

Rêves d'artistes

Partie 4

Kadath



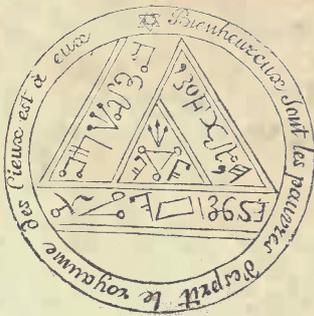
Texte
Cyril Richard

Mise en page
Paul Saccard

L'Appel de **CTHULHU**
GUMSHOE

 Silmarion.com





Kadath

Nos Investigateurs se retrouvent dans la grotte de Carter après avoir rencontré le père des Shantaks sur Inquanok. Ils vont dorénavant se rendre en Kadath, trouver le Saigneur du Lazaret (qui n'est autre qu'Abdul Alazred en personne). Ce scénario se jouera en 3 actes.

À l'extérieur de la grotte la tempête de neige a cessé. Voici nos aventuriers parés pour aller à Kadath, la cité que peu de personnes et rêveurs ont su découvrir.

Acte 1

Les voilà partis à travers les rochers et la neige empruntant le passage du Nord vers Kadath...

La journée sera longue et pénible, leurs vêtements trempés et au loin ils percevront la présence des Shantaks dans le ciel. Quelques tests d'athlétisme sont nécessaires pour éviter de se briser une cheville sur un rocher caché par la neige car aucune piste n'indiquent le chemin rendant leur approche dangereuse.

En fin de journée, la neige commence à retomber. Un Test de vigilance permettra de discerner une montagne incroyable, aux formes délirantes : la

représentation d'un animal grand et immense comme de grandes sculptures représentant de grands chiens ou des hyènes. Deux de ses statues forment l'entrée d'un passage rocheux. Il ne s'agit aucunement de sculpture mais bel et bien des gardiens postés ici. Derrière eux volent une nuée de Shantaks. Quand ils pénétreront entre les deux gardiens, ils s'activeront et il faudra un grand courage à nos Investigateurs pour ne pas finir dévorés. Leur pierre ne les tiendra pas éloigner. Ils sont aux ordres des Dieux Très Anciens et non des Anciens. Gardien de Kadath.

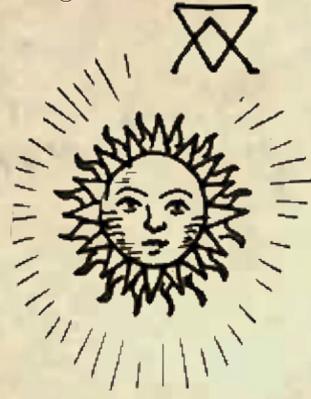
Note au Maître du Jeu :

Improvisez la scène, imposez leur des tests d'athlétisme pour échapper à l'écrasement par leurs pattes titanesques. La neige vole en tout sens cacahnt quelque peu leurs silhouettes et fuir est la meilleure solution...

Une fois réussi deux tests de fuite consécutifs, les gardiens sont toujours présents mais attendent patiemment l'heure la plus propice pour leur tomber dessus. Une horde de Shantaks attaquera nos Investigateurs, six créatures fondant du ciel, droit sur eux et hurlant dans un langage terrible. C'est le moment ou jamais pour nos aventuriers d'incanter la formule.

Les Shantaks se posent alors devant eux et plient leurs ailes tel une invitation à les chevaucher. Ces





créatures dragons se laisseront apprivoiser et les emmèneront aux portes de Kadath à l'entrée du pont des Artistes.

La nuit descend, au loin lorsqu'ils apercevront les contreforts d'une ville étrange qui semble s'ériger au bout du monde.

Un test de perception permettra de voir dans cette nuit blafarde des créatures ailées se rapprocher d'eux. Elles n'ont rien à voir avec les Shantaks et ces derniers les craignent plus que tout. Ils sentiront leurs montures stressées comme si elles ressentiaient un danger. Ils sont liés à leur monture et peuvent leur parler d'esprit à esprit. Ces derniers d'ailleurs leurs diront quelques mots :

« Mes maîtres, les choses qui arrivent sont terribles et nous craignons de ne pouvoir aller plus avant. »

En dessous les gardiens titanesques les suivent des yeux ; la neige redouble d'intensité et les déposer signerait leur acte mort.

Note au Maître du Jeu :

Il leur faudra réussir un test de persuasion pour qu'ils affrontent ensemble le danger. Donner des bonus à vos Investigateurs pour tout bon argument donné : parler d'Inquanok et de leur promesse : être courageux...

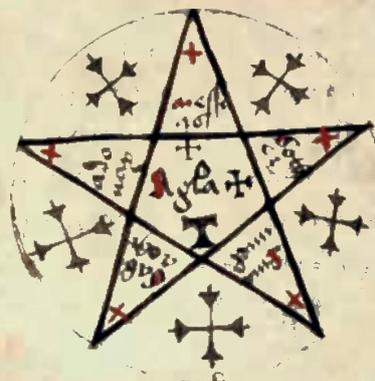
Alors les Shantaks se jetteront dans la bataille, grandes et terribles, munies d'ailes griffues et de longues queues semblant couper tel un rasoir. Elles sont nombreuses et seuls les Shantaks montés par nos Investigateurs peuvent y faire face. Les autres se font attaquer et soit meurt sous l'impact soit fuit face aux Maigres Bêtes de la Nuit.

Improviser un combat aérien, des piqués rasant le sol, des envolées pour mieux retomber et avoir en visée les créatures volantes : l'ambiance varie entre le cri des bêtes, le sifflement de la queue de certaines qui frôlent la tête d'un de nos Investigateurs, le déchirement de l'une qui touchera la voilure d'un Shantak et le blesse, etc.

Nos amis ne s'en sortiront qu'au prix de courage et force, leur monture se faisant atrocement blesser mais continuant tout de même à voler, portées par la promesse donnée à leur Père. Il leur faudra en vaincre trois pour être tranquille. Au petit matin, un soleil émerge au loin laissant entrapercevoir la cité de Kadath. Un immense château semble toucher le ciel, avec des remparts impressionnants abritant des jardins, des temples étranges et terribles...

Leur monture sont blessées et se posent comme elles le peuvent, ce qui oblige à un test Équitation, devant un pont immense : le Pont des artistes.





Alors leurs montures blessées se redressent légèrement, les saluent d'un signe de tête puis s'effondrent au sol. Dans un dernier soupir, elles leurs diront ces derniers mots :
« Tenez votre promesse et merci de ce vol, libre de toutes entraves ! » et meurent sous leurs yeux... Test de santé mentale après tout cela.

Les voici devant un pont sublime. Ils entendent les bruits de la ville. Kadath est un mélange de style et pour vous aider à donner vie à cette aventure il est conseillé de lire le Guide de la Cité Inconnue.

Ils sont fatigués, courbaturés et surement choqués de cette nuit éprouvante. Ils leur faut trouver un refuge. En passant le pont, les Investigateurs apercevront une belle auberge : La Taverne du Serpent. Le tenancier a des manières un peu brutales mais aime ses clients et en prends soin. Plusieurs chambres sont disponibles à l'étage et l'auberge est plus que correcte. On y sert une très bonne dinde farcie, une tourte de champignons, de la bière, du vin de lune, des tisanes de lotus (propice aux rêves) et des ragoûts de Yaks. La nourriture est tout à fait acceptable. Il leur proposera une chambre chacune dotée d'un bain. Il leur fera même monter un repas s'ils le désirent, tant qu'ils prennent soin du linge de maison. Les chambres comptent toutes un lit, une petite armoire, un

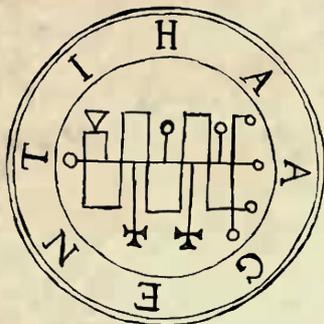
petit coffre avec clef, une lampe à huile.

Après leur voyage ils seront fatigués et le tenancier, qui ne dira jamais son nom, leur offrira une tisane de lotus. Elle aide à dormir et à se relaxer. Ceux qui acceptent feront d'étranges rêves.

Rêve 1

« Tu erres dans les rues froide de la ville. Des hommes, femmes et enfants passent près de toi, te sourient, d'autres ne semblent pas faire attention à toi. Tu débouches alors sur une grande place et devant toi tu aperçois un bâtiment immense, de couleur noir. Un palais immense. Un pont semble mener vers une entrée. Tu l'empruntes suivies d'une cohorte de ce qui semble être des fidèles. « En ces lieux vivaient des Dieux, te souffles l'homme à tes côtés, mais depuis ils ont abandonnés les lieux. Il n'en reste qu'un seul... » Puis son visage se tourne vers toi, il semble traversé de folie et rigole. Son habit est noir. En un instant il disparaît. Tu te retrouves seul sur ce pont. Un air glacial te traverse. De dessous le pont, s'élève une mélodie ou peut être des cris... Tu te penches mais ne vois qu'un abyme sans fond, terrible et immense. C'est alors que dans ton dos tu sens une main qui te pousse violemment et te voilà tombant vers cet abîme, ce gouffre sans fin et au dessus de toi, tu





ne peux apercevoir que ce visage, cet homme en noir..... »

Le personnage se réveille sans avoir touché le fond.

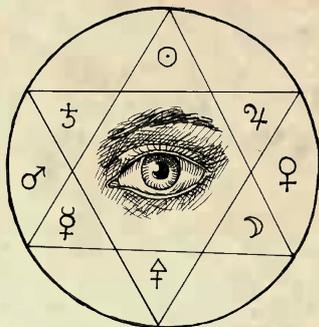
Rêve 2

« Tu erres dans la cité glaciale de Kadath. Tu t'enfonces dans un labyrinthe de rue dévoilant mille merveilles et mille monstruosités. Des temples abandonnés, des statues horribles... Te voilà arrivant vers un lieu que tout le monde semble éviter. Les personnes présentes souffrent toutes de difformités, de lésions cutanées, la lèpre peut être ou toutes autres maladies affaiblissant le corps comme l'esprit. Des esprits malades, des corps malades... Dans ces lieux ne règnent qu'une odeur de mort et une chaleur incroyable. Là où la cité n'est que froid et glace, ici il fait chaud, trop chaud... Tu aperçois

alors une foule se lever face à l'arrivée d'un homme. Il porte de grands vêtements de style arabe et semble accompagné d'un être terrible au faciès hyperboréen. Un être immense fait de chair et d'os mais sa peau est recouverte de milliers de glyphes ou d'écritures, tu ne saurais le dire. L'homme approche vient vers toi, son compagnon silencieux derrière lui. Il tend un doigt vers toi et hurle : « Toi qui vient ici sache que là se trouve ta dernière demeure ! » Puis tous les visages malades se tournent vers toi et leurs corps emplis de frénésie se ruent sur toi : « Manger ! » disent-ils d'un ton avide ! La dernière scène que tu vois est ton corps décharné servant de repas à ces créatures humanoïdes... Tu ne ressens aucune douleur aucune crainte, juste de la pitié et dans le regard de cet homme à l'accoutrement Moyen-oriental, coulent des larmes. En silence, il pleure. »



Le repas des Morts-vivants



Voilà qui ne devrait pas les rassurer pour la suite de leurs aventures. Était-ce un rêve ou la réalité ? Le matin ils leurs restent quelques sensations étranges mais n'occasionne aucun test de santé mentale.

En descendant à l'auberge, ils peuvent interroger le tavernier grand, costaud, avec une très belle moustache enroulée.

Note aux Maître des Arcanes :

À propos de la nuit, le lotus fait parfois avoir de doux et beaux rêves et parfois mets en lumière certaines ombres...

Le Saigneur du Lazareth

L'Éminence du Saigneur est à l'Est. L'aubergiste décourage les Investigateurs d'y aller :

« Un lieu maudit, le lieu des malades et l'on raconte que celui qui en est à la tête : le Saigneur, est accompagné d'un être terrible et froid. Il vaut mieux l'éviter. Mais si vous devez y aller alors autant prendre une bonne bouteille d'alcool, des vêtements pauvres et quelques tissus pour passer inaperçus. »

Pour ce qui est des vêtements, il leur donnera une petit adresse un certains Herman dans les rues plus haut du quartier Sud.

Quand ils sortiront les aventuriers seront pris en filature par deux

assassins de Nyarlatotep : le premier sur les toits sautant de maison en maison très discrètement et l'autre de façon un peu moins discrète.

La boutique se situe dans une ruelle et l'espion qui les suit les attaquera avec sa lame noire portant l'emblème du Pharaon Noir. Il est agile. et son acolyte observera des toits. Imaginez un quartier médiéval fait de petites ruelles sombres. L'homme se rue sur eux et en blessera un puis une fois son méfait commit, lâchera :

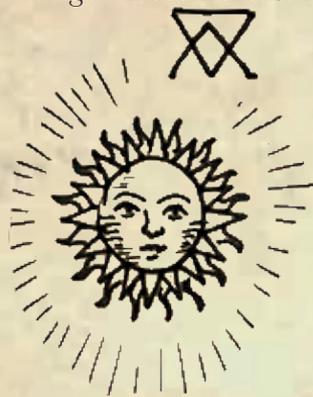
« Notre maître vous a prévenu ! »

Par un test en vigilance ils pourront appréhender le danger, courir se mettre à l'abri ou l'affronter. Mais ce dernier fuira au premier sang versé. Il est rapide et agile et les joueurs aura surement le dessus sur l'un ou l'autre. Il ciblera le moins agile des joueurs, sans toutefois le tuer.

La boutique est tenu par un certains Herman et ce dernier leur fera un petit prix si ils mentionnent l'aubergiste de la taverne, un grand ami à lui. Ils n'apprendront pas son nom pour autant.

L'homme leur donnera de quoi s'affubler de tissus et se « camoufler » aux yeux des malades. Aller à l'Éminence du Saigneur est assez facile. Une petite description des lieux s'impose. Tout d'abord en pénétrant en ces lieux il fait extrêmement chaud





et la température ne descend jamais en dessous de 30 degrés alors que le reste de la ville se trouve plutôt sous un froid polaire.

L'Éminence est constituée de vieux bâtiments dans les tons grisâtres et le tout sent la mort, la maladie et parfois le sang. Tout en haut de cette dernière se trouve le pilori des rêveurs. C'est là que le Saigneur empale les rêveurs ou plutôt leurs têtes, que des corbeaux viennent picorer, commençant par les yeux. Le Saigneur les égorge en premier.

La fontaine d'Ambre, située à l'Ouest, y coule continuellement de l'ambre liquide et tout à côté se tient la Tour du Saigneur, là où il se retire pour étudier et écrire. Cette tour au toit plat sert d'aire d'atterrissage pour des Shantaks. Ils sont élevés au sous sol et une colonne d'air remonte jusqu'au sommet de la tour pour les laisser sortir une fois adulte. L'escalier menant chez le Saigneur est jonché de cadavres laissés à même le sol, vestiges de temps anciens. Il n'est pas rare qu'un ou deux squelettes se réveillent. La tour est fermée par une très imposante porte de bronze et seule une autre porte accessible se situe sur le balcon au premier étage.

La Cité sans Nom est une auberge du vieux quartier où l'on sert de la semoule rehaussée d'un potage de légumes.

Le souk des horreurs est un marché où l'on vend ce qui peut se trouver de pire en Kadath, poisons violents, organes d'animaux et humains, parchemins en peau humaine, bougie à la graisse douteuse, etc. Peu de personnes achètent en ces lieux.

La grande pyramide noire, immanquable quand on pénètre dans cette Éminence est érigée sur plusieurs salles dont la salle au trésor actuellement vide, la salle du roi ornée des attributs de Thot et sa représentation omniprésente, ainsi que plusieurs salles des serviteurs dont une où sont entreposées les momies de quelques prêtres du peuple serpent.

Il ne fait pas bon s'y endormir ou s'y perdre. Trop de temps passé en ces lieux éveillent des rêves terribles sans doute envoyés par les Anciens.

Si les Investigateurs interrogent un peu les habitants ils apprendront que le Saigneur du Lazareth n'a pas été vu depuis longtemps. Personne n'ose s'aventurer jusqu'à sa tour car on la dit maudite.

Ils peuvent essayer de pénétrer la Tour du Saigneur. Par une grande porte de bronze qui en garde l'entrée. Elle s'ouvre sur un escalier avec en son centre un passage qui va du sous sol à l'étage : le passage des Shantaks. Plusieurs pièces se trouvent le long de cet escalier jusqu'au deuxième







étage, chambre du Saigneur et maître des lieux. Il est absent actuellement. La porte du second étage (sa chambre) ne s'ouvre que sur son commandement. C'est une fermeture « magique ». L'escalier est jonché de morts et de squelettes. Quatre d'entre-eux se réveilleront en arrivant au premier étage. Ils encercleront alors les personnages et le combat sera inévitable. Une fois abattus, ils retombent au sol. Sur le parcours du second étage gisent deux cadavres (voir zombie) qui se réveillent et les attaquent. Ils peuvent fuir jusqu'au second étage mais la porte sera fermée. Ils pourront voir un Shantak passé lors de leur montée. Les pièces du premier étage recèlent plusieurs livres tous écrits en langue arabe : des livres de magie assurément car remplis de symboles.

Au sous sol, cinq dresseurs et éleveurs de Shantaks travaillent dans un lieu humide. Comme tout les habitants des lieux ils semblent plus moribonds. Ils peuvent leur donner des informations sur le Saigneur. Dès leur venue dans les lieux les Shantaks s'excitent et essaient de les dévorer. La pierre des anciens permet de les tenir en respect. Les dresseurs ne comprendront pas trop mais si les Investigateurs lancent leur oraison à Inquanok alors les Shantaks plieront le col face à eux en signe de soumission. Voilà le meilleur moyen d'amadouer les dresseurs.

Voici ce qu'ils apprendront :

« Le saigneur n'est pas là. Il est absent actuellement. »

Sur un test de persuasion réussi avec bonus ils apprendront que :

« Il est parti rendre visite à un herboriste semble-t-il... Il sera de retour demain. » et les inviteront à revenir demain.

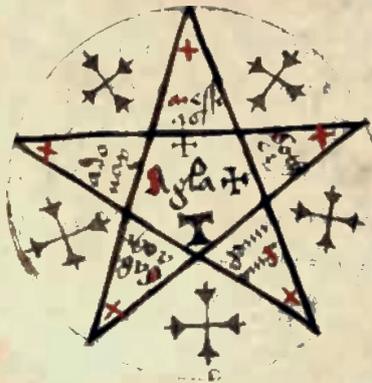
De retour à l'auberge, le Maître des arcanes improvisera ; si ils discutent avec l'aubergiste de ce qui leur est arrivés en allant chez son ami, alors il les munira d'arme pour se défendre. Un cimenterre, un arc et 10 flèches ainsi qu'un revolver 6 coups avec 6 balles.

« Il appartenait à un homme venu ici il y a bien longtemps... Randolph Carter. »

Le lendemain matin ils pourront repartir vers l'Éminence du Saigneur. En rentrant dans l'Éminence ils seront assaillis par les deux assassins. L'un tire à l'arbalète l'autre les attaquent frontalement.

Le combat fera fuir les passants et certains resteront assistés à l'altercation tout en pariant sur les vainqueurs. Un carreau d'arbalète ou une balle perdue peut tuer un spectateur... Cette fois ils ne partiront pas et se battront jusqu'à la mort quitte à les poursuivre dans la ville. Improviser le combat. Quand





ils meurent ils peuvent récupérer leurs vêtements et leurs armes et des hommes débarqueront rapidement pour emporter leur corps pour la viande ou enter dans la composition d'ingrédients pour de sombres potions.

Les voilà de retour à la Tour du Saigneur. À leur arrivée devant la porte cette dernière s'ouvrira devant eux comme par enchantement.

Le Saigneur les attends, semble-t-il. Les morts dans les escaliers ne se relèveront plus. Il semble y avoir un peu de lumière provenant du second étage.

À leur entrée dans la pièce du Saigneur ils apercevront ce dernier penché sur un beau bureau finement décoré. L'homme arbore les traits du peuple arabe. Peau mat, vêtements amples de tissus noirs et bleus. À côté de lui se tient une créature étrange, un homme immense aux allures hyperboréennes, grand, musclé, yeux saillants. L'homme ne dit mot et ressemble à une montagne. Son corps à demi-nu est recouvert d'étranges cicatrices. En s'approchant et par un test de Perception réussi ils verront qu'il ne s'agit pas de cicatrices mais d'une écriture et l'homme en est recouvert de la tête aux pieds. Pire encore, ils verront se former des lettres sur le corps de l'hyperboréen. Du sang coulera... Le regard de cet être est

terrifiant pour quiconque le regarde dans les yeux. Il reste silencieux tout du long.

« Entrez visiteurs, je vous attendais. »

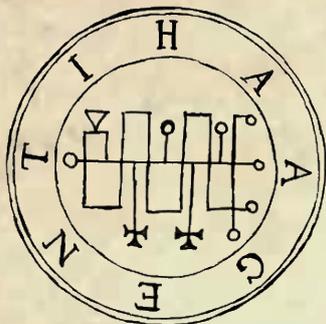
L'homme paraît sans âge et si les Investigateurs sont attentifs ils remarqueront le regard, mélange de crainte et de respect de l'homme pour cette étrange créature immobile à ses côtés.

« Pourquoi désirez vous vous entretenir avec moi ? »

Une fois la réponse obtenu il se lèvera, viendra vers eux, la créature toujours derrière lui, le suivant de quelques pas. Et toujours ce regard noir qui fait frissonner. En regardant



Le Saigneur



l'hyperboréen de plus près ils verront une écriture arabe. La chose est un immense manuscrit de chairs.

Si l'un des Investigateurs voient cela l'arabe fera un signe de la tête et dira : « je vois que vous comprenez vite ». Il regardera froidement la créature prêt de lui et lui donnera l'ordre, sèchement, de rester ici. La créature ne répond pas et reste plantée là. Par un test de Psychologie ils s'apercevront que la voie de l'homme était emprunte d'un peu de crainte.
« Venez avec moi nous discuterons à l'étage inférieur ».

Ce qu'il peut leur apprendre

L'hyperboréen est son péché. À une époque, il ne sait plus vraiment quand, il a passé un pacte... Avec qui ? Il ne sait plus... Il sait juste qu'il doit écrire.

Sa peau est recouvert de texte ayant attrait de vieilles divinités nommés Anciens et ce qu'il appellera des sortilèges ce que les Investigateurs cherchent, se trouve surement dessus.

Son nom il ne s'en souvient pas. Il est le Saigneur du Lazareth. C'est le nom qui lui est donné.

Il peut les aider mais à une condition. Pour pouvoir lire ses écrits il doit se souvenir. Et pour cela son apothicaire

a besoin d'une plante particulière pour créer une drogue : le lotus de Sinara disponible dans une cité éponyme située au Sud. Comment s'y rendre ? Les Shantaks peuvent les y mener. Ils devront faire une halte pour ne pas épuiser leur monture.

« Demandez leur de vous conduire à Vornai et repartez le lendemain pour Sinara. Mais avant cela préparez vous bien ».

Voilà nos Investigateurs en quête du lotus pour cet arabe...

Voici la fin de l'acte 1. L'acte 2 les conduire vers Vornai et Sinara pour y trouver le fameux Lotus.

Acte 2

En revenant dans leur gîte, l'aubergiste leur donnera un courrier. Il lui a été laissé par un jeune garçon et ne ment pas.

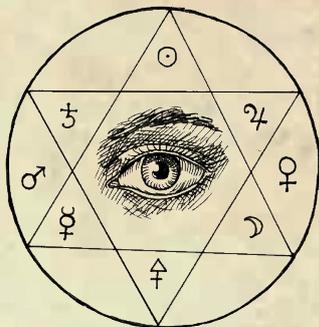
Le contenu est manuscrit, écrit en lettre de sang et le parchemin est de peau humaine.

Note au Maître du Jeu :

Jouez avec les motivations profondes de vos investigateurs, lorsqu'il liront le passage concernant ce que Nyarlatotep leur promet.

Le tout est signé d'un grand N rouge sang. Voici le deuxième contrat





Très chers Vous

Je vois, avec grand plaisir, que vous avez fait la rencontre de mes hommes et que vous avez eu raison d'eux. Quel dommage d'engager un si piètre personnel. Le bon, est si rare de nos jours. Vous me semblez entêtés dans votre quête sans en mesurer les risques. Cet homme, fou, que vous avez été voir ne vous apprendra rien et ne pourra que vous mener à votre perte. Je possède un pouvoir bien plus grand que lui et pourrez, si vous l'acceptez, bien sûr, vous offrir tout ce dont vous rêvez : gloire, richesse, reconnaissance artistique. Pour cela rien de plus simple, renoncez à ceux qui vous est cher, le plus cher dans votre monde et vous vivrez éternellement dans celui-ci. Vos œuvres, votre gloire sera grandiose et chanteront les louanges des dieux.

J'attends une réponse rapide de votre part et n'oubliez pas mes chers, qui n'écrit mot consent.

Votre dévoué,

N

proposé par Nyarlatotep. S'ils acceptent un autre courrier arrivera quelques jours plus tard les conviant au château d'onyx pour y rencontrer Nyarlatotep en personne. Il leur fera oublier leur vie terrestre d'un claquement de doigt et obtiendront en retour ce qu'ils ont demandé et deviendront des pnjs de Kadath...

Sinon, ils peuvent écrire une lettre, la déposer à l'aubergiste et un gamin à la peau mat viendra la chercher dans la journée. Si vos Investigateurs suivent l'enfant ils verront ce dernier s'aventurer en direction du château d'Onyx et y pénétrer par le pont. La porte leur est cependant fermée.

Voici nos personnages se préparant à un grand voyage vers Vornai. Ils peuvent utiliser les Shantaks à la Tour du Saigneur cela va de soit, à moins qu'ils décident de retourner par le pont des Artistes et parcourir quelques kilomètres avant d'en voir arriver d'autres.

Le vol pour Vornai se fera sans encombre, les Shantaks vont très vite. Il leur faudra atterrir avant la ville pour ne pas effrayer les locaux.

Lettre à remettre aux Investigateurs





Vornai est une ville fermière légèrement identique à Inquanok, l'onyx y est cependant bien moins présente.

Le mur d'enceinte comporte huit portes d'accès toutes gardées par plusieurs hommes. Dans cette ville ils y verront aussi de grands dômes, des temples, etc. Le maire de la ville, Qorth ne prends jamais de décision sans rencontrer au préalable ses cinq augures. Ce dernier est au courant de la venue des Investigateurs sur leurs montures volantes et peine arrivés en ville ils seront arrêtés par les hommes de la milice à la porte de Vornai pour être ensuite mené au palais du maire. Dans une salle ils seront accueillis par le maire en personne. Malgré une arrivée des plus étranges, ce dernier leur sourit et de toute évidence ne leur

veut aucun mal. Un repas chaud leur est servi, tout y est très bon : viande de Yak, vin de lune, fruits étranges et champignons phosphorescents, entre autre.

Ils pourront apprendre plusieurs choses de la religion de Vornai. Tout comme à Inquanok ils prient N'Tse-Kaamb. Ici s'arrête la route commerciale d'Inquanok. La déesse est souvent représentée par un bouclier et une lance.

Les Augures veulent rencontrer nos Investigateurs. Le maire les mènera à eux en fin de journée, dans un temple. Chaque représentation est celle de la déesse et sur son bouclier semble se dessiner le signe des Anciens : une grande femme recouverte d'un casque de métal tenant une lance et



Maigre Bête de la Nuit





combattant des créatures aux formes tentaculaires.

damnées, oh oui ! Vos âmes seront damnées, damnées... »

La salle des Augures se situe à l'étage du temple. La porte est fermée et le maire leur demandera de rentrer seul dans cette pièce. Quand ils ouvrent la porte un vent glacial leur cingle le visage, puis des torches s'allument avec au centre de la pièce, entre des piliers semblant tout droit sortir de la Grèce antique, cinq formes féminines drapées allongées au sol. Quand ils pénétreront le cercle, ces dernières se lèveront dans une rapidité étonnante, dévoilant leur effrayant aspect : elles n'ont pas d'yeux et tel de grands spectres elles s'approcheront des Investigateurs et parleront d'une voix à la fois froide et fantomatique. Le Maître du Jeu demande un test de Santé Mentale à chaque joueurs.

« Vous voilà, enfants de la Terre. Vous voilà enfin (répétera une seconde Augure) ! Oui vous voilà (entonneront les cinq). Nous vous attendions, oh oui ! Nous vous attendions (toujours une deuxième voix), nous vous attendions (chœur des cinq). Prenez place, oh oui prenez place, prenez place (toujours selon le même principe). »

Au centre, se dresse un autel ou plutôt une vasque contenant une eau limpide et glacée.

« Ceci est le miroir des Augures, oh oui ceci est le miroir des augures, le miroir des Augures. Vos âmes seront

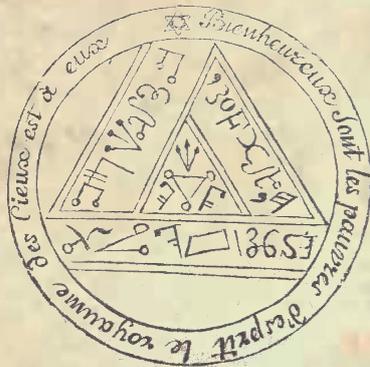
Une vision prend forme dans l'eau celle d'un homme en noir arpentant les pièces d'un château aux constructions couleurs anthracite. Cet être porte en lui quelque chose d'extrêmement malfaisant et sous leurs yeux ils voient une scène les représentant et l'homme en noir se contorsionner pour prendre la forme d'une créature tentaculaire terrible et aveugle.

« Il est leur messager, oh oui leur message... messager. On le nomme Nyarlatotep, On le nomme Nyarlatotep, Nyarlatotep... »

Les torches s'éteignent à ce nom puis se rallument soudainement.

« Longues seront vos épreuves et le voyage qui vous ramènera chez vous voyageurs. Longues seront





vos épreuves et le voyage qui vous ramènera chez vous. Notre Déesse vous a vu, notre Déesse peut vous aider... Notre Déesse vous a vu, notre Déesse peut vous aider, vous aider. Quand le fou amnésique aura retrouvé la mémoire demandez lui ! Quand le fou amnésique aura retrouvé la mémoire demandez lui, demandez lui. Il vous indiquera le chemin de la foi, la seule qui peut vous sauver voyageur, il vous indiquera le chemin de la foi, la seule qui peut vous sauver voyageur, vous sauver voyageur. Maintenant partez, accomplissez votre tâche pour Inquanok, maintenant partez, accomplissez votre tâche pour Inquanok, Inquanok ! Et attention voyageurs à la tentation, le Roi Noir est perfide... Perfide est le Roi Noir (en chœur).»

Les cinq femmes s'arrêtent et tombent au sol. Il ne reste d'elle que des squelettes à terre, des squelettes drapés.

Le maire les retrouvera dehors. En sortant il gagne chacun 2 points d'équilibre mental (pour Cthulhu Gumshoe). Le premier Magistrat leur offrira l'hospitalité pour la nuit et le lendemain ils seront conduits jusqu'aux remparts de la ville. Leurs montures les attendent impassibles. Le maire aura pris soin de les nourrir et leur offrira de la nourriture pour 3 jours de voyage, une bouteille de vin

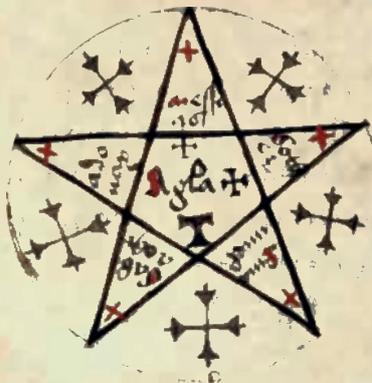
de Lune ainsi qu'un glaive portant le nom de la déesse N'Tse-Kaambl.

L'objet augmente les dégâts portés aux Grands Anciens de +2 et donne un malus de -1 à son utilisation (système Cthulhu Gumshoe) car lourd.

Les voici repartis pour le pays de Sinara. Ils traverseront les océans, une pluie battante tombera sur eux et Nyarlatotep leur a envoyé une petite réjouissance. Quand le soleil pointera le bout de son nez, qu'ils verront la terre devant eux, par un test de Vigilance réussi ils verront des formes ailées s'approcher d'eux, chevauchées par des êtres à la peau mate, recouverts d'habits sombres. Ils sont au nombre équivalent à ceux du groupe de vos investigateurs.

Il s'agit de larves extraterrestres au service du Pharaon noir et des Grands Anciens, des formes fantasmagoriques ailées et tentaculaires, aveugles, possédant huit pattes. Un mélange d'araignée, de ver difforme et de poulpe... Un test de Santé mentale est requis. Les cavaliers possèdent tous une arbalète et s'en serviront pour attaquer les joueurs. Les pointes de leurs flèches sont empoisonnées. Elles offrent un bonus de +1 aux dégâts et chaque fois qu'elles touchent un joueur, il doit lancer un test d'Endurance ou se retrouver empoisonné. C'est un poison lent et terrible qui les mènera





droit à la mort. Heureusement pour eux un apothicaire de renom vit à Sinara. Dans un premier temps le venin les rendra aveugle puis chacun de leur sens sera atrophié. Une fois le dernier sens perdu ils mourront dans d'atroces douleurs. Chaque jour qui passe verra un sens disparaître différent pour chaque Investigateur.

Improviser les combats aériens et les tests adéquats. Les chasseurs sont là pour assassiner nos personnages et ils ne renonceront pas. Imaginez une course poursuite au dessus des eaux, entres les rochers de la cotes... Les Shantaks n'iront pas plus loin que l'orée de Sinara, les températures sont trop extrême pour eux, car habitués au froid.

Ils les déposeront et repartiront vers la mer où se dresse une île. Quand ils seront prêts et proches de Sinara, alors les Investigateurs pourront, à l'aide de leur incantation les appeler. Mais pour le moment ils doivent s'occuper de leur quête.

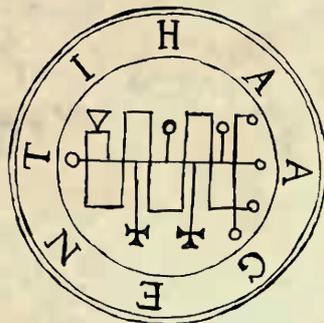
Sinara évoque les couleurs du Moyen Orient avec des bâtiments de marbres taillés évoquant de grandes tentes et des pavillons ondulant au grès des vents. La cité est de couleurs chaudes. Les habitants sont tous sympathiques, joyeux et plein d'entrain et prendront plaisir à aider nos personnages, ce qui devrait les changer. Sur ces terres, Nyarlatotep n'a aucune emprise

mais d'autres dangers les attendent. À Sinara ils peuvent trouver des vêtements appropriés car leur tenue de peau leur semblera bien trop chaude. Les habitants sont ravis de leur montrer leurs plus belles étoffes. S'ils cherchent un apothicaire les citadins seront ravis de leur indiquer Lanza Sanfi. L'homme est au centre de la cité. Ils verront des dromadaires en grand nombre. Aux terrasses les commerçants servent une boisson très aromatisée faisant penser à un thé à la menthe.

Lanza Sanfi est un homme généreux et bon d'une quarantaine d'année peau mat et airs joyeux ; il accueillera avec joie nos personnages soit pour les soigner soit pour les renseigner sur le fameux Lotus de Sinara. Tout Investigateur empoisonné mettra deux jours à s'en remettre. Sanfi leur donnera un amalgame de tisane pendant la journée, certaines acceptables et d'autres incroyablement amères. Il sait où trouver le fameux lotus et surtout son utilisation. Il est très précieux et ne pousse pas chaque année. On le trouve au bord des oasis, généralement lieu de vie de certaines tribus nomades...

Il pourra indiquer que les oasis sont situées au Sud en plein désert et que ce dernier regorge de dangers entres autres les serpents venimeux et autres scorpions. Il mettra à disposition son chez lui pour les accueillir, si





nos Investigateur se sont montrés aimables. Lanza leur fournira de quoi manger : galettes de céréales, semoules et légumes secs mais fera payer le nécessaire antipoison (6 utilisations). Il leur dira aussi de s'équiper de tentes et de chameaux pour leur périple. Ils apprendront ainsi à chevaucher ces créatures à bosse. Un guide pourra les accompagner s'ils payent bien. Ils peuvent s'équiper de gourdes, de couvertures, de tentes, de cordes et de briquets aussi.

Le voyage durera 6 jours et sera arasant entre chaleur, fatigue et mauvaises rencontres...

Jour 1

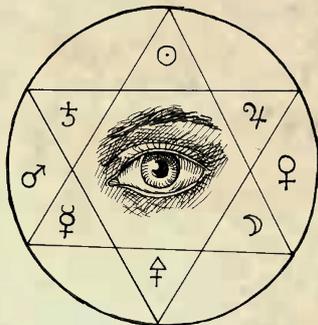
La journée est longue et difficile même avec un guide. La température du désert est terrible et le soir venu elle descend en flèche sous les zéros degrés. Le paysage est une suite de dunes et d'herbes sèches. Parfois une piste caillouteuse balayée par un vent léger, traverse les dunes.

Le soir venu ils monteront un campement. Un test de Vigilance sera alors demandé aux joueurs restant éveillé prêt du feu pour éviter qu'un serpent venimeux tente de pénétrer les couvertures de l'un des endormis. Le serpent est venimeux et une morsure peut paralyser un personnage durant deux jours, réduit à un avec utilisation de l'anti poison.

Jour 2

Le deuxième jour ils arriveront à une oasis. Un peuple nomade y est installés sous de grandes tentes et ces derniers leur offriront de l'eau et des boissons et partageront un bon repas. Dans cet oasis ils ne découvriront pas le fameux lotus de Sinara. Selon les membres de la tribu, plus au Sud cela est possible. Cependant, sur un test de Persuasion réussi, il leur faudra faire très attention dans leur avancée car il existe des sables mouvants...





Jour 3

Le voyage deviendra difficile sous cette chaleur et une tempête de sable semble leur arriver droit dessus. Ils devront se mettre à l'abri derrière une dune et se couvrir le visage. Elle arrive très vite sur eux et si les aventuriers décident de continuer leur avancée, ils seront pris dedans et ne pourront s'y préparer ce qui fera subir de sérieux dégâts à leur monture avec un test de Survie pour tout cela.

Jour 4

La journée est assez tranquille mais ils doivent opérer des tests de Perception/Vigilance pour ne pas pénétrer dans une zone d'ensevelissement. Si ils échouent au test, l'un des dromadaires est pris dans le sable et s'enfonce. Il est très compliqué de le sortir de là et cela demandera des tests de Survie et de Force. Attention à votre Investigateur aussi cela va de soit. Le cavalier est dans le même cas que son animal et descendre de sa monture le fera s'enfoncer dans le sable sans pouvoir en sortir ; plus il s'agit (test Santé Mentale) plus vite il s'enfoncera ce qui mettra les joueurs en stress, pour le plus grand plaisir du Maître des Arcanes.

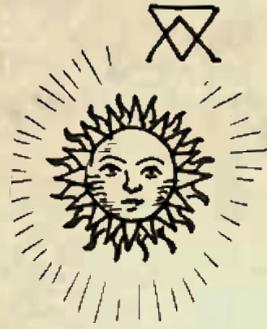
Jour 5

L'un des investigateurs voient une oasis, un mirage au milieu de la journée consécutif à la fatigue, le choc de la veille doublés par la chaleur... Sur un test raté de Volonté il forcera le pas de son animal vers cette oasis pour se rendre compte trop tard qu'il s'agit d'un mirage. Malheureusement pour lui là où elle doit se trouver est l'antre d'un ver des sables, une créature énorme qui soulève le sable et mesure une vingtaine de mètres de long (imaginez celui de Dune en plus petit) et remontant à la surface pour se nourrir de sa proie. Sa gueule béante possède de grandes dents tranchantes. Il se nourrira sûrement d'un animal si besoin est et lâchera les autres proies potentiels pour s'enfoncer avec elle dans les profondeurs. La créature ne peut être blessée que lorsqu'elle sort sa gueule hors du sable. Il faudra deux blessures pour qu'elles s'enfoncent sous terre. Elle ne peut être blessée qu'au niveau de sa gueule, le restant de son corps étant une grosse carapace cuirassée.

Jour 6

Un oasis au loin. Peut être est-ce un mirage ? Faites planer le doute. On aperçoit des tentes au bord de l'eau mais il ne s'agit aucunement d'un mirage cette fois ci. Plusieurs maisons





de toile sont installées autour de l'oasis avec des femmes et des hommes. Les autochtones les convieront à rentrer sous la tente et à rencontrer leur patriarche : Emed Gezel, un sage du désert à la peau sombre, aux yeux quasi vitreux mais dont émane de sa personne une certaine forme de sagesse. L'oasis ne contient pas de lotus de Sinara. Le dernier qui fut cueilli est en leur possession. Il faudra convaincre le vénérable homme de leur céder et cela se monnaie. Les Investigateurs devront soit laissés un de leurs animaux soit un objet en leur possession. Il sera très intéressé si l'un d'eux possède une arme à feu.

Note au Maître des Arcanes : Narrez une ellipse pour le chemin de retour qui se passera sans encombre ou sera plus long que prévu. Des tests de survie permettent de s'orienter si leur guide est mort ou reste au campement (s'ils décident de laisser une monture ce dernier leur demandera d'envoyer quelqu'un le chercher).

À Sinara ils pourront se ressourcer chez leur ami apothicaire ou trouver une bonne auberge. Ensuite ils repartiront le lendemain (ou selon leur volonté pour Kadath. Ils pourront de nouveaux faire une pause à Vornai si les Shantaks leur demandent.

Sur le chemin de retour Nyarlatotep ne viendra pas les « embêter ». Leur arrivée à Kadath se fera sous un froid intense. Il règne en ville une

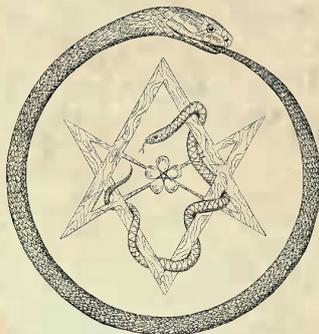
atmosphère particulière comme si une ombre s'étendait sur la ville. Les rues sont plus silencieuses, les gens moins loquaces. Ils peuvent atterrir sur la Tour du Saigneur du Lazareth si ils le désirent.

Le Saigneur les mènera encore au premier étage pour leur parler laissant son « péché » au second. Il y a toujours cette crainte dans le ton de sa voix. Il les remerciera pour le Lotus et fera appeler son apothicaire à sa tour. Il demandera que les Investigateurs lui laissent une journée entière. Une fois qu'il aura bu sa drogue alors il pourra leur répondre.

Nos aventuriers vont ainsi pouvoir retourner à leur auberge où les attendent encore un courrier (lettre à remettre page 21).

Cette fois ci il ne les préviendra pas « qui n'écrit mots consent ». Mais pour lui cela est toujours le cas. Si vos Investigateurs ne réagissent pas à cela n'hésitez pas à faire intervenir votre aubergiste qui leur demandera s'il doit apporter réponse à leur courrier. Dans le cas où vos Investigateurs répondraient favorablement décrivez leur invitation au Château d'Onyx, la rencontre avec le Pharaon Noir et le cadeau qu'il leur fait. Malheureusement pour eux cette connaissance est si immense que leur esprit vacillera. Les secrets de l'univers leur seront effectivement accessibles mais leur esprit n'est pas prêt à recevoir cela. Ils se retrouveront alors





Chers Votés,

*Déjà vous êtes plein de surprises. Comment refuser la gloire, la fortune (et tout autre motivation liée aux investigateurs). Je vous ai offert l'éternité et pourtant vous l'avez refusé. Laissez-moi donc vous faire une dernière offre..... Venez à moi chanter mes louanges et je vous offrirai les secrets de ce monde et de tous les mondes... La vérité derrière le voile, les mystères de l'univers, de la vie... La connaissance de tout. Vous deviendrez tel des Dieux...
Votre dévoué*

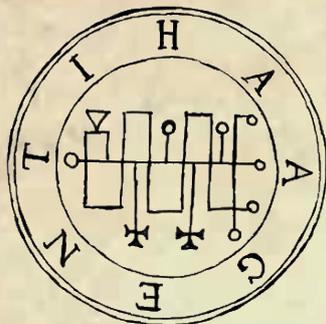
N

à Kadath sous forme humaine, celle de leur enfance, une éminence créé spécialement pour eux, ressemblant à leur monde. Ils vivront éternellement sous cette forme dans ce monde, sans se souvenir de quoique ce soit.

Lettre à remettre aux Investigateurs

Voici la fin de l'acte 2.





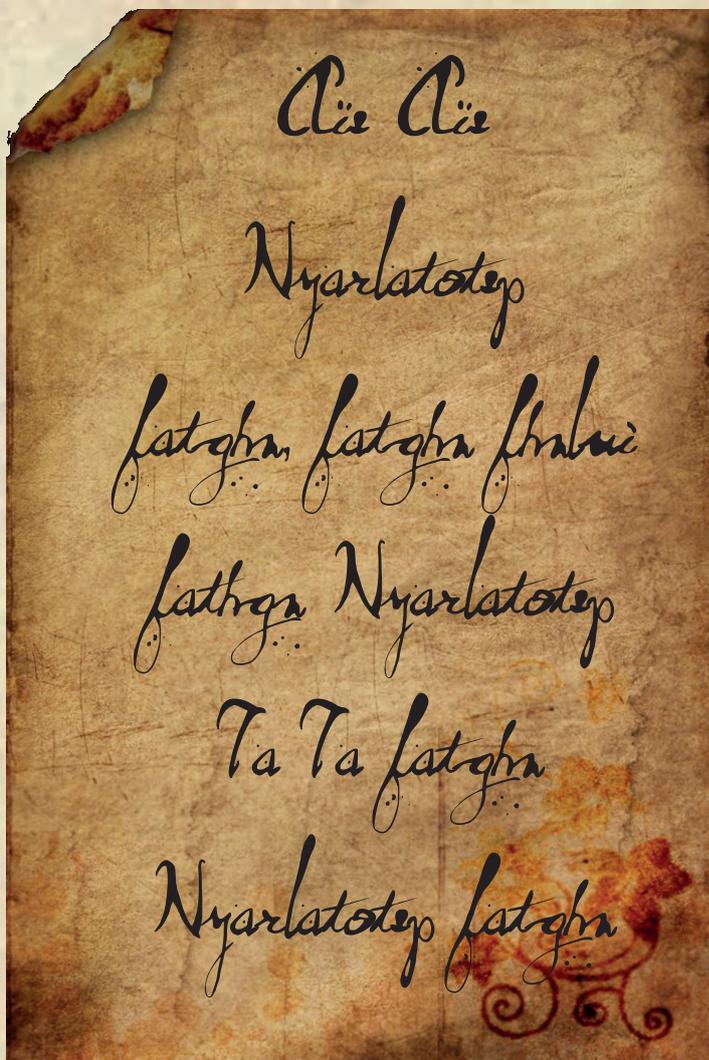
Acte 3

Voici ce que pourra leur dire l'arabe fou le lendemain. Il a ingéré sa drogue et son regard a changé. Il se souvient de qui il est et d'où il vient. Il se nomme Abdul Al Azred et l'hyperboréen est son péché pour avoir voulu chercher le savoir et la connaissance à une époque ancienne. Son œuvre est bientôt terminée et il sait qu'il existe dans le monde de l'éveil un livre à peau humaine. Ils ne doivent jamais s'en approcher de peur de perdre la raison et devenir fou. Ce livre peut ouvrir des portes vers d'autres mondes terribles et appeler le pouvoir des Grands Anciens. Il a écrit sur un papier la formule permettant de soustraire les Shantaks au pouvoir de Nyarlatotep et de rendre libres ses créatures. Il va de soit que cela ne va pas plaire au Pharaon Noir de perdre de précieux serviteurs. Al Azred leur donnera le sort sur un parchemin de peau humaine.

Délier les serviteurs d'un grand ancien. (Système Cthulhu Gumshoe) Pour réussir ce sort ils devront dépenser un total de 10 points d'équilibre mentale (à répartir entres eux s'ils font l'invocation à plusieurs). Ils doivent avoir un Shantak auprès d'eux et en sacrifier un (ce qui occasionne aussi un test de Santé Mentale) puis réussir un jet d'Équilibre Mental à 8 ou perdre

3 points de Santé Mentale tout en récitant l'horrible formule.

Il fera installer un autel au sous sol pour lancer le sort et demandera à ses dresseurs d'enchaîner un jeune Shantak pour le rituel. Puis il les laissera réaliser le rituel... Une fois les premiers mots incantés un orage se prépare, le ciel se couvre, puis des éclairs de plus en plus fort avec au sein de ces derniers une voix terrible et horrifique comme semblant avertir les investigateurs, éructe au milieu d'un vent semblant se former et tourner autour d'eux.



Le parchemin de rituel





La masse d'air tournoyante sombre murmure des paroles terribles imprononçables. La présence du Grand Ancien se fait sentir et une fois le Shantak tué et la formule incantée le vent disparaîtra.

Voici une bonne chose de faite pour nos Investigateurs. Pour ce qui est de la suite ils doivent en apprendre davantage auprès de l'arabe fou. Pour pénétrer le Château d'Onyx et y trouver le moyen de rentrer chez eux ils doivent trouver la foi et prier la Déesse Très Ancienne. Pour cela, nos joueurs doivent se rendre au Mont N Granek où il est dit que tout mortel voyant le mont ne peut que contempler les Dieux Très Anciens et les révéler. Là bas ils la prieront et si leurs prières sont emplies de beauté et de droiture, alors la Déesse leur portera secours dans leur quête. Le Château d'Onyx était anciennement leur demeure mais depuis quelques temps il est devenu celle de Nyarlatotep. Il attend patiemment que les rêveurs croient aux Grands Anciens pour que ces derniers s'emparent du château et des Contrées du Rêve. Ils devront certainement l'affronter à cette occasion... Mais rien n'est sur.

Le Mont N Granek

Pour se rendre au Mont N Granek ils doivent trouver le bateau du roi Kuranès. Ce dernier se situe à l'Est

de la ville. L'embarcation va leur permettre de traverser Kadath et de voir certaines choses intéressantes comme la statue du Guide de la Voie Sinueuse, représentant une belle femme, en tout cas elle devait l'être à l'époque car sa représentation a été très endommagée et souillée.

Ils arriveront ensuite par le Bosquet des Zoogs, de petites créatures semblables à des rats avec un faciès recouvert de petits tentacules. Ils verront aussi un immense bloc d'onyx dépasser. Les Zoogs peuvent les attaquer si ils traînent trop longtemps dans cet endroit et des curieux les suivront.

Note au Maître des Arcanes :

Pour la description complète de l'éminence de Kuranès je vous conseille de consulter le livre sur Kadath. Dans cette éminence ils trouveront une église anglicane, une fumerie de Thag, de grands jardins à l'anglaise, un château à la française, de grandes écuries et un embarcadère avec une montgolfière.

Le roi Kuranès est peu souvent en ces lieux préférant gérer la vie de Sérranian. Pour une fois il est présent dans son château avec plusieurs domestiques pour le servir. Le roi Kuranès a tout d'un parfait « British » : petite moustache, calme à l'anglaise, cheveux bien coiffés et un accent anglais. Le roi Kuranès est le





plus grand rêveur qui existe, le seul à être revenu de la cour d'Azatoth saint d'esprit. Il s'agit d'un homme simple et secret.

Il écouterait d'abord les Investigateurs et leur quête avant de leur répondre. Il peut mettre à disposition un aéronef pour se rendre au Mont N Granek. La route est longue et il fera un arrêt par Sérranian pour deux trois courses et reprendre les airs plus tard. Ils découvriront ainsi la ville dans les nuages. Mais pour la journée ils sont les bienvenus dans son château et peuvent se balader dans les jardins si ils le désirent voir se recueillir à l'église selon leur foi. Il les préviendra que le Mont N Granek est chargé de symboles et de foi. Il espère que leurs esprits sont fortement aiguisés pour affronter le Pharaon Noir car certains peuvent perdre la tête.

En tant que Maître du Jeu, vous improviserez la soirée, le repas servi autour de la grande table et la nuit. Ils feront chacun un rêve.

Rêve 1

Tu es dans une grande salle seul et perdu. Un homme vient te voir, portant des habits sombres et cachant son visage par un tissu. Il murmure des choses et t'invite à signer un papier. Un contrat par une plume. L'encre est du sang... Ils t'expliquent que là et là seul est ta rédemption et le salut de tes amis. Tu ne sais comment agir. C'est alors que tu vois ton ami

apparaître à tes côtés. Ce dernier te regarde froidement, sort une lame de sous son manteau et te poignarde froidement. Tu le regardes alors signer le contrat tandis que tu t'effondres au sol. La vision est terrible... Comment a-t-il pu ?

Le joueur se réveille en sueur et doit effectuer un test de Santé Mentale.

Rêve 2

Au sein d'une grande bibliothèque, tu recherches un livre. Il y en a un qui t'attire particulièrement ; il porte d'étranges symboles sur sa couverture. Tu le prends et un homme apparaît près de toi... « Bon choix » te dit-il. « Peut être devriez vous signer le formulaire d'emprunt ? » Il te tend une plume et un encrier rempli d'une encre rouge : du sang... Tu vois sa main se transformer et prendre l'apparence d'un appendice immonde et visqueux et de sous sa toge tu devines une forme se mouvant. Puis son visage change aussi et devient aveugle recouvert d'une coiffe terrible et noire... Mon serviteur vous aidera te dit-il, montrant ton ami qui arrive. Il tient un poignard d'une main tout dégoulinant de sang et de l'autre, une tête par ses cheveux. Tu reconnais ce visage, ces cheveux collés, c'est la tienne ! Tu hurles face au spectacle, essaie de t'enfuir mais il est trop tard. Tu sens le couteau sous ta gorge et le regard ricanant de ton ami qui te la tranche d'un coup sec.





Le joueur se réveille en sueur et doit effectuer un test de Santé Mentale.

La matinée les verra mal en point, choqué par les événements de la nuit. Le roi tentera de les rassurer leur



Le rêve

disant que le Roi Noir leur envoie des visions et qu'il ne faut pas y céder, puis il les mènera à l'embarcadère où ils verront un grand bateau drapé de six voiles sur quatre mats. Le navire flotte dans l'air. L'équipage est composé de marins sympathiques et tous affairés à préparer leur voyage : caisses de nourriture, fusils et munitions, cordage, etc. et recevront chacun une arme pour parer aux attaques de créatures volantes leur dira-t-on. Le bateau est composé de deux ponts et d'une cale, lieu de stockage des marchandises et dortoir des marins à l'aide de hamacs. C'est aussi dans la cale que se trouve la cuisine. Au

premier pont se trouvent leurs cabines et celle des officiers : capitaine et son second avec un salon pour manger et une pièce pour les cartes et qui sert de fumoir.

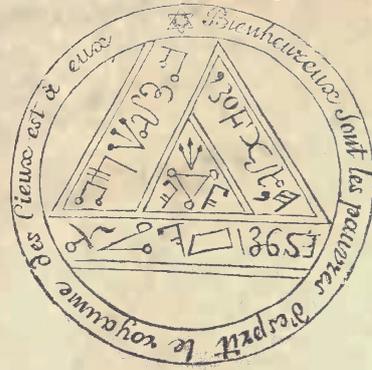
Sur le pont principal se trouvent les hommes chargés de diriger le bateau. Le capitaine ne tient pas la barre c'est un certain Mac Leod qui s'en occupe, un écossais aux airs revanchards. Il parle vite mais reste sympathique. Il sait manier le bateau comme personne puis viendra à leur rencontre le temps de larguer les amarres ; alors le bateau s'envolera dans les airs...

À l'attention du Maître du Jeu :

Improviser les deux jours de voyages vers Sérranian. Ils pourront apprendre que le vaisseau peut aussi traverser les couches supérieures pour se rendre en d'autres endroits comme la Lune et des informations sur le Roi qui est un grand homme : l'on raconte qu'il a été où peu d'homme n'ont jamais mis les pieds et revenu sain de corps et d'esprit ce qui est encore plus remarquable. Et si les marins s'avèrent loquaces ils apprendront que Randolph Carter est un grand ami du Roi Kuranès.

Deux jours après ils accosteront à Sérranian, une cité comme ils en verront peu, flottant dans les airs. Sérranian est bâtie de marbre et ceinte de fortes murailles toutes





équipées de puissants canons. La cité possède deux phares dont l'un illumine vers le bas. Au cœur de la ville un immense château la surplombe. Il est recouvert de bonze. Le roi Kuranès se rendra en son château, à la salle des Proclamations là où se joue la vie politique de la cité et où chaque décision est rendue publique. Il existe un manoir à l'anglaise, là où les Investigateurs seront conviés. Ils peuvent visiter la ville si le cœur leur en dit avec son musée des Contrées du Rêve. Le bâtiment possède aussi une vaste pièce dédiée aux gemmes de ces contrées, un lieu fabuleux et magnifique. Les auberges ont toutes un style à l'anglaise mêlé de fantastique ; on y sert du thé et aussi de la bière de très bonne facture.

Les voyageurs vont passer deux jours dans cette cité et le Maître des Arcanes devra remplir ces deux jours. Les bâtiments de marbres brillants, les dômes cuivrés, le musée et tout ce que l'on peut y trouver. La grande bibliothèque recelant de toutes les

informations sur ce qui se trouve dans le monde de l'éveil ou encore des Contrées du Rêve. Ils peuvent dégotés des informations sur la Déesse N'Tse Kaambl, Elle est la protectrice et grande combattante des Dieux Très Anciens et aussi la gardienne du Mont N Granek : un Mont sur lequel serait gravé le visage d'un Dieu Très Ancien. Une légende raconte qu'un trésor serait caché dans une île non loin... La chose est fausse et c'est encore une rumeur colportée par Nyarlatotep.

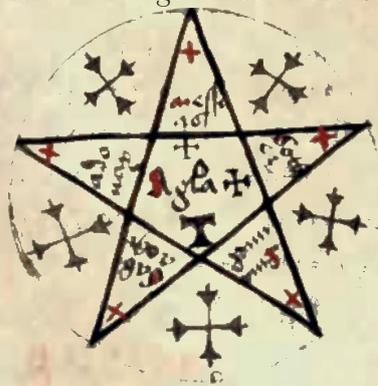
L'île renferme la tombe d'un vampire et quiconque la trouverait, l'éveillerait. Il est dit que ce jour là, signifierait la fin des Contrées du Rêve. Faites comprendre à vos joueurs que l'île est sans intérêt dans leur quête mais que c'est au pied du mont en voyant le visage qu'ils devront prier.

Deux jours passent et le roi Kuranès leur fait savoir qu'il est temps de reprendre la route pour se rendre sur N Granek. Le voyage durera deux jours. Encore une fois, Le Maître du



La cité de Serranian





Jeu Improvisera le premier jour, avec une météo pluvieuse, le mal de l'air peut être et quelques bourrasques assez fortes demandant un coup de main sur le pont ou quelques menus services bienvenus en cuisine, etc.

En milieu de la deuxième journée, le temps est toujours aussi exécrationnel : orage, vent, pluie et l'un des matelots perché sur la vigie hurlera « Bateau à bâbord ! » ; alors tout le monde sera sur le qui vive.

Ils verront s'approcher un bateau étrange et noir aux voiles déchirées, tel un navire fantôme. Le roi Kuranès fera manœuvrer son vaisseau jusqu'à s'apercevoir que le navire est plus rapide que le leur : l'abordage semble inévitable.

Le vaisseau ennemi se rapproche et l'équipage discernera des squelettes armés de haches, épées, cimenterres ainsi qu'un capitaine plus grand portant un uniforme de la Navy anglaise. Le roi Kuranès demandera aux marins de protéger nos amis mais si ceux-ci participent au combat, ils seront les bienvenus. Les deux bateaux se heurtent, des cordages sont lancés, des squelettes tombent sur le pont et se reforment, les fusils crachent, les épées s'entrechoquent et les marins morts-vivants cherchent à atteindre les Investigateurs. Le combat sera épique

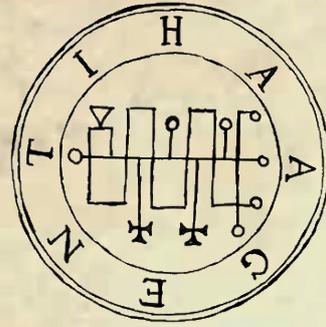
Les squelettes se recomposent après 10 rounds. Il faut tuer le capitaine pour que cela cesse. et ce dernier restera sur son vaisseau. Le navire se nomme le Princess Augusta.

Une fois l'affrontement terminé et le capitaine tué, le Princess Augusta s'effrite dans les airs et il leur faut trois rounds pour parvenir à revenir à bord avant qu'il disparaissent complètement.

Le soir le bateau du Roi Kuranès accoste au Mont N Granek. Un camp est monté et les Investigateurs auront tout le loisir de se balader. Le Mont est volcanique avec une végétation éparse. La face sculptée de la déité n'est vraiment visible que de jour. Il leur faudra marcher trois heures pour l'atteindre. Les hommes sont superstitieux en ces lieux. La nuit un vent semble murmurer des mots inaudibles mais peu rassurants... Au loin des bruits d'animaux ou peut être des cris déchirent la nuit.

Le lendemain matin ils pourront aller admirer le fameux visage après leurs trois heures de marche et une fois au pied de la montagne leurs yeux s'écarquilleront face au visage superbe et gigantesque de la représentation divine. Ils comprennent alors que les Dieux vivent en ces lieux des Contrées du Rêve et que leur mythe côté monde de l'éveil ne sont pas qu'une légende. Ces êtres fabuleux et titanesques





surveillent leur planète depuis ces Contrées. Les joueurs effectuent un test de Santé Mentale ou une perte de -6 pour Cthulhu Gumshoe. Vient alors le temps pour eux de prier la déesse. Laissez les se prosterner et vous faire part de leur prière. Face à ce rocher ils comprennent que leur demande peut être entendue si ils y mettent tout leur cœur et toute leur âme.

Note au Maître des Arcanes :

Selon leur prière donnez-leur un pourcentage puis lancer les dés en jouant sur ce pourcentage. Un échec et leur prière ne sera pas entendue ; ils devront recommencer et y mettre plus de foi... C'est une épreuve. Faites leur comprendre que là est leur unique solution pour affronter le Pharaon Noir car lui aussi est considéré comme un dieu. Sur une réussite, la Déesse se présentera à eux, toute drapée d'or et d'argent portant un bouclier et une lance :

« Je vous ai entendu, je connais votre quête et vous aiderais dans votre tâche. Pour cela vous devrez créer pour moi une œuvre (ou autre selon la motivation de vos personnages) pour que les hommes n'oublient pas leurs Dieux et que ceux-ci renaissent dans ces contrées. Ai-je votre parole que vous le ferez ? »

Une fois répondu par l'affirmative elle reprendra !

« Alors voici mon cadeau... »

La déesse s'effiloche en une lueur argentée et dorée et découvre deux petites boîtes dorées. Une brise murmure dans l'air :

« Le moment venu, utilisez-les, face à l'ombre, pas avant et tenez votre promesse ; bonne chance... »

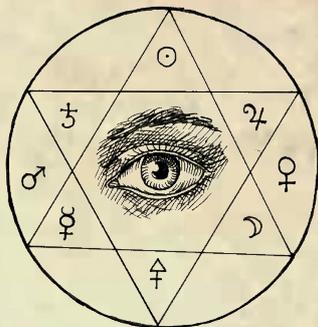
Puis le silence revient.

Les deux boîtes sont de couleurs or et argent, pas très larges mais de forme très différentes : l'une est très longue, près de deux mètres et la seconde ronde, d'un diamètre de un mètre. D'étranges symboles ornent leurs parois. Au centre de chacune un rond est tracé avec en son centre le symbole d'une étoile à 5 branches : c'est un mécanisme d'ouverture. Une fois le doigt appuyé dessus, les couvercles s'ouvrent et révèlent deux armes : une lance et un bouclier portant tout les deux le signe des Anciens.

Une fois revenu au bateau le roi Kuranès voit dans leur visage un changement et leur sourira amicalement.

« Mes amis, je vous vois prêt à affronter votre ultime épreuve... Ayez la foi, gardez la précieusement en vous tel un joyau que vous chérissez, comme l'œuvre de votre vie. Messieurs, nous reprenons notre voyage pour Kadath et d'ici quatre jours nous festoieront en l'honneur de nos invités de marques ».





Les journées de voyage passent et les voilà de retour sur Kadath à l'Éminence du Roi Kuranès.

L'Éminence du Roi Kuranès

À leur arrivée le roi fera préparer un grand repas festif. Il conviera un orchestre à venir, une troupe de théâtre et offrira une belle soirée à nos Investigateurs. Cette dernière leur permettra de reprendre du poil de la bête et gagneront tous deux points d'Équilibre Mental.

Le lendemain matin, un courrier leur est destiné, une invitation à se rendre au Château d'Onyx, envoyée par Nyarlatotep.

Note au Maître du Jeu :
Voilà qui devrait accentuer la pression. Improvisez la suite jusqu'à leur départ. Le Pharaon Noir leur réserve encore quelques surprises mais cette fois ci dans le château.

Mes très chers Amis,

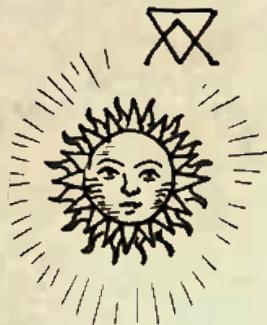
Quel plaisir est le mien de vous inviter en ma demeure.... Au château d'onyx... Il y a entre ces murs une bibliothèque fantastique et merveilleuse qui saura sans doute vous ravir et vous apporter les réponses à certaines de vos questions et surtout... Surtout... Vous ramener chez vous dans votre monde. Peu de personne peuvent pénétrer en ce royaume et il me tarde de savoir si tel est votre cas.... Nous aurions alors tout à loisir de palabrer ensemble.

Votre dévoué serviteur.

N

Lettre à remettre aux Investigateurs





Il est temps pour eux d'affronter leur destin. Le château est non loin de l'éminence du roi Kuranès et ce dernier les saluera chaleureusement leur souhaitant courage dans leur ultime quête. Il est heureux d'avoir rencontré des personnes venant tout droit du Monde de l'Éveil. Peu de personnes sont arrivées en Kadath physiquement, d'ailleurs ils sont les seuls à ce jour à y être parvenu et voilà ce qui dérange fortement Nyarlatotep, entre autre. Il joue avec eux pour qu'ils véhiculent la croyance envers les Grands Anciens ce qui leur permettra de revenir plus rapidement dans ce monde ou celui de l'Éveil. Voilà pourquoi il met à l'épreuve nos Investigateurs et pour cela il leur propose un marché : il désire les rencontrer ardemment. Cependant il ignore que nos aventuriers ont en leur possession les armes de la Déesse.

Les armes de la Déesse

Le bouclier et la lance possèdent tout les deux le signe des Anciens. Quand elles seront déployées, Nyarlatotep se retrouvera amoindri et sa transformation titanesque diminuée. La créature ne fera plus que 3 mètres de haut et gardera cependant son aspect tentaculaire. Tous les dégâts infligés par ces armes sont doublés sur un Grand Ancien. Le bouclier leur fait gagner +2 en armure.

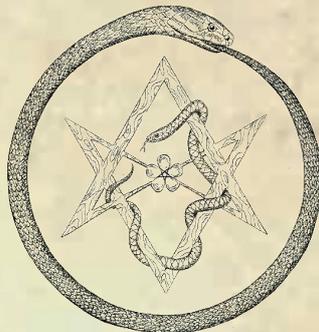
Le Château d'Onyx

Le Pont des Sacrifié enjambe un immense gouffre dont on ne perçoit pas le fond. Une cohorte de personnes le traverse et parfois certaines s'arrêtent. Ils verront que ces derniers emportent avec eux un homme, une femme ou un enfant qu'ils jettent depuis le pont dans ce gouffre sans fond. Il s'agit là pour eux d'un sacrifice aux Dieux. La scène est traumatisante : test de Santé Mentale. Ils peuvent tenter de stopper la chose mais cela ne servirait à rien. Les hommes portent tous de grands drapés et des toges noirs. Cela fait partie de leur rituel. Ils avancent ensuite jusqu'à la porte du château qui demeure désespérément close... Un jour peut être s'ouvrira-t-elle ?

La porte s'entrebâillera devant nos Investigateurs. Une lourde plaque d'onyx, taillée, décorée de superbes motifs qui émerveilleraient nombre d'artistes devant une telle beauté. Cette vision leur permet de récupérer 1 point d'équilibre mentale. De l'extérieur le château paraît immense, avec ses tours montant jusqu'au ciel, une architecture délirante, des moellons et pierres colorés et des fenêtres ornées de vitraux. Parfois les parois paraissent translucides et parcourues d'étranges lueurs.

Une fois dans les lieux les portes se referment. Quelques hommes sur





le pont s'agenouillent ne croyant pas ce qu'ils voient. Devant eux un spectacle à couper le souffle avec la représentation sous formes de grandes statues, qui emplissent l'immense salle. C'est une galerie de portraits de différents Dieux : Nodens, Hypnos, Lilith, Karakal, Lobon, Bast, N'Tse Kaambl, Tamash, etc. Avec devant chacune d'elle, un autel richement ornée qui se dresse, aux armes du Dieu ou de la Déesse tutélaire.

De grands escaliers mènent au premier étage taillés dans l'onix et mêlé de marbre, le tout encadré par

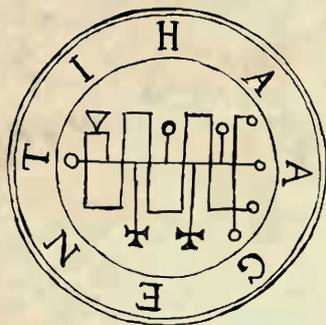
de grandes colonnes taillées à même la roche. L'édifice est immense et regorge de salles toutes différentes : salle de prière, salle à manger, chambres, cuisine, communs et salle de bain. Cependant le Château d'Onyx est totalement abandonné et plus personne n'y vit hormis son seul locataire, Nyarlatotep, sous sa forme onirique.

L'endroit est silencieux et quasi désert. En cherchant un peu ils rencontreront une créature humanoïde. Il s'agit d'un être de petite taille, un Nain ou un Gnome qui s'occupe de l'entretien



Dieu Très Ancien





des lieux avec sa petite famille. Il sera possible de le surprendre chantant et nettoyant un vaisselier dans une des pièces. Il sera terrorisé à la vue d'êtres humains et alors une course poursuite dans le château est envisageable. Il faudra le rassurer le reconforter pour avoir accès à la bibliothèque. Il ne les accompagnera pas là haut :

« Dans les étages il y a une créature terrible » et il n'ose dépasser le 23^{ème} étage. La bibliothèque se situe au 21^{ème}. Le Gnome leur proposera à manger et leur fera rencontrer sa jolie petite famille. Ils sont 12 et s'occupent tous des salles inférieures du château depuis des temps immémoriaux.

Le gnome se nomme Atos Coppertoque, son épouse Mori Coppertoque et les enfants : Snori, Zelda, Rose, Meenlo, Thenes, Akrym, Misey, Titiss, Dema, Imkik, Thulzik et Bolclick. La nourriture est très bonne et Mori est avenante.

La suite du voyage dans ce château sera longue et mettra leur volonté à rude épreuve. L'escalier semble interminable et les étages se ressemblent tous les uns des autres. Parfois ils auront l'impression d'être déjà passer par là. Par l'un des fenêtre ils verront des scènes du Monde de l'Éveil, des épisodes passés : la Grande Guerre, les Révolutions Russes, Française, la découverte des Amériques et d'autres du futur : la pollution, la Seconde Guerre Mondiale et puis de drôles de

construction subaquatiques comme ces éoliennes sur l'océan, etc. Le Maître du Jeu improvisera les scènes futures. Peu à peu ils perdent la notion du temps et cela semble durer une éternité. Pire encore en regardant derrière eux l'escalier ne sera que ténèbres informes.

Ils arriveront finalement au 21^{ème} étage. Un long couloir sans lumière dessert des pièces les unes derrière les autres. Une fois dans le couloir des murmures se feront entendre venant des étages supérieurs :

« Venez, venez... ».

Une fois qu'ils commenceront à chercher dans cet étage la bibliothèque l'un des deux Investigateurs décéléra sous ses pas, une trappe qui s'ouvre brutalement et l'engloutit puis se refermer mais laisse en lieu et place un double du joueur...

Note au Maître des Arcanes :

Celui tombe semble descendre vers le néant dans une chute vertigineuse : Test de Santé Mentale. Puis il se retrouve au même étage que son comparse pense-t-il. En fait il n'en ai rien. Pour les deux joueurs ils pensent se trouver au même étage mais en compagnie de leur double « maléfique ». Voilà la description que vous ferez pour vos deux joueurs :

Tu rejoins ton compagnon dans ce couloir et au bout de quelques temps tu trouves la bibliothèque. Toutes les





lumières sont éteintes. Les torches aux murs sont aveugles. C'est une vaste salle et malgré l'obscurité elle semble immense. A l'étage on perçoit toujours ces murmures qui semblent se rapprocher en même temps que les torches s'embrassent pztit à petit d'une étrange lueur blafarde...

La Maître du Jeu leur donnera des indices sur ce qu'ils cherchent : un livre avec une invocation de portails



Le Château d'Onyx

vers le Monde de l'Éveil. La recherche n'est pas facile. Ils trouveront plusieurs livres tel que les Révélations de Glaaki, l'Unspraulischen Kulten et un livre qui leur fera froid dans le dos comme s'ils le connaissaient, recouvert de peau humaine et au nom évocateur de Necronomicon !

Puis le compagnon demandera dans une voix étrange :

« As-tu trouvé ce que tu cherchais ? Peut être devrions nous accepter de passer un pacte avec le Roi Noir ? Ou peut être... Dois-tu mourir ? »

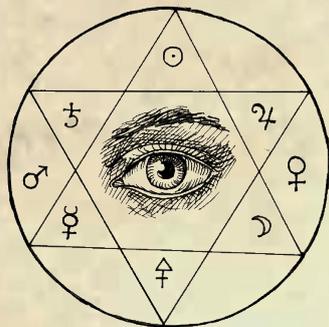
Les torches semblent peu à peu prendre de l'ardeur et l'étrange lumière accentue cette ambiance malsaine.

Voilà le moment où le faux Investigateur sortira une lame d'onyx de ses vêtements et attaquera dans chaque plan où sont situés les deux joueurs et sans vergogne ses amis. Ils semblent comme pris d'une frénésie meurtrière et ricane bizarrement.

« Ici s'arrête notre route ! N'as-tu pas compris ? Ici est la fin de tout et le commencement de tout... »

Alors, les torches au murs se mettent à émettre une lumière plus vive. Le combat dure jusqu'à la mort de ce dernier, ce qui va fragiliser leur esprit et oblige à un test de Santé Mentale. Une fois mourant le double obscur regardera ses compagnons d'un air larmoyant :





« Qu'as-tu fait ? Vois ce que tu as commis ! »

Par ses yeux, du sang coule le long de ses joues.
« Tu m'as maudis »

Il pousse alors son dernier souffle, se transformant en fumée noire et se volatilise.

Une fois les deux scènes jouées, les murs se mettent à bouger et leur vue semble se Brouiller. Les deux plans se rejoignent pour ne former qu'un et ils se retrouvent tous dans le couloir devant la porte de la bibliothèque.

Improviser ensuite la recherche de leur parchemin qui sera découvert au bout d'une heure d'étude.

Ouvrir un portail vers le monde de l'éveil

- Coût en équilibre mentale 2 points
- Ingrédients : une vie humaine sera sacrifiée et prendra alors forme dans le monde des rêves pour y vivre une nouvelle existence.
- Durée d'incantation : 8 rounds.
- Formule magique :
« Par les 4 directions, par les dieux très anciens, j'en appelle à votre protection. Que s'ouvre ici et maintenant un portail menant à un ailleurs, une autre réalité, le monde de l'éveil... J'offre une vie à ce monde pour ouvrir ce passage, j'offre une vie à ces dieux. Qu'il en soient ainsi ».

Suivi du sacrifice de la personne et répétition de la formule.

Une fois la formule trouvée dans cette grande bibliothèque, un homme pénétrera dans les lieux. Il porte la coiffe des égyptiens de l'ancien temps.
« Mes amis, vous voilà enfin... »

Je craignais de ne point vous rencontrer. Mais vous voici et vous m'en voyez fort ravi, dit il avec un sourire sarcastique laissant deviner une ombre terrible l'accompagnant. Je vois que vous avez trouvé ce que vous veniez chercher. Ah ! Kadath... N'est elle pas magnifique mes amis ? Quelle cité, quelle merveilleuse cité. Un jour, mes frères siégeront tous ici et vous pourriez en être les annonciateurs et vous joindre à nous, marcher à nos cotés, devenir immortel, acquérir la grande connaissance, le grand tout !
Qu'en dites-vous ? »

Qu'en dites-vous ? »

D'un ton plus grave et prononcé l'homme semble prendre de la hauteur.

Si ils refusent le marché

« Alors très bien.... Je vois que vous les Hommes n'êtes que des insectes intrépides et fougueux... Comment osez-vous me défier ? »

L'homme prend encore plus de hauteur et commence une étrange transformation.

« Comment osez-vous me dire non, à moi, Nyarlatotep ? »





À ces mots le Pharaon se transforme brusquement en un être titanesque, hurlant : la chose de six mètres de haut possède une tête qui se termine par un appendice tentaculaire, aveugle et terrible. La créature impie possède six bras et le plafond semble s'élever au fur et à mesure qu'il grandit.

Il est temps pour eux d'ouvrir les boîtes. Une fois le mécanisme enfoncé chacun des investigateurs se retrouver munis d'un bouclier et d'une lance lumineuse.

Face aux signes des anciens Nyarlatotep se tient le tentacule par l'une de ses paires de bras et hurle ! Puis il reprend une forme plus petite de trois mètres de haut et le combat peut alors commencer.

Voici son profil pour Cthulhu Gumshoe

- Santé : 36

- Mêlée (armes : appendices crochus) : 16

- Il attaque 6 fois par rounds. S'il touche il enroule l'investigateur qui perd un round de combat et doit réussir un jet d'athlétisme pour se défaire de l'étreinte.... Sinon l'investigateur subit 1D6 + 2 dégâts au tour suivant. Il utilise cette technique une fois par round.

Une fois terrassé, le Grand Ancien se contorsionne et se dissout ; dans son agonie il hurle ces mots :

« Un jour nous nous retrouverons,

ici ou ailleurs mais nous nous retrouverons ! Soyez maudits ! »

Puis le corps immonde se transforme en vapeur noire et disparaît. Les torches baissent d'intensité et reprennent un crépitement normale diffusant une lumière plus Naturelle. L'ensemble du château semble plus lumineux. Un raie de lumière traverse l'une des fenêtre et les vitraux dessinent des formes colorés sur les tapis au sol.

Il est temps pour nos Investigateurs de remplir leur quête et de rentrer chez eux. Brown se sacrifiera pour cela car il désire ardemment rester ici.

Note au Maître du Jeu :

Improvisez une scène poignante d'adieu et d'amitié.

Nos Investigateurs exécutent alors le rituel et une fois l'homme sacrifié son corps s'élève puis une forme onirique en sort, souriante comme délivrée. Malgré l'aura lumineuse elle est presque palpable :
« Allez maintenant... »

Un portail s'ouvre alors sur leur monde, sur des bruits familiers, une rue de Boston. Ils rentrent alors chez eux.

FIN



