Chroniques Oubliées

Cthulhu

LIVRET 3



Quintessence

Aventure 2 - L'empire des sens

Ludovic GALLARD - Ludovicgallard@gmail.com - exemplaire OFFERT



Quintessence, une campagne pour CO Cthulhu

Par Laurent "Kegron" Bernasconi

Aventure 2 · L'empire des sens

« C'est alors que Nyarlathotep surgit d'Égypte. Qui il était, nul ne pouvait le dire, mais il était d'une lignée ancestrale et avait les traits d'un Pharaon. Les fellahs se prosternèrent devant lui, sans savoir pourquoi. Il déclara qu'il émergeait de vingt-sept siècles de ténèbres et qu'il était porteur de messages d'au-delà de notre monde. »

H.P Lovecraft, Nyarlathotep

Cette aventure est imbriquée avec la première. Elle consiste en deux incursions dans les Contrées du rêve et se divise en trois chapitres :

Dans les fosses de Nyarlapolis décrit la première incursion dans les Contrées du rêve. Elle se produit contre le gré des PJ : ils sont réduits en esclavage pour construire les pyramides qui serviront à l'invocation d'Azathoth ;

Le chapitre 2 est une description de *La cité maudite*. Elle vous sera utile lors des deux incursions des PJ ;

La vengeance de Bast décrit la seconde incursion dans le monde onirique. Les PJ y reçoivent une initiation mystique de Bast et tentent d'empêcher le plan de Nyarlathotep d'aboutir.

Avant de jouer cette aventure, prenez connaissance du chapitre consacré aux Contrées du rêve dans le livret I.

En quelques mots...

Les PJ parcourent les contrées du Rêve pour trouver le moyen d'empêcher l'invocation d'Azathoth dans le monde éveillé. Une première fois, contre leur gré et réduits en esclavage, puis de retour et volontairement pour contrecarrer les plans de Nyarlathotep.

Fiche technique

ACTION ★★☆
AMBIANCE ★★★
INTÉRACTION ★☆☆
INVESTIGATION ★☆☆

Niveau : 6/7

Ambiance :
Stargate (le film)

1 - Dans les fosses de Nyarlapolis

De l'action?

Si les PJ veulent de l'action, ils en trouveront, mais pour vous, MJ, cet épisode repose avant tout sur l'ambiance que vous réussirez à installer autour de la table : la terrible fosse aux esclaves, l'inhumanité des geôliers et le pouvoir presque illimité de la reine Iaret.

Lorsque vous faites jouer cet épisode, rappelez-vous qu'il s'agit d'un flash-back : tout ce que vous jouez à présent a eu lieu il y a plusieurs mois. Les joueurs pourraient croire que leur but est ici de réussir à s'enfuir ou encore de saboter les pyramides. Ne les détrompez pas. Laissez-les jouer et tenter des choses, qu'ils n'aient pas l'impression que tout est réglé d'avance.

Hélas, pour le moment, leurs plans sont voués à l'échec. Cela fera naître un profond ressentiment qui sera un moteur puissant pour la suite de leur combat.

Vous seuls connaissez les objectifs réels de ce chapitre, et ce sont les suivants :

- découvrir les Contrées du rêve et certaines créatures emblématiques du plateau de Leng ;
- découvrir en quoi consiste le plan de Nyarlathotep ;
- susciter et alimenter la rancune des PJ contre leurs Némésis (Iaret et les prêtres de Nyarlathotep) ;
- aider un chat qui deviendra leur allié dans les Contrées du rêve.

Un réveil douloureux ou de Charybde en Scylla

Cette scène doit être jouée directement à la suite de celle de la capture des PJ à l'asile d'Amityville, p. 28 de l'aventure 1. Les personnages se réveillent tous ensemble dans le temple de Nyarlathotep et tombent entre les mains d'Iaret et de ses gardes-chiourmes. Lisez ou paraphrasez ce texte :

Vous reprenez conscience sur une surface de pierre. Au-dessus de vous, le plafond se perd dans les ténèbres. Lorsque vous redressez la tête, votre regard croise celui d'un immense pharaon noir aux yeux rougeoyants. Il vous domine de toute sa hauteur. Sa coiffe est ornée d'un cobra dressé, il porte un fléau dans une main et une crosse dans l'autre.

Puis votre regard se dessille. Il ne s'agit que d'une statue de pierre noire aux yeux de rubis. Des dizaines de chats sont gravés sur le socle colossal. Vous vous redressez péniblement pour constater que chacun d'entre vous était allongé sur un autel, dans un grand temple soutenu par des colonnes pentagonales qui penchent selon des angles irréguliers. Tout au bout de l'enfilade de colonnes, une porte à double battant laisse entrer une lumière orange.

Les PJ sont dans la même tenue que lors de la soirée fatidique, mais ils n'ont aucun autre objet, ni aucune arme. Ils ont tous leurs PV.

La statue est celle de Nyarlathotep, le Pharaon noir. Il est représenté avec la coiffe-némès, surmontée du Iaret ou uræus (cobra dressé), la crosse-héqa et le flagellum-nekhekh qui montrent que le pharaon est le berger de son peuple. La statue a une hauteur de 6 mètres.

Laissez quelques secondes aux PJ/joueurs pour reprendre leurs esprits, puis enchaînez :

À peine êtes-vous remis sur pied qu'une demi-douzaine de silhouettes se découpent dans l'embrasure de la porte et entrent dans le temple. Vous constatez dans un hoquet d'horreur que ce ne sont pas des êtres humains, mais des parodies d'hommes dotés de traits bestiaux. De courtes cornes surgissent de leurs bonnets grotesques, ils ont des sabots à la place des pieds et pour tout vêtement portent une épaisse fourrure sous la ceinture. Leur bouche anormalement large leur confère une physionomie écœurante. Tous sont armés de fouets et d'épées courbes.

Mais le pire se cache derrière eux. Une grande chose glissante, blanche et frémissante, une créature horrible à la forme mouvante, sorte de crapaud, à moins que ce ne soit un gorille sans yeux, doté d'une



Les héros face à la reine de Nyarlapolis

curieuse masse de courts tentacules roses bougeant au bout d'un groin aplati.

La cohorte des enfers s'écarte alors puis s'incline dans une parodie de révérence. Les créatures laissent le passage à une magnifique jeune femme aux allures de reine égyptienne, couronnée d'une coiffe à tête de serpent, un fléau à la main. Elle avance jusqu'à vous d'un pas assuré, éclaboussant de sa beauté les êtres abjects et serviles qui l'entourent. Elle vous lance d'un air supérieur : « Ployez le genou devant le Pharaon noir. Vous êtes ici des esclaves à son service. Obéissez et vous serez sauvés. Résistez et vous souffrirez mille tourments ! »

La jeune reine n'est autre que Margery, mais pour l'heure les PJ ne peuvent pas la reconnaître car à ce moment-là (leur première capture), ils n'ont pas encore pu la rencontrer : ils ne se souviendront d'elle que lorsque le flasback sera terminé. Ici Margery est appelée Iaret. Dans l'antiquité égyptienne, l'Iaret (ou uræus en Grec) est le cobra femelle qui a pour fonction de protéger le pharaon contre ses ennemis : c'est la fonction dévolue à Margery dans les Contrées du rêve.

Iaret n'est pas là pour négocier mais pour soumettre les PJ. Au mieux se permet-elle de leur donner un ultime conseil : *« Soyez raisonnables, vous n'avez rien à gagner à résister. »*

Les hommes de Leng passent un collier de fer autour du cou de ceux qui ont mis un genou à terre. Ils le ferment par une goupille de métal, puis Iaret touche le collier en murmurant : *« Serviteur de Pharaon, même la mort ne saurait te libérer. »* Le collier est désormais impossible à ouvrir par des moyens conventionnels.



Abominable homme de Leng

Si les PJ résistent ?

Les PJ qui ne ploient pas le genou ou résistent reçoivent des coups de fouet (voir le profil des hommes de Leng) jusqu'à ce qu'ils se soumettent ou perdent conscience. La lutte est inégale, et s'ils opposent une résistance farouche, les renforts qui attendaient sur le parvis du temple viennent à la rescousse. Ils sont constitués de deux bêtes lunaires et d'une douzaine d'hommes de Leng. Iaret utilise en priorité *injonction* et *malédiction* puis *saignements* avant de se résoudre à utiliser *broyer les cœurs* et *possession* si nécessaire.

Si des PJ réussissent à fuir dans les jardins sacrés, ils seront attaqués par une dizaine de cobras ailés (voir *Jardins sacrés)* et poursuivis par une meute d'hommes de Leng et de bêtes lunaires.

S'ils sont réduits à 0 PV♥, ils ne sont pas tués, on leur passe le collier de servitude autour du cou puis ils sont soignés (ils regagnent 1 PV♥). **Dans les Contrées du rêve, il n'y a pas de *blessure grave*: dès qu'un PJ revient à 1 PV♥, il peut agir sans entrave.**

Visite guidée

Une fois les PJ soumis de gré ou de force, on les enchaîne et ils traversent les jardins sacrés en direction de la fosse. Cette scène a pour but de leur présenter les lieux. Lisez ou paraphrasez ce texte :

Les hommes-bêtes vous attachent les uns aux autres au moyen d'une chaîne de métal qui relie vos colliers de fer. Puis on vous tire hors du temple lugubre sous les encouragements du fouet. Vous pénétrez aussitôt dans l'ombre d'une jungle luxuriante de fougères géantes vertes et violettes. Des fruits colorés aux formes improbables poussent dans ce jardin d'Éden. D'étranges volatiles à corps de serpent filent à toute vitesse entre les ramures.

Vous parcourez une centaine de mètres avant de croiser une vaste ziggourat aux degrés de pierres noires dont les gradins accueillent des jardins suspendus que vous imaginez aussi florissants que ceux de la mythique Babylone. Soudain la jungle prend fin brutalement. Le sol disparaît devant vous.

Un escalier vertigineux mène plusieurs dizaines de mètres en contrebas. Du bord du précipice, vous bénéficiez d'un point de vue à la fois incroyable et cauchemardesque. Aussi loin que porte le regard, vous apercevez un vaste désert de roches ocre et de plateaux tabulaires formant un labyrinthe sans fin. Le tout sous la domination écrasante d'un énorme soleil orange.

Mais ce qui vous saisit d'effroi se situe au premier plan. Juste sous vos pieds, une énorme fosse en gradins s'enfonce dans le sol. Un chantier colossal où s'affairent des dizaines d'esclaves occupés à tailler et charrier d'énormes blocs de pierre sous les coups de fouets de créatures similaires à vos gardiens. Cinq pyramides majestueuses sont en cours de construction sur les plateaux tabulaires.

Un bourdonnement de râles et de cris de douleur monte du chantier. Pourtant il y a une beauté cruelle dans ce spectacle. Comme si elle avait lu dans vos pensées, la reine prend la parole : « C'est magnifique n'est-ce pas ? Nyarlapolis, l'avenir de l'humanité. Mais les jardins sacrés sont réservés aux élus. Pour vous ce sera les fosses. » Puis, s'adressant à vos geôliers : « Mettez-les au travail sans perdre de temps. » Elle tourne les talons et disparaît dans la jungle.

Les PJ sont ensuite menés au bas de l'escalier jusqu'à l'un des monte-charge.

Si un PJ a eu la mauvaise idée d'être particulièrement irrespectueux avec la reine et que votre contrat de jeu autour de la table vous le permet, il sera en tête de liste pour le moment intitulé « Le sens du sacrifice » (p. 8). La corruption de la langue de l'insolent semble appropriée... oui, il s'agit d'humour de mauvais goût.

Premier jour

Pour ce premier jour, le groupe des PJ est enchaîné à un monte-charge, sorte de treuil géant actionné par les esclaves qui doivent tirer sur une corde pour monter les blocs.

Chaque personnage doit réussir **un test de FOR difficulté 10**. Si les PJ qui réussissent sont plus nombreux que ceux qui ratent, la charge monte, sinon elle cesse de monter (les treuils ont

un système de cliquet anti-retour débrayable par un levier de bois). Dans ce cas, les gardiens (trois hommes de Leng) fouettent un PJ au hasard, qui perd alors 1d4 PV. Si les mauvais traitements réduisent l'un d'eux à 0 PV, il est simplement ligoté à l'écart du chantier le temps qu'il reprenne conscience et est remplacé par un autre esclave en attendant (FOR +1).

Mais on ne va pas s'amuser à jouer chaque jour de labeur. Résumez la journée (et par la suite les journées suivantes) en quelques mots:

Les hommes-bêtes qui vous surveillent sont sous la férule des étranges crapauds à la silhouette changeante. Pour les diriger, ces derniers émettent des notes de musique plaintives et infâmes à l'aide de flûtes d'os qu'ils manipulent de leurs courts tentacules.

La journée est à la fois terrible et interminable: tirer, pousser, forcer, souffrir… et goûter à la morsure du fouet lorsque vous ne travaillez pas assez vite, parfois même sans raison. Plusieurs fois, vous avez pensé périr avant la fin du jour, pourtant lorsque le soleil décline enfin sur l'horizon, vous êtes toujours en vie.

Le repas

Lisez ou paraphrasez ce texte :

Lorsque la nuit tombe enfin, partout à la fois le travail s'arrête. Tous les esclaves rejoignent la fosse centrale en formant d'interminables colonnes de misérables, fermement encadrés par les hommes-bêtes et les infâmes créatures à la face de tentacules. On vous y fait descendre par des échelles vertigineuses, puis elles sont remontées hors de votre portée.

De grandes marmites sont alors descendues par les monte-charge, encadrées chacune par deux hommes-bêtes. Sans cri ni précipitation, dans un calme résigné, les esclaves forment des colonnes pour recevoir leur pitance qu'ils s'en vont ensuite manger dans un coin en la protégeant jalousement.

Demandez aux PJ s'ils souhaitent eux-aussi faire la queue pour manger.

Pour la première fois, vous pouvez approcher les autres esclaves. Ce sont de pauvres hères dont les vêtements sont sales et déchirés, mais qui restent reconnaissables. La plupart sont vêtus de tenues d'hôpital, il y en a même qui portent des camisoles de force en guise de veste. D'autres encore arborent toutes sortes de tenues improbables, comme cette femme en robe de ballerine ou cet homme en uniforme napoléonien.

C'est alors que vous constatez avec dégoût que certains portent d'affreux stigmates: l'un a eu la gorge tranchée et un horrible trou barre sa trachée. La nuque de cette femme forme un angle impossible avec son buste et pourtant elle marche encore. Un dernier possède un genou plié à l'envers qui l'oblige à adopter une démarche hideuse. Comment de telles horreurs peuvent-elles encore fouler le sol ? Vous remarquez aussi que quelques-uns arborent d'étranges taches noires sur certains organes : un œil, une oreille, le nez ou encore une main.

Lorsque c'est le tour d'un PJ, on lui tend une écuelle de bois avec un morceau de pain, puis on lui sert une louche d'un bouillon salé et écœurant où flottent des morceaux d'une viande indéfinissable. Les joueurs peuvent imaginer le pire, mais à vrai dire nous sommes dans les Contrées du rêve et personne ne sait comment cette nourriture est produite.

En fin de journée, les hommes de Leng allument des feux et remuent les grands chaudrons sans jamais rien mettre dedans si ce n'est quelque poudre étrange qu'ils tirent de leurs besaces. Quelques heures plus tard, ils sont pleins.

Demandez aux PJ ce qu'ils font. Notez s'ils mangent tout ou partie de leur maigre et nauséabonde pitance.

Les esclaves

Au total, il y a environ 300 esclaves dans les fosses. Ils proviennent des cinq asiles d'aliénés qui servent de couverture à chacun des prêtres de Nyarlathotep dans le monde: Paris, Londres, Rome, New York et Berlin. Ils parlent toutes les

Premier jour, les tests

Pour simuler la difficulté globale du labeur de la journée, demandez à chaque PJ **un test de FOR et un de CON tous les deux de difficulté 12** :

- deux tests réussis: le PJ perd 1d4 PV ;
- un test réussi: le PJ perd 2d4 PV ;
- deux tests ratés: le PJ perd 3d4 PV.

Un PJ réduit à 0 PV reçoit un seau d'eau froide sur la tête en guise de remède. Il revient à lui en 1d6 minutes avec 1 PV. De plus, à la fin de cette première journée, les personnages sont sous le choc. Demandez-leur à tous un **test de choc difficulté 15**. En cas d'échec, ils perdent 1 PC.

Parler avec les esclaves?

Lorsque le repas est terminé, chaque esclave replace son écuelle dans le chaudron vide et s'endort dans un coin, épuisé, jusqu'au lendemain matin.

C'est peut-être le moment pour les PJ de tenter de communiquer. Mais cela sera très difficile, même en faisant preuve de tact. Les obstacles sont multiples : les esclaves sont épuisés, ils parlent toutes les langues et surtout ils sont fous.

langues et sont presque tous fous à lier. Dans les Contrées du rêve, la plupart d'entre eux conservent la tenue d'hôpital dans laquelle ils se sont endormis, mais certains sont suffisamment convaincus par leur propre folie pour se rêver dans leur tenue de prédilection : une danseuse en tenue de ballerine, Napoléon Bonaparte avec son célèbre chapeau, etc.

Tous les esclaves portent un collier de fer similaire à celui des PJ, impossible à enlever. Ce collier les oblige à revenir dans les Contrées du rêve à chaque fois que le traitement de Deep Sleep Therapy leur est prodigué à l'asile, même lorsqu'ils auraient dû y mourir et ne plus pouvoir accéder aux Contrées du rêve. Mais cela a tout de même des conséquences.

Ceux qui sont morts dans le monde onirique en portent les stigmates, que ce soit un coup de sabre qui leur a ouvert les entrailles où plus couramment une chute mortelle depuis un plateau tabulaire. En raison des chutes, les nuques et les membres brisés sont les stigmates les plus courants.

Bon nombre d'esclaves portent également d'étranges taches noires sur certaines parties du corps : le nez, une oreille, un œil ou une main et, de façon moins visible, la langue. Cela correspond aux cérémonies sacrificielles, lorsque les prêtres choisissent un esclave au hasard et font le sacrifice d'un de ses cinq sens sur l'autel de la pyramide correspondante (voir « Le sens du sacrifice », p. 8).

Lorsque les PJ tentent d'interagir avec un esclave, utilisez **l'aide de jeu 3 - Table des esclaves** pour déterminer ses stigmates, sa nationalité et son comportement.

Finalement, il n'y a pas grand-chose à apprendre des malheureux, juste ce que les PJ vont expérimenter par eux-mêmes. Toutefois, si les personnages réussissent à entrer en relation avec un esclave à peu près sensé et à le mettre en confiance (**test de CHA difficulté 15**), ils peuvent obtenir les informations suivantes :

- outre la reine Iaret qui gère le travail des esclaves, il y a cinq grands prêtres du Pharaon noir et chacun d'eux fait construire une pyramide à la gloire du dieu vivant ;
- parfois, les prêtres font un sacrifice pour sanctifier l'édifice. Un esclave est alors désigné au hasard et est emmené dans une pyramide où il subit un supplice horrible ;
- sur ce dernier point, leur interlocuteur n'est pas très clair, les stigmates semblent varier : le nez, une oreille, un œil, la langue ou même une main devient noir.

Nuit et repos

La nuit au fond des fosses, dans l'un des multiples trous laissés par l'extraction des blocs de pierre est glaciale. Mais les PJ peuvent essayer de dormir et de récupérer. La plupart des aliénés se blottissent les uns contre les autres, mais d'autres préfèrent grelotter dans leur coin.

Demandez à chaque PJ **un test de CON difficulté 10**. En cas de succès, il récupère normalement des PV, soit [DV + Mod. de CON + Niveau] PV♥. Toutefois, la difficulté du test peut être modulée si les conditions sont les suivantes :

- le PJ n'a rien mangé ce soir : +5 ;
- le PJ n'a mangé que le pain : +2 ;
- le PJ a mangé tout son repas : +0 ;
- le PJ dort dans son coin : +5 ;
- le PJ dort blotti contre au moins deux autres compagnons : +2 ;
- le PJ dort au milieu d'un groupe compact d'aliénés (**test de CHA difficulté 12**) : +0.

Une vie de rêve

Le lendemain et les jours suivants ressemblent au premier, mais les tâches peuvent varier d'un jour à l'autre :

Lancez 1d6 pour chaque PJ :

- 1-4 - Tailler les blocs de pierre ;
- 5 - Actionner un monte-charge ;
- 6 - Traîner les blocs.

Les personnages ne sont pas affectés à la même équipe de travail à moins de réussir **un test d'INT difficulté 15** chaque jour pour se retrouver ensemble au bon moment au bon endroit.

Tailler les blocs de pierre

L'étape la plus longue de la construction des pyramides consiste à tailler les pierres, et la plupart des esclaves sont assignés à cette tâche chaque jour. Les tailleurs travaillent par groupes de trois : un esclave tient une longue barre à mine et les deux autres tapent dessus à tour de rôle pour l'enfoncer dans les fissures de la roche. Lorsqu'un morceau se détache (**test de**

DEX difficulté 5 pour ne pas se faire écraser sous peine d'encaisser 1d10 DM), il faut ensuite le tailler en forme de bloc.

Actionner un monte-charge

Les PJ connaissent déjà cet engin. Il y a des monte-charge pour sortir les blocs des fosses et d'autres pour les monter sur les plateaux tabulaires où se construisent les pyramides.

Traîner les blocs

Les PJ sont attachés à des harnais qui permettent de tirer les blocs de 500 kg à plusieurs tonnes à même le sol. Parfois, pour les plus gros blocs, les hommes de Leng daignent ordonner aux esclaves d'installer un système de rouleaux en bois sous les blocs pour les faire glisser.

La nuit

Notez que les esclaves sont tous entassés ensemble, sans distinction de sexe. Toutefois, cela ne semble pas poser de problème de cohabitation ou très rarement.

Il y a deux raisons à cela : d'abord ils sont trop épuisés pour penser à autre chose que manger et s'écrouler au sol. Ensuite, Iaret a donné des ordres: les bagarres et surtout les agressions sexuelles sont violemment réprimées.

Il vous est toujours possible de mettre en scène une brute qui pique la gamelle des plus faibles, car c'est un mal inévitable. Forcément cette force de la nature, psychopathe de surcroît, est en pleine forme et fera un adversaire coriace. Et bien entendu, après la bagarre, les protagonistes seront fouettés copieusement (2d4 DM), les hommes de Leng ayant horreur de devoir descendre dans la fosse pour régler un problème (ils descendent à six en utilisant un monte-charge).



Le chat

Dès le second jour, les PJ aperçoivent un chat malingre qui se faufile entre les décombres de la fosse centrale. Lorsqu'un homme-bête l'aperçoit, il lui lance des pierres et le chat retourne se terrer dans un trou. La même scène se reproduit à intervalles réguliers. Les hommes-bêtes détestent le chat.

Au moment du repas, le félin, maigre à faire peur, se faufile près du PJ avec la plus haute valeur de CHA et quémande de la nourriture. Il va ensuite vers les autres personnages.

À ce stade de l'aventure, si vous avez bien utilisé le chat de la maison Paterson, il devrait y avoir au moins un joueur pour prendre la pauvre bête en pitié et la nourrir. D'ailleurs, ce chat tacheté lui ressemble comme deux gouttes d'eau. Glissez l'info au PJ avec la valeur d'INT la plus élevée si personne ne s'y intéresse.

Si c'est le cas, le chat ronronne et se frotte contre le personnage en question. Demandez à chaque PJ qui a partagé sa nourriture de faire **un test de PER difficulté 20**. S'il réussit, il pense avoir entendu le chat dire « Merci » (voir le paragraphe suivant).

Les personnages qui partagent leur pitance augmentent la difficulté de leur test de récupération de la nuit de +1 et le chat reste blotti contre eux pour dormir et profiter de leur chaleur. Il s'éclipse dès que les hommes-bêtes investissent la fosse mais revient à chaque repas.

Si aucun PJ ne partage son repas, faites revenir le chat chaque soir et demandez à chaque personnage **un test de PER difficulté 20**. En cas de succès, le PJ pense avoir entendu le chat dire « J'ai faim ». Là aussi rendez-vous au paragraphe suivant.

Du langage des chats

À la suite d'un test de PER réussi, le PJ comprend ce que vient de miauler le chat. C'est quelque chose de très étrange, il ne l'a pas vraiment entendu parler, mais le miaulement est soudain devenu parfaitement signifiant. Ce personnage commence à comprendre la langue des chats des Contrées du rêve.

À chaque rencontre avec le chat, demandez **un test de PER de plus en plus facile** au PJ (18, 16, 14, etc.). À chaque réussite, il comprend le chat de mieux en mieux. À partir de trois réussites, il peut même se risquer à tenter

de miauler à son tour pour exprimer des mots simples : oui, non, faim, soif, froid, etc. Au bout de quelques jours, le chat formule une requête : « Libérez-moi ! »

Libérer le félin

Libérer le félin n'est pas très compliqué. Il n'est pas bien gros et il est aisé pour un personnage assez corpulent de le cacher dans ses vêtements pour le relâcher hors de la fosse. Il faut pour cela réussir **un test FOR + CHA (Mod. de FOR + Mod. de CHA) difficulté 12** pour le dissimuler correctement.

En cas d'échec, un homme-bête le repère avant qu'il ne sorte de la fosse, le chat lui saute au visage et le griffe aux yeux avant de retourner se terrer dans un trou où il disparaît. Le PJ reçoit plusieurs coups de fouet, subit 1d6 DM et ne pourra plus faire de tentative car mis sous surveillance plus étroite. En revanche, un autre personnage peut tenter le coup.

En cas de réussite, tandis que le PJ se hisse hors de la fosse par l'une des échelles vertigineuses qui sont installées dès le lever du jour pour rejoindre son poste de travail, le chat ronronne contre sa poitrine. Le PJ comprend que ce ronronnement n'est pas un simple signe de contentement, mais qu'il a une signification. Il n'en croit pas ses oreilles lorsqu'il en saisit le sens :

« Les chats se souviendront de votre aide. Lorsque vous serez libres, revenez nous voir dans les Contrées du rêve et dites ceci à la Dame qui se cache : "Nous sommes les amis des chats et nous voulons combattre le Pharaon noir". »

Puis il saute de la chemise du PJ arrivé en haut et s'enfuit en zigzagant entre les hommes-bêtes qui essayent de lui donner des coups de fouet, sans succès. Bien entendu, le PJ, lui, ne peut les éviter (1d4 DM).

Les PJ viennent de réussir une scène essentielle qui leur permettra de retourner dans les Contrées du rêve pour déjouer le plan de Nyarlathotep (voir « 5. Le grand salon dans la Villa Paterson, p. 13 du livret 2).

Le sens du sacrifice

Cet événement se produit au bout de quelques jours (3 à 4 jours), selon votre narration.

Au petit matin, une agitation inhabituelle parcourt les rangs des hommes de Leng et se transmet bientôt aux esclaves. Des murmures s'élèvent de leurs rangs. Un seul mot, répété dans toutes les langues : « Sacrifice, sacrifice », tandis que les hommes-bêtes vous regroupent en un troupeau compact.

Bientôt, des esclaves pointent le ciel du doigt, tandis que d'autres s'agenouillent au sol les mains sur la tête en signe de soumission ou de terreur. Une ombre noire vous survole et une créature de cauchemar cache le soleil de ses immenses ailes déployées. Leur battement déclenche une puissante bourrasque de poussière tandis qu'elle atterrit non loin.

La créature est plus grosse qu'un éléphant. Elle possède des ailes qui ne sont ni celles d'un oiseau, ni celles d'une chauve-souris. Ses écailles noires luisent d'une substance visqueuse et sa tête pourrait ressembler à celle d'un cheval si ce n'était son énorme gueule. La reine Iaret est juchée sur son encolure. Elle en descend d'un bond gracieux. Après avoir observé un instant la foule silencieuse, elle prend la parole :

« Aujourd'hui l'un de vous aura l'honneur de sanctifier la pyramide sacrée de son sang. Il lui donnera sens pour l'avènement du royaume du Pharaon noir sur Terre. Ïa ! Ïa Nyarlathotep ! » Tous les hommes de Leng reprennent en cœur « Ïa ! Ïa Nyarlathotep ! » tandis que les créatures crapauds émettent des trilles suraiguës avec leurs flûtes d'os.

Puis Iaret désigne un(e) esclave qui a l'air encore vaillante(e) et les hommes-bêtes plongent dans la foule pour se saisir de lui ou d'elle. Si un PJ tente de s'interposer, la reine hésite un instant et finalement le PJ prend la place de celui ou celle qu'il a voulu défendre !

La reine remonte sur la créature et s'envole vers l'une des cinq pyramides tandis qu'on lui amène la victime par un chemin plus conventionnel. Ce jour-là, le travail est interrompu sur cette pyramide. La victime est conduite à l'autel

du cœur de la pyramide (voir « Les pyramides », p. 12).

À son retour dans la fosse, un de ses organes sensoriels est devenu noir et ne fonctionne plus (voir en marge).

En comparant les séquelles de différentes victimes et la direction que le shantak, la monture de la reine, a prise, les PJ peuvent déduire que chaque pyramide est liée à un sens particulier. Après quelques sacrifices, **un test d'INT difficulté 10** permet de le remarquer, mais si un joueur brillant le déduit de lui-même, n'hésitez pas à récompenser cette petite victoire sur l'adversité par la récupération de **1 point de choc**.

La victime est ramenée à la fosse au moment du repas et on lui offre un magnifique fruit du jardin sacré, sa récompense pour avoir participé à l'avènement du royaume de Nyarlathotep. Personne n'ose lui disputer ce butin maudit.

Mystérieuse disparition

Au bout d'une semaine environ, demandez à tous les PJ **un test de CON**. Celui qui obtient le plus haut résultat résiste le mieux à la drogue qui le plonge dans le sommeil et c'est donc lui qui se réveille en premier. Au petit matin quand les autres personnages s'éveillent, il manque à l'appel !

Cela pourrait porter un sérieux coup au moral de ses compagnons qui se demanderont ce que signifie sa disparition. C'est le moment de lui faire jouer une scène à l'asile (retour à l'aventure 1), mais hors de vue des autres joueurs ! Laissez les autres se demander ce qui a pu lui arriver et échafauder des hypothèses.

Le PJ porté disparu réapparaît un beau matin, quelques jours plus tard, avec des souvenirs plus ou moins confus de son séjour à l'asile. Bientôt, un autre personnage subira le même sort, puis tous les autres chacun à son tour.

Seule la première incursion dans les Contrées du rêve débute dans le temple de Nyarlathotep au centre du plateau des esclaves. Les fois suivantes, lorsque les PJ retournent de nouveau dans les Contrées du rêve après un court passage par l'asile, ils se réveillent directement dans les fosses.

Sacrifier un PJ

Selon le contrat social autour de la table vous pouvez choisir de ne pas jouer cette scène. Sacrifier un PJ n'est pas une nécessité absolue, mais peut permettre aux personnages de mieux comprendre les enjeux. Lorsqu'un PJ participe au sacrifice, il est aux premières loges pour comprendre ce qu'il s'y passe...

Cela peut aussi venir sanctionner le comportement de l'un d'entre eux. Iaret se souviendra d'un PJ qui lui a mal parlé en lui imposant le sacrifice de sa langue, et celui qui a osé lever la main sur elle y laissera celle-ci. Enfin, ce sacrifice peut compliquer la scène finale de l'aventure, mais cela lui donnera aussi un peu plus de piment (voir le chapitre 3 – La Vengeance de Bast) ! À vous de juger selon votre table.

Le PJ est conduit à la pyramide qui correspond au sens qui sera sacrifié. Lisez ou paraphrasez le texte :

Tu es escorté par deux créatures crapauds avec des égards qui contrastent avec l'habituelle brutalité des hommes-bêtes. Vous empruntez un monte-charge pour atteindre le plateau tabulaire où l'une des cinq pyramides en construction s'élève un peu plus chaque jour. Au pied de l'édifice, vous êtes accueillis par la reine, dont l'horrible monture volante est posée à quelques mètres d'elle.

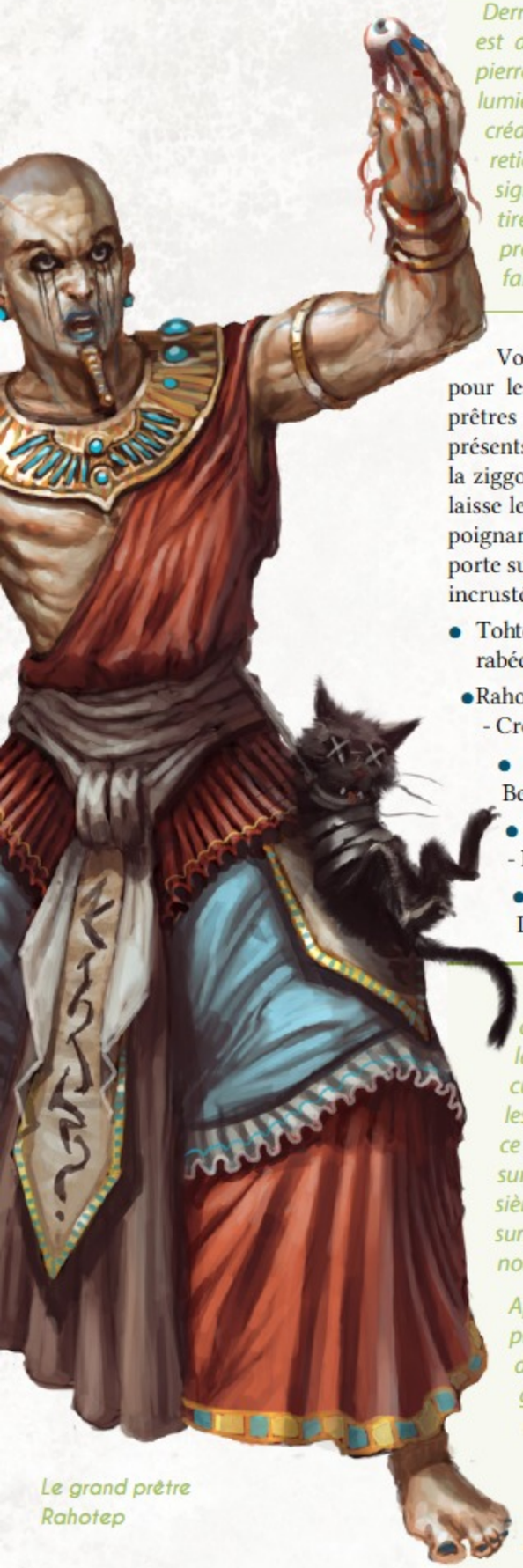
Votre petit groupe s'enfonce alors dans les entrailles de la pyramide par un escalier creusé sous la rampe d'accès principale. Après une courte descente à la lueur des torches, vous remontez au cœur de l'édifice et vous arrivez enfin devant une porte monumentale. Cette porte représente un alignement de quatre sphères de tailles très différentes inscrites sur des trajectoires elliptiques.

Un test d'INT difficulté 10 permet de reconnaître un alignement entre le Soleil, la Lune, la Terre et une troisième planète inconnue à l'opposé de la Terre (Yuggoth ou pluton, découverte en 1930 et logiquement inconnue des PJ).

Organe noir

Lancez 1d10 :

- 1-2 - Une main ;
- 3-4 - Un œil ;
- 5-6 - Le nez ;
- 7-8 - Une oreille ;
- 9-10 - La langue (élocution difficile).



Le grand prêtre Rahotep

Derrière la porte, une forme humaine est agenouillée devant un autel de pierre rouge, éclairé par un puits de lumière provenant du plafond. Les créatures passent la chaîne qui te retient dans un anneau et te font signe de t'agenouiller. Il leur suffit de tirer sur la chaîne pour te faire comprendre que tu peux difficilement faire de la résistance.

Voici l'une des rares opportunités pour les PJ de rencontrer l'un des cinq prêtres de Nyarlathotep. Lorsqu'ils sont présents, ils restent généralement dans la ziggourat. Ils sont vêtus d'une toge qui laisse le torse à demi-nu, le crâne rasé, un poignard passé à la ceinture. Chacun d'eux porte sur le front le symbole de sa fonction incrusté en or pur ;

- Tohtesis (Gaston Privesne - Paris) - Scarabée - Vue ;
- Rahotep (William Morrow - New York) - Croissant de lune - Ouïe ;
- Pannekhop (Gerhard Mullner - Berlin) - Tortue - Odorat ;
- Ptahsiris (Emilio Mancini - Rome) - Bœuf Apis - Toucher ;
- Oumhotep (Richard Highcastle - Londres) - Chenille - Goût.

Le prêtre récite une longue litanie de prières à destination de Nyarlathotep et d'Azathoth. Au point culminant de la récitation, il s'ouvre les veines de l'avant-bras. Mais ce n'est pas du sang qui s'écoule sur l'autel… Une étrange poussière noire se disperse et recouvre la surface de pierre d'une substance noire et épaisse comme du pétrole.

Après une succession d'autres prières, tous tes sens s'engourdissent. Tous sauf un qui semble gagner en sensibilité ce que les autres ont perdu. Le prêtre trempe alors un doigt dans la substance noire qui recouvre l'autel puis se tourne vers toi et trace sur ton front un symbole que tu ne peux pas voir, mais qui s'enfonce dans ton cerveau avec la brutalité d'une lame. Les dieux sont cléments et tu perds alors conscience.

Le PJ doit faire **un test de choc difficulté 15** ou perdre 1 PC. Il se réveille devant la pyramide, toujours encadré par les bêtes lunaires. L'organe sensoriel visé est devenu noir et boursoufflé. Il est raccompagné à la fosse à la tombée de la nuit et on lui offre un étrange fruit doré et violet de la taille d'un melon.

L'organe noirci n'est plus fonctionnel. Par exemple, le PJ est sourd d'une oreille ou aveugle d'un œil. La langue noire est étrangement insensible et le gêne pour parler. La main noircie n'a plus le sens du toucher. L'organe fait subir un malus de -5 pour les actions qui y sont directement reliées. Ce n'est valable que dans les Contrées du rêve.

Le fruit est sucré et juteux, mais suave et écœurant, dégageant une forte odeur de viande avariée. Si le chat est encore là, il en raffole ! Sa chair ressemble quelque peu à celle du durian. S'il est mangé, le PJ réussit automatiquement son test de CON cette nuit-là.

Aux armes !

Vous connaissez les joueurs, jouer les victimes ne va pas les amuser longtemps et ils vont surement tenter quelque chose. C'est le jeu.

Révolte

Organiser la révolte des esclaves façon Spartacus, c'est bien joli, mais ici, c'est impossible. N'oubliez pas que ce sont des fous, pas des gladiateurs. Ils sont épuisés et psychologiquement anéantis.

Attaquer la distribution de nourriture.

Si les PJ attaquent les hommes de Leng qui distribuent la nourriture, ils ne trouvent pas de soutien parmi les autres esclaves,

à la limite quelques-uns se jettent sur le chaudron. Les autres hommes de Leng ne se portent pas au secours de leurs comparses et les laissent se faire égorger en observant la scène depuis le haut des fosses, un large sourire fendant leur grande bouche. Le lendemain un escadron musclé ira mettre les esclaves en rang comme chaque matin.

S'enfuir

Le jour, les PJ sont attachés aux autres esclaves par une chaîne munie d'un cadenas. Il faudrait voler une clef pour se détacher puis réussir à s'éclipser discrètement malgré les gardes postés de toute part. Cela semble difficile, mais si vos personnages assurent, laissez-les réussir.

De nuit, les gardes sont moins nombreux et beaucoup moins attentifs. Il est possible de profiter des ténèbres pour grimper la paroi de chacun des degrés de la fosse centrale. Mais en cas d'échec (**test de DEX difficulté 15**), la chute peut être mortelle (3d6 DM). N'hésitez pas à laisser mourir les voltigeurs (voir l'encadré « Mort et suicide »).

Si les PJ réussissent à s'échapper, rendez-vous p. 15 pour la description du plateau de Leng. Après avoir erré dans le labyrinthe du plateau tabulaire et peut-être rencontré des araignées de Leng, ils débouchent sur l'étendue désertique du plateau.

Juchée sur son shantak, Iaret n'organise la poursuite que pour le plaisir de la chasse. Car, si elle le souhaite, sur un simple ordre mental, elle peut faire rétrécir les colliers des esclaves, les laissant s'étouffer doucement et sans espoir, pour se réveiller une fois de plus à l'asile... Une boucle infernale. Ils seront de nouveau drogués et se réveilleront dans le temple de Nyarlathotep, accueillis par Iaret en personne qui ne manquera pas de souligner la futilité de leurs efforts.

La fin du cauchemar

Finalement, c'est à vous de décider le temps que vous voulez consacrer à cet épisode. L'important est de vous amuser.

- Si vos joueurs ont du mal à accepter l'idée d'être en cage, n'hésitez pas à passer rapidement sur les détails, quitte à ce qu'ils manquent quelques indices mineurs. Concentrez-vous sur l'essentiel.
- Si l'ambiance pesante et les possibilités d'interprétation que cela offre aux joueurs correspondent à votre style de jeu, prenez le temps de tout jouer et n'hésitez pas à mettre en scène davantage d'interactions ou à provoquer d'autres événements mineurs.

Enfin, lorsque vous aurez permis aux PJ d'obtenir tous les renseignements qui leurs seront utiles pour la suite de la campagne, il est sans doute temps de terminer le flash-back. Lisez ou paraphrasez ce texte :

Les jours et les nuits s'enchaînent au rythme des coups de fouets et d'un terrible labeur : tirer, cogner, tirer, soulever. Le temps n'a plus de signification, les jours n'en finissent pas et pourtant vous en perdez le compte. Seul le stress de ne pas être le malheureux choisi au hasard pour le sacrifice d'un organe rompt l'épouvantable monotonie de votre condition. Le cauchemar semble ne jamais vouloir s'arrêter.

Puis une nuit, vous avez la sensation de tomber brusquement vers une lumière éblouissante. À présent, vous connaissez bien ce phénomène. Au bout du tunnel, vous vous éveillez fermement sanglé sur un fauteuil entre les murs blancs et carrelés de votre autre prison, rendu nauséeux par l'effet de l'opium.

Poursuivez votre lecture en page 31 de l'aventure 1, au paragraphe « Retour dans le monde réel », au moment où le docteur Morrow libère les personnages suite à l'intervention de Nellie Bly, ce qui va mettre fin au flash-back déclenché à l'asile.

Fin du premier passage dans les Contrées du rêve.

Mort et suicide

Un PJ pourrait songer à se suicider pour échapper aux Contrées du rêve. Hélas pour lui, ce n'est pas une solution. Normalement un PJ qui meurt dans les Contrées du rêve ne peut plus y pénétrer. Mais cela n'est exact que pour les vrais rêveurs, ce n'est pas le cas des personnages qui portent le collier de Nyarlathotep. Un PJ qui met fin à ces jours ou qui meurt pendant son esclavage se réveille à l'asile d'Amityville et perd immédiatement 1 point de choc. Mais lorsqu'il sera de nouveau drogué, il réapparaîtra dans les fosses de Nyarlapolis. La phrase prononcée par Iaret au moment de refermer le collier de servitude autour du cou des PJ prend alors tout son sens... Les personnages peuvent devenir fous, mais pas mourir de ce traitement. Pire, à chaque « mort », le corps onirique du PJ garde des séquelles qui correspondent à la nature du décès. Par exemple pour une chute, une articulation en vrac (lancer 1d6 : 1. Nuque ; 2. Dos ; 3. Bras gauche ; 4. Bras droit ; 5 Jambe gauche ; 6. Jambe droite). La séquelle crée une douleur permanente et un léger handicap de -2 à toutes les actions qui mobilisent le membre. Pour la nuque raide cela pourrait être -2 à tous les tests de perception (le PJ ne peut plus tourner la tête). Nhésitez pas à faire preuve de créativité !

2 - La cité maudite

La cité de Nyarlapolis est avant tout le lieu où les pyramides destinées à l'invocation d'Azathoth sont en construction. Accessoirement (du moins pour Nyarlathotep !) la cité est aussi destinée à devenir le futur jardin d'Éden des cultistes du Pharaon noir dans les Contrées du rêve, lorsque la Terre ne sera plus qu'une sphère de glace morte.

Les pyramides

Les cinq pyramides sont de forme pentagonale. Au cours de la période d'esclavage des PJ elles affichent une hauteur comprise entre 30 et 40 mètres, pour une base de 81 mètres de côté. **Un test d'INT difficulté 15** (mathématiques ou architecture) permet de déduire que la hauteur devrait atteindre à terme environ 110 mètres.

À titre de comparaison, la pyramide de Khéops, en Égypte, mesurait 230 mètres de côté pour 146 mètres de haut (139 mètres aujourd'hui).

À moins d'accéder aux plans de la pyramide (soit dans la ziggourat, soit dans la chambre de William Morrow à Amityville), les PJ ne peuvent pas savoir que la hauteur finale ne sera que de 81 mètres, car le dernier tiers de la pyramide sera tronqué, laissant une surface sommitale plane.

Les parois de la pyramide étant trop abruptes pour qu'un escalier permette d'atteindre le sommet à un angle raisonnable, les degrés forment une avancée pour permettre une inclinaison plus douce. Tant que la pyramide est encore en construction, l'escalier mène jusqu'au point le plus haut du chantier. Toutefois, ce ne sera pas le cas lorsqu'elle sera terminée. Dans la configuration finale, l'escalier s'arrêtera une quinzaine de mètres sous le sommet tronqué de l'édifice, devant une fente verticale qui permettra d'accéder à l'autel d'invocation sommital, celui qui est destiné à l'invocation d'Azathoth.

Pour le moment, cette partie de la pyramide n'existe pas et un autel a été installé dans le sanctuaire intérieur afin de recevoir les sacrifices des sens. Toutes les pyramides sont identiques, à l'exception du symbole gravé sur certaines pierres d'une façon qui peut sembler aléatoire mais qui correspond en fait à un plan mystique et mathématique complexe. Ce symbole est celui qui correspond à chaque prêtre (scarabée, croissant de lune, bœuf Apis, tortue, chenille) relié à l'un des cinq sens.

Prise individuellement, chaque pyramide du monde onirique est insuffisante pour entrer dans le monde réel, sa manifestation ne peut affecter qu'un seul sens. C'est la réunion métaphysique des cinq pyramides et des cinq sens qui permettra finalement à la pyramide de l'invocation de prendre forme dans le monde réel.

Accès souterrain

L'accès au sanctuaire intérieur se fait par une simple ouverture qui se situe sous l'escalier principal. La nuit, lorsque le chantier est à l'arrêt, l'entrée n'est gardée que par deux hommes de Leng. Iaret et les prêtres n'ont aucune raison d'être méfiants. Ils ne sont pas très attentifs et il suffit de réussir **un test de DEX difficulté 10** pour passer derrière eux sans se faire remarquer ou pour les attaquer par surprise.

Depuis l'entrée obscure, un escalier descend sous la pyramide sur une dizaine de mètres et se prolonge ensuite par un couloir rectiligne sur environ 30 mètres avant de remonter sur 10 mètres.

Ce que les PJ ne savent pas, c'est qu'un **piège** les attend au milieu du couloir (il est désactivé avant les sacrifices). **Un test de PER difficulté 15** est nécessaire pour remarquer la trappe dans le sol. En cas d'échec, le premier marcheur tombe dans une fosse de 6 mètres de profondeur (2d6 DM) dont il n'est pas aisé de ressortir (**test de DEX difficulté 15**, 1d6 DM en cas d'échec).

Une fois la trappe détectée, **un test d'INT difficulté 15** permet de trouver une pierre dans l'escalier et d'appuyer dessus pour désactiver le piège. Chaque essai prend 5 minutes. Il est aussi possible de sauter par-dessus le trou ouvert ou la zone piégée en réussissant **un test de DEX difficulté 10**. En cas d'échec, le PJ tombe dans le piège.



Le sanctuaire intérieur

La porte des étoiles qui ferme le sanctuaire intérieur est massive. Pour l'ouvrir, il faut réussir **un test de FOR difficulté 15**, mais un PJ qui dispose de la voie des rêves peut ajouter un bonus égal à son rang. Le personnage peut faire plusieurs tentatives en sacrifiant 1 PV à chaque essai raté jusqu'à être trop épuisé pour continuer.

Le sanctuaire intérieur est une pièce pentagonale d'environ 7 mètres de diamètre avec un plafond assez bas qui culmine à une hauteur de 2 mètres. L'autel sacrificiel, taillé dans une pierre rouge, est un cube parfait de 1 mètre de côté d'hématite, la pierre de sang (voir aventure 1, indice n° 2). Il est placé juste sous un puits de section carrée qui mesure lui aussi 1 mètre de côté et qui s'ouvre à l'air libre au sommet de la pyramide.

Un cobra ailé monte la garde dans le puits, prêt à se laisser tomber par surprise sur tout intrus (voir profil page ci-contre).

Un PJ qui monte sur l'autel peut aisément pénétrer dans le puits pour y grimper. Il faut **réussir** trois **tests de DEX difficulté 10** pour arriver au sommet de la pyramide en se bloquant entre les parois du conduit. Lorsqu'un test est raté, le PJ glisse vers le bas, le test est à recommencer et le PJ perd 1 PV♥. Si le PJ obtient un échec critique, il chute pour de bon et subit 1d6 DM par test déjà réussi. De plus, il entraîne dans sa chute tout personnage situé sous lui, à moins que ce dernier réussisse **un test de FOR dont la difficulté est égale à la valeur de FOR +5 de celui qui chute**.

Une fois arrivé au sommet de l'édifice en construction, si les PJ ne veulent pas emprunter l'escalier (par exemple parce que des ennemis sont massés à son pied), il est possible de se laisser glisser sur le flanc de la pyramide comme sur un toboggan pour redescendre de l'autre côté, toutefois cela demande **un test de DEX difficulté 15**. En cas d'échec, le personnage subit 1d6 DM.

Bête lunaire



Fosse lunaire

Une étrange excavation parfaitement lisse constituée d'une rampe qui descend en spirale. C'est là que dorment les bêtes lunaires, exposée à la lumière de la lune, accrochée les unes aux autres en un long chapelet obscène. De ces lieux surgissent des concerts sporadiques de notes plaintives de flûtes d'os.

Huttes des hommes de Leng

Ce sont les taudis puant des hommes-bêtes, constitués de boue et d'excréments séchés. Ils sont installés un peu partout mais pas sur les plateaux qui reçoivent une pyramide car il s'agit d'un sol sacré.

Jardins sacrés

Voici le paradis promis par Nyarlathotep à ses serviteurs. Parfois, lors des cérémonies du culte, les élus destinés à dormir sur les blocs de glace noire pour l'éternité entrevoient ses jardins et s'y promènent durant quelques heures, mangeant les fruits étranges qui leur procurent des sensations vertigineuses, sous la surveillance de la reine Iaret et des cobras ailés.

Les jardins accueillent deux bâtiments importants : le temple de Nyarlathotep et la ziggourat du cobra.

Le temple de Nyarlathotep

Il est généralement désert sauf lors de l'accueil de nouveaux rêveurs, que ce soit des esclaves ou les cultistes de Nyarlathotep lors des cérémonies. Il n'est constitué que d'une unique pièce immense à colonnades, de la taille d'une cathédrale. Si un PJ a l'idée folle de voler un rubis de l'énorme statue de Nyarlathotep (voir p. 2, « un réveil douloureux ou de Charybde en Scylla »), il contractera la lèpre sur la main qui a volé le joyau et cette maladie incurable l'affectera jusque dans le monde réel. Jusqu'à ce que mort s'ensuive, bien des années plus tard.

La ziggourat du cobra

Un bâtiment colossal doté de jardins suspendus et composé de centaines de pièces. Les côtés de sa base hexagonale mesurent environ 50 mètres.

Au troisième et dernier étage, on trouve les appartements de Iaret et des cinq prêtres. La plate-forme sommitale est réservée à leurs six montures, des shantak. S'y trouve également un observatoire astronomique (celui ou Alexeï observe les astres).

Le second étage est destiné à accueillir les membres les plus élevés de la hiérarchie du culte et le premier est celui où se réunissent les autres cultistes. Nous ne décrirons pas en détail cet édifice globalement inhabité et à l'architecture étrange, torturée et labyrinthique.

Si les PJ s'y aventurent, le plus gros risque est de s'y perdre ou de rencontrer des cobras ailés. La fonction de certaines salles de torture ou d'orgie pourrait également secouer la santé mentale des visiteurs. Bien entendu, visiter le dernier étage et les appartements de Iaret et des cinq prêtres signerait leur arrêt de mort.

Ponts

Les plateaux tabulaires sont reliés par d'immenses ponts suspendus de cordages, de branches et lestés de pierres plates pour ne pas être trop sensibles au vent qui peut souffler fort entre les parois des plateaux. Ils mesurent de 20 à 30 mètres de long pour 2 mètres de large. Ils culminent à 50 mètres du sol. Il n'y a pas de raison particulière de tomber, mais avec l'épuisement il arrive qu'un esclave chute et se brise la nuque,ce qui déclenche les acclamations des hommes de Leng.

Le plateau de Leng

La cité maudite est nichée au centre d'une zone de plateaux tabulaires qui forment un labyrinthe sur une zone de 20 km de diamètre. Cette zone est elle-même perdue quelque part au beau milieu du mythique et désertique plateau de Leng. Pour traverser la zone labyrinthique, de sa périphérie jusqu'à la cité, ou inversement, il faut compter une journée complète et réussir **un test d'INT et un test de PER difficulté 18**. Si un seul test est raté, le voyage prend deux jours. Si les deux sont ratés, les voyageurs se sont égarés et ils ont perdu une journée. Un nouveau test devra être effectué le lendemain. Les lieux sont infestés d'araignées de Leng et, chaque jour, il y a quatre chances sur six d'en rencontrer une.

Adversaires

Cobra ailé



Le cobra ailé mesure environ 1,50 m de la tête à la queue et ses ailes ont l'envergure d'une cigogne.

NC 1, taille petite

FOR -2	**DEX** +5*	**CON** +1
INT -3	**PER** +1	**CHA** -3
DEF 16	**PV** 5	**Init.** 20

Morsure +5 **DM** 1+ poison

Plumes rasoirs +5 **DM** 1d4

Camouflage : le cobra ailé obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion dans la jungle.

Crache ton venin : une fois par combat, un cobra allié peut cracher son venin au visage d'une cible à une portée maximale de 3 mètres. La victime doit réussir un test de DEX difficulté 12 ou être *aveuglée* pour 1d6 minutes. Se rincer les yeux à l'eau claire permet de réduire cette période à 1 minute.

Poison: la victime doit réussir un test de CON difficulté 10 ou être *ralentie* pour 1d6 tours. Si elle est déjà *ralentie* et rate un nouveau test (à la suite d'une nouvelle morsure), elle sombre dans l'inconscience pour 1d6 heures.

Vol: le cobra ailé peut se déplacer en volant à une vitesse de 20 mètres par action de mouvement.

Les gardiens des jardins sacrés se cachent entre les feuilles des fougères géantes. Leurs écailles et leurs plumes vertes les rendent parfaitement invisibles. Ce n'est que lorsqu'ils déploient leurs ailes dont la partie intérieure arbore un violet vif que leurs proies les remarquent, généralement trop tard. Ces charmants volatiles sont capables d'empoisonner leurs victimes, de les aveugler en crachant leur venin et enfin de les taillader à l'aide de leurs plumes tranchantes.

Hommes de Leng

Profil p. 12 du livret I.

Reine des Hommes de Leng : les hommes de Leng de la cité maudite vénèrent la reine Iaret. Tant qu'elle est présente, ils gagnent un bonus de +2 en attaque et en initiative.

Bête lunaire

Profil p. 11 du Livret I.

Shantak

Profil p. 13 du livret I.

Reine Iaret (Margery)



Une jeune femme d'une grande beauté, au port de reine, habillée comme une prêtresse égyptienne. Elle porte une couronne à tête de cobra et un fléau antique à trois têtes.

NC 10

FOR +2	**DEX** +3*	**CON** +2
INT +3	**PER**+1	**CHA** +4*
DEF 16	**PV** 45	**Init.** 22

Attaque magique +10

Fléau de Nyarlathotep +6 **DM** 3d4+2 + Douleur

Le fléau de Nyarlathotep est un flagellum Nekhekh, le fouet symbolique des pharaons, doté de trois têtes oblongues dorées.

Chair à canon : une fois par tour, la reine peut décider qu'une attaque qui la visait touche à la place un homme de Leng situé à moins de 3 mètres et venu s'interposer (ou derrière lequel elle s'est mise à couvert).

Douleur : une créature touchée par le fléau de Nyarlathotep subit une atroce douleur. Il doit faire un test de CON difficulté 12 ou être *affaibli* pour 1d6 tours (cumulables). Le pouvoir du fléau ne se révèle qu'entre les mains d'un adorateur du Pharaon noir sinon il inflige seulement 2d4 DM.

Sorts trois fois par jour chacun

Injonction (L) : Iaret donne un ordre simple (mais pas suicidaire) que la victime doit pouvoir comprendre. Elle doit réussir un test opposé d'attaque magique contre la cible située à moins de 20 mètres. En cas d'échec, la cible doit exécuter l'ordre pendant son prochain tour.

Malédiction (L) : Iaret effectue un test opposé d'attaque magique contre une cible située à moins de 20 mètres. En cas de succès, la victime réalise tous ses tests avec deux d20 et garde le résultat le plus faible. Le sort prend fin dès qu'elle aura raté trois tests ou au bout de 24 heures.

Saignements (L): Iaret doit réussir un test d'attaque opposé magique (portée : 10 mètres). Du sang s'écoule de la bouche, du nez, des oreilles et même des yeux de la victime, qui subit 1d4 DM par tour pendant cinq tours.

Sorts 1 fois par jour chacun

Briser les cœurs (L) : Iaret fait mine de broyer le cœur de sa victime. Elle doit réussir un test opposé d'attaque magique (portée : 20 mètres) et inflige 5d6 DM. La victime divise les DM par deux si elle réussit un test de CON difficulté 12.

Domination (L) : en réussissant un test opposé d'attaque magique contre une cible de niveau inférieur au sien (portée : 20 mètres), Iaret prend contrôle de ses actions pendant 5 minutes. La victime peut résister au sort avec un test de CHA difficulté 15 à chaque fois qu'elle subit des DM. Iaret peut elle-même continuer à agir normalement.

Motivations

Les PJ auraient tort de s'apitoyer sur la pauvre petite fille handicapée. Elle est dure et impitoyable. Margery a tout à fait le contrôle de sa situation. Elle parcourt les strates oniriques depuis son accident il y six ans et c'est elle qui, depuis les Contrées du rêve, a attiré l'attention de Nyarlathotep sur son père. Le sacrifice de son propre père ne l'accable pas de remords – après tout, si elle est dans cet état, c'est de sa faute. Elle est bien décidée à permettre la destruction de la Terre puisque de toute façon, elle ne peut plus en fouler le sol.

Prêtres de Nyarlathotep

NC 7

FOR +5*	**DEX** +2	**CON** +5*
INT +4*	**PER**+2	**CHA** +4*
DEF 15	**PV** 42	**Init.** 15

Attaque magique +10

Dague +8 **DM** 1d6+5



Chair à canon : une fois par tour, le prêtre peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un homme de Leng situé à moins de 3 mètres et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert).

Dessiccation de la momie (L) : si le prêtre réussit un test opposé d'attaque magique contre une cible à une portée de 10 mètres, il inflige (1d6+4) DM à sa cible et récupère autant de PV. La victime voit l'un de ses membres se dessécher comme celui d'une momie tandis que les blessures du prêtre se referment.

Souffle de sable (L) : le prêtre ouvre une bouche béante et souffle le sable de l'Égypte dans un rayon de 10 mètres autour de lui. S'il maintient sa concentration, le rayon augmente de 10 mètres par tour. La vision est réduite à une portée de 5 mètres dans cette zone et le sable inflige une pénalité de -2 à toute les actions ainsi que la perte de 1 PV par tour. Le prêtre n'est pas affecté.

Presque immortel : si grâce à une chance et une témérité incroyables, les PJ réussissent à tuer l'incarnation onirique de l'un des cinq prêtres, il disparaît des Contrées du rêve pour une période de 1d6 mois. Le temps que les prêtres trouvent et réalisent un rituel complexe pour enfreindre les lois des Contrées du rêve et faire revenir l'âme immortelle du prêtre, cela retardera considérablement la construction de l'édifice et causera un préjudice important au plan de Nyarlathotep. Lors de l'invocation finale, ce sens aura une énergie moindre, ce qui le rendra moins dangereux pour le PJ (voir aventure 4, p. 39).

Tohtesis - Scarabée d'or des rois : Tohtesis est le chef des prêtres et le conjoint de la reine Iaret. Il est associé à la vue. C'est le plus beau et semble dans la force de l'âge.

Cécité: En frappant dans ses mains (action de mouvement), il peut produire un flash qui rend aveugle tous ceux qui sont présents dans un rayon de 10 mètres autour de lui. En claquant des doigts (action gratuite), il peut *aveugler* une seule cible de son choix située à moins de 10 mètres de lui. Dans les deux cas, il est possible de résister par un test de PER difficulté 15. La durée de l'état préjudiciable est de 1d6 tours.

Rahotep - Croissant de lune: c'est celui que les PJ connaissent le mieux, puisque c'est lui qui occupe le corps du docteur Morrow dans le monde réel. Si un PJ tombe entre ses mains, il y a davantage de chance qu'il daigne l'écouter et lui répondre. Il est associé à l'ouïe.

Surdité: en frappant dans ses mains (action de mouvement), il peut produire une onde de choc silencieuse qui rend sourd tous ceux qui sont présents dans un rayon de 10 mètres autour de lui. En claquant des doigts (action gratuite), il peut rendre sourd une seule cible de son choix à moins de 10 mètres de lui. Dans les deux cas, il est possible de résister par un test de CON difficulté 15. La durée de l'effet est de 1d6 minutes.

Pannekhop - Tortue : le prêtre de l'odorat est le plus maigre de tous, une vraie momie sur pied.

Odeur affreuse : en frappant dans ses mains (action de mouvement), il peut produire une odeur ignoble qui provoque chez toutes les créatures vivantes dans un rayon de 10 mètres une nausée et les place dans l'état *ralenti* (une seule action, soit de mouvement soit d'attaque, mais pas d'action limitée). En claquant des doigts (action gratuite), il peut donner la nausée à une seule cible de son choix à moins de 10 mètres de lui. Dans les deux cas, il est possible de résister par un test de CON difficulté 15. La durée de l'état préjudiciable est de 1d6 tours.

Ouhmothep - Chenille : le prêtre du goût est plutôt rond et bien en chair, avec un air jovial qui contraste avec les horreurs dont il est capable.

Langue paralysée: en frappant dans ses mains (action de mouvement), il peut paralyser la langue de toutes les créatures vivantes dans un rayon de 10 mètres autour de lui. Elles ont l'impression d'avoir du sable dans la bouche et ne peuvent plus parler. En claquant des doigts (action gratuite), il peut rendre muette une seule cible. Dans les deux cas, il est possible de résister par un test de CON difficulté 15. La durée est de 1d6 minutes.

Patasiris - Boeuf Apis : le prêtre du toucher est une brute musclée.

Maladresse: en frappant dans ses mains (action de mouvement), il supprime le sens du toucher de toutes les créatures vivantes dans un rayon de 10 mètres autour de lui. Elles deviennent maladroites et subissent une pénalité de -3 à toutes les actions qui impliquent la manipulation d'un objet (cela comprend les attaques avec une arme). En claquant des doigts (action gratuite), il peut utiliser le même pouvoir sur une seule cible située à moins de 10 mètres. Dans les deux cas, il est possible de résister par un test de CON difficulté 15. La durée de l'effet est de 1d6 tours.

Les prêtres de Nyarlathotep se considèrent tellement au-dessus des esclaves qu'il est extrêmement rare qu'ils daignent abaisser le regard vers eux et encore plus rare qu'il leur adresse la parole. Ils sont totalement fidèles à Nyarlathotep. Ils n'imaginent même pas que de simples humains puissent s'opposer à eux. C'est leur talon d'Achille. Ils ont pourtant déjà essuyé un revers à l'époque égyptienne, mais ont mis cela sur le compte de la guerre secrète avec Cthulhu. Les cinq prêtres ont le même profil à une exception et chacun d'eux possède un pouvoir particulier lié au sens qui lui est associé.

3- La vengeance de Bast

Ce chapitre débute lorsque les PJ retournent de façon volontaire dans les Contrées du rêve et donnent la bonne réponse à la voix qui surgit de la grotte ténébreuse (voir l'aventure 1, p. 14). Cela signifie donc que les personnages ont déjà vécu la période d'esclavage.

Notez que les PJ apparaissent cette fois sans le collier de servitude que Iaret avait fixé autour de leur cou. Ils ne souffrent pas non plus des séquelles d'une mort éventuelle.

En revanche, ceux qui ont sacrifié un sens subissent toujours le préjudice de cet organe noir, boursouflé et inutile.

Après avoir donné la réponse correcte, la voix féminine s'adresse de nouveau à eux :

« Je peux vous aider. Mais il y a une condition que vous devez accepter. Vous ne devrez jamais chercher à voir mon visage, ni à apprendre mon nom. À cette condition, je vous aiderai. »

Cette condition n'est pas négociable, en revanche la Dame accepte de répondre à quelques questions comme par exemple :

Pourquoi voulez-vous nous aider ?

« Celui que vous combattez m'a causé un grand tort. »

Êtes-vous à l'origine de la lettre qui nous a impliqué dans cette histoire ?

« Non, vous avez un allié improbable. Il choisira son moment pour se révéler à vous. »

Pourquoi ne voulez-vous pas révéler votre identité ?

« Pour ma propre sécurité et pour la vôtre. Cet endroit est invisible du Pharaon noir. Mais seulement tant que vous ne savez pas qui je suis. Ici, ce qui n'est pas nommé n'existe pas. »

Finalement, la Dame revient à sa demande initiale. Une fois que les PJ ont accepté son marché (sinon voir l'encadré correspondant), elle les invite à entrer dans la grotte.

Vous entrez dans les ténèbres. Devant vous, la voix chuchote un mot et une étincelle enflamme un âtre circulaire creusé dans le sol, éclairant soudainement les parois de la grotte d'ombres dansantes. Plusieurs chats tachetés fuient le cercle de lumière pour se réfugier dans la pénombre accueillante de multiples alvéoles creusées dans la roche. La Dame est assise dans un renfoncement obscur. Vous n'apercevez d'elle qu'un long manteau noir. Sa capuche plonge son visage dans les ténèbres. Ses mains jointes sont perdues dans les manches amples de son vêtement. Autour du feu, quatre grosses pierres plates semblent vous attendre. « Prenez place, jeunes disciples. Ainsi vous voulez contrecarrer les plans du Pharaon noir. Mais dites-moi, qu'avez-vous compris de ses machinations ? »

La Dame écoute les explications des PJ. Deux cas de figure peuvent se présenter : soit les PJ ont déjà réuni toutes les pièces du puzzle et ont une compréhension assez complète du plan de Nyarlathotep (invoquer Azathoth dans le monde réel en permettant aux cinq pyramides de se matérialiser dans le monde réel), soit ce n'est pas le cas.

Si les PJ ne sont pas prêts : la Dame se contente de poser les bonnes questions mais ne fournit pas les réponses. Si les PJ ne les ont pas, elle leur dit :

Et si les PJ refusent le marché?

Cela semble très improbable, mais si c'est le cas la voix leur demande une dernière fois de reconsidérer leur position et les prévient que, sans son aide, leur monde sera détruit. C'est ensuite à vous MJ de décider à quel point vous souhaitez remettre les joueurs sur les rails.

Si vraiment vos PJ insistent, la voix leur dit :

« Alors vous condamnez votre monde. La bêtise humaine… Quel dommage ! »

La voix disparaît pour toujours. Les PJ se retrouvent dans une vaste grotte vide. Ils sont libres de visiter les Contrées du rêve et de tenter de s'infiltrer dans la cité maudite située à quelques kilomètres. Mais sans l'aide de Bast, ils ne pourront pas réaliser le rituel qui permettra de saboter les pyramides. Par ailleurs, le chat de la Villa Paterson a disparu. La campagne peut se poursuivre, mais à présent le seul moyen pour les personnages d'empêcher l'invocation d'Azathoth sera de vaincre les cinq prêtres au moment du rituel d'invocation. Une tâche infiniment plus ardue que ce qui est prévu et qui se soldera probablement par leur mort en tentant de protéger la Terre. *Alea jacta est* !

Dévoiler Bast

Si les PJ prononcent le nom de Bast ou s'ils éclairent son visage, la déesse apparaît pour ce qu'elle est un court instant, une femme magnifique avec une tête de félin. Elle crache ces quelques mots : « Inconscients ! Stupides humains indignes de mon aide ! » Elle disparaît immédiatement et désormais les PJ devront se débrouiller seuls.

« Il vous manque des éléments importants du plan de celui dont je ne prononcerai pas le véritable nom. L'entité aux multiples masques. Vous devez les apprendre par vous-mêmes, car vous les révéler m'exposerait à son regard. Vous reviendrez me voir lorsque vous aurez les réponses. La seule chose que je puisse faire pour vous pour le moment est de vous initier à la magie des rêves. Elle vous sera utile pour la mission que vous vous êtes fixée. »

La Dame commence alors l'initiation des PJ à la compréhension des Contrées du rêve. Rendez-vous au paragraphe « Initiation ». Mais avant de passer à la partie suivante, ils devront terminer leur enquête dans le monde réel afin de trouver les pièces manquantes du puzzle.

Si les PJ sont prêts, la Dame peut éventuellement confirmer certaines de leurs suppositions. Là aussi, elle commence (ou poursuit, si les personnages sont déjà venus) leur initiation aux Contrées du rêve. Seulement ensuite, elle leur propose un plan pour contrecarrer Nyarlathotep, présenté au paragraphe « Le plan ».

Initiation

L'initiation des PJ nécessite plusieurs visites à la Dame et consiste en de longues séances de méditation et de formation spirituelle. Lisez ou paraphrasez ceci :

Assis en tailleur autour du feu dansant, vous plongez votre regard dans les flammes et écoutez les mots de la Dame lorsqu'elle vous conte les Contrées du rêve. Parfois elle vous demande de réciter avec elle d'étranges litanies destinées à atteindre un état de conscience supérieur. D'autres fois elle vous demande de vous concentrer sur un objet banal pour décoder la trame des rêves. Vous pouvez passer des jours de sidération devant une pierre, à la fois si simple et si complexe qu'elle vous plonge dans un abîme de perplexité.

Mais la plupart du temps, le doux ronronnement de sa voix et des chats qui l'entourent vous emporte dans une errance transcendantale. Vous voyagez des semaines entières, explorant des lieux magiques, des cités mythiques aux noms exotiques et aux minarets recouverts d'or. Vous parcourez des paysages grandioses, vous survolez des montagnes infiniment plus élevées que

toutes celles du monde réel et vous contemplez des arbres plus majestueux que les plus géants des séquoias.

Ce monde est constitué des rêves de toute l'humanité, mais aussi des vôtres. De vos rêves d'enfant lorsque vous ne posiez pas de limites au possible. Et à travers ces voyages, subrepticement, la Dame tente de vous apprendre à retrouver cet état de pensée, à dépasser les limites de votre propre censure afin de devenir capables d'influencer les Contrées du rêve par votre propre volonté.

Au cours de ces séances, la Dame explique aux PJ les lois qui régissent les Contrées du rêve. En particulier, elle prend bien la peine de leur préciser que mourir dans les Contrées du rêve est sans retour. Ils ne doivent pas se fier à ce qu'ils ont expérimenté dans les fosses de Nyarlathotep. La pseudo-immortalité offerte par le Pharaon noir était un effet du collier de servage, lié à un composant ignoble de leur invocation dans les Contrées du rêve : la poudre de momie de chat. Elle crache ces dernières explications avec une colère froide.

À chaque séance, vous pouvez demander aux PJ **un test de CHA difficulté 20**, puis un test de plus en plus facile à chaque séance suivante (19 puis 18, etc.). Un échec signifie que le PJ se réveille en sursaut dans le salon de la Villa Paterson et termine la séance de façon prématurée sans en avoir tiré l'enseignement. Il reste nauséeux (*affaibli*) pour le reste de la journée. Cela n'a pas d'autre effet que de remettre son initiation à un autre jour. Pour vous MJ, ces tests sont simplement un outil pour vous permettre de donner le temps aux personnages de terminer ce qu'ils ont à faire dans le monde réel. La durée nécessaire à l'initiation est finalement laissée à votre appréciation. Elle peut toutefois être un peu plus importante pour un PJ qui souhaite progresser dans la voie des rêves.

À propos d'Azathoth

Autant la Dame refuse de prononcer le nom de Nyarlathotep, autant énoncer celui d'Azathoth ne la dérange pas. Elle aborde le sujet si les personnages lui demandent ou si elle sent qu'ils ont besoin d'une explication pour comprendre le danger que son invocation représente pour la vie sur terre.

Vous trouverez les renseignements correspondants dans le paragraphe d'introduction (livret 1) « Le festin d'Azatoth » p. 14.

Explorer les alentours

La Dame ne leur interdit pas de sortir de sa cachette. Les PJ sont libres d'explorer les alentours. La grotte est située en périphérie de la zone de plateaux labyrinthiques dont la cité maudite est le centre. Les parages sont infestés d'araignées de Leng. En bordure du labyrinthe de pierre, le plateau désertique s'étend à perte de vue.

Passage de niveau

Dans tous les cas, lorsque vous pensez que le moment est venu de passer à l'étape suivante, c'est aussi le moment pour les personnages de **passer au niveau 7**. Cela peut paraître trop rapproché du précédent passage de niveau, mais ce dernier était lié au retour de leurs souvenirs. À présent, ils ont reçu l'enseignement de Bast et les joueurs qui le souhaitent peuvent progresser dans la voie des rêves.

Si un PJ atteint le rang 3 de cette voie, Bast lui enseigne une version avancée de la capacité *Modifier son apparence*. Au lieu de simplement changer de vêtements, le personnage peut dépenser 1 PC pour modifier suffisamment son apparence afin de ressembler à un homme de Leng. Une version homme-bête de lui-même avec un sourire trop large, de petites cornes et des jambes étranges. Mais ceci n'est qu'une illusion qui disparaîtra s'il est blessé. La ruse de Bast pourrait s'avérer utile pour le plan.

Le plan

À ce stade de l'aventure, les PJ doivent avoir compris que le rituel d'invocation d'Azathoth se déroulera sur Terre lors d'une conjonction planétaire. Mais ils ne savent pas encore exactement où et quand. La Dame leur demande s'ils ont un plan pour empêcher l'invocation.

Laissez les joueurs chercher par eux-mêmes. Lors des discussions, Bast leur permet d'écarter les solutions les plus violentes face à une adversité qui les réduirait en miettes ou les plus irréalisables comme détruire les pyramides dans les Contrées du rêve. Vous pouvez aussi demander quelques **tests d'INT difficulté 15** aux PJ, et s'ils réussissent leur donner des pistes qui les

guident vers la conclusion logique : les cinq sens sont les vecteurs de la manifestation de la pyramide dans le monde réel. Pour l'empêcher les PJ doivent s'emparer du pouvoir de chaque autel par leur propre sang.

Lorsqu'ils sont arrivés à cette conclusion, la Dame leur résume ce plan de la façon suivante :

« L'autel au cœur de chaque pyramide fait office de coffre qui renferme la quintessence de chaque sens. Volez ce trésor et le rituel échouera, renvoyant les pyramides dans les Contrées du rêve.

Vous ne pouvez pas le voler maintenant, car les prêtres en seraient instantanément prévenus, ils vous tueraient et reprendraient leur ouvrage sinistre. Vous devrez le faire sur Terre, lorsque les cinq seront trop occupés à invoquer le Sultan des démons pour riposter.

Ici en revanche, vous devez créer la serrure qui vous permettra de vous emparer du pouvoir de l'autel lorsqu'il sera dans le monde matériel. Et cette serrure est votre propre sang. Il vous faut donc retourner à la cité maudite et vous introduire dans les pyramides pour faire couler votre sang sur chaque autel du sanctuaire intérieur.

Et c'est au moment où le plan si parfait du Pharaon noir touchera au but que vous frapperez et ruinerez ses efforts. » Et elle ajoute sur un ton d'une douceur glaçante : « Quelle déception pour lui. »

La mission des PJ consiste à se rendre au cœur de chacune des pyramides pour que l'un d'eux fasse couler son sang sur chaque autel. C'est à présent aux joueurs de décider comment ils veulent s'y prendre. En groupe ou en envoyant un personnage par temple.

En fonction des questions des PJ, la Dame leur donne encore quelques indications supplémentaires :

Si leur sang est la serrure, alors quelle est la clef ?

« Bonne question. Une quête qu'il vous reste à accomplir. Non pas une clef, mais cinq. Vous les trouverez le moment venu. »

Comment se rendre sur place ?

« Un ami à vous s'est porté volontaire pour vous guider jusqu'à la cité maudite à travers le labyrinthe de roche. » (Le chat qu'ils ont sauvé dans les fosses apparaît alors.)

Et si un PJ a déjà sacrifié son sens sur un autel ?

« Alors faire couler ton sang sur cet autel devrait te permettre de recouvrer ce qui t'a été volé. »

Comment se répartir les autels entre PJ ?

« Le sang d'un seul humain suffit. Si tu saignes sur plus d'un autel tu risques de te brûler les ailes lorsque l'énergie affluera en toi »

Peut-on faire l'impasse sur un autel en postulant que cela pourrait suffire à bloquer la manifestation de la pyramide dans le monde réel ?

« Je ne sais pas. À vous de décider si le risque vous semble acceptable. Comment savoir ? »

Pouvez-vous nous fournir des armes ?

La Dame peut leur fournir des armes simples : sabre, dague, arbalète ou arc.

Pour conclure, la Dame les prévient :

« Pour le moment la gardienne des pyramides n'est pas sur ses gardes, mais si vous êtes repérés, Nyarlapolis deviendra soudain un lieu infréquentable. Il vous faut réussir à la première tentative, quitte à vous sacrifier pour atteindre votre objectif, car si vous échouez, vous n'aurez pas de seconde chance. »

Lorsque toutes les questions sont réglées et que les PJ sont prêts, passez au paragraphe suivant.

Traverser le labyrinthe

La Dame fait ses adieux aux personnages au moment où ils quittent la grotte pour se diriger vers Nyarlapolis.

Elle les quitte sur ces mots:

> *« Une fois votre mission réussie, vous devrez vous réveiller le plus vite possible. » Elle donne à chacun d'entre vous une petite fiole rouge. « Le moment venu, buvez le contenu de cette fiole, c'est le symbole de votre volonté de quitter les Contrée du Rêves."»*

Puis le chat noir que les PJ ont aidé dans la fosse pointe le bout de son nez et miaule quelque chose qui signifie « *suivez-moi*».

L'attaque des araignées

Si les PJ n'ont pas encore fait connaissance avec les araignées de Leng, c'est le moment de jouer une scène d'épouvante et de fuite avec ces charmantes bestioles. Deux araignées surgissent sur une paroi au-dessus des PJ, puis deux de plus au détour d'un croisement, puis davantage encore. Lorsque les créatures passent à l'attaque toutes en même temps, faites comprendre aux PJ qu'il est temps de courir. Pour sa part, le chat mène les personnages dans une fuite effrénée.

Araignée de Leng



Demandez aux PJ des t**ests de DEX difficulté 10**. Lors des deux premiers échecs, indiquez au PJ qu'il se fait rattraper. Àpartir du troisième et à tous les suivants, une araignée tente une attaque (si les PJ ne font que courir et ne ripostent pas, ils ont +2 en DEF).

À vous de décider si la mort du double onirique d'un PJ (le PJ se réveille et pourra agir dans le vrai monde) est quelque chose d'acceptable à votre table à ce stade de l'aventure. Mais cela peut être le moment d'une belle scène d'horreur et d'héroïsme : le sacrifice plus ou moins volontaire d'un compagnon pour retarder la vague des ignobles créatures. Mais vous pouvez aussi jouer la carte de la survie *in extremis*, car les araignées stoppent brusquement la poursuite à moins d'un kilomètre de la cité maudite, juste au moment où les personnages dépassent des symboles sculptés dans la pierre. Il s'agit des symboles des cinq prêtres de Nyarlathotep : le scarabée, le croissant de lune, le bœuf, la tortue et la chenille, gravés dans un cartouche de style égyptien.

Infiltration

Les PJ sont de retour à la cité maudite et il leur faut s'introduire dans chacune des pyramides. Voici une scène d'infiltration totalement ouverte. Lisez attentivement le chapitre 2 et jouez la réaction des adversaires en fonction des actions des PJ, de leurs réussites et de leurs échecs.

Il n'y a au départ que deux hommes de Leng de garde devant chaque pyramide, mais si certains d'entre eux donnent l'alerte ou si leurs corps sont retrouvés, toute la cité peut rapidement entrer en effervescence. Les hommes de Leng et les bêtes lunaires affluent pour défendre les pyramides et forment un périmètre protecteur devant chaque entrée, une double ligne de défense devant les escaliers constituée de seize hommes de Leng et de deux bêtes lunaires. Des renforts peuvent arriver en 3d6 tours en cas de combat devant une pyramide, mais les gardes n'entrent jamais de leur propre chef à l'intérieur du lieu sacré. Iaret elle-même enfourche son shantak et patrouille, prête à intervenir en 4d6 tours là où il y aurait du grabuge.

En cas de poursuite, utilisez des tests opposés de DEX (livret I de la boîte *Chroniques Ooubliées Cthulhu*). Une chance pour les PJ, leurs adversaires ne disposent pas d'armes de jet...



Maigre bête de la nuit

Joker : maigres bêtes de la nuit

Vous pouvez en tant que MJ, si vous le souhaitez, utiliser un joker pour sauver une fois la mise aux PJ. Une vague d'une vingtaine de démons à ailes de chauves-souris et dotés d'une queue bifide surgit des ténèbres pour plonger sur un groupe d'hommes de Leng qui leur barre la route. Ils emportent dans les airs la moitié des malheureux en se les passant comme de vulgaires paquets dans un ballet infernal. Les autres fuient.

Si Iaret ou un prêtre est présent sur son shantak, ce dernier devient incontrôlable et prend la fuite dans la direction opposée (les shantaks ont peur de ces créatures). Bien entendu, les **maigres bêtes de la nuit** (livret I, p. 12) sont une manœuvre de Bast.

Le sacrifice de sang

Pour la description plus précise de l'intérieur de chaque pyramide, consultez la p. 12 et 13. Lorsqu'un PJ fait couler son sang sur un autel, lisez ou paraphrasez ceci :

Les gouttes de ton sang rongent la surface de la pierre rouge et forment un trou qui s'enfonce vers le cœur de l'autel. Un instant, l'orifice prend la forme d'une serrure, avant de se refermer dans un éclat lumineux, il n'en reste aucune trace, mais tu ressens une étrange douleur dans (indiquer l'organe sensoriel concerné).

Toutefois, si le PJ a sacrifié un organe sur cet autel, poursuivez :

Un rayon de lumière a eu le temps de s'échapper du cœur de la pierre avant qu'il ne se referme. Il remonte vers toi en gouttelettes, comme si le cours du temps s'inversait et que ton sang, désormais lumineux, remontait jusqu'à l'entaille d'où il s'est écoulé.

Le PJ retrouve immédiatement l'usage du sens qu'il avait perdu, mais le prêtre est simultanément informé que quelques gouttes de pouvoir lui ont été volées. À partir de cet instant, il lui faut 1d6 minutes pour entrer dans les Contrées du rêve et apparaître devant l'autel. Ensuite, il se lance à la poursuite des personnages pour les éliminer.

La fiole rouge

Lorsqu'un PJ souhaite sortir des Contrées du rêve, il peut boire le contenu de la fiole offerte par la Dame. Un goût affreux à réveiller un mort ! Il lui faut alors réussir **un test d'attaque magique difficulté 20** (+5 au test si le PJ possède le rang 2 de la voie des rêves). En cas d'échec, il ne réussit pas à se réveiller, mais il peut recommencer au tour suivant. En cas d'échec critique, il lui est impossible de se réveiller. Un compagnon pourrait le réveiller depuis le monde ordinaire, mais pour le rêveur il se passe 1d4 heures supplémentaires pendant ce temps-là : un temps amplement suffisant pour mourir s'il est en mauvaise posture.

Conclusion



Pour un final épique n'hésitez pas à prendre d'assaut l'une des pyramides avec toute la puissance de frappe de Iaret et de ses troupes. Sur au moins un des autels, la réussite du rituel doit se mériter par le sang et le sens du sacrifice !

Si des PJ doivent mourir dans les Contrées du rêve, qu'il en soit ainsi. S'ils sont éliminés avant d'avoir réussi à marquer tous les autels, il en va de même. Dans les deux cas, cela n'empêchera pas de mener la campagne à son terme, bien que son issue finale puisse être plus ou moins dramatique.

Bien entendu, un joueur qui a investi dans les capacités de la voie des rêves pourrait se sentir frustré de ne plus pouvoir accéder au monde onirique. Mais il n'en est rien, puisque les PJ vont découvrir une clef capable de les y transporter dès la prochaine aventure.

Finalement, cette aventure se termine lorsque, après avoir versé leur sang sur un ou plusieurs autels, les PJ s'éveillent dans le salon de la Villa Paterson, soit par un retour volontaire, soit parce qu'ils sont morts dans les Contrées du rêve.

Il est temps de passer à l'aventure suivante!

Shichao Shuwen

Découvrez toutes nos boîtes d'initiation Chroniques Oubliées













BLACKBOOK EDITIONS

