

# Rêves d'artistes

Partie 2

Leng



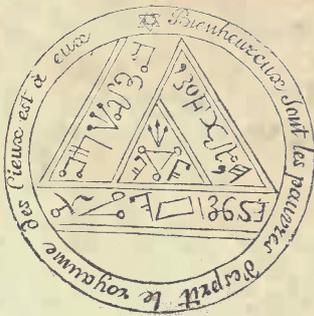
Texte  
Cyril Richard

Mise en page  
Paul Saccard

L'Appel de **CTHULHU**  
GUMSHOE

 Silmarion.com





## Leng

Leng est le second chapitre de la campagne Rêves d'artistes pour l'Appel de Cthulhu ou Cthulhu

l'acte 2 du scénario commence avec la présence de Brown à leur côté. Dans cet opus ils seront confrontés au froid du plateau de Leng, aux créatures qui le peuple et rencontreront un PNJ haut en couleurs en la personne de Randolph Carter, par l'intermédiaire de ces écrits. Ce dernier détiendra les secrets permettant à nos Investigateurs d'aller à Kadath.

Ils sont dans le chalet d'Aaron Brown. Dehors un vent glacé souffle. La nuit est profonde et devant eux s'étale un immense plateau. Ce dernier est couvert d'une végétation arbustive et chétive. Ils pourront voir plusieurs collines au loin. Ils ne semblent pas y avoir trace de vie.

Brown demandera aux Investigateurs de se préparer correctement : armes, nourriture, vêtements chauds, cordes et tout ce qui pourra les aider. Il est possible que notre artiste possède avec lui ses étoiles de Mnar signe protecteur des Dieux Très Anciens. Ces dernières les protégeront des servants des Grands Anciens, de toutes attaques physiques et magiques mais pas de l'horreur les entourant et encore moins des Dieux eux-mêmes.

Un serviteur peut attaquer avec des armes à distance et possèdera un malus à ses jets.

Cette aventure est un périple à travers ce plateau très dangereux qu'est Leng. Ils feront plusieurs rencontres toutes aussi dangereuses les unes que les autres. Dans ces lieux les œuvres d'art semblent avoir perdu de leur beauté. Et pour cause, elles ont servi à ouvrir un passage entre la réalité et le monde du rêve et sont dorénavant inutiles pour un voyage retour.

Brown veut accéder à Kadath coûte que coûte. Seul hic, les voici dans l'endroit le plus dangereux y menant. Il leur faudra 15 jours pour découvrir les écrits de Randolph Carter, leur permettant de s'approcher de la cité et plus tard d'y pénétrer.

## Un territoire hostile

Le plateau est recouvert de neige et de roches aiguisées, parfois quelques bois terribles, des arbres à moitié morts, des oiseaux étranges, petits et vifs... Les chasser pour manger leur demandera pas mal de discrétion et d'agilité.

## Jour 1

Leur première journée se fera sous les vents glacés du Plateau. Le petit matin apportera les rayons froids d'un soleil froid et terne. En milieu de journée ils pénétreront ce qui





ressemble à un bois. Ce dernier est peuplé d'arbres étranges et tordus par les vents. Au sein de ce bois vit une tribu de Gobelins. Ces créatures peuvent être dangereuses mais sont aussi peureuses. Cependant cela fait longtemps qu'elles n'ont pas eu de visiteurs. Elles tenteront d'aider les Investigateurs pour ensuite les cuisiner.

## Les Gobelins

Les gobelins des terres gelées ont de grand nez et portent des protubérances dessus. Ils sont plutôt petits jusqu'à 1m20 maximum. Ils possèdent 4 bras dont deux sont atrophiés et inférieurs au premiers se situant au milieu du ventre. Leur corps sont recouvert d'une épaisse couche de peau ressemblant plus à de la corne. Ces gobelins se sont adaptés au froid du plateau et possèdent 6 paires d'yeux répartis le long de leurs visages tordus.

## Les Araignées

Ils feront leur apparition lorsque nos Investigateurs commenceront à entendre du bruit. Un jet de perception (sixième sens) leur permettra de se sentir suivis et menacés. Les créatures sont autour d'eux et certaines dans les arbres. Elles sont très nombreuses peut être une dizaine : des araignées rouges. Test de santé mentale bien

sur en les apercevant. Des arachnides aux corps rougeoyant, possédant une carapace épaisse leur conférant un bonus de 1 en armure. Elles sont de taille moyenne mais bien supérieure à nos araignées terrestres. L'étoile n'aura aucun effet sur ces dernières. Profil pour l'appel de Cthulhu page 83 du supplément des Contrées du Rêve (7ème édition). Ces araignées de chasse font la taille d'un petit chien et possède une attaque avec leur dard pouvant paralyser durant 1D10 round. Elles attaquent deux fois par round.

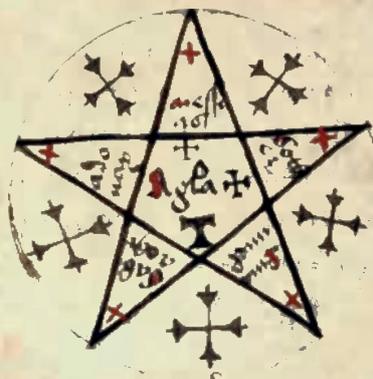
Improviser le combat avec une dizaine de ces dernières : les Investigateurs seront vite pris au dépourvu, quel que ce soit le cas. C'est alors qu'une horde gobelinoïde viendra les aider. Ils ne veulent pas que leur repas soit partagé avec ses insectoïdes. Ils sont armés de gourdins de pierre et d'autre de bois avec des piques au nombre de vingt individus et aideront les Investigateurs blessés. Une fois s'être débarassé des araignées, les Obelins les encercleront en parlant un langage étrange et dès que les joueurs souffleront quelques mots, l'un d'eux s'approchera d'eux levant ses mains, posant son arme à terre.

« Nous, amis... Nous aidons vous ».

Il fera signe à ses autres camarades de poser leurs armes. Faites en sorte que Brown soit blessé.

« Nous pouvoir aidez lui à guérir, ici dangereux, vous suivre nous ».





Un test de psychologie révélera que les créatures ne semblent pas dangereuses malgré leur apparence étrange.

La troupe prendra alors la direction d'un sentier dans la forêt et au bout de quelques minutes les Investigateurs découvriront un ensemble de cahutes de pierre et de bois, cachées par un grand monticule de pierre. Un goblin plus âgé viendra à leur rencontre. Il porte d'étranges peintures sur lui et des ossements. Les chasseurs auront ramené quelques araignées au village et ces derniers s'empresseront de les cuisiner. Les regards de toute la tribu dévisagent nos amis et ces derniers se sentiront épiés de haut en bas. Les gobelins commenceront à parler leur langue entres eux et un vacarme commencera à se faire avant que l'ancien de la tribu ne lève le bras. Le silence se fait :



« Vous, étrangers en ces terres. Votre ami besoin soin. Menez lui à ma hutte. Moi guérisseur ».

Le blessé sera posé sur une paille de fortune fait de feuilles et autres branchages étranges. Une odeur nauséabonde émane de la hutte. Le goblin commencera à préparer un breuvage de couleur marron qui deviendra verdâtre. Puis il ajoutera différentes herbes inconnues ainsi que ce qui ressemble à un champignon étrange et coloré de taches mauves translucides.

« Ça guérir votre ami. »

Le breuvage sent très mauvais mais remettra sur pied le blessé. Les Gobelins ne veulent pas manger d'hommes blessés et veulent les garder quelques jours. Pour cela ils vont leur proposer quelques boissons alcoolisées qui auront pour but de raffermir leur chair, les rendant plus tendre pour eux mais sans incidence sur les personnages.

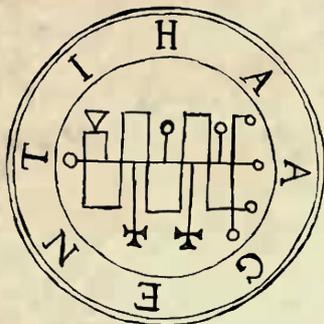
Le « sage » pourra répondre à quelques questions.

### **Kadath**

La ville, loin d'ici, est décrite comme magnifique mais le voyage est dangereux et peu y sont parvenus par cette route. Il existe cependant un passage plus au Nord. Mais attention aux Gardiens : il n'en sait pas plus, les gobelins quittant rarement leur forêt.



*Gobelin des terres gelées*



### Des menaces les guettent

les araignées parfois pires que celle d'ici, les oiseaux volants, les semi-hommes (ils parlent des Lenguites)...

En plus de répondre aux questions, le sage offrira son hospitalité pour deux jours, le temps que leur ami soit remis sur pieds.

Ils peuvent naviguer dans le village à leur guise mais ne doivent pas pénétrer dans la forêt au risque de se faire attaquer par les araignées. Voici une belle excuse qui n'a juste pour but de les garder à l'œil. Les Gobelins nourriront les prisonniers, leurs proposeront plusieurs mets. Certains sentent très mauvais, d'autres sont fait de différentes racines qui semblent plutôt consommables... Ils leur proposeront plusieurs fois d'en reprendre, ce qui peut éveiller la curiosité de nos joueurs.

Les Gobelins parfois de des pieds à la le village nombreux,

les regarderont façon étrange tête. Dans ils sont p r ê t

d'une trentaine. Il faudra qu'ils s'évadent de ce lieu pour poursuivre leur route et la chose ne sera pas des plus faciles. Laissez-les d'abord prendre connaissance avec leurs hôtes. Voici ce qu'ils peuvent trouver par des jets adéquats :

- Des ossements dans une hutte. Un jet de médecine permettra de se rendre compte qu'il s'agit d'os humains. La moelle semble avoir été comme sucée et les os bouillis.

- Un arc humain et son carquois de 5 flèches.

- La représentation, dans une « grotte » environnante de peinture rupestre représentant la chasse à une créature bipède et la préparation de ces derniers pour un festin.

- Une fronde et des billes de fer, 8 au total.

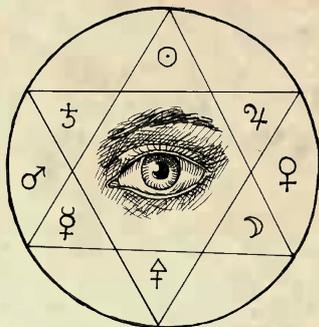
- Des peaux d'animaux, deux utilisables.

- Un jeu d'échec (cadeau d'un humain de passage il y a plusieurs décennies).

Le chef sait jouer.



Créature ailée



Mettez-leur la puce à l'oreille par quelques indices, par des regards furtifs les épiant, un Gobelin semblant les regarder avec « appétit ». Une fois la première journée passée, ils verront aussi que la tension monte au sein de la tribu. Les Gobelins viennent parler à leur chef et semble leur demander des choses, tout en tournant le regard vers nos Investigateurs. Ces derniers ne comprennent rien à leur langage. Il est temps pour eux de s'évader avec le blessé qui aura repris ses esprits ou peut être laisseront-ils Brown aux prises avec ces ravisseurs, servir de repas.

Les Gobelins sont parfois joueurs, un Investigateur peut proposer au chef de la tribu une partie d'échec. Ce dernier accepte : si l'Investigateur perd, les Gobelins les mangent ; s'ils gagnent, ils les laissent partir.

À vous, Gardien des Arcanes d'improviser la scène mais quoiqu'il arrive il y aura une petite poursuite dans la forêt.

À sa sortie, le clan abandonnera toute poursuite. Ils n'osent s'aventurer plus loin dans ces terres car d'autres dangers rodent.

Improviser le cache-cache dans les fourrés : discrétion, fuite... Et reprenez la chronologie à partir de leur évasion.

## Jours suivants

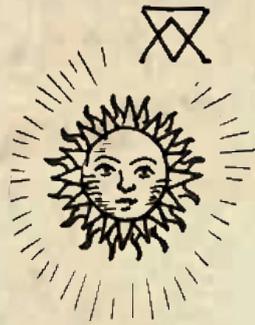
Le voyage est calme entre le froid du plateau et le vent glacé. La piste est caillouteuse parfois rocheuse, quelques arbres ici et là ornent le paysage. Pour se protéger les Investigateurs dorment à flanc d'un pan rocheux pour couper le froid. N'oubliez pas la nourriture dans l'histoire. Ils vont devoir se rationner et ne savent pas quand ils arriveront ni où ils vont pendant que leur stock baisse à vue d'œil. Il leur faudra surement chasser.

## Cinquième jour

À partir de maintenant une créature les a pris en filature... Et cette dernière a décidé de les chasser. Cette traque durera environ 3 jours. La bête apparaît, blessant certains d'entre eux et disparaît dès que les assailants lui occasionnent des blessures. Improviser son profil en fonction de vos personnages.

Cette créature est très proche d'une Horde de la Nuit. Il s'agit d'une créature dont les yeux sont au centre de son abdomen, sa tête est une puissante mâchoire de laquelle sort une langue fourchue. Les doigts se terminent par de grandes griffes, leurs jambes sont très musclées et une autre mâchoire se trouve sous les yeux. C'est par là qu'elle se nourrit.





Elle attaquera les investigateurs dans leurs songes lors de chaque nuit. Ce qui devrait, à la longue les épuiser.

Elle leur fera voir des cauchemars...

Faites leur jouer les scènes de façon suivante. La nuit quand ils s'endormiront ils vivront un rêve commun. Sauf pour ceux qui font des tours de garde cela va de soit. Réveillerez les rêveurs est très compliqué. Ces derniers dormiront convenablement et auront quelques soubresauts durant la nuit.

Inventez une histoire chaque soir. Faites leur vivre quelque chose en relation avec leur métier, leur motivation. Par exemple un peintre sera réveillé par un bruit dans la nuit. Au loin il verra un homme peignant le plateau. Sur sa toile un être noirâtre se distingue et semble cacher aux yeux des Investigateurs.

La créature se nourrit de leurs peurs et n'agit que la nuit. De jour, elle se cachera dans les rochers et pour l'affronter il faudra la trouver.

Chaque nuit le rêve sera différent. Ce qui ne changera pas sera le fait que les joueurs seront attaqués par une

menace : le peintre se transformera en une créature terrifiante sous ses yeux, essayant de l'assaillir et de l'avaler.

Lors du rêve chaque Investigateur est présent mais vous ne faites jouer que les endormis... Après avoir subit quelques blessures (au moins 6) ils se réveilleront trempés de sueurs, devinant dans le noir quelque chose qui les guette. Il est difficile de trouver la chose la nuit et l'affronter est une très mauvaise idée. Une fois son œuvre accomplie de nuit elle partira se cacher dans une caverne ou un escarpement rocheux...

De jours il est possible de trouver sa piste (avec des petits malus) et de la tuer dans son sommeil.

En plus des dégâts subits la chose les affaiblit physiquement à chaque rêve. Ils ont un malus pour chacun de leur jet lors de la journée (mais pas la nuit, leur corps onirique ne subit que les malus de points de vie du aux blessures).

La journée le paysage se succèdera entre pierres, rochers, pistes caillouteuses, bois décharnés et froids, lueurs blafardes du soleil et des oiseaux au loin... L'approche des Shantaks.

Chaque rêve sera de plus en plus dangereux et si les investigateurs essaient de rester éveillés la nuit, imposez des jets de constitution





# Cerenerian

Sea



Southern Sea



Les Contrées du Rêve



pour résister au sommeil. La perte de blessures sera de plus en plus importante entraînant une fatigue qui pourrait bien les tuer avant d'accomplir leur quête.

Une fois la bête trouvée en journée, ils récupéreront leurs points de blessure à leur maximum et la fatigue s'estompera comme par magie. Ils peuvent aussi essayer de l'affronter la nuit mais la chose s'avère bien plus compliquée et dès que cette dernière se sentira acculée elle les attaquera de front. Puissante et vorace, la salive qui recouvre sa langue est un poison immédiat qui endort, plongeant alors la victime dans un rêve. Ce dernier devra affronter son double « maléfique » jusqu'à la mort (seul façon de se réveiller dans un tel cas).

## Huitième jour

À partir de maintenant leur réserve de nourriture commencent à se rarifier et il va falloir qu'ils se rationnent sérieusement. La nuit venue ils verront une grande lumière filer droit dans le ciel, un rayon lumineux extraordinaire et glaçant à la fois, tel un phare dans la nuit mais dont le rayon se dresse en direction des cieux ; un appel à quelque chose, reliant le plateau à d'autres contrées terribles. Il s'agit du phare de Leng.

Cette nuit, ils entendront des pas au loin et un test de perception permettra

de voir d'étranges lueurs telles des feux. Si les jets sont très bien réussis, ces feux sont de couleurs étranges. La luminosité qui s'en dégage est terrible et affolante. Viendra ensuite, à leurs oreilles, grâce au vent balayant le plateau, des murmures ou peut être des mélodies angoissantes.

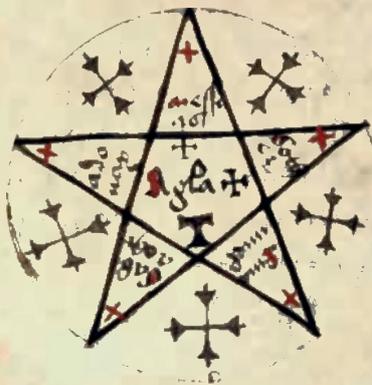
Il s'agit d'un village de Lenguites, qui le soir venu s'adonne à leur culte envers le Roi en jaune.

Aller à leur rencontre est une très mauvaise idée. L'ambiance particulière leur glacera le sang. C'est alors qu'ils entendront des bruits se rapprocher d'eux. Une troupe de Lenguites, au nombre de 3 cherchent un sacrifice animal dans ces terres désolées.

Ces hommes similaires à des faunes, cachent leurs cornes derrière des tissus noirs. Leurs pieds possèdent des sabots : les voir peut causer une petite frayeur et sera donc sujet à un test. La perte est minime cependant. Ils sont armés de lames tranchantes et abimées. Profil page 100 v7 les contrées du rêve.

Il leur faudra les fuir ou les affronter selon leur discrétion. L'environnement est constitué de bois décharnés, de rochers effilés. Une caverne peut être trouvée avec un bon jet où ils pourront se mettre à l'abri et sans lumière ils passeront une nuit tranquille. Ils verront même les hommes de Leng





passer, emmenant avec eux une bête assez grande avec des cornes, un poil blanc... Il s'agit d'un yak.

## Neuvième jour

Par de petits tests assez faciles, ils repèreront la piste des Lenguites. En suivant les traces de sang laissé dans la neige, ils trouveront une horde de Yak composée de 6 individus. (Profil page 118 Contrées du rêve v7). Les investigateurs doivent faire preuve de discrétion pour essayer de tuer l'un d'eux. Ils auront de quoi manger pour plusieurs jours. Un test en survie sera obligatoire pour bien dépecer l'animal et garder un peu de viande voir même la fourrure. Cela prendra un peu de temps. Le soir les Lenguites seront de retour.

Ils doivent donc d'étaler assez rapidement pour éviter leur rencontre.

## Dixième jour

Au loin ils verront de grands oiseaux. De plus en plus proche. Nos investigateurs pénètrent alors la passe de Kadath, canyon sinueux, haut et froid. La passe est assez longue et propice à des embuscades. Ils devront Incers des jets de perception plusieurs fois lors de cette journée, l'idée étant de les garder en éveil, sur le qui vive...

*Shantak*



En fin de journée, une pierre roulera à leur pied : un petit éboulement commence à se préparer... Le haut du canyon est recouvert de neige assez épaisse et instable et une avalanche se prépare. Sur un test réussi nos Investigateurs se rendront compte de la chose et deux rounds plus tard un nouvel éboulement suivi d'un bruit lourd lié au coulement d'une masse de neige provoqué par un pan entier qui se détache et risquent de les ensevelir vivant. Un jet d'athlétisme sera nécessaire pour s'en sortir indemne. Sinon perte de 2D6 points de vie. Si vous désirez épargner vos Investigateurs, remplacez la perte de PV par la destruction d'équipement.

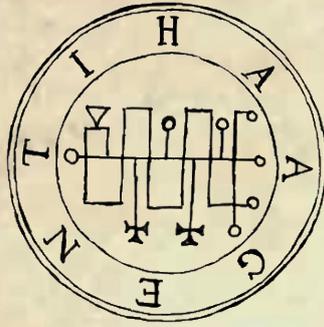
## Onzième jour

Rien de particuliers à noter. Ils seront frigorifiés mais cette journée se passera sans encombre et en fin de journée ils sortiront du canyon.

## Douzième jour

Au loin plusieurs oiseaux volent. En faisant un peu attention ils verront qu'il ne s'agit certainement pas d'oiseaux mais de grandes créatures ailées qui semblent défendre un territoire. Impossible pour eux de passer ailleurs pour se rendre à Kadath. La neige présente ici est épaisse et





au loin ils aperçoivent de grandes étendues glacées. Une piste se dessine et cette dernière passe par le territoire de ces êtres ailés : les Shantaks.

Que faire ? Ils sont à deux jours de marche de ces créatures et le froid pénètre de plus en plus leurs chairs, les frigorifiant.

La neige commence alors à tomber, d'abord en de petits flocons, puis en une neige collante et drue. Un Investigateur qui s'y connaît un peu en survie saura immédiatement que cela est parti pour durer et qu'il leur faut trouver un abri au plus vite ou rester ici et mourir de froid.

Par un test réussi ils découvriront une caverne dans la roche. Elle est située sur une pente rocheuse et il leur faut escalader la paroi sur une cinquantaine de mètres. Une chute entraîne la perte de 1D6 blessures. La chute est amortie par la neige mais les rochers dessous leur provoquent quelques contusions. Un seul test est suffisant pour grimper dans la caverne.

### La caverne

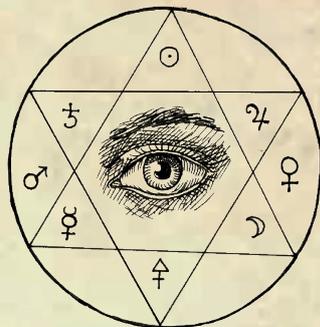
Il continu de neiger ainsi pendant plusieurs jours et dans leur refuge ils

découvriront les restes d'un ancien feu. Cela semble dater de plusieurs jours voir des semaines, difficile à dire. Des traces de pas au sol sont facilement identifiables par un jet simple. Les pas sont humains. La caverne est constituée d'une cavité principale assez grande. En la fouillant, ils découvriront 4 conserves, une couverture et un vêtement chaud (humain). Le vêtement porte des initiales : R.C. Les pas trouvés mènent au fond de la cavité.

Là ils découvriront une galerie qui descend sur plusieurs centaines de mètre. Le tout est plongé dans le noir, les pas toujours visibles. Au bout de quelques dizaines de mètres, l'ambiance de la galerie semble changer. Les parois brillent étrangement par intermittence. Ils verront d'étranges symboles sur les parois lumineuse.

Cependant, ils se sentent étrangement bien. Leur corps se revigore (gain de 2 points de vie) et leurs esprits ankylosés par le froid s'éclaircissent (gain de 1 points en santé mentale). Après un coude ils découvrent une autre cavité, des torches aux murs et au centre de la pièce un ancien feu.





En fouillant l'endroit ils trouveront :

- Un pistolet avec 6 balles (fabrication humaine à n'en pas douter).
- Une couverture.
- Du bois.
- Des herbes avec un nombre de fioles équivalente au nombre de joueurs fois deux (renfermant un liquide noirâtre dont l'odeur est nauséabonde).
- Un carnet de notes.



## Carnet de Randolph Carter

Il s'avère que le carnet a été laissé là à l'intention de futurs visiteurs s'aventurant en ces lieux.

Le carnet est à disposition des Investigateurs, page 14.

Il ne reste plus qu'à vos investigateurs à se préparer pour leur voyage astral vers Inquanok.

Le breuvage sent très mauvais et le goût n'en parlons pas... Cependant l'effet est immédiat. Leurs muscles s'engourdissent, une grande envie de dormir les prend irrémédiablement. Ils s'allongent au sol et se voient sortir de leur corps, voyageant très rapidement à travers les étendues glacées, survolant une contrée remplies de grandes araignées terribles, une plus grande au visage humain au faciès rougeoyant, un ricanement s'envolant dans les airs dans leur direction... Ils survolent alors une ville plus au Sud, aux dômes doré et aux tours d'onyx, puis tout devient noir, intensément noir...

C'est alors qu'ils se réveillent aux abords d'Inquanok, un matin...

Voici la fin du second scénario. Le troisième les mènera à la découverte d'Inquanok, de son palais terrible et du tombeau du père des Shantaks situés dans ses profondeurs.



Carnet de Randolph Carter, à remettre aux joueurs. Une lecture à haute voix, à l'évocation de Nyarlathotep, permettra au Maître des Arcanes de décrire des phénomènes étranges : tremblements, bruits...

Cher visiteur. Toi qui t'es perdu ici, dans ces contrées glacées et dangereuses saches que tu touches bientôt à ton but. Aller en Kadathu est un long périple surtout par la route que tu as empreinte. Toi qui es prêt et proche de découvrir les mystères de cette cité, saches que moi aussi je l'ai cherché. Je l'ai trouvée. Je me nomme Randolph Carter et je viens du monde de l'éveil. J'ai cherché cette cité et je ne compte plus les péripéties qui me sont arrivées pour la découvrir. La route est encore parsemée d'embûches mon ami. Un grand danger te guette si tu vas plus au Nord.

De grandes créatures ailées gardent le passage vers Kadathu, sans oublier ses gardiens. Tel de grandes statues protégeant la route menant à la cité des Dieux. Ces créatures bien que gigantesques peuvent se mouvoir dans le plus grand silence. Ne les croit pas innocentes, elles peuvent t'écraser tel un insecte trop gourmand.

Lors de mes aventures dans les terres du rêve j'ai eu accès à certains savoirs me permettant de chevaucher ces créatures ailées que tu apercevras en t'approchant de la cité. Grâce à elle j'ai pu échapper aux gardiens et voler jusqu'à l'entrée de Kadathu.

Je vais t'offrir, visiteur de ces contrées, le moyen de domestiquer ces chevaucheurs des vents. Autrefois, libres et sans entraves, ils se sont pliés à la volonté du maître de la cité : Nyarlathotep.

Les créatures ailées se nomment les Shantales et il ne reste qu'un seul de ces êtres libre de toutes entraves.

Il s'agit de leur père à tous... Je ne te donnerais pas son nom de peur que ton esprit n'y entreperçoive une quelconque folie mais saches que si tu le rencontres il te donnera les moyens de chevaucher ses enfants et de leur ordonner de se rendre en Kadathu.

Voit les folies que j'ai laissées. Leurs goûts sont certes amers et leurs odeurs nauséabondes mais ne t'y trompe pas, ce breuvage te mènera en Inquandou en d'autres temps. Ton corps restera ici mais ton esprit voyagera. Dans cette caverne tu ne risques rien.

J'ai protégé cette grotte par d'étranges hiéroglyphes appris à la cité. Voyage en ce lieu et trouve son tombeau, étranger. Il te faudra être sage et humble et ne pas avoir peur. Soit sans crainte, le cœur vaillant et l'esprit aiguë. Suit ces instructions et alors tu auras ta récompense et le droit de pénétrer la cité par le Pont des Artistes. Crois-moi et tu chevaucheras ces êtres ailés et majestueux.

Maintenant, voyageur d'un autre temps, il me faut partir. Peut-être nous croiseront nous dans la cité des Dieux et ensemble nous arpenteront ses rues...

Amicalement  
Randolph Carter