

# CTHULHU : Le Réveil du Sable

(Par Solaris)

Voici un synopsis détaillé écrit pour Cthulhu Hack, mais facilement adaptable à d'autres jeux de rôles lovecraftiens.

**Le Réveil du sable** me sert pour initier des rôlistes novices ou confirmés avec à la fois une ligne directrice claire, mais une grande souplesse en jeu pour pouvoir rebondir sur des scènes de roleplay improvisées ou selon les actions des joueurs.

Il ne faut pas hésiter à y incorporer des éléments du folklore égyptien et du mythe de Cthulhu pour enrichir l'histoire. N'oubliez pas non plus que voyager sur un autre continent est une véritable aventure, à la fois excitante et dangereuse. C'est ce qui rend un séjour encore plus palpitant.

Cinq fiches de personnages prêtirés sont fournies en complément.

## INTRODUCTION

**1925** : il fait chaud et l'Égypte est mystérieuse et fascinante. Les investigateurs sont des archéologues et des experts en antiquités invités à participer à une expédition en Égypte pour explorer une tombe récemment découverte près de Louxor. La tombe est censée appartenir à un prêtre inconnu de l'époque ptolémaïque, mais des rumeurs locales parlent de malédictions et de disparitions mystérieuses autour du site.

## SCÈNE 1 : L'INVITATION

Les investigateurs reçoivent une lettre du Dr. Amina Khalil, une éminente égyptologue, les invitant à rejoindre son équipe pour une expédition archéologique. La lettre mentionne des artefacts étranges et des inscriptions inédites qui pourraient révolutionner la compréhension de l'histoire égyptienne.

## SCÈNE 2 : L'ARRIVÉE À LOUXOR

En arrivant à Louxor, les investigateurs sont accueillis par le Dr. Khalil et son assistant, Hassan. Ils sont logés dans un petit hôtel local et rencontrent d'autres membres de l'équipe, dont un photographe, un expert en hiéroglyphes et un guide local. Pendant le dîner, Hassan mentionne des rumeurs de disparitions et de lumières étranges près du site de fouilles.

## SCÈNE 3 : LA TOMBE MAUDITE

Le lendemain, l'équipe se rend sur le site de fouilles. La tombe est partiellement ouverte, et des inscriptions étranges couvrent les murs. Les investigateurs remarquent que certaines inscriptions ne correspondent à aucun hiéroglyphe connu. En explorant la tombe, ils trouvent des artefacts étranges, dont une statuette représentant une créature mi-humaine mi-serpent.

## SCÈNE 4 : LES DISPARITIONS

Pendant les fouilles, plusieurs membres de l'équipe disparaissent mystérieusement. Les investigateurs découvrent des traces de pas étranges et des symboles dessinés sur les murs de la tombe. Ils trouvent également un journal appartenant à un archéologue précédent, décrivant des visions cauchemardesques et des voix entendues dans la tombe.

### **SCÈNE 5 : LA DÉCOUVERTE**

En explorant plus profondément la tombe, les investigateurs trouvent une chambre secrète contenant un autel dédié à une entité inconnue. Sur l'autel se trouve un livre ancien écrit dans une langue inconnue. Les investigateurs réalisent que le livre est un grimoire contenant des rituels pour invoquer une entité ancienne et maléfique.

### **SCÈNE 6 : LE RÉVEIL**

Alors que les investigateurs tentent de déchiffrer le grimoire, ils entendent des bruits étranges et des murmures. Les murs de la tombe commencent à trembler, et des créatures mi-humaines mi-serpents apparaissent. Les investigateurs doivent trouver un moyen de sceller la tombe et d'empêcher l'entité de se réveiller complètement.

Utiliser le peuple serpent comme ennemi (voir *Bestiaire révisé* pour Cthulhu Hack, page 42) .

### **SCÈNE 7 : LA COURSE CONTRE LA MONTRE**

Les investigateurs doivent résoudre des énigmes et des puzzles pour sceller la tombe avant que l'entité ne se réveille complètement. Ils peuvent utiliser des artefacts trouvés dans la tombe et des connaissances en archéologie et en occultisme pour accomplir cette tâche.

### **SCÈNE 8 : LA CONCLUSION**

Si les investigateurs réussissent à sceller la tombe, ils sauvent le monde d'une menace ancienne et maléfique. Cependant, ils réalisent que d'autres tombes et artefacts similaires pourraient exister ailleurs dans le monde, laissant la porte ouverte à de futures aventures.

Si les investigateurs échouent, l'entité se réveille et commence à semer la terreur dans la région. Les investigateurs doivent alors trouver un moyen de contenir l'entité et de sauver les survivants.