce ne sera qu'une simple morsure de cobra, mais les derniers jours seront insupportables, jusqu'à la fuite de la totalité des ouvriers. Aucun de ces événements n'est en soi surnaturel, mais leur accumulation et leur intensité doivent suggérer que le "desert" ne veut pas que les fouilles aient lieu. Je vous propose ceux-ci : attaques de cobra, chaleur extrême le jour et froid glacial la nuit, nourriture pourrissant en une journée à peine, tempête de sable, invasion d'insectes (mais si jamais vous avez d'autres idées, n'hésitez pas). Les ouvriers feront bien sûr part de leurs craintes au contremaître et commenceront à s'enfuir dès la mort d'un des leurs. Il faudra être très généreux avec eux pour les retenir et, de toute façon ce ne sera pas efficace bien longtemps. Vous êtes libre de juger la perte de SAN comme bon vous semble.

Le tombeau

Sous un ciel menaçant et alors qu'il ne reste sûrement plus qu'un ou deux ouvriers, les pelles buttent enfin sur les premières marches. Une fois dégagées, l'entrée du bâtiment enfoui sera enfin visible (similaire au dessin du carnet de Devault). La porte est à peine fissurée mais on peut y voir gravé plusieurs fois le même cartouche (voir ci-joint). Il appartient au Pharaon AKHENATON, de la XVIIIème dynastie. Un jet d'archéologie sera utile pour connaître son histoire officielle. Il paraît alors peu probable qu'il s'agisse d'un tombeau. En effet sa momie a déjà été retrouvée accompagnée de celle de sa femme NEFERTITI, dans son palais à TEL-AL-ARMARNA.



Une fois l'entrée dégagée, sous un vent extrêmement violent, une odeur nauséabonde s'échappe d'un sombre couloir dallé qui s'enfonce sous terre. Faites faire un jet en archéologie : celui qui réussit saura que les égyptiens avaient pour habitude de creuser un puit profond à proximité de l'entrée des temples (on ne sait d'ailleurs toujours pas bien si c'était pour éviter que l'eau de pluie n'y pénètre ou s'il s'agissait simplement d'un piège). Si la personne en tête du cortège n'avance pas assez prudemment, elle risque de se rompre le cou. Plus loin, dans le tumulus, de la peinture noir recouvre progressivement la totalité de la paroi. Un archéologue trouvera cela très étrange car jamais vu dans la décoration rupestre égyptienne traditionnelle. Finalement le couloir s'élargit pour donner sur une vaste salle vide et presque circulaire. Face à eux, se tient une gravure représentant le dieu Aton (voir document en annexe). Tout autour du mur, est déroulé un immense papyrus très bien conservé. Enfin, à terre, 5 hommes gisent, le corps intégralement calciné... et il semblerait que cela soit très récent, quelques semaines au maximum ! (jet de SAN). Dès que l'un d'entre eux s'approche du mur, le papyrus commence frétiller, puis s'enrouler sur lui-même, jusqu'à tomber au pied de l'investigateur (re-jet de SAN). L'exploration de la pièce à peine terminée, ils entendent Djalha débouler du couloir. Il les supplie de sortir car dehors la tempête est devenue terrible et menace d'ensevelir le site. Une course commence alors en direction de la sortie (n'oubliez pas le puits) déjà à moitié ensablée, mais le plus terrible sera de rejoindre les tentes ! Ouvrir les yeux étant de la folie il ne faudra alors se fier qu'à sa chance (jet) pour survivre. Je vous laisse seul juge de la difficulté mais quoi qu'il en soit : faites les souffrir.

Le lendemain matin, malgré leur fatigue, les PJ sont vite réveillés par la chaleur. Lorsqu'ils sortent de la tente, ils ne verront plus rien des fouilles entreprises depuis plus d'une semaine, à part quelques outils enfouis sous le sable et les deux tentes plantées en plein désert (jet d'SAN). Rester sur place ne présente plus grand intérêt et les joueurs devraient logiquement revenir au Caire pour raconter ce qu'ils ont vu à Maespero, étudier le Papyrus, et surtout prendre un peu de repos.

Ce qui s'est réellement passé :

Lorsqu'Arthur Devault découvrit l'entrée du sanctuaire quelques semaines auparavant, il savait déjà ce qu'il trouverait à l'intérieur : la version intégrale du LIVRE DES MORTS. Voyant les éléments se déchaîner autour de lui (tout comme pour les PJ) et ses ouvriers déserteur un par un, il prétendit attendre l'arrivée de Duval avant d'ouvrir la porte et envoya Djalha le chercher, espérant secrètement que si quelque chose tournait mal, de l'aide arriverait forcément.

Il força la porte le lendemain et y pénétra en compagnie des 5 derniers ouvriers, préalablement drogués et envoûtés. Il descendit jusqu'à la salle circulaire et se servit du papyrus pour la cérémonie qui ramènerait AKHENATON à la vie. Il offrit les ouvriers égyptiens en sacrifice à Aton/Chtugha, pensant que le pharaon se réincarnerait dans l'un des corps. Bien sûr, rien ne se déroula comme prévu : tous furent brûlés par les flammes de Cthugha, sorties de la gravure et c'est de son propre corps que AKENATHON s'empara. L'archéologue s'enfuit à moitié fou, luttant pour conserver la maîtrise de son corps, et se réfugia dans sa tente, pour chapper la tempête qui faisait rage.

Sa lutte était vaine face à AKHENATON, mais il fut soulagé par une nuée de cobras qui le mordirent à plusieurs reprises. Il périt dans la nuit.

A présent les deux âmes cohabitent encore dans le corps qui, bien que cliniquement mort, va se réanimer grâce à la magie d'AKHENATON. Il est à présent presque maître du corps de Devault mais l'archéologue résiste encore. Il est parvenu à s'échapper du cercueil Alexandrie, évitant de justesse le rapatriement en France, et récupère peu à peu ses pouvoirs en sacrifiant des passants malheureux à son dieu impie. Il compte ensuite rejoindre sa cité, TEL-AL-ARMARNA pour conjurer ATON/CTHUGHA et lui offrir notre planète. Mais, avant cela il sait (puisqu'il côtoie ses pensées) que Devault avait laissé des écrits sur ses recherches dans sa chambre au Shepherd's et ne tient pas à voir des gens s'intéresser à ses projets. Etant sur place, il décide d'effacer toute trace de son retour.

RETOUR AU CAIRE :

A présent, les PJ n'ont plus aucune obligation, cependant ils devraient au moins se rendre aux lieux suivants :

au SHEAPHEARDS :

A leur arrivée, on appelle M/Mme Duval pour réception d'un message. Il s'agit d'un télégramme de la famille Devault déplorant que le corps de leur fils ne soit pas arrivé. Un PJ est également interpellé par un des membres du personnel qui lui signale que leur ami, M. Devault, vient tout juste de rentrer ! (SAN)

Si l'on se rend dans sa chambre, on dérange le pharaon dans sa fouille. Pris de spasmes, son visage se déforme alors progressivement jusqu'à prendre l'apparence d'un superbe égyptien (SAN). Durant cette transformation, les deux visages semblent lutter comme pour se dominer l'un l'autre. Il s'enfuit ensuite par la fenêtre non sans hurler au Pj imprudent les paroles suivantes : ENNEK BASTET NAKESIS. Il s'agit d'une terrible malédiction qui le suivra jusqu'à la mort de celui qui l'a lancée.

A terre gît un livre auquel semblait s'intéresser Devault, malheureusement il est écrit en arabe.

Si les PJ réclament de l'aide auprès de Maespero pour la traduction d'un document, il les invitera à se rendre à la bibliothèque du *cairo museum*.

au CAIRO MUSEUM :

(voir aide de jeu pour plus de détails)

En s'adressant au bibliothécaire du musée, on peut se faire traduire n'importe quel document à condition de revenir le soir après la fermeture du musée.

– le papyrus s'avère être une version intégrale du *livre des morts*, bien plus complète que celles trouvées dans les tombeaux des pharaons. Cependant, il faudrait des mois d'étude pour en comprendre toutes les subtilités.

– Le livre en arabe trouvé dans la chambre de Devault met au moins une journée complète à être traduit. Le bibliothécaire, qui semblait pourtant serein et posé la veille, paraît curieusement extrêmement nerveux et n'accepte de les recevoir que dans son petit bureau, au fond de la bibliothèque. Ses premiers mots seront : "Qu'avez-vous vu à l'intérieur du tombeau ?". Les PJ devraient alors confirmer ses soupçons ce qui l'entraîne alors dans état de déprime : "... Alors nous sommes perdus". Si on insiste un peu, il raconte le récit de Tarek Abdul-Arna à propos des découvertes qu'il fit sur Akhenaton (voir Akhenaton l'hérétique). Il fait également remarquer que les coordonnées du mythique sanctuaire d'Akhenaton dont parle le livre correspondent bien à celles où eurent lieu les fouilles de Devault. En outre, ce qu'ils y ont vu tend à confirmer que le récit est vrai (SAN). Selon lui, les découvertes macabres qu'ils ont faites laissent présager que Pharaon est déjà de retour et qu'il va bientôt se rendre à sa cité infernale pour finir le rituel commencé il y a 3000 ans et ainsi provoquer l'arrivée d'un dieu destructeur et incontrôlable.

Soudain, un hurlement retentit. En jetant un coup d'oeil dans la bibliothèque, on s'aperçoit qu'une légion de momies trébuchantes avancent en gémissant (ce sont les momies du musée qui se sont libérées pour attaquer celui qui fut maudit par Akhenaton : arrangez-vous pour qu'il soit là !). Les fenêtres de la bibliothèque étant renforcées par des barreaux, les PJ se retrouvent piégés dans le petit bureau (SAN). Voyant cela, le bibliothécaire perd définitivement son sang-froid : "vous voyez... il faut que vous arrêtiez Akhenaton... les étoiles sont alignées à présent... VITE". Ce dernier effort lui sera fatal, le vieil homme s'effondre alors à terre en serrant son coeur. Si quelqu'un s'approche de lui, il pourra alors l'entendre murmurer péniblement : "il y.. une autre sortie..."

Sous la pression des momies défonçant la porte, les PJ n'auront que très peu de temps pour activer le mécanisme très bien dissimulé de la bibliothèque. Un petit escalier apparaît ensuite derrière une étagère et ils peuvent alors circuler dans la partie secrète du musée, où sont cachées les pièces jugées trop "dangereuses". Plusieurs autres passages permettent d'accéder à différentes salles du musée. Aidez vous du plan du musée joint en annexe mais surtout, mettez la pression (cris de gardiens, silence brisé par des pièces qui se cassent en chutant, etc..) et faites en sorte que ce ne soit pas facile d'en sortir.

LA CROISIERE :

Après cette terrible nuit, les PJ devraient être motivés pour entraver les projets d'Akhenaton. Le bon choix consiste bien sûr à le retrouver sur les ruines d'Akhet-Aton, aujourd'hui Tel al-Amarna. Pour s'y rendre, le plus rapide est d'emprunter les bateaux de croisière touristique de la compagnie Thomas Cook & Son. On peut se procurer des billets au Shepherd's. Le départ est prévu le lendemain matin.

Le voyage jusqu'à Tel al-Amarna prendra 3 jours (même si ce n'est pas la dernière escale de la croisière) : 1^{er} jour halte à Saqqarah, 2^{ème} jour pas d'escale, 3^{ème} jour visite des

ruines. L'équipage comprend 20 hommes d'équipage et il y a environ une quinzaine de passagers. Je vous laisse le plaisir de leur création, pensez seulement à prendre des personnages hauts en couleurs : une riche femme d'âge mûr portée sur l'alcool et les hommes, collectionneur, artiste en recherche d'inspiration, militaires en perm, couple âgé en voyage de noces de diamant, etc...

Le déroulement du voyage dépend surtout de vous et de vos joueurs, vous pouvez le jouer façon huit-clos ou bien très rapidement (en fonction de votre état de fatigue). Akhenaton se sera de toute façon introduit à bord et prendra l'apparence d'un homme d'équipage après l'avoir fait passer par dessus bord (jet d'Ecouter). Sa présence maléfique se fait progressivement sentir, particulièrement par le regroupement de crocodiles tout autour du navire (en fait des Petesouchi, sorte de *profonds* à l'aspect de crocodiles vivant dans le delta du Nil). Il va sûrement tenter de nuire aux PJ mais évite les attaques frontales trop voyantes qui risqueraient de compromettre le voyage. Préférez donc la discrétion (cobra sous oreiller, se fait passer pour un personnage du sexe opposé, etc.)

Finalement le navire arrive bien à destination et ses passagers s'éparpillent un peu partout dans les ruines.

LE FINAL :

Il ne reste plus grand chose de la cité d'Akhet-Aton. Tous les bâtiments ont été pillés et même les pierres ont été volées pour aider à la construction de maisons : rien ne dépasse à présent 1 m de hauteur. Par contre, on peut s'enfoncer dans les galeries et y voir le tombeau d'Akhenaton et de sa reine Nefertiti. C'est dans ces profondeurs que les PJ ont, une fois le site bien visité, des hallucinations. Des fresques se dessineront sur les murs et prendront vie (SAN) ! Elles représentent pharaon sacrifiant des esclaves à Aton de façons aussi diverses qu'inhumaines. En fait le lieu réagit à la présence de son bâtisseur de retour après plus de 3000 ans. Puis, une forte chaleur venant de l'extérieur se fera sentir. Quand ils sortiront, les PJ retrouveront face à la scène suivante : tous les occupants du bateau sont regroupés et encerclés par des hommes (en fait des Petesouchi) et accompagnés de pharaon. Ils ne semblent pas réagir alors même que le ciel noirâtre s'embrase et que le soleil (Cthugha) semble se rapprocher (SAN).

Aux PJ de réagir :

- les conditions climatiques empirent très rapidement, le ciel se chargera de nuages sombres et tourbillonnants, puis s'enflammera sous une chaleur étouffante. Le soleil se rapprochera toujours plus jusqu'à projeter une pluie de boules de feu... La fin du monde paraîtra alors imminente.

- les Petesouchi ne seront pas trop agressifs, laissant l'initiative à pharaon.

- si quelqu'un tire sur lui, il tombera à terre, puis se relèvera doucement, les yeux reptiliens. Il se transformera alors en gigantesque cobra et plus on lui tirera dessus plus il grossira. A terme, sa taille va devenir presque inconcevable pour l'esprit humain. Faites faire un jet de SAN à chaque nouvelle transformation, ceci étant le mauvais choix, faites-les souffrir ! Son orgueil aura pourtant raison de lui car, avec cette taille, il ne pourra éviter la pluie de météores qui s'abat sur les ruines. Il périra dans les flammes. S'il sont encore capables de quoi que ce soit, les Pj auront sûrement le réflexe de se réfugier à l'intérieur d'un tombeau pour fuir les flammes qui s'abattent du ciel, puis perdront connaissance..

- La bonne solution consiste à ranimer le conflit intérieur entre Akhenaton et Devault. La première rencontre faite au Shepherd's devrait les mettre sur la voie. S'ils y pensent, Devault fera une nouvelle tentative pour contrôler son corps, faisant ainsi apparaître un 2^{ème} visage hurlant sur la boîte crânienne de pharaon. Ce dernier devra donc lutter pour en garder le contrôle et ne pourra plus se défendre contre les attaques des PJ. Bien sûr, les Petesouchi le

défendront. Les armes traditionnelles ne pourront le tuer, mais le feu se révélera très efficace.

Quelle que soit la méthode utilisée pour tuer Akhenaton, le rituel n'aura pas pu s'achever et Cthugha ne fera que frôler la terre. Pourtant, le site de Tel al-Amarna sera à jamais détruit. On attribuera ceci à une opération de terroristes indépendantistes et, si les PJ en sont les seuls survivants, cela devrait suffisamment faire parler d'eux pour satisfaire Mr Duval. Il ne leur restera plus qu'à rejoindre leur fraîche Amérique et essayer d'oublier...

Thierry Huguenot
merci à Frédérique et Vincent