

Correspondances US-Fr

Nom US	Prénom US	Nom Fr	Prénom Fr	Divers US	Divers Fr
Atwright	Miriam	Achard	Marie		
Brady	Jack	Blanchard	Jacques	Bronze	Tête de bois
Carlyle	Erica	Courtois	Elise		
Carlyle	Roger	Courtois	Roger		
Carter	Randolph	Cartier	Rudolphe		
Chelsea Hotel		Hotel du Château Tramblant			
Corey	Joe	Couret	Jo		
Cowles	Eva	Charlier	Eve		
Cowles	Anthony	Charlier	Antoine	Dimsdale	Denis
Elias	Jackson	Jouvet	Eugène		
Emerson	Arthur	Emilion	Armand	Emerson Imports	Sté d'importation Emilion
Grey	Bradley	Gervais	Benoit		
Huston	Robert	Huguenot	Robert	Ellington	Isidore
Kensington	Jonah	Cassin	Jean		
Masters	Hypatia	Moreau	Hélène		
Poole	Martin	Pougasse	Martin	Lt	Inspecteur
Prospero Press		Editions Prospero			

Introduction

Où le grand projet de Nyarlathotep fait l'objet d'une première étude et où les membres de la tragique expédition Courtois apparaissent pour la première fois.

"Il parlait de rencontres terribles dans des lieux solitaires ou de ruines cyclopéennes... sous lesquelles de vastes escaliers s'enfonçaient dans des abysses de secrets enténébrés, d'angles complexes qui menaient à travers des murs invisibles à d'autres régions de l'espace et du temps..."

— H.P. Lovecraft, "La chose sur le seuil"

Les Masques de Nyarlathotep nous entraînent dans l'horreur et le mystère d'une campagne lovecraftienne. L'aventure débute à Paris en 1925, mais traverse bientôt les océans pour se continuer en Angleterre, en Égypte, au Kenya, en Chine et dans l'ouest de l'Australie. Tous ces déplacements nécessitent beaucoup d'intelligence et de méthode de la part des joueurs. Leurs investigateurs doivent être dotés de finances solides et de bonnes compétences en langues étrangères. Ils doivent surtout avoir la volonté de persévérer en dépit des obstacles soulevés par les autorités ou les sectateurs. De votre côté, vous, le Gardien, allez devoir évoquer des lieux exotiques, recréer pour vos joueurs des atmosphères, des climats, des cultures tout en veillant à respecter l'équilibre entre PNJ amis et ennemis pour que les investigateurs puissent accomplir leur destinée, vers la victoire, la folie ou la mort.

Arrière-plan général

En 1916, les membres d'un culte kenyan entament un rituel obscène dédié au Dieu de la Langue Sanglante. M'Weru, une ravissante jeune fille kikuyu, est prêtresse de ce culte depuis ses quatorze ans. Jusqu'alors, jamais le rituel n'avait fait venir le dieu, mais ce jour-là, les choses sont différentes.

"Alors que la prêtresse tournoyait autour du cercle de feu, entonnant à voix basse une ancienne mélodie, les exécuteurs du culte s'activaient en hurlant aux sacrifices. Lorsque le sang coula à flots, un vent froid se leva soudain et je sentis la peur m'envahir. Une vapeur sombre se condensait dans la lueur étrangère et hostile de la lune. Lentement, l'ombre s'affermisait et ma terreur avec elle. La puanteur suggérait une abomination au-delà du mal. Lorsque je vis le grand tentacule rouge qui lui tenait lieu de visage, le courage me manqua et je m'enfuis dans l'obscurité."

— Nigel Blackwell, Les Sectes Secrètes d'Afrique

Blackwell n'a jamais su que cette apparition était un des avatars de Nyarlathotep. Obéissant à la volonté du dieu, M'Weru arrive à Paris, l'esprit magiquement imprégné des connaissances requises sur l'endroit et l'époque. Sa beauté et son magnétisme subjuguent le dandy Roger Courtois et le sortilège Envoyer des Rêves lui permet de préparer le cerveau de cet homme aux desseins de Nyarlathotep.

Encouragé par M'Weru, Courtois organise l'expédition archéologique dont il rêve avec persistance. Les exécutants sélectionnés par Nyarlathotep sont tous des gens supérieurs, tant par les compétences que par la classe sociale, mais spirituellement gauchis. Trois d'entre eux cherchent à fuir quelque chose (Courtois veut oublier des échecs personnels, Hélène son avortement et Huguenot, le suicide scandaleux d'une maîtresse). Le quatrième, Sir Aubrey, veut devenir Pharaon : une obsession que seul un dieu peut satisfaire. Même Nyarlathotep ne peut modeler l'âme humaine à sa guise, il lui faut choisir ceux qui seront réceptifs à ses dons.

Dans un instant de lucidité, Courtois parvient presque à se sauver en décidant d'emmener Jacques Blanchard, son garde du corps et confident. Celui-ci s'avère être totalement imperméable aux volontés de Nyarlathotep, aux artifices de M'Weru et aux intrigues meurtrières des sectateurs fanatiques. (La mystérieuse amulette qu'il tient de sa mère est-elle à l'origine de cette immunité ?)

En Égypte, l'expédition met à jour des secrets jusqu'ici inaccessibles à Nyarlathotep. Le puissant Omar Shakti négocie son aide, jalouse et parcimonieuse, contre de l'argent et des promesses. Après avoir brisé la protection de la Pyramide Rouge, l'expédition rencontre Nyarlathotep et son portail temporel. Tous ses membres voyagent dans le temps jusqu'à l'Égypte antique où ils doivent être tentés, subjugués, et instruits.

Cet étalage de pouvoirs magiques soumet définitivement l'expédition à Nyarlathotep. Hélène est de nouveau enceinte. Sir Aubrey peut devenir Pharaon. Huguenot, futur maître de la Terre, peut satisfaire ses désirs sans penser à autrui. Courtois, enfin, a trouvé un sens à sa vie : la passion qu'il éprouve pour M'Weru, sa future femme.

(Nyarlathotep compte bien tenir ses promesses. Hélène aura un enfant, mais elle en mourra. Sir Aubrey régnera sur l'Égypte antique, mais il ne sera que l'homme de paille terrorisé du sinistre Pharaon Noir. Huguenot gouvernera la Terre, mais l'humanité ne survivra pas longtemps au retour des dieux. Une fois marié, Courtois ne sera plus que le pantin de M'Weru. Elle le traînera une semaine au bout d'une laisse avant de s'en lasser et de le jeter au fond d'un puits peuplé de rats affamés.)

Après avoir quitté l'Égypte, l'expédition fait étape à Nairobi. Jacques Blanchard est épouvanté par les délires cauchemardesques de Courtois et l'emprise qu'exerce sur lui Sir Aubrey. Profitant de l'effervescence qui règne au moment du départ, Blanchard drogue Courtois et l'emmène secrètement vers la côte. Un boutre arabe les transporte ensuite jusqu'à Durban. Tout au long du voyage, Courtois alterne périodes de calme et accès de démence. Sous le couvert d'un déguisement, Blanchard s'embarque avec lui sur un vapeur en route pour Perth dans l'espoir de se réfugier à Shanghai où il a des amis et des connaissances. Mais Courtois va de plus en plus mal, et il doit le placer dans une maison de repos de Hong Kong sous le nom de Randolph Carter.

Pendant ce temps, les porteurs de l'expédition sont sacrifiés au dieu de la Langue Sanglante, Huguenot et Penhew apprennent de nouveaux sortilèges et Hélène Moreau est cachée dans la Montagne du Vent Noir. Là, sa grossesse monstrueuse progresse lentement : elle se métamorphose et sombre irrémédiablement dans la folie.

Tandis que leurs agents parcourent le monde à la recherche de Courtois et Blanchard, Sir Aubrey Penhew et le Dr Huguenot mettent la dernière main à leurs plans, rassemblent des fonds et des

disciples et se préparent, suivant la volonté de leur dieu, à ouvrir le Grand Portail qui permettra à d'autres Grands Anciens de s'installer sur Terre. Penhew découvre et détruit la protection de l'Île du Dragon Gris. Huguenot parcourt le monde comme missi dominici de Nyarlathotep.

Gavigan et la Fondation Penhew, Shakti et ses adeptes, Ho Fang et ses sectateurs, et bien d'autres encore, participent à cet effort mondial. En 1924, les plans de la fusée de Sir Aubrey sont terminés et des contrats de fabrication sont signés avec de grandes entreprises européennes, japonaises et américaines. L'explosion de l'ogive est le dernier élément nécessaire à l'ouverture du Portail.

Mis à part Penhew, Nyarlathotep a sélectionné, pour conduire le rituel, des étrangers au culte. Ils ont, bien sûr, été choisis pour leur fortune, leurs connaissances intellectuelles, leurs compétences techniques et leur réceptivité aux tentations que seul un dieu peut offrir, mais surtout parce que Gavigan, Shakti et Fong sont trop utiles à Nyarlathotep pour qu'il risque de les perdre. Si le rituel d'ouverture échoue, les invocateurs seront très certainement tués par la violente libération d'énergie qui suivra.

Le 14 janvier 1926, à la même seconde G.M.T., Penhew, Huguenot et le Rejeton de Nyarlathotep commencent à entonner le grand rituel qu'ils ont appris de leur maître. Il s'étend sur huit heures. Tous les prêtres du culte qui le peuvent regroupent leurs ouailles sur les trois sites d'Afrique, d'Australie et de Chine pour renforcer le sortilège de leurs voix et Points de Magie. Les sacrifices collectifs se succèdent. Typhons, tremblements de terre, raz de marée, tornades, éruptions volcaniques, tempêtes de feu, etc. se multiplient près des sites, formant de fantastiques barrières protectrices de 80 kilomètres de rayon. Les continents se déplacent légèrement vers des positions plus favorables, et cette activité tectonique réveille les créatures du Mythe qui vivent dans les entrailles de notre planète. Des forces inimaginables secouent la Terre.

Quand l'éclipse plonge l'océan Indien dans les ténèbres, un éclair lumineux marque d'abord l'explosion de la fusée, suivi d'ondes bleutées concentriques quand l'atmosphère se referme. Une déchirure apparaît dans l'air tourbillonnant, une noirceur interstellaire percée d'une unique étoile rouge et palpitante. Le Portail achève de s'ouvrir et une pluie de sphères lumineuses tombe sur la planète — les voyageurs reviennent. Aldebaran et Fomalhaut nous envoient leurs enfants. Les séides d'Hastur, Cthugha et Shub-Niggurath rejoignent ceux de Cthulhu et d'autres Grands Anciens pour préparer leur retour sur le trône de la Terre. Partout, les flots engloutissent les navires ; les incendies détruisent fermes et villes ; les météorites percent l'atmosphère. Les maîtres du Mythe affermissent leur pouvoir et le rire de Nyarlathotep résonne de plus en plus fort.

Mais, quand la campagne commence, le Portail est encore fermé et il ne peut s'ouvrir avant un an...

Localisation des membres de l'expédition Courtois en janvier 1925

JACQUES BLANCHARD : C'est le seul homme sain d'esprit informé des plans du Chaos Rampant. Il se trouve à Shanghai. Il a essayé de retrouver la piste de Penhew et de Huguenot, au péril de sa vie, depuis le massacre de l'expédition Courtois il y a cinq ans. C'est lui qui a contacté Eugène, lequel, à son tour, introduit les investigateurs dans cette campagne.

ROGER COURTOIS : Il se trouve dans un asile d'aliénés à Hong Kong. Blanchard veille de loin sur sa sécurité. Courtois connaît lui aussi les plans de Nyarlathotep, mais son état mental ne lui permet pas d'alerter qui que ce soit.

LE DR ROBERT HUGUENOT : Lui et ses sectateurs voyagent constamment à l'étranger. Ils ont réussi à localiser la Cité des Grands Anciens dans le désert de l'Australie Occidentale et y conduisent des recherches importantes bien qu'épisodiques.

M'WERU : Elle était retournée au Kenya pour attendre l'expédition Courtois. Elle s'y trouve toujours et dirige le culte de la Langue Sanglante.

SIR AUBREY PENHEW : Il vit sur l'Île du Dragon Gris près de Shanghai et dirige la loge locale de l'Ordre de la Femme Boursouflée. Il s'active à mettre au point la fusée et l'ogive qui doivent affaiblir la structure de l'espace-temps, au point d'ouverture du Grand Portail. L'homme est irrémédiablement fou, mais démentiellement compétent

HÉLÈNE MOREAU : Ce n'est plus qu'une coquille vide balbutiante engloutie par la démence. L'entité à qui elle doit donner naissance a réduit à néant sa Santé Mentale. Elle attend la fin dans la Montagne du Vent Noir, perdue pour le monde et pour elle-même.

Trois remarques concernant l'intrigue

COMMENT BLOQUER LE PORTAIL : Diverses actions peuvent interdire l'ouverture du Portail. Si les investigateurs apprennent le secret de l'Œil de Lumière et de Ténèbres, ils peuvent l'utiliser pour protéger un des trois sommets du triangle d'ouverture du Portail. C'est la plus probable des "happy ends", mais Nyarlathotep connaît maintenant le secret de ces protections et lui et ses séides pourraient, en quelques années, venir à bout de ces sceaux autrefois indestructibles. Son Rejeton pourrait être tué, mais M'Weru, Nitocris ou Shakti sont à même de le remplacer. Au cours de l'épisode Shanghai, la destruction de la fusée amenuise bien les chances de succès du sortilège, mais mieux vaut tout de même mettre Ho Fong et Sir Audrey Penhew en prison ou hors d'état de nuire.

Si les investigateurs parviennent à empêcher l'ouverture du Grand Portail, donnez à chacun 1D20 points de SAN, plus 1D20 points supplémentaires s'ils ont réussi à identifier les principales articulations de cette diabolique conspiration. Lors de prochaines aventures, Nyarlathotep peut essayer de nouveau de profiter d'une éclipse totale du soleil.

SI LE PORTAIL S'OUVRE : Dans l'œuvre de H.P. Lovecraft, la période 1927-1934 est marquée par une recrudescence des activités du Mythe. L'hypothèse à l'origine de cette campagne est que ce qui s'est produit en 1926 autorise ou favorise une telle éruption du mal. Le pouvoir astrologique de l'éclipse totale du soleil va être utilisé pour perturber l'équilibre et c'est autour de cet événement que gravite la campagne.

Si le Portail s'ouvre, les événements mondiaux se dérouleront comme dans la réalité : Grande Dépression, gigantesques inondations et famines en Asie, création d'Etats totalitaires de par le monde, perte de la liberté individuelle, accroissement fulgurant de la population mondiale (garde-manger futur des dieux ?), terrorisme, violence, militarisme et exploitation de l'homme par l'homme. Dans l'univers que nous connaissons, l'horreur a bel et bien frappé même si personne ne s'en rend

compte. Si les investigateurs réussissent leur mission, il n'est pas nécessaire de changer l'Histoire pour autant — vous n'avez qu'à laisser entendre que les choses auraient été bien pires.

LE DOCTEUR ROBERT HUGUENOT : Vous disposez d'une force mobile de réserve : Huguenot et la petite bande de fanatiques décrite au chapitre Australie. C'est là que se trouvent ces dégénérés au début de la campagne, mais avant cela ils parcouraient le monde pour accomplir les ignobles volontés de Nyarlathotep. Ils peuvent reprendre la route. Selon vos besoins (mais jamais à Paris, le premier chapitre), ils se mettent à filer les investigateurs et à se renseigner sur eux. Après avoir raisonnablement établi cette opposition permanente, vous pouvez accroître la gravité des attaques et sabotages suivant ce qui semble logique et amusant. Voir le chapitre Australie pour les caractéristiques de Robert Huguenot (page 166) et des membres du Culte de la Chauve-souris des Sables (page 136).

De telles attaques n'ont rien d'obligatoire. Cette campagne est déjà suffisamment mortelle et célèbre pour sa capacité à produire des cadavres d'investigateurs. Les Masques de Nyarlathotep propose de nombreuses façons de mourir plus imaginatives et mémorables que le simple coup de revolver, de matraque ou de couteau d'un sectateur. Si vous utilisez ainsi Huguenot, chaque attaque doit avoir, par compensation, de fortes chances de trahir un indice en rapport avec les activités de Huguenot dans la Cité des Grands Anciens (en Australie). Lorsque les investigateurs se dirigeront vers ce continent, Huguenot et ses sbires devront rentrer de toute urgence pour que les événements se déroulent comme prévu.

À vos marques !

Plusieurs parties seront nécessaires pour mener à bien cette campagne. Les joueurs supposeront peut-être qu'elle consiste essentiellement à contrecarrer Nyarlathotep, mais vous ne devez pas pousser à de telles conclusions. Si Nyarlathotep arrive à ses fins, d'autres aventures attendent les survivants. Si les investigateurs parviennent à déjouer ses plans, il cherchera bien sûr à se venger, ce qui aura, peu ou prou, le même résultat. Le pivot de l'aventure est sans nul doute Jacques Blanchard : en provoquant sa rencontre avec les investigateurs au moment propice, assurez-vous qu'ils prennent connaissance des plans de Nyarlathotep avant le rituel d'ouverture. La campagne a été élaborée de manière à permettre aux investigateurs de se rendre tout d'abord où ils veulent. L'éclipse marque la date limite de la campagne, mais vous pouvez toujours mettre en place une autre éclipse plus tard dans le courant de l'année.

Si un investigateur meurt ou devient fou, permettez aux joueurs d'en introduire un nouveau dans la campagne. Ce dernier devrait avoir un lien avec le pays où il intègre l'équipe, à moins que le joueur concerné ne préfère attendre que son nouvel investigateur arrive par train ou par bateau. Par exemple, si un membre du groupe meurt en Égypte, il pourrait être remplacé par un Égyptien ou un Anglais déjà en relation avec le groupe. Si les joueurs le souhaitent, des archéologues, journalistes, professeurs, etc. de la nationalité désirée peuvent se trouver là, en voyage d'études ou d'affaires. Efforcez-vous pourtant d'éviter une invasion de privés américains au Kenya ou de comptables parisiens à Shanghai.

Commencez toujours par le chapitre Paris qui contient les indices de départ. Les investigateurs rencontreront ou pas le Chakota, mais ils doivent avoir une raison de partir à l'aventure à travers le

monde. Si vous introduisez certaines modifications, assurez-vous qu'ils peuvent toujours dénouer les fils de l'intrigue. À Paris, essayez de transmettre au moins ce qui suit :

- Eugène Jouvét a été assassiné par un culte inconnu.
- Ce culte pourrait être d'une manière ou d'une autre relié au terrible massacre de l'expédition Courtois.
- Il se pourrait que les chefs de l'expédition ne soient pas morts, car on n'a retrouvé aucun corps de race blanche.
- Le Kenya et l'Égypte sont des points-clés de l'aventure, de même que Londres et Shanghai. Le site australien renferme quelques éléments importants.

Une fois que les investigateurs sont venus à bout du chapitre Paris, ils peuvent partir à destination du chapitre de leur choix. L'ordre numérique des chapitres représente l'itinéraire le plus "économique", pas un parcours obligé. Ils peuvent décider d'aller tout d'abord en Chine ou en Afrique ou d'ignorer totalement Londres. Soyez souple. N'obligez pas les investigateurs à se rendre là où ils ne désirent pas aller. S'ils négligent un des chapitres de cette campagne, un indice judicieusement implanté peut les y amener un peu plus tard. Au pire, vous pourrez toujours accommoder les "restes" en aventures indépendantes.

Les chapitres Un à Six contiennent tous les renseignements de fond nécessaires. Nous avons essayé d'être précis du point de vue historique, mais les plans de Nairobi ou de Shanghai ne doivent pas être présentés comme strictement conformes à la réalité. Situez sommairement les endroits de l'action : "Voilà le fleuve, là où vous avez accosté, voilà votre hôtel", etc. Au fur et à mesure de l'aventure, vous pourrez préciser la localisation de certains endroits, mais évitez de vous laisser enfermer dans un labyrinthe de détails tels que noms de rues, distances précises et autres considérations géographiques inutiles. Priorité au jeu.

Certains Gardiens préféreront améliorer leur connaissance des endroits où ils emmèneront les investigateurs, en consultant des encyclopédies ou des guides touristiques. Les cartes actuelles, de même que les descriptions, guides ferroviaires, etc. peuvent être très utiles. Beaucoup de choses ont changé depuis 1925, mais plus encore sont restées telles quelles. Après l'étude d'une simple photo du British Muséum ou du Grand Sphinx, vous pourrez donner de ces monuments des descriptions basées sur vos propres impressions, ce qui leur confèrera un réalisme bien plus convaincant qu'aucun extrait de scénario.

L'exotisme est un des plaisirs du jeu. Les lieux lointains feront l'objet d'une mise en scène sympathique, mais qui ne craindra pas les généralisations ou les stéréotypes. Une musique de fond est toujours bienvenue, vous trouverez peut-être chez votre disquaire une danse du ventre pour le Caire, des tam-tams tribaux pour le Kenya ou un opéra chinois pour Shanghai.

Cela devrait être évident, mais mieux vaut le rappeler : étudiez tout le contenu de ce livre avant de commencer la campagne. Les joueurs sont en droit d'exiger du Gardien une parfaite maîtrise des événements. Une fois que vous aurez compris l'intrigue et ses détails, vous saurez ce qu'il faut souligner, survoler, insinuer ou écarter. Vous saurez quand vos PNJ menacent, se perdent en subtilités ou se moquent ouvertement. Vous devez pleinement appréhender l'importance de chaque

indice. Lorsque vos joueurs vous posent des questions, vous devez pouvoir répondre sans hésitation. Les Gardiens pleins d'assurance font les joueurs heureux. Même s'il est préférable que l'humanité continue d'ignorer le Mythe, vous, le Gardien, êtes bel et bien tenu d'absorber les terribles connaissances contenues dans ce livre.

En conclusion, si vous n'avez pas encore eu l'occasion d'apprécier l'œuvre de H.P. Lovecraft, lisez "Dans l'Abîme du Temps", "Prisonnier des Pharaons", "L'Appel de Cthulhu", "Le Cauchemar d'Innsmouth", "Celui qui Chuchotait dans les Ténèbres" et les autres histoires fabuleuses dont cette campagne est inspirée. Une aventure de L'Appel de Cthulhu doit être imprégnée de la vision, de l'atmosphère Lovecraft, et celle-ci ne peut être appréhendée qu'aux travers de ses œuvres.

Les attentes des joueurs

Il se peut qu'au cours de la campagne, vos joueurs se sentent parfois frustrés et vos investigateurs déconcertés. Les indices abondent. Le mal est partout. À Paris, les investigateurs ne savent pas quoi chercher ni pourquoi. À Londres, au Caire, au Kenya, en Australie ou à Shanghai, ils se trouvent confrontés à des dangers sans rapport avec l'intrigue principale. Au Caire, la résurrection de Nitocris n'est pas directement liée à l'ouverture du Grand Portail —et ainsi de suite. N'hésitez pas à modifier les indices ou les motivations des sectateurs pour entretenir l'intérêt. Les investigateurs finiront bien par rencontrer leurs adversaires, et les joueurs obtiendront alors les scènes d'action qui contrebalancent les recherches et les spéculations traditionnelles de L'Appel de Cthulhu. Ne lancez pas une meute de fanatiques en folie à l'attaque de vos investigateurs pour calmer l'impatience des joueurs. Les sectateurs arriveront bien assez tôt. Des adversaires comme les sbires d'Huguenot peuvent éventuellement forcer les investigateurs à certaines décisions, mais cela doit rester rare. C'est la logique qui doit dicter la progression de la campagne, pas la hâte. Soyez juste mais rigoureux; c'est beaucoup plus amusant ainsi.

Rappels

Au milieu des années 20, les lignes aériennes intercontinentales n'existent pas. Les avions qui arrivent à traverser l'Atlantique Nord font les gros titres. Il n'existe aucun service téléphonique intercontinental. La poste est généralement excellente à l'intérieur même d'une ville et beaucoup moins rapide à plus longue distance. Les investigateurs devront utiliser le télégraphe pour leurs communications urgentes. Même les appels téléphoniques locaux passent par une opératrice. Un appel longue distance peut prendre des heures ; l'opératrice vous rappellera quand la ligne sera disponible. Tous les grands voyages par voie terrestre dépendent du chemin de fer. Seule une partie de l'Europe de l'Ouest et de l'Amérique du Nord possèdent un réseau routier adéquat pour de longs parcours automobiles.

Les voyages ne sont pas payables par chèque ou carte de crédit. Les notes doivent être acquittées au comptant dans la monnaie du pays, même si des lettres de crédit peuvent permettre aux investigateurs de retirer des fonds auprès des banques. S'ils négligent les précautions d'usage, n'hésitez pas à les réduire à la mendicité. Si vous êtes un Gardien au cœur tendre, vous concéderez l'existence d'une boutique de prêts sur gage tenue par un usurier impitoyable. La livre britannique

est la monnaie la plus internationale qui soit, mais elle n'est pas pour autant nécessairement accueillie avec joie par tous les commerçants étrangers, même en Égypte, en Australie ou à Shanghai. Elle est bien sûr acceptée au Kenya. Les porteurs de papier monnaie britannique risquent de se voir imposer des taux de change très défavorables. Les pièces d'or ou d'argent sont, en revanche, toujours bien reçues et le change peut alors devenir très intéressant.

Limitez la quantité de matériel transporté par les investigateurs. Obligez-les à établir des priorités. Cette copie du Necronomicon ne peut être à la fois en sécurité à Boston et à disposition à Mombasa. Les huit tonnes de la Main d'Ormumu (100 % efficace contre les Vampires de Feu — trop beau pour être vrai), ne seront acceptées dans aucun compartiment passager. Si quelqu'un oublie son pardessus à Londres, des jets de dés devront vérifier qu'il arrive bien à réprimer ses éternuements pendant ses sorties nocturnes dans le Derbyshire.

Si les investigateurs fuient un pays en oubliant leurs bagages derrière eux, faites le point sur ce qui leur manque et ce qui leur reste. Alors que vieux livres et pardessus n'intéresseront pas nécessairement les douaniers, les antiquités et objets d'art. Les bijoux et métaux précieux, les drogues, les fusils ou autres armes retiendront toute leur attention. Les voyageurs doivent se plier aux lois des États visités ou trouver le moyen de passer outre. N'encouragez pas les activités illégales. Condamnés ou expulsés, les investigateurs se forgent une mauvaise réputation qui les précède à la frontière suivante.

Puissent vos investigateurs vaciller aux limites de la folie et vos joueurs trembler à chaque jet de dés. Bonne chasse !

Personnages

Voici les personnages importants des Masques de Nyarlathotep.

Al-Sayed, Tewfik — Marchand d'épices londonien et grand prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir.

Achard, Marie — Bibliothécaire de Harvard. Elle a aidé Eugène Jovet dans le passé et admire ses recherches.

Baines, Reggie — Propriétaire du meilleur hôtel de Nairobi, le Hampton House.

Barrington, Inspector James — Dirige l'enquête du CID de Londres sur les prétendus "meurtres égyptiens".

Besart, Warren — Au Caire, il a été employé comme acheteur par Roger Courtois ; ce qu'il a vu pendant qu'il était avec l'expédition l'a rendu quasiment fou et dépendant du haschisch.

Blackwell, Nigel — Auteur non identifié et introuvable des Sectes Secrètes d'Afrique, un ouvrage qui traite du Culte de la Langue Sanglante, entre autres organisations.

Blanchard, Jacques "Tête de bois" — Garde du corps de Roger Courtois. Il lui a toujours été fidèle depuis que Courtois l'a sauvé d'une condamnation pour meurtre. Il est à Shanghai pendant la période mort d'Jovet-éclipse.

Broadmoor, Agatha — Membre de l'expédition Clive, c'est une médium engagée par Clive pour contacter Nitocris et, à son insu, aider à sa résurrection.

Bumpton, Sgt. Leonard — Il a vu les restes de l'expédition Courtois.

Bundari — Un sorcier tribal de grand pouvoir qui peut aider les investigateurs si leur quête les mène à la Montagne du Vent Noir. Bundari a aussi un aide, Okomu.

Buckley, Bill — Assassiné il y a dix ans par le clan Slattery, son fantôme hante encore les alentours des Chutes du Dingo, pas très loin de Cuncudgerie.

Courtois, Elise — Seule héritière de la fortune Courtois depuis que son frère Roger a été déclaré mort. Elle souhaite rouvrir l'enquête afin d'apprendre la vérité sur ce décès.

Courtois, Roger — Dandy millionnaire et chef de l'expédition Courtois. Offert à Nyarlathotep par la belle M'Weru, le jeune Courtois est trop faible de caractère pour résister au Dieu Noir. Considéré à tort comme mort dans le massacre kenyan. Il dépérit pendant toute la campagne dans un asile de Hong Kong où Jacques Blanchard l'a fait interner.

Courtois, expédition — Ses membres principaux sont Roger Courtois, le Dr Robert Huguenot, Hélène Moreau, Sir Aubrey Penhew et Jacques Blanchard.

Chabout, Punji — Criminel et propriétaire d'entrepôt de Londres.

Choi, Mei-ling — Maîtresse de Jacques Blanchard prête à se sacrifier pour le protéger. Elle est interrogée pendant quelques jours par le sorcier Cari Stanford.

Ho Fong — Importateur/ exportateur de Shanghai et grand prêtre secret de l'Ordre de la Femme Boursoufflée. Le sorcier Cari Stanford séjourne chez lui.

Chu Min — Meneur de l'aile la plus violente et la mieux armée de la ligue patriotique de la Chine Nouvelle.

Clive, Dr Henry — Archéologue et adepte de la Fraternité du Pharaon Noir, participe à la résurrection de Nitocris.

Clive, expédition — En Égypte, secrètement au service de Nyarlathotep. Ses principaux membres sont Henry Clive, Agatha Broadmoor, James Gardner, Johannes Sprech et Martin Winfield.

Courret, Jo — Garde du corps d'Elise Courtois. Une belle brute.

Corydon, Roger — Sous-secrétaire aux affaires internes de la Colonie du Kenya, il considère une nouvelle enquête sur l'expédition Courtois inutile.

Charlier, Pr. Antoine — De l'université de Sydney, actuellement en poste à Miskatonic. Il a vu des photographies stupéfiantes de ruines antiques dans l'ouest de l'Australie, prises par Armand MacWhirr,

Charlier, Eve — Fille d'Antoine Charlier. Belle et intelligente.

Crompton, Montgomery — Au début du 19^e siècle, il écrit un journal depuis connu sous le titre La Vie d'un Dieu... Celui-ci célèbre Nyarlathotep et révèle de nombreux secrets concernant la Fraternité du Pharaon Noir.

Dodge, Dr David — Jeune professeur d'archéologie à l'Université de Sydney et expert de l'Australie Occidentale.

Jouvet, Eugène — Écrivain, globe-trotter, spécialisé dans les cultes de la mort et autres organisations étranges. Il a eu vent des projets de Nyarlathotep, mais les sectateurs l'ont pourchassé et tué.

Emilion, Armand — Un innocent français. Comme importateur/exportateur, il peut fournir l'adresse de la Boutique Ju-Ju, que Eugène Jouvet avait l'intention de visiter.

Efti, Nessim — Porteur de l'Épée d'Akmallah, à la mosquée Ibn Tulun.

Endicott, Col. Harry — Il dirige un relais de chasse près de Nairobi. Il va devoir se battre contre certains nouveaux habitants des environs.

Gardner, James — Archéologue accompagnant l'expédition Clive. Il a élaboré une théorie sur un labyrinthe souterrain situé sous le Sphinx. C'est un allié potentiel des investigateurs.

Gavigan, Edward — Directeur de la Fondation Penhew à Londres et grand prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir.

Gervais, Benoit — Avocat parisien d'Elise Courtois, du cabinet Dunstan, Whittleby & Gervais.

Grogan, Jeremy — Survivant fou d'une attaque du culte dans le Grand Désert de Sable australien.

Hakim — Au Caire, un voleur ordinaire qui se fait passer pour un guide afin de dévaliser ses clients.

Hetep — Le vicieux chat-démon d'Omar Shakti. Apparemment, un chat persan classique, à la longue fourrure blanche.

Ho Tzu-hsi — Fille unique de Ho Fong, irrémédiablement folle.

Huguenot, Dr Robert — Autrefois analyste jungien en vogue à Paris, Huguenot est devenu l'esclave enthousiaste de Nyarlathotep. Il dirige maintenant une secte australienne ressuscitée par ses soins : le Culte de la Chauve-souris des Sables.

Isoge Taro — Capitaine de la Marine Impériale Japonaise déguisé en contremaître d'usine. Isoge enquête sur des rumeurs concernant une super-arme, Jacques Blanchard et les Communistes chinois.

Jermyn, Neville — Descendant de Sir Wade Jermyn, Neville veut emmener les investigateurs au plus profond du Congo Beige pour y rechercher la Cité Blanche.

Kafour, Dr Ali — Expert ès archéologie et occultisme du Musée du Caire. C'est aussi un linguiste accompli.

Kakakatak — Un membre de la Grande Race que Huguenot a physiquement ramené dans le présent. Cette entité peut facilement se jouer de Huguenot, si les investigateurs savent obtenir son attention.

Cassin, Jean — Propriétaire et directeur des Editions Prospero, une petite société parisienne. C'est l'éditeur d'Eugène Jouvét.

Kenyatta, Johnstone — Connu de Sam Mariga, Kenyatta est un leader noir local qui va présenter les investigateurs à Bundari l'Ancien. Plus tard connu sous le nom de Jomo Kenyatta.

Lin Tang-yu — Un collectionneur dégénéré et impitoyable déterminé à obtenir les Sept Livres Cryptiques pour des raisons esthétiques. Il a connaissance du Mythe, mais ne fait rien pour le combattre.

Li Wen-cheng — Jeune intellectuel chrétien et guide expérimenté de Shanghai.

Lung Yun — Astrologue de Shanghai qui prend les investigateurs pour des démons de la Cour Céleste.

Mackenzie, Robert B.F. — C'est ce citoyen de Port Hedland qui a envoyé les photos de ruines dans le Grand Désert de Sable à Antoine Charlier.

McChum — Véritable nom Fergus Chum. Propriétaire chinois du Bar du Tigre Trébuchant à Shanghai. Il connaît l'adresse de Jacques Blanchard, l'importance de Ho Fong et bien d'autres choses.

Mahoney, Mickey — Ami londonien d'Eugène Jouvét et propriétaire d'un ignoble tabloïde, le Scoop.

Ma'muhd — Orphelin errant du Caire, onze ans, guide expérimenté.

Mariga, Sam — Nationaliste africain de Nairobi qui peut conduire les investigateurs à Johnstone Kenyatta.

Moreau, Hélène — Membre de la haute société parisienne, elle fait partie de l'expédition Courtois, officiellement comme photographe. Pendant la campagne, elle est l'incubateur vivant du Rejeton de Nyarlathotep.

Mu Hsien — Assistant du conservateur du Musée de Shanghai, il a un grand savoir et beaucoup de contacts, Chu Min entre autres. Jacques Blanchard vit dans une pièce secrète, une sorte de placard, dans sa modeste demeure.

Singh, Tandoor — Marchand de thé de Nairobi et agent de la Langue Sanglante. 11 organise plusieurs attaques magiques contre les investigateurs.

Mukunga — Le grand prêtre de la Langue Sanglante à Paris. Son temple est installé dans le sous-sol de la Boutique Ju-Ju.

M'Weru — Grande prêtresse de la Langue Sanglante, puissante sorcière et séductrice de Roger Courtois.

Najir, Faraz — Antiquaire cairote connu de Roger Courtois et Warren Besart.

Nawisha, Abdul — Propriétaire du night-club la Pyramide Bleue à Soho, Londres.

Nelson, Bertram "Nails" — À Nairobi, soldat de fortune qui aurait rencontré Jacques Blanchard en 1923, des années après le prétendu massacre de l'expédition Courtois.

Nitocris — Reine maléfique de l'Égypte antique. La Fraternité Noire tente de la faire ressusciter pour, qu'à son tour, elle crée une organisation à l'échelle mondiale.

N'Kwane, Silas — Propriétaire de la boutique Ju-Ju, à Paris.

Nyarlathotep — Un des grands Dieux Extérieurs, puissance et malignité.

Nyiti d'El Wasta — Bien que tragiquement mutilée par les attaques du Mythe, elle a préservé, avec son fils Unba, un fragment du symbole de protection qui se trouvait au sommet de la Pyramide Rouge.

Penhew, Sir Aubrey — Ancien directeur de la Fondation Penhew de Londres, il travaille désormais fiévreusement pour Nyarlathotep et joue un rôle crucial dans le plan de ce dernier.

Pougasse Martin — Policier français chargé de l'enquête sur le meurtre d'Eugène Jovet. Il sait que, depuis deux ans, huit autres personnes ont été tuées de manière similaire.

Randolph, Toddy — Propriétaire de la Compagnie Maritime Randolph à Darwin et/ou Port Hedland. Il reçoit et expédie des articles importants pour Huguenot et ses adeptes dans la Cité de la Grande Race.

Savoyard, Jules — Capitaine du yacht de Sir Aubrey, La Darne Noire.

Shakti, Omar — Planteur égyptien et grand prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir. Il n'est jamais très loin de son chat, Hetep.

Shipley, Bertha — Apparemment la mère de Miles Shipley, c'est en fait Ssathasaa, un Homme Serpent. La véritable Mrs. Shipley a été dévorée.

Shipley, Miles — Jeune artiste visionnaire et dément, il collabore désormais avec Ssathasaa, l'Homme Serpent.

Singh, Ahja — Importateur/exportateur de Mombasa qui aide au transport des artefacts et de l'équipement de la Langue Sanglante.

Slattery, Vern, Frank et Jacko — Le père et ses deux fils, tous plus malveillants les uns que les autres. Ils gagnent misérablement leur vie près de Cuncudgerle en cherchant de l'or et en dévalisant les voyageurs.

Smytbe-Forbes, Natalie — Propriétaire et rédacteur en chef du journal Nairobi Star.

Sprech, Johannes — Archéologue de l'expédition Clive, expert en codage et membre enthousiaste du parti Nazi.

Ssathasaa — Un Homme Serpent qui a pris par magie l'apparence de Bertha Shipley, la mère de Miles Shipley.

Stanford, Carl — Sorcier expérimenté, serviteur du mal depuis des siècles, qui réside actuellement chez Ho Fong, à Shanghai.

Starret, Dr Horrace — Médecin de Nairobi qui a participé à l'autopsie des cadavres de l'expédition Courtois.

Stratton, Rév. Jeremy — Curé anglican de LesserEdale, Derbyshire.

Torvak, Lars — Propriétaire et capitaine alcoolique du Vent d'Ivoire, un cargo qui transporte les objets du culte en Extrême-Orient.

Tumwell, Constable Hubert — La totalité des forces de police de Lesser-Edale, Derbyshire.

Vane, Sir Armand — Son château surplombe LesserEdale, dans le Derbyshire. C'est un Chevalier du Royaume et le père de Lawrence et Eloïse.

Vane, Eloïse — Fille de Sir Armand Vane et malheureuse héritière de la Malédiction Vane.

Vane, Lawrence — Héritier mâle des titres et terres de la famille Vane.

Janwillem Vanheuvelen — Archéologue hollandais coincé au Caire. Son vol d'un texte du culte de Bast a mis en colère la déesse et outragé sa prêtresse.

Wassif, Nigel — Propriétaire anglophile du quotidien de langue anglaise, Le Bulletin du Caire.

Winfield, Martin — Archéologue, membre de l'expédition Clive et de la Fraternité du Pharaon Noir.

Wycroft, Mortimer — Commerçant de Cuncudgerie, Australie Occidentale. Agent de la Chauve-souris, il n'est pas vraiment membre du culte.

Yalesha — Une danseuse orientale du night-club la Pyramide Bleue. Elle aime le contact des billets de cinq livres sur sa peau.

Zehavi, Achmed — Nazir de la mosquée Ibn Tuluri, protecteur de la Ceinture de Nitocris.

Aides de Jeu

Calendrier des événements — 1918-1926

Bien que certaines des dates indiquées ci-après soient conjecturales ou approximatives, la séquence des événements est correcte. Les dates sont toutes sous le format Jour-Mois-Année

- 11-1-1918 Roger Courtois consulte pour la première fois le Dr Huguenot ; il fait depuis quelque temps des "rêves égyptiens".
- 16-3-1918 Imelda Bosch se suicide.
- 18-9-1918 La ravissante M'Weru obsède Courtois.
- 3-12-1918 Courtois oblige Huguenot à accompagner l'expédition sous peine de tout révéler.
- 3-1-1919 Faraz Najir écrit à Courtois.
- 5-4-1919 L'expédition Courtois quitte Paris pour l'Angleterre.
- 20-4-1919 L'expédition Courtois arrive à Londres.
- 28-4-1919 L'expédition Courtois quitte Londres pour Le Caire.
- 4-5-1919 L'expédition Courtois arrive au Caire.
- 11-5-1919 Début des fouilles près de Gizeh (achevées le 21 mai).
- 23-5-1919 Début des fouilles à Saqqarah (achevées le 31 mai).
- 1-6-1919 Début des fouilles à Dhashûr. Courtois brise le sceau de la Pyramide Rouge
- 30-6-1919 Sacrifice à la Pyramide Inclinée, avec Jacques Blanchard et Warren Besart pour témoins.
- 30-6-1919 Fin des fouilles à Dhashûr.
- 3-7-1919 L'expédition Courtois se prépare à des "vacances" au Kenya.
- 18-7-1919 L'expédition Courtois quitte l'Égypte pour le Kenya.
- 24-7-1919 L'expédition arrive à Mombasa, au Kenya.
- 3-8-1919 L'expédition quitte Nairobi pour un "safari photo". Pendant la nuit, Blanchard et Courtois s'enfuient discrètement.
- 4-8-1919 Blanchard et Courtois arrivent à Mombasa, puis s'embarquent pour Perth.
Destination finale prévue : Shanghai où Blanchard a des amis.
- 15-9-1919 Blanchard et Courtois arrivent à Hong Kong.
- 17-9-1919 La folie de Courtois s'aggrave. Blanchard le cache dans un asile de Hong Kong sous le nom de Randolph Carter.

- 11-3-1920 Elise Courtois arrive au Kenya pour retrouver les traces de l'expédition.
- 24-5-1920 Les restes mutilés de l'expédition Courtois sont découverts.
- 19-6-1920 Cinq hommes de la tribu Nandi sont exécutés après une courte parodie de justice.
- ??-5-1921 Publication du livre d'Eugène Jovet, Le Pouvoir Noir.
- 13-6-1921 Sir Aubrey Penhew arrive en Chine.
- 30-8-1921 Sir Aubrey reçoit les plans de la fusée envoyés par Huguenot.
- 7-9-1921 Premières expéditions de matériel vers l'île du Dragon Gris ; les Profonds apportent leur concours.
- 13-3-1923 À Hong Kong, Jacques Blanchard rencontre Nails Nelson.
- 4-10-1923 Sir Aubrey interrompt son travail sur le système de guidage, attendant la contribution de Huguenot.
- 19-1-1924 Sir Aubrey reprend son travail.
- 25-6-1924 Eugène Jovet quitte Paris à destination de Nairobi.
- 23-7-1924 Jovet arrive à Nairobi.
- 8-8-1924 Eugène Jovet écrit à Jean Cassin.
- 16-8-1924 Eugène Jovet quitte le Kenya pour la Chine.
- 17-9-1924 Jovet arrive à Hong Kong.
- 19-9-1924 À Hong Kong, Jovet télégraphie à Jean Cassin pour lui demander de l'argent.
- 29-9-1924 Sir Aubrey achève son missile, même si l'ogive n'est pas encore au point. Ho Fong l'avertit que quelqu'un a découvert leurs plans, sans doute Eugène Jovet.
- 4-10-1924 Eugène Jovet quitte Shanghai.
- 7-11-1924 Marie Achard répond à la lettre d'Eugène Jovet.
- 7-11-1924 Jovet arrive au Caire.
- 13-11-1924 Jovet quitte Le Caire pour Londres.
- 25-11-1924 Jovet arrive à Londres.
- 16-12-1924 Jovet, toujours à Londres, télégraphie à Jean Cassin.
- 17-12-1924 Jovet embarque sur un cargo à destination de Paris.
- 13-1-1925 Jovet arrive à Paris.
- 15-1-1925 Les investigateurs doivent rencontrer Jovet, mais ils le découvrent assassiné.

11-2-1925 Sir Aubrey achève son travail."La fusée, l'ogive et le système de guidage sont opérationnels. Il ne reste plus qu'à s'occuper de la maintenance, des préparatifs de lancement et du compte à rebours.

14-1-1926 Éclipse totale du soleil. Le portail dimensionnel peut s'ouvrir.

Dates des autres éclipses totales du soleil

Si les investigateurs parviennent à contrecarrer les plans de Nyarlathotep lors de l'éclipse de 1926, le dieu de la Terreur peut faire une nouvelle tentative à l'occasion d'une prochaine éclipse. À l'échelle mondiale, il n'y a qu'une ou deux éclipses totales du soleil par an, mais ce phénomène est rare si l'on considère un point bien précis de la planète.

Voici un tableau complet de toutes les éclipses totales du soleil intervenant durant les années suivantes de la décennie, ainsi que des indications concernant les régions affectées.

Dates des éclipses Zone d'effet

29 juin 1927 Grande-Bretagne, Scandinavie extrême, nord-est de la Sibérie, Îles Aléoutiennes

8-9 mai 1928 Sud-Est Asiatique, Pacifique central et Philippines

19 mai 1928 Atlantique Sud

28 avril 1930 Nord de la Californie, Oregon, Idaho, Nevada, Utah Occidental (début de l'éclipse : 10h49, horaire du Pacifique)

21-22 octobre 1930 Pacifique Sud

Durée et prix des voyages maritimes

Les Masques de Nyarlathotep forme une longue aventure qui va emmener les investigateurs des rues de Londres nappées de brouillard aux limites du Sahara, de l'exotique Shanghai à la brousse australienne.

Si la campagne est transposée à l'époque moderne, un avion peut transporter les investigateurs à l'autre bout du monde en une journée. Mais dans les années 20, les voyages sont beaucoup plus longs. Les traversées transocéaniques ne peuvent être assurées que par les vapeurs (et autres navires à moteur).

Durée des voyages maritimes

Nyarlathotep doit être contré par les joueurs dans un délai défini, le temps mis pour aller d'un point A à un point B devient important. Si vous désirez tenir compte du temps qui s'écoule appuyez-vous sur le tableau qui suit.

Ce tableau regroupe les six ports importants des Masques de Nyarlathotep et les temps de voyage en jour (24 heures) entre deux ports. Ces durées supposent des conditions favorables et des trajets directs. Elles ne tiennent pas compte des éventuelles escales de ravitaillement ou réparation, ni des correspondances. Si de tels détails vous intéressent, vous pouvez facilement ajouter trois jours par escale. (Par exemple, il n'est pas facile de trouver à Southampton un navire en partance pour Mombasa — il faudra certainement trouver une correspondance à Port Saki ou Aden.)

Durée des voyages, en jours

	PAR	SOU	PS	MOM	DAR	SH
Paris (PAR)	-	2	4	8	17	21
Southampton (SOU)	2	-	3	7	16	20
Port Saïd (PS)	4	3	-	3	12	16
Mombasa (MOM)	8	7	3	-	8	12
Darwin (DAR)	17	16	12	8	-	3
Shanghai (SH)	21	20	16	12	3	-

Remarques : Londres est desservie par les ports de Liverpool et Southampton ; des trains express permettent alors de rejoindre la capitale. Port Hedland peut remplacer Darwin sans que cela change les durées indiquées.

La durée des voyages est nécessairement approximative. Elle correspond à un paquebot (vitesse supérieure à 21 nœuds), dans de bonnes conditions de navigation. Une forte tempête peut allonger un trajet de plusieurs jours. Par exemple, de mars à juin, pendant la mousson, les typhons sont fréquents dans tout l'océan Indien et les Indes Orientales (Indonésie). De même, les tempêtes hivernales peuvent sérieusement affecter le trafic de l'Atlantique Nord ou du Pacifique Nord; les investigateurs doivent embarquer sur un cargo ou un tramp (s'ils doivent fuir en pleine nuit), ils peuvent s'attendre à voir leur traversée durer des jours, voire des semaines.

Coût des voyages maritimes

Le prix des billets est très variable et dépend généralement de facteurs qui n'apporteraient rien à la campagne. Dans le cadre du jeu, une formule simple permettra de le déterminer.

- Prix d'un aller simple en première classe sur un paquebot : multipliez le nombre de jours de traversée par 30 \$. Le trajet Paris-Londres coûte 120 \$, Londres-Le Caire 90 \$, etc.

- Prix d'un aller simple en troisième classe sur un paquebot : multipliez le nombre de jours de traversée par 9 \$, Le trajet Paris-Londres coûte 36 \$, Londres-Le Caire 27 \$, etc.

- Extrapolez les tarifs de la deuxième classe ou de la classe touristique. Les paquebots étagent généralement les diverses classes sur plusieurs niveaux. Les cargos et les tramps n'en offrent généralement qu'une seule, quand ils acceptent des passagers. Certains cargos transportent ainsi des troisièmes classes alors que ce n'est pas le cas des grands paquebots de luxe.

Cargos et tramps

Si les joueurs optent pour ce type de navires, plus lents, les investigateurs peuvent s'attendre à payer beaucoup moins que sur les paquebots. Le tarif exact est laissé à votre discrétion et aux jets de Marchandage des joueurs. D'une manière générale, considérez que le capitaine d'un cargo qui assure une ligne régulière demande le tiers ou la moitié d'un billet de première classe, mais accepte de Marchander le prix. Le capitaine d'un tramp peut commencer au même niveau, mais il sera beaucoup plus facile de négocier une forte réduction. Certains pourraient même accepter gratuitement des mousses supplémentaires, pourvu qu'ils soient prêts à travailler dur.

La distance qu'un paquebot couvre en quelques jours et qu'un cargo marchant à 8 nœuds négocie en deux semaines, peut correspondre à six semaines, deux mois, d'errances d'un tramp. Les dates de départ des cargos réguliers sont fixées à l'avance, de sorte que les expéditeurs de la marchandise savent quand le vaisseau fait route vers le port de destination. Sur un tramp, le prix est moindre pour un même chargement, mais il navigue au gré de son capitaine/propriétaire. Ce type de navire peut changer de route, faire un détour ou une halte imprévue, s'arrêter n'importe où entre son port de départ et celui d'arrivée, visiter des trous paumés en quête de cargaisons, accepter des chargements douteux, des animaux vivants ou des produits chimiques dangereux, uniquement guidé par l'expérience, la ruse et l'instinct de son capitaine. Si un capitaine de tramp tombe sur un port où il n'arrive pas à trouver du fret, il peut très bien renvoyer ses officiers et son équipage et attendre des jours meilleurs.

Les cultes de Nyarlathotep

Nyarlathotep existe sous un millier d'avatars distincts. Les investigateurs rencontrent quatre cultes de Nyarlathotep pendant la campagne, mais chaque fois les tenues, les rites et même le nom du dieu diffèrent. Ils doivent saisir ce polymorphisme avant de pouvoir appréhender le rôle qui leur échoit. Au début de chaque chapitre, un encart expose brièvement les activités du culte, les armes qu'il favorise, ses croyances et coutumes, et les caractéristiques du sectateur moyen. Utilisez ces caractéristiques pour créer des gardes et des adversaires supplémentaires quand le besoin s'en fait sentir.

Les lieux de culte renferment divers objets en rapport avec la sorcellerie, des ouvrages du Mythe entre autres. Tous les prêtres des cultes connaissent le sort Contacter Nyarlathotep et un sortilège d'invocation. S'il est contacté, Nyarlathotep apparaît sous la forme vénérée par le culte considéré (la Chauve-souris des Sables en Australie, par exemple). Certains individus connaîtront d'autres sortilèges qui ne seront pas nécessairement liés au Mythe.

Systématiquement, les sectateurs sont des primitifs dégénérés contrôlés par des prêtres plus intelligents et mieux éduqués. Chaque stéréotype reflète le type d'attaque — physique ou magique — qui le caractérise. D'ordinaire, les sectateurs ne cherchent qu'à hacher menu les investigateurs. S'ils échouent, leurs grands prêtres — certainement après un soupir excédé — font alors appel à leurs pouvoirs magiques.

Si l'on excepte les boutures de Paris et Londres, tous les cultes remontent à l'aube des temps et sont connus dans leur pays d'origine.

Fraternité du Pharaon Noir — Un culte égyptien adorant un avatar de Nyarlathotep. Également présent à Londres.

Culte de la Langue Sanglante — Culte kenyan adorant un avatar de Nyarlathotep. Il en existe une branche à Paris.

Culte de la Chauve-souris des Sables — Culte australien adorant un avatar de Nyarlathotep.

Ordre de la Femme Boursouflée — Culte chinois adorant un avatar de Nyarlathotep.

Les informations concernant la tragique expédition Courtois ont été largement diffusées dans la presse. Les articles suivants (Aides de Jeu n° 3-10) constituent un échantillonnage significatif. Ils devraient être remis aux joueurs avant le début de la campagne, pour que les investigateurs soient au fait de ces événements.

3

Adieu à Paris

ROGER COURTOIS, le dandy bien connu, quittera discrètement la Grosse Pomme demain pour les tombes égyptiennes ! Ceux qui se souviennent des beautés que Roger dénichait dans les boîtes de nuit ne doutent pas qu'il parviendra à découvrir quelqu'un — euh, quelque chose d'aussi fabuleux dans les sables égyptiens.

— PARIS PILLAR/RIPOSTE, 4 avril 1919

4

L'EXPÉDITION COURTOIS EMBARQUE POUR L'ANGLETERRE

Dirigée par le célèbre dandy multimillionnaire Roger Courtois, l'expédition Courtois a embarqué ce matin pour Southampton à bord du fameux paquebot britannique l'Imperial Standard.

Contrairement à ce qui avait d'abord été annoncé, l'expédition conduira diverses recherches à Londres sous les auspices de la Fondation Penhew, avant de poursuivre vers l'Égypte le mois prochain.

Nos lecteurs se souviennent sans doute de la fabuleuse réception que donna Mr. Courtois, maintenant âgé de 24 ans, à l'hôtel Waldorf-Astoria pour sa majorité. Depuis, scandales et indécrottes sont devenus son image de marque sans que cela nuise à la sympathie que lui portent les habitants de Manhattan.

LES AUTRES MEMBRES DE L'EXPÉDITION

L'éminent égyptologue Sir Aubrey Penhew sera le commandant en second de l'équipe et le responsable des fouilles.

Le Dr Robert Huguenot, un psychologue "freudien" à la mode, accompagnera l'expédition afin de poursuivre des recherches sur les pictogrammes antiques.

Miss Hélène Moreau, souvent associée à Mr. Courtois par le passé, jouera le rôle de photographe et d'archiviste.

Mr. Jacques Blanchard, un ami intime de Mr. Courtois, s'occupera de l'intendance.

À Londres, d'autres personnes pourraient se joindre à l'expédition.

— PARIS PILLAR/RIPOSTE, 5 avril 1919

5

COURTOIS QUITTE L'ÉGYPTE

LE CAIRE (AP) — Sir Aubrey Penhew, porte-parole temporaire de l'expédition Courtois, a annoncé lundi que les principaux membres de l'expédition allaient s'embarquer pour un "repos bien mérité" en Afrique Orientale.

Sir Aubrey a démenti toutes les rumeurs selon lesquelles l'expédition aurait découvert la trace du légendaire trésor des mines du Roi Salomon. Il maintient que le groupe part en safari pour "quelques jours de relâche après nos travaux dans les sables".

Roger Courtois, le riche chef parisien de l'expédition, n'a fait aucun commentaire; il souffre toujours de son insolation récente.

Au sujet de ce malheureux incident, des experts du cru ont déclaré que l'Égypte était bien trop chaude en cette saison pour les Anglo-saxons. Ils ont ajouté que le jeune Américain n'avait pas été bien inspiré par son enthousiasme démocratique. Il aurait insisté, dit-on, pour manier lui aussi la pelle et la pioche.

— PARIS PILLAR/RIPOSTE, 3 juillet 1919

6

D'ÉMINENTS VISITEURS

MOMBASA (Reuters) — Les principaux membres d'une expédition archéologique franco-anglaise prennent dans notre ville quelques jours de vacances après de longues fouilles en Égypte dans la Vallée du Nil.

Notre sous-secrétaire, Mr. Royston Whittingdon, a présidé un dîner d'accueil donné en leur honneur à Collingswood House au cours duquel Sir Aubrey, l'un des deux chefs de l'expédition, a enchanté tous les convives par son esprit.

Deux français accompagnent Sir Aubrey : le jeune financier Roger Courtois ainsi que le médecin Robert Huguenot.

Le groupe s'enfoncera demain dans les terres pour un safari dans la région de Nairobi.

— PARIS PILLAR/RIPOSTE, 24 juillet 1919

7

L'EXPÉDITION COURTOIS PORTÉE DISPARUE

MOMBASA (Reuters) — Les représentants de la police des hautes terres ont demandé aujourd'hui l'aide de la population pour éclairer la disparition de l'expédition Courtois. Il y a maintenant deux mois que nous sommes sans nouvelles du groupe qui comprenait le dandy Roger Courtois ainsi que trois autres citoyens français et un éminent égyptologue du Royaume-Uni, Sir Aubrey Penhew.

L'expédition aurait quitté Nairobi le 3 août, apparemment pour un safari, mais certaines rumeurs suggèrent qu'elle cherchait, en fait, de légendaires trésors bibliques.

Courtois et son groupe avaient, paraît-il, l'intention d'explorer la zone de la Vallée du Grand Rift, au nord-ouest de Nairobi.

— PARIS PILLAR/RIPOSTE, 15 octobre 1919

8

ELISE COURTOIS ARRIVE EN AFRIQUE

MOMBASA (Reuters) — Afin d'approfondir les recherches, Mlle Elise Courtois, la sœur du jeune français qui dirigeait l'expédition Courtois, portée disparue, arrivera aujourd'hui à bord du vaisseau égyptien Fontaine de Vie.

On a récemment reçu plusieurs témoignages émanant de la tribu Kikuyu concernant un éventuel massacre de Blancs près de la forêt d'Aberdare.

Mlle Courtois a déclaré qu'elle avait l'intention de retrouver son frère, quels que soient les efforts nécessaires. Elle a amené avec elle le noyau d'une expédition d'envergure.

Ses agents s'occupant déjà des approvisionnements et de la coordination avec certains représentants de la Colonie, Mlle Courtois et le reste de son groupe comptent partir demain pour Nairobi. Une de ses amies proches a souligné la ténacité de Mlle Courtois par des allusions aux rigueurs du voyage à bord d'un navire arabe.

— PARIS PILLAR/RIPOSTE, 11 mars 1920

9

LE MASSACRE DE L'EXPÉDITION CONFIRME

NAIROBI (Reuters) — Le massacre de l'expédition Courtois, depuis longtemps portée disparue, a été confirmé aujourd'hui par les représentants de la police territoriale.

Roger Courtois, l'exubérant dandy parisien, fait partie des disparus.

Les autorités imputent la responsabilité de ces meurtres atroces à des hommes de la tribu Nandi. On a retrouvé les restes d'un peu plus d'une douzaine de porteurs et autres membres de l'expédition au fond de tombes cachées dans la jungle.

Elise Courtois, sœur de Roger Courtois et héritière de la fortune familiale, avait dirigé des recherches dangereuses sur les traces des disparus. Elle a attribué le mérite de cette découverte aux hommes de la tribu Kikuyu, même si c'est bien la police qui a découvert le site. Parmi les autres disparus de l'expédition, on peut encore citer Sir Aubrey Penhew, éminent égyptologue, Hélène Moreau, une habituée des soirées parisiennes, ainsi que le Dr Robert Huguenot. De nombreux porteurs ont aussi perdu la vie.

— PARIS PILLAR/RIPOSTE, 24 mai 1920

10

LES MEURTRIERS PENDUS

NAIROBI (Reuters) — Cinq hommes de la tribu Nandi, convaincus d'être les chefs du sinistre massacre de l'expédition Courtois, ont été exécutés ce matin après un rapide procès mené de main de maître.

Jusqu'au bout, les accusés ont refusé d'avouer où ils avaient caché les cadavres des chefs blancs de l'expédition. Mr. Harvis, le représentant de la Colonie, a laissé entendre tout au long du procès que ce massacre avait un mobile raciste et que les victimes blanches avaient certainement été emmenées dans un endroit secret pour y être torturées. Miss Elise Courtois, qui avait dû renoncer à retrouver son frère, est partie voilà maintenant quelques semaines, mais ce triomphe de la justice devrait la reconforter.

— PARIS PILLARIR1POSTE, 19 juin 1920