

Notes préliminaires

Ce document est un scénario destiné à être utilisé pour le jeu de rôle l'Appel de Cthulhu, édité par la société américaine Chaosium (www.chaosium.com), et en France par Jeux Descartes (www.jeux-descartes.fr).

Ce scénario a été écrit et diffusé par Arnaud Bély, tous droits réservés.

Il vous faudra posséder les suppléments relatifs aux Contrées du Rêve. Mais vous ne trouverez pas les mêmes informations partout. Dans "Les Contrées du Rêve", il n'est pas fait référence à Oorn ni à son culte, et les Dieux Très Anciens ne sont pas non plus nommés. Ils apparaissent en revanche dans le supplément "Les Contrées du Rêve revisitées". Sur la carte de ce dernier, la cité de Sarkomand n'est pas située à la même place, bien qu'elle n'ait été que peu déplacée et d'une manière fort logique, pour la ramener à proximité du Monastère Préhistorique.

L'histoire pour le Gardien

Oorn, Grand Ancien enfermé dans la cité de Sarkomand, a décidé de se libérer. Elle a ordonné à son Grand Prêtre de réaliser une cérémonie dans cette optique. Celle-ci nécessite de faire venir physiquement un grand nombre de Rêveurs du monde de l'éveil pour les lui sacrifier. Il a fallu longtemps à son Grand Prêtre, une Bête Lunaire, pour découvrir comment faire venir des rêveurs dans les Contrées du Rêve. Puis il a finalement réussi à se procurer deux flûtes d'os telles que décrites dans l'encart. L'une d'elle se trouve dans les Contrées du Rêve, la seconde dans le monde de l'éveil. Il lui fallait ensuite quelqu'un capable de lui amener des personnes en ouvrant le portail : un virtuose aveugle, car la flûte n'emmène à travers le portail que les personnes capables de voir les paysages symbolisés, et ne concerne donc pas les aveugles.

Le Grand Prêtre a alors fait appel à des Tcho-Tchos pour dénicher la perle rare dans le monde de l'éveil. Après plusieurs années, les membres de la tribu ont fini par trouver un candidat acceptable, et ont monté un spectacle discret dans un quartier mal famé de Londres, là où la police ne se poserait pas trop de questions.

Deux spectacles ont permis au Grand Prêtre de faire une fournée de prisonniers. Les PJs feront partie du troisième

spectacle, et partiront pour les Contrées du Rêve.

Introduction

Afin de faire entrer les investigateurs dans le scénario, il y existe différents moyens. En effet, depuis deux semaines, plusieurs disparitions se sont produites, et sont autant d'occasions pour les insérer dans cette affaire.

Selon la situation des Investigateurs, ou selon le moyen qui vous paraît le plus probable, vous avez le choix parmi les options suivantes :

- ❖ les investigateurs sont des amis ou connaissances de la sœur du flûtiste
- ❖ les investigateurs sont contactés par une personne riche dont le cousin a disparu sans que la police ne puisse apporter de réponse ni de résultats satisfaisants : une enquête parallèle s'impose.
- ❖ un (ou plusieurs) des investigateurs se voit confier une partie des enquêtes sur les disparitions, soit parce qu'ils appartiennent aux forces de l'ordre, soit parce que son journal l'envoie trouver matière à un article.
- ❖ les investigateurs sont des amis ou de la famille d'un des disparus

Dans tous les cas, ils sont contactés le 29 juin 1922, trois jours avant la prochaine représentation.

L'histoire est censée se produire à Londres dans les années 20, mais il est facile d'adapter cette histoire pour une autre époque ainsi qu'une autre ville, pour peu qu'elle soit de grande taille, et de préférence un port international, là où des Asiatiques ne sembleront pas incongrus.

Dans tous les cas, les investigateurs seront confrontés aux différentes phases de recherche décrites ci-dessous.

Enquêtes

Les investigateurs ont une première piste logique de recherche : les journaux. C'est d'autant plus facile qu'ils doivent posséder des exemplaires d'une partie d'entre eux car les disparitions datent des deux dernières semaines. Plusieurs journaux s'en sont fait l'écho : dans des entrefilets ou dans des faits divers dans un premier temps. La disparition du cousin d'un Lord, d'abord tenue secrète, a ensuite trouvée écho dans certains articles des plus importants quotidiens. Deux jours avant que

les investigateurs ne soient contactés, un article fait état d'un nombre inquiétant de disparitions récentes, sans que les autorités n'arrivent à leur apporter d'explication.

Toutes les disparitions sont signalées après les deux représentations au théâtre, soit après le 18 juin et le 24 juin, excepté la disparition de Rodolphe (voir plus loin). Cependant, il ne sera pas possible de le déterminer à partir des journaux, ni la cause, mais cela concerne une vingtaine d'individus (en réalité 37, mais toutes les disparitions ne sont pas encore signalées).

Il faudra ensuite ou en parallèle enquêter auprès des familles des disparus, ou bien aller voir les enquêteurs officiels, éventuellement les journalistes qui sont sur une ou plusieurs de ces affaires. La plupart des familles ne savent rien. Certaines n'ont même aucune idée de ce qui a pu arriver, elles savent uniquement que les personnes qu'elles connaissent n'ont pas donné signe de vie, comme si elles s'étaient subitement évaporées de Londres. Pourtant, quelques uns des disparus ont pour point commun de s'être rendus à un spectacle musical dans les bas-fonds du côté du port. Une personne donnera le nom du théâtre miteux dans lequel se déroulait la représentation : Edgard Burg Theatre. Les enquêteurs officiels ne diront rien, même pour des pots-de-vin, car la disparition du cousin du Lord a rendu cette affaire politique, et ils ne veulent pas qu'une fuite puisse gâcher leur travail, ou les placer dans une situation délicate. Les journalistes seront en revanche plus intéressés par quelqu'un qui sera susceptible de leur apporter des informations qui viendraient étayer leurs propres découvertes.

Deux disparitions fourniront plus d'informations que les autres.

La première est celle qui concerne la disparition du cousin du Lord. Il sera de notoriété publique qu'il s'est rendu à un spectacle dans un théâtre des bas quartiers de la ville, plutôt mal fréquenté, mais qu'ensuite personne ne l'a revu. Un appel à témoin officiel a été lancé dans les journaux du 27 juin afin que quiconque présent au spectacle vienne se faire connaître pour aider l'enquête officielle.

A moins qu'un des investigateurs ne fasse partie des autorités, de la presse ou de l'univers mondain, il sera difficile d'obtenir des informations plus direc-



tes. Si c'est le cas, le nom du théâtre pourra être connu, ainsi que le fait que l'appel à témoin n'a donné absolument aucun résultat, comme si personne d'autre ne s'y était rendu, ou que la généreuse prime proposée pour des informations n'a pas suffi à intéresser les spectateurs (ce qui semble étonnant).

La seconde est celle d'un musicien méconnu. C'est sa sœur qui a signalé sa disparition. Elle date d'il y a un mois, et pourra être détectée facilement si les investigateurs remontent suffisamment loin dans le temps. L'autre solution est qu'ils aient été contactés par cette sœur.

Mérédith Borny est une femme d'environ trente ans, brune, sans réelle beauté mais dont se dégage une certaine noblesse, bien qu'elle soit d'extraction modeste. Elle a signalé au commissariat de quartier la disparition de son frère Rodolphe il y a déjà un mois. Son frère est un musicien sans renommée. Cette condition n'est pas due à son talent, qui est de toute évidence certain, mais de son aspect physique. Rodolphe cumule effectivement deux infirmités : c'est un nain qui est, de plus, aveugle de naissance.

Leurs parents étaient de petits bourgeois, qui élevèrent leurs enfants du mieux qu'ils purent. Mérédith est l'aînée des deux. La sœur et le frère firent des études d'art, Mérédith se spécialisant dans la peinture et Rodolphe dans la musique, et plus précisément la flûte. Bien qu'il puisse réaliser d'excellentes prestations, Rodolphe ne put jamais percer à cause de son aspect physique, qui rebutait les éventuels employeurs, et c'est Mérédith qui subvient à ses besoins par ses modestes toiles.

Il y a de cela un mois et demi, Rodolphe fut pourtant contacté lors d'une représentation pour une œuvre de charité, afin de jouer dans un spectacle, pour lequel on lui proposait d'être soliste. Passé l'étonnement du début, il s'avéra que l'offre était solide et il perçut même une avance. Puis il partit pour faire des répétitions le 2 juin 1922, et ne donna plus signe de vie à compter de ce jour.

Mérédith ne possède aucun document d'engagement, ni de renseignement désignant le providentiel employeur, si ce n'est que Rodolphe l'appelait "Monsieur Elrose", sans plus de précisions. Tout ce qu'elle sait, c'est que le travail concernait un spectacle où Rodolphe devait jouer de la flûte, dans un théâtre près du port. Rodolphe s'est également entraîné à une œuvre toute particulière qu'il devait interpré-

ter, mais Mérédith n'avait jamais entendu une musique de ce type, très exotique et dissonante, bien que possédant une sorte de logique.

Mérédith est particulièrement inquiète, car le travail de la police n'a rien donné. Pour eux, Rodolphe est simplement parti, et on ne peut agir contre la décision d'une personne majeure qui désire disparaître de son plein gré. Cependant, Rodolphe n'a pratiquement emmené aucune affaire avec lui, comme s'il était allé à une répétition dont il devait revenir le soir même.

Mademoiselle Borny signale que son frère a également laissé l'avance à leur domicile, fait que la police n'a pas décidé de prendre en compte (cet argent pourrait lui permettre d'engager les investigateurs).

Si les investigateurs souhaitent fouiller parmi les affaires de Rodolphe, Mérédith les laissera regarder sa chambre et quelques partitions présentes dans le séjour, mais rien d'intéressant ne pourra être trouvé : aucun papier ni note sur l'engagement, ni journal intime ; la partition jouée par Rodolphe est également manquante. Ses affaires de tous les jours sont en revanche bien présentes et ordonnées.

L'entretien se termine là, car elle n'en sait pas plus.

Si les investigateurs ont leurs entrées dans le monde du spectacle et tentent de trouver un certain Elrose, personne de ce nom ne sera connu, qu'il s'agisse du pseudonyme ou du nom réel de quelqu'un dans le métier.

Le théâtre

Le théâtre en lui-même n'est pas très difficile à découvrir. Il se situe dans les quartiers mal famés de Londres, du côté du port. Les immeubles d'habitation se font rares, la zone est proche des docks et est constituée de nombreux entrepôts, dont un certain nombre sont désaffectés ou habités par de pauvres clochards.

Une affiche est exposée en devanture, et indique qu'un spectacle musical bon marché mais exceptionnel aura lieu le 2 juillet à 21h00, soit trois jours après que les investigateurs aient été mis sur l'affaire.

Si les investigateurs s'y rendent avant la date de la représentation, le théâtre sera fermé. S'ils décident d'explorer illégalement l'intérieur, ils ne trouveront rien d'intéressant, et se seront simplement familiarisés avec les plans des

lieux, ce qui ne sera pas d'une grande utilité par la suite.

S'ils décident de se renseigner sur le propriétaire, ils pourront découvrir l'adresse d'un homme habitant non loin du théâtre, dans un immeuble miteux : Avery Cole. Cet homme âgé d'environ soixante ans, aux cheveux blancs et aux vêtements crasseux, présente de toute évidence une forte attirance pour l'alcool, dont il sera imbibé quelle que soit l'heure de la journée à laquelle on l'aborde.

Il ne pourra pas dire grand chose si ce n'est que les affaires ne vont pas très fort en ce moment. Il n'a qu'un seul spectacle qui se joue une fois par semaine. Avery n'a pas vraiment de détails à donner sur ceux qui l'organisent : ils se chargent de la promotion, s'occupent de prélever les entrées, et lui donnent sa participation à hauteur de ce qui a été convenu au préalable. De toute la troupe, il n'a parlé qu'à un seul individu, monsieur Elrose, "un bâtard d'asiatique", dont il ne connaît pas le prénom ni l'adresse. Aucun contrat officiel n'a été signé, et il se fait payer en cash le lendemain de chaque représentation. Elrose s'est recommandé d'une de ses connaissances dans le métier, John Caridge. Si l'on va voir cette personne, elle niera connaître monsieur Elrose (ce qui est vrai).

Avery est venu par curiosité le premier soir au début de la représentation, pour vérifier que tout se déroulait bien, et a vu qu'Elrose était un homme sérieux et méthodique, entouré d'hommes de son espèce. Il a également remarqué que le soliste était une personne de très petite taille et aveugle, ce qui est assez étonnant dans le métier, mais tout à fait acceptable pour son établissement du moment que cela rapporte.

Si les investigateurs ne sont pas les enquêteurs officiels, il est au courant pour le cousin du Lord car la police est déjà venue l'interroger, sans qu'il ne sache rien (sa disparition date de la seconde représentation, et monsieur Cole n'a assisté qu'au début de la première).

Un pot-de-vin minable suffira à motiver cet individu pour raconter toute son histoire, ou bien en lui apportant de quoi délier sa langue pâteuse, voire en le menaçant car il est plutôt lâche.

La séance

Si les investigateurs se rendent en avance par rapport à l'horaire du spectacle du 2 juillet, ils pourront remarquer qu'une heure avant arrive un



homme qui ouvrira le théâtre et préparera la billetterie. Il a un aspect basané et les yeux bridés. Sur un jet d'Anthropologie, on peut déterminer qu'il est d'origine asiatique, typé mongole mais sans certitudes sur son ethnie exacte. Il s'agit en fait d'un Tcho-Tcho (un jet réussit en Mythe de Cthulhu pourrait le révéler, surtout si les investigateurs en ont rencontré). Si on vient l'interroger, il parle assez mal l'anglais avec un fort accent indéterminé et saura seulement dire qu'il faut attendre l'heure et vendre un billet aux investigateurs. Il ne dira rien sur Elrose, si ce n'est que c'est son patron et que "attendre patron Elrose, vous pour parler à lui".

Dix minutes avant la représentation, cinq autres personnages arrivent en voiture à cheval devant l'entrée des artistes : quatre hommes basanés de type asiatique de petite taille et un Européen guidé par deux des Asiatiques. Si les investigateurs tentent de leur parler, deux Tcho-Tchos s'interposeront pour les empêcher d'approcher Rodolphe. L'un d'entre eux sera Elrose. De plus, un inspecteur de Scotland Yard en civil sera présent, qui questionnera Elrose sur la disparition du cousin du Lord (et accessoirement empêchera les investigateurs de poser leurs questions). Ses réponses seront laconiques, et il invitera le policier à assister au spectacle, lui proposant de discuter plus en profondeur de ce que lui-même ou son personnel peut savoir de cette affaire après la représentation. Si les investigateurs sont les enquêteurs, il leur sera donné la même réponse, et ils ne pourront pas faire grand chose, rien ne pouvant justifier l'arrestation d'Elrose à ce point de l'histoire.

Le spectacle

Une petite vingtaine de personnes se présente et prend un billet dans la demi-heure qui précède le début du spectacle et s'installe. La salle n'est pas très grande. Elle comporte une soixantaine de sièges tournés vers une estrade qui sert de scène. Il n'y a plus de rideau, s'il y en a jamais eu. Le public n'est constitué que d'adultes, en général des ouvriers, ou des hommes plus jeunes qui sont vraisemblablement des étudiants en art musical (il suffit de les écouter parler pour s'en persuader), des investigateurs et de l'inspecteur en civil.

Un personnage basané et de petite taille habillé dans un costume qui semble trop grand pour lui viendra faire la présentation dans un anglais assez correct, mais avec un fort accent asiatique. Si les PJs se trouvaient à l'entrée des artistes, ils reconnaîtront Elrose. Il re-

merciera le public de s'être déplacé pour cette soirée exceptionnelle et qui restera à n'en pas douter dans leur mémoire. Puis il présentera brièvement l'artiste, "qui joue avec un instrument dont les sonorités toutes particulières ont ravi les foules à travers le monde".

Ensuite Rodolphe arrivera, au bras d'un homme typé comme Elrose, et s'installera sur une chaise. Il prendra quelques secondes pour préparer son instrument, une flûte traversière de couleur blanche. Un investigateur ayant des connaissances en musique, ou qui a l'habitude de se rendre à des représentations musicales, devrait être interpellé en se rendant compte que la flûte n'est pas métallique mais pourrait être en ivoire, ce qui est inhabituel. Pendant ce temps de préparation, Elrose et son acolyte quittent la scène pour les coulisses.

Enfin, Rodolphe commencera à jouer. Les sons qu'il tire de sa flûte sont très étonnants : cristallins, ils résonnent dans la pièce avec une force très importante pour ce type d'instrument, ce qui pourrait être attribué à l'acoustique de la pièce (qui pourtant paraît banale). La puissance sentimentale est également très évocatrice, et il apparaît tout de suite évident que l'artiste possède un très grand talent, car son art touche au plus profond de ceux qui l'écoutent.

Le son de la flûte semble littéralement venir de toute part, et enveloppe virtuellement l'auditoire. A ce moment, tous sont subjugués, et seuls ceux capables de réussir un jet de pourcentage sous leur POU pourront éventuellement faire quelque chose, s'ils en expriment le souhait. En cas d'échec, ils se sentiront écrasés par le poids et la beauté à couper le souffle des airs de Rodolphe. Il faut noter que dès qu'un échec se présente, l'investigateur concerné n'a plus le droit d'en retenter un. Seuls ceux qui réussissent peuvent continuer, au rythme de un par round, jusqu'à ce qu'ils échouent ou qu'ils arrêtent Rodolphe (ce qui paraît fort improbable). Dans ce dernier cas, Elrose et ses hommes interviendront pour que le spectacle reprenne là où il s'est arrêté, quitte à ce que l'un d'entre eux surveille l'investigateur et fasse le "voyage" avec les spectateurs.

Puis chaque investigateur aura des illusions visuelles, en un rêve éveillé : suscités par la musique de Rodolphe, des paysages semblent se matérialiser en surimpression murale, comme si un matériel de projection envoyait des images sur tous les murs de la pièce et également sur le plafond et le sol. Pour-

tant aucun mécanisme n'est visible. Avec l'évolution des harmonies de la flûte, les décors changeront : steppes désertiques, plaines verdoyantes, plages de sable blanc aux abords océaniques d'un bleu profond, paysage lunaire au ciel constellé de milliers d'étoiles, montagnes millénaires aux pics enneigés. A chaque fois, les décors paraîtront de plus en plus réalistes et en accord avec les œuvres interprétées. Les investigateurs sentiront le vent, les embruns ou la chaleur du soleil sur leur peau d'une manière de plus en plus crédible au fur et à mesure de l'évolution du spectacle. Les visions se feront de plus en plus nettes, jusqu'à éclipser les formes de la pièce qui resteront pourtant visibles. Rodolphe jouera enfin un morceau composé de notes qu'aucun d'entre eux n'aura jamais entendu, avec des accents arabisants et oniriques mais dans des tonalités différentes et des rythmes étonnants, et alors une scène incroyable se déroulera sous leurs yeux : sous un immense ciel nocturne sans nuage se dévoile une cité portuaire antédiluvienne, faite de centaines de bâtiments cyclopéens en ruine, dont les arrêtes déchiquetées et les riches décorations antiques se révèlent sous la pâle lumière des étoiles. La cité semble se dérouler sous les pieds des spectateurs, comme s'ils voletaient doucement vers un endroit situé en dehors des murs écroulés, puis ils verront une immense plaine désolée et auront l'impression de se poser dans ce lieu désert, à quelques centaines de mètres de la ville détruite. C'est alors que la musique de Rodolphe cessera, non pas brutalement, mais en se dissolvant lentement dans le néant, dans un unique trémolo lointain et désespéré, alors que les derniers reliefs ténus des murs du théâtre disparaîtront.

L'arrivée à Sarkomand

Remarque pour le Gardien des Arènes : *les personnages sont à présent dans les Contrées du Rêve. Étant donné qu'ils y sont entrés physiquement, leurs habits ne seront pas affectés par des modifications. Ce ne sera pas le cas des objets de leur époque qu'ils auront pu emporter avec eux et qui se transformeront lentement pour s'adapter. Les armes à feu deviendront des arcs, les montres deviendront des cadrans solaires ou des sabliers, etc. De même, les règles de santé mentale sont modifiées avec les Effets Cauchemardesques. Reportez-vous aux règles pour plus de précisions.*

Les joueurs, ainsi que le reste de l'auditoire du concert, se retrouvent subitement dans le dernier paysage inspiré par le jeu de la flûte, dont l'air était



d'inspiration lengite. Tout le monde fait un jet de SAN lorsqu'ils se rendent compte qu'ils ne sont plus dans le théâtre de Londres, avec pour conséquence une perte de 1/1D3 SAN.

Passé ce premier choc, le groupe ne peut que constater qu'il est entouré d'une lande désolée et battue par un léger vent froid salé, éléments bien réels. Il fait nuit et les étoiles sont visibles : ceux qui ont des connaissances en Astronomie ne peuvent reconnaître aucune constellation connue, ou alors déformée par rapport à ce qu'ils connaissent. Ils pourraient se croire dans l'hémisphère Sud en cas d'échec. Ils sont pour l'instant seuls, mais cela ne va pas durer. En effet, le voyage effectué les a rapprochés du porteur de la flûte situé dans les Contrées du Rêve, mais avec une certaine incertitude sur la localisation : ils sont à côté, mais pas à l'endroit exact où se trouve ce porteur. Un petit groupe menaçant fait bientôt son apparition : un personnage vêtu d'une robe jaune accompagné d'une trentaine d'hommes armés de lances et habillés à la mode orientale. Il s'agit en fait du second du Grand Prêtre d'Oorn et d'une escouade d'hommes de Leng.

Si les différentes personnes présentes ne se concertent pas, elles vont bientôt se disperser dans toutes les directions pour échapper aux nouveaux arrivants, car la confrontation directe ne semble pas être en la faveur du petit groupe.

Suite à la course-poursuite qui va s'engager, les Investigateurs peuvent soit se faire prendre, soit échapper à la vigilance des assaillants. Cette décision est de la responsabilité du Gardien des Arcanes, et devrait être modulée selon les choix faits par les joueurs en ces instants critiques.

Dans le cas où ils se font prendre

Il devrait n'y avoir pas ou peu de bagarre à ce moment de l'aventure, la supériorité de l'armement des Lengites étant flagrante. Les prisonniers sont tout de suite neutralisés et attachés puis sont alors conduits par un petit chemin de terre jusqu'à une entrée de Sarkomand.

Les joueurs découvrent au niveau du sol la cité en ruine aperçue lors de leur vision, avec des bâtiments en pierre de taille impressionnants, presque tous effondrés. Les portes sont elles-mêmes en ruine, mais on peut reconnaître les sphinx en onyx qui les encadrent. Le groupe chemine alors le long d'une des

rues principales et tourne bientôt en direction du port.

Les personnages ont à peine le temps d'entr'apercevoir une galère à quai qu'ils sont poussés dans un bâtiment moins abîmé que les autres. À l'intérieur se trouvent plusieurs cages, qui accueillent déjà des prisonniers. Les cages sont faites en bois et ont visiblement été montées là pour l'occasion. Les nouveaux arrivants sont fouillés, voir dépouillés par les Lengites, puis poussés au hasard dans les cages. Une cage peut accueillir environ 5 personnes. Considérez que les armes des PJs leurs sont retirées, sauf si elles étaient particulièrement bien cachées. Tous les objets "spéciaux" comme des cannes, des hauts de forme, ainsi que les chaussures ou bottes, leurs sont retirés, et tout ce qui peut présenter une importance pécuniaire, comme les montres, bagues ou autres objets faits dans des métaux précieux. L'argent liquide et les papiers n'intéresseront pas les gardiens.

Selon la cage dans laquelle ils seront placés, ils pourront discuter avec les autres prisonniers (les hommes de Leng sont suffisamment en confiance pour laisser parler des morts en sursis). S'ils le cherchent, le cousin du Lord sera introuvable. Les prisonniers n'ont que peu de choses à dire, si ce n'est qu'ils connaissent les habitudes des gardes et qu'une cérémonie est prévue trois jours plus tard.

Les Lengites organisent des tours de garde, de manière à ce qu'un tiers d'entre eux garde les prisonniers, le deuxième tiers faisant des rondes alentour et le troisième se reposant.

Etant donné la géographie des lieux, les rondes tournent du côté du port et de la bâtisse, ainsi que du côté du temple d'Oorn. En revanche, les hommes de Leng ne s'aventurent pas dans le reste de la cité à moins d'y être obligés, car elle est dangereuse du fait des gravats ainsi que des gardiens de l'Abyesse, qui ne leurs sont pas favorables. Ils se contentent d'obéir simplement aux ordres des Bêtes Lunaires, mais sans faire de zèle. Les gardes sont généralement vigilants, mais tranquilles face aux évasions : les prisonniers n'ont en effet comme alternative que la mer avec ses Gnoris, les proches montagnes et ses Shantaks, ou bien le début du Plateau de Leng menant vers Lelag-Leng, la capitale Lengite. Il sera ainsi facile à un ou plusieurs prisonniers de s'échapper : les gardiens de la prison passent leur temps à jouer aux dés entre eux. Seul leur capitaine est un peu plus attentif mais ne participera pas directement

aux gardes, et ne fait que s'assurer que tout va bien quatre fois par jour.

L'attitude des Lengites est pourtant constamment ambiguë, car ce peuple est cruel. Il ne se passera pas une demi-journée sans qu'un garde n'essaie de torturer un ou plusieurs prisonniers, mais toujours d'une manière discrète en usant de sa lance ou d'un couteau à travers les barreaux de la cage. Ils pourront également raconter des histoires horribles de sacrifices rituels ou d'assassinats pour user mentalement leurs prisonniers. Il est clair que leur mental est dérangé et en dehors du capitaine, ils sont tous assez stupides.

Les PJs auront trois jours pour agir, car c'est le temps qui les sépare de la pleine lune et donc de la cérémonie. Le seul moyen pour eux de mettre des bâtons dans les roues du Grand Prêtre d'Oorn consiste à faire évader un maximum de prisonniers. Avec les trois livraisons, cela représente une vingtaine de personnes, comptant des adultes dont des femmes, mais également deux enfants. Les autres prisonniers sont essentiellement des habitants du quartier dans lequel se déroulaient les représentations, il est donc probable que les plus fortunés et les personnes en meilleure santé fassent partie des PJs. Ce sont donc eux qui seront moteurs, et ils pourront compter sur la participation active de quelques uns, ce qui veut dire qu'une vingtaine de personnes est capable d'être combative.

L'autre possibilité est de faire avorter la cérémonie, qui aura de toute façon probablement lieu : si tous les prisonniers s'échappent, les Lengites partiront à leur recherche, car le Grand Prêtre n'aura pas le temps d'attendre que de nouvelles recrues arrivent du monde de l'éveil. Bien évidemment, la tâche leur sera d'autant plus difficile qu'ils doivent ramener les prisonniers vivants, même s'ils sont blessés.

Dans le cas où ils s'échappent, que ce soit à l'arrivée ou après leur capture, ils sont susceptibles de visiter différents endroits remarquables de Sarkomand, qui sont indiqués sur la carte en annexe. Si cela se produit, les Lengites ne seront pas très volontaires à rechercher les PJs : ces derniers, ne connaissant pas les Contrées du Rêve et évoluant dans une nature hostile, ne représentent pas une véritable menace. Leur "salut" temporaire consisterait à se rendre, quitte à être sacrifiés à la fin. En revanche, si une grande partie des Rêveurs arrive à s'évader, le Grand Prêtre n'y trouvera pas son compte et forcera la troupe à retrouver les fugitifs, en



tuant d'une manière particulièrement horrible un ou deux Lengites.

Dans le cas où les PJs échappent aux hommes de Leng dès leur arrivée

Si les PJs (ou une partie d'entre eux) arrivent à s'échapper, que va-t-il se passer ? Il vous faudra vous servir du plan fourni en annexe. S'ils se cachent dans les parties les plus ravagées de la cité, il y a de grandes chances que les Lengites lancés à leur recherche ne les trouvent pas. D'un autre côté, s'ils s'attardent, ils pourraient bien rater la cérémonie. Dans ces conditions, il vous faudra rajouter une procession musicale, avec des trompettes, des tambours graves et des flûtes démentes afin d'attirer l'attention de joueurs peu empressés.

La lande

Si les investigateurs s'enfuient en direction de la lande, ils seront forcément rattrapés car il n'existe aucun endroit pour se cacher. De plus, il n'y a pas de plante ou d'animal à chasser pour se nourrir. Il paraît donc logique que cette direction ne soit maintenue que temporairement pour aller ensuite vers une porte de la cité.

Le temple d'Oorn

Si jamais les aventuriers s'en vont du côté du Temple, ce qui est possible car le terrain est dégagé de ce côté, il y a un risque de 50% qu'ils se fassent détecter par Oorn, et subissent son sort de Domination. Oorn sera capable de communiquer avec son Grand Prêtre, et les soldats Lengites ne tarderont pas à arriver.

La place centrale

S'ils se rendent vers le Grand Abysse du Monde Inférieur, ils découvriront la place des lions ailés en diorite¹. Sous un toit en tuile se trouve l'escalier qui permet de descendre dans l'Abysse, entouré de barrières en marbre cassées. Même pour les moins intuitifs, une menace latente semble émaner du gouffre noir vers lequel mènent ces marches. Si jamais les PJs tentent de s'y aventurer malgré tout, ils se retrouveront dans un noir impénétrable et un silence absolu. S'ils ont un moyen de s'éclairer, les parois de la descente s'écartent rapidement et deviennent invisibles. Ils ne voient plus que quelques marches toujours descendantes devant eux. Les escaliers sont extrêmement longs car ils mènent au Monde Inférieur dans lequel vivent les Goules et plus bas les terribles Dholes. Mais ils n'y arriveront jamais : lorsque leur éclairage s'éteint, ils ne tardent pas à se

faire harceler par les Maigres Bêtes de la Nuit postées là par les Dieux Très Anciens. Au gardien de décider si ces êtres, animés par des divinités qui combattent les Grands Anciens, et donc Oorn, tuent les PJs ou bien les remontent tout simplement près de la surface, de manière à ce que la lueur soit visible des PJs mais qu'ils ne puissent pas voir leurs "kidnappeurs"

Ils peuvent également se proposer de visiter les environs. Il est possible qu'ils se rendent vers le nord de Sarkomand, là où se trouvent les entrées des galeries qui mènent vers le Monastère Préhistorique. En effet, c'est le seul promontoire permettant d'avoir une vue d'ensemble. Ces hauteurs sont facilement accessibles, et elles ne sont pas gardées. Il est peu probable que les PJs décident de les explorer, aussi n'ai-je rien détaillé les concernant. Sachez cependant que les galeries sont de simples trous dans la montagne, un peu plus grandes que la taille d'un homme, et qui deviennent d'un noir d'encre au bout de quelques mètres. Si vous désirez en savoir plus, lisez la nouvelle "A la recherche de Kadath" de HPL.

Le reste de la cité

Si les PJs utilisent trop les six voies centrales de Sarkomand qui partent des portes pour mener à la place centrale, il y a fort à parier qu'ils se feront attraper. S'ils sont trop nombreux et restent en un seul groupe, le risque est également élevé. Seul un petit groupe (maximum 5 individus) discret a des chances de passer inaperçu, car le Grand Prêtre aura assez des autres rêveurs pour les sacrifices, du moment qu'ils proviennent tous du monde de l'éveil (il peut en effet décider de sacrifier également les Tcho-Tchos qui gardaient les PJs et les ont laissés s'échapper). Et comme ils ne représentent pas un danger réel, les Tcho-Tchos ne seront pas assidus à les retrouver.

Si tous les PJs s'échappent, ils auront toute latitude pour tenter de sauver les autres Rêveurs lors de la cérémonie, ou bien pendant la journée. En effet, le Grand Prêtre ne sort que la nuit, car comme toutes les Bêtes Lunaires il craint la lumière du jour. Il ne restera donc qu'une faible garde près de la galère noire à quai, les gardiens des prisonniers restants (un peu plus sur le qui-vive), des Lengites se reposant à leur camp et les patrouilles en ville (qu'il est possible de "distraindre") : une action de libération est possible en journée, mais il est également possible d'agir au cours de la cérémonie, pour libérer tout le monde lorsque les hommes de Leng et le Grand Prêtre s'écarteront pour ne pas subir le sort

des sacrifiés. Juste avant, il sera difficile à Oorn de repérer mentalement les évadés des autres personnes présentes, car il y aura beaucoup de monde autour du Temple. En revanche, au moment de la libération, elle pourra jouer de son sort de Domination pour mettre des bâtons dans les roues des joueurs.

La galère

Si jamais les investigateurs décident de se rendre du côté de la galère, ils seront en grand danger malgré le fait qu'il n'y ait que deux gardes armés de lance, car dans la soute se trouvent les rameurs, qui ne sont autres que les rejets les plus dégénérés du peuple des Bêtes Lunaires et qui n'hésiteront pas à se jeter sur des PJs imprudents qui décideraient d'ouvrir la trappe scellée qui les enferme. Le manège des gardes pourrait bien les interpellé : ils nourrirent une fois par jour les rameurs, en envoyant de grandes quantités de poissons par les aérations de la cale. En revanche, déclencher un incendie sur la galère fera se déplacer environ la moitié des gardiens des prisonniers et pourrait servir de diversion dans un plan d'évasion.

Dans les ruines

En explorant les ruines, les investigateurs peuvent tomber sur une étrange couple. Ils ne sont en effet pas les seuls à avoir échappé aux Lengites. Un autre humain y est arrivé, c'est le cousin du Lord. Celui-ci a pu profiter d'une confusion identique à celle que les investigateurs ont vécu lors de l'arrivée à proximité de Sarkomand. Mais contrairement aux autres qui ont tous été repris, il a fait une rencontre inopinée, en la personne du second personnage de ce couple. Il s'agit d'un lengite ! Attention, celui-ci ne fait pas partie de la suite du Grand Prêtre de Oorn. Et l'on peut s'en rendre vite compte : ses cornes ont été coupées, et il y a longtemps de cela. Il est plus maigre que ses congénères (qui ne sont déjà pas obèses) et semble assez âgé. Il s'appelle Oirnoc, et c'est un banni. Pour une raison qu'il ne révélera pas, il a été chassé de son peuple, et est alors devenu un paria. La seule solution qu'il a trouvée pour survivre tout en restant proche de son plateau de Leng natal, c'est de s'installer dans la désertique Sarkomand, là où personne ne viendra plus jamais rien lui reprocher, et où la nourriture est plus facile à trouver que dans les landes désertes situées plus au nord, car il reste du poisson dans les mers. Oirnoc a vécu des années dans Sarkomand et connaît bien ses recoins, surtout ceux qu'il faut éviter. Il connaît également les habitudes du Grand Prêtre de Oorn qui vient régulièrement faire des "offrandes" à son dieu. Il n'est pas en excellente

¹ La diorite est une sorte de marbre de couleur vert sombre



forme physique, car la nourriture n'est pas très abondante.

Oirnoc doit être vu ici comme une sorte de Gollum. C'est un être retors, qui fera tout pour apaiser les craintes des investigateurs, ce qui est facile vu son aspect déplorable et l'évidence de sa faible force physique. En revanche, malgré son bannissement, il pourrait se refaire accepter dans sa communauté s'il livrait un tel nombre de fugitifs. Il attendra donc toute occasion favorable pour trahir les personnages, sans que sa vie puisse être mise en danger. Le cousin du maire, devenu totalement paranoïaque suite à ce qu'il a subi, n'a pas cessé de le garder à l'œil, mais son attention risque de se relâcher ou d'être distraite par la présence des nouveaux venus.

Un dernier personnage vit dans Sarkomand, mais il est particulièrement discret. Il s'agit d'un prêtre de Yuth. Il se tient la journée du côté de l'entrée des grottes qui mènent aux tunnels du Monastère Préhistorique, et descend dans les ruines la nuit pour surveiller le Grand Prêtre et ses agissements. Les PJs ne devraient pas le rencontrer avant la cérémonie, et il ne sera pas détecté par les soldats.

La cérémonie

Toute la troupe est là, excepté trois lengites qui sont restés pour garder la galère. Le Grand Prêtre sera parti en avant avec son acolyte pour préparer le sacrifice. Tous les prisonniers, encadrés par les soldats, montent lentement une rue dégagée dans les ruines pour accéder au Temple. Ce dernier est à ciel ouvert, et une tente est située en dehors du muret qui le délimite. Lorsque le groupe sera arrivé au muret, le Grand Prêtre sortira de la tente, les prisonniers seront poussés dans l'enceinte du mur, le plus proche possible de la fosse. A ce stade, ils auront tous les pieds et poings liés. Le Grand Prêtre commencera alors ses incantations grâce à sa flûte, incantations reprises par le traducteur dans une langue inconnue des PJs. A la fin, le Grand Prêtre émet une longue note aiguë, apparemment dans une grande agitation. L'acolyte demandera alors à ses frères Lengites de se retirer, car la venue de Oorn est une chose à la fois merveilleuse et terrible.

Tous s'en vont, il est alors possible aux PJs (s'ils sont prisonniers) de tenter de s'échapper et d'emmener avec eux toutes les autres victimes, ou bien alors de tenter une opération coup de poing pour atteindre le même but. Pendant ce temps, un bouchon fait d'une matière ressemblant à du nacre re-

monte du fond de la fosse, et il n'est pas difficile de deviner ce qui se cache derrière. Cette remontée prend environ 3 minutes. Au fur et à mesure, une odeur indescriptible et horrible remonte par petites bouffées. Tous ceux qui ratent un jet sous CONx3 se mettent à vomir. Au bout des trois minutes, le bouchon est arrivé en haut, et de légers tentacules possédant des yeux à leur extrémité explorent timidement l'espace autour d'eux. L'odeur est alors encore pire, car elle se développe dans toute sa puissance, et ceux qui la sentent s'évanouissent en ratant un jet sous CONx4. Puis ce sont dix tentacules d'une couleur rose maladif qui se jettent sur tous ceux qui sont les plus proches. Le mode d'attaque de Oorn est le suivant : un tentacule s'approche d'une proie, il lui lance un jet d'acide gastrique pour dissoudre ses tissus, puis il agit comme un aspirateur en avalant goulument le jus ainsi formé. Ceux qui assistent à ces scènes doivent faire un jet de SAN et perdre 0/1D3. Ceux qui le subissent doivent faire un jet de SAN et perdre 1/1D8. Oorn a également la capacité de faire jouer son sort de Domination sur toute créature située dans un périmètre de 100 mètres autour d'elle, puis si le sort réussit, elle lui donne ses ordres par télépathie. Un PNJ ou un PJ rêveur sous domination devient extrêmement dangereux, car il est capable de faire énormément de mal au groupe. Oorn a la capacité de contrôler jusqu'à cinq personnes simultanément.

Après le troisième round, Oorn se débarrassera du bouchon, mais il lui faut encore absorber la vie de toutes les victimes pour pouvoir se libérer totalement de la prison. Refaire alors un jet de SAN pour la vision du Grand Ancien dans toute sa splendeur.

Bien que cette tentative de libération ait été discrète, un prêtre de Yuth chargé de surveiller Sarkomand interviendra. Au bout de dix rounds environ après l'apparition d'Oorn, un homme vêtu de gris dont le crâne est chauve et peint en jaune sortira d'une ruine proche, en lançant une incantation. Une jeune femme belle comme une statue grecque se matérialisera alors devant lui. C'est une guerrière portant casque, lance et bouclier romains. Le bouclier est décoré d'un symbole en forme d'étoile (un Signe des Anciens). Il s'agit d'un avatar d'un Dieu Très Ancien, N'tse-Kaambl. Sans se préoccuper le moins du monde de tout ce qui se déroule autour d'elle, la femme se met à courir vers Oorn, envoyant des éclairs éblouissants avec sa lance. Il ne lui faut que peu de temps pour forcer Oorn à retourner dans sa tanière. Dès que cela est fait, la déesse disparaît comme elle

est apparue. De cette manière, il devrait y avoir peu de morts parmi le groupe des prisonniers. N'tse-Kaambl ne se soucie que d'empêcher la libération d'Oorn, et balaiera sans sourciller tous ceux qui pourraient se trouver sur son chemin : cette divinité n'est pas là pour sauver les PJs, et ne leur est pas non plus favorable.

Après cette intervention, le prêtre de Yuth se précipitera pour aider les blessés, se servant d'un onguent qui permet de récupérer immédiatement 1D3+2 PV, mais ne fera pas disparaître les blessures à l'acide.

Oorn sera alors à nouveau confinée dans sa prison sous Sarkomand et sera suffisamment affaiblie pour ne pas se servir de son sort de Domination. Le Grand Prêtre de Oorn est en train de fuir avec la Galère.

Si les investigateurs se rendent dans la tente à côté du temple, ils y découvriront une flûte semblable à celle qu'ils ont pu voir lors de la représentation. Ils devraient comprendre qu'il leur faut en jouer pour retourner dans le monde de l'éveil. Si ce n'est pas le cas, le Prêtre de Yuth pourrait les mettre sur la voie.

Il leur faut au moins attendre que tous les prisonniers soient rassemblés avant de tenter un retour. Une fois que ce sera fait, si les PJs ne savent pas jouer de la flûte, c'est l'un des étudiants en musique qui s'en chargera. Afin de retourner dans le monde de l'éveil, il lui faut interpréter un air de son pays, ce qui ne devrait pas poser de difficultés. Les effets vécus lors du premier voyage se retrouveront pour ce second, excepté que lors de la scène finale ils reconnaîtront Londres et atterriront de nuit en rase campagne, non loin d'une petite ferme isolée. Autre différence : le musicien aura également fait le voyage, de même que la flûte dont il se sera servi.

Dans le cas improbable où les investigateurs arriveraient à libérer tous les prisonniers dans l'intervalle des trois minutes, Oorn ne sera pas dans la capacité de leur nuire (à part quelques Dominés). Le Grand Prêtre organisera alors une chasse à l'homme, visant d'abord à capturer un maximum d'évadés pour retenter la cérémonie, et si cela dure, à tuer un maximum d'individus. Mais avant l'aube, toute l'opération sera annulée, et la galère repartira pour la Lune des Rêves, afin de réorganiser une autre cérémonie pour une prochaine pleine lune. Dans ces conditions, les Rêveurs se retrouveront seuls près de Sarkomand, et devront se débrouiller par eux-mêmes



pour retrouver le Monde de l'Eveil, ce qui nécessiterait une mini-campagne.

Retour et final

Comme lors du premier "voyage", le groupe arrive non loin du lieu où se trouve le porteur de la flûte. Il s'agit d'une petite ferme située dans la banlieue de Londres, seule bâtisse isolée dans ce coin de campagne. Etant de retour dans le monde de l'Eveil, certains des objets ramenés des Contrées peuvent se transformer pour retrouver leur forme originelle (s'ils venaient déjà du monde de l'Eveil).

A ce moment là, le porteur est Elrose, qui n'est pas au courant de la défaite de son Dieu. Du fait du décalage entre le temps de l'éveil et celui des Contrées, il ne s'est passé que quelques heures pour les trois jours vécus par les prisonniers. Les investigateurs doivent donc encore libérer Rodolphe des griffes d'Elrose, qui sinon n'hésitera pas à le tuer lorsqu'il apprendra par suggestion onirique ce qui s'est passé.

La ferme est une petite mesure à côté de laquelle se trouve une grange. Devant la grange se trouve une carriole, la même qui a amené Elrose et ses acolytes à l'arrière du théâtre pour la représentation. Les chevaux sont dans la grange, mais les Investigateurs pourront surtout y trouver deux fourches, une faux, quatre pioches et une hache de bûcheron. Les crochets d'attelage, au nombre de trois, pourront également servir au corps à corps. Il y aura également des cordes, marteaux, enclume. Tous les protagonistes seront dans la ferme lors de l'approche, la grange ne sera pas gardée, il devrait être facile de se procurer des armes.

Il n'existe pas de statistique dans les règles pour les outils de ferme, si ce n'est la hache de bûcheron. Comptez 20 % de base, 1D4+bd pour les pioches et 1D6+bd pour les fourches. 15% et 1D8+1+bd pour la faux, qui peut empaier ainsi que les fourches. On ne peut pas parer avec une faux, et il y a 10% de risque de toucher une personne proche par accident. Les crochets d'attelage fonctionnent sur une base de 25% et font 1D4+bd de dommages.

Un combat est inévitable entre les investigateurs, éventuellement aidés de quelques rescapés, et le groupe composé par Elrose et ses quatre congénères. Sans qu'ils en soient sûrs, les Investigateurs bénéficieront de l'effet de surprise. Si Elrose est tué lors de la bataille, les autres s'enfuient. Elrose, lui, luttera jusqu'à la mort, sachant que l'échec ne lui est pas permis, et se servi-

ra de toutes ses capacités sans aucun remords.

Maintenant, Rodolphe est libéré et comme les deux flûtes se trouvent dans le monde de l'éveil, le portail est annulé. Ces artefacts pourraient servir de moyen de déplacement dans le monde de l'éveil... mais qui assure aux PJs qu'il n'existe pas d'autres flûtes situées dans d'autres dimensions pour réaliser les mêmes voyages ? Il sera plus prudent pour eux de les détruire toutes les deux, conseil que pourra leur donner le Prêtre de Yuth avant de les laisser partir pour le monde de l'Eveil.

Ensuite, la plupart des personnes libérées se contenteront de se séparer comme si tout cela n'était qu'un cauchemar, et ils seront rares à vouloir accepter de regarder la réalité de cette épreuve en face. Cependant, ces personnes pourraient fournir aux investigateurs de nouveaux contacts lors de futures aventures, pour peu qu'on les laisse tranquilles et qu'on ne les force pas à témoigner d'une extravagante aventure onirique.

De son côté, la police ne sera pas très regardante sur le décès d'Elrose et de son groupe du moment que les personnes disparues sont retrouvées. Si certains sont décédés dans les Contrées, il sera préférable que tout le monde de se mette d'accord pour ne pas faire part de leur présence, comme s'il s'agissait d'une histoire différente. Leur cas sera de toute façon classé non élucidé, car sans rapport avec l'histoire en cours, ou bien ils seront portés disparus.

Si le cousin du Lord s'en sort, il est même possible qu'une récompense importante soit versée aux investigateurs, selon la manière dont les choses se sont passées entre eux, et aller jusqu'à une reconnaissance publique dans les journaux s'ils le souhaitent... ce qui pourrait donner lieu à une suite intéressante au cas où au moins un des Tcho-Tchos s'en sort.

Annexes

PNJs et Créatures du Mythe

Grand Prêtre de Oorn

Ce grand prêtre fait partie de la race des Bêtes Lunaires, dont il est l'un des sorciers. Il est spécifiquement dédié à Oorn, alors que sur la Lune des Rêves, certains de ses congénères sont dévoués à Mnomquah, son époux. Au premier abord on ne se rend pas compte de sa vraie nature, car il porte un ample vêtement jaune qui couvre presque la totalité de son corps, avec une capuche qui couvre sa tête et possède deux fentes pour les yeux, non pas devant comme pour les humains, mais sur le côté. Il est constamment suivi par un lengite, car il ne peut s'exprimer par paroles, et se sert d'une flûte aiguë dont les modulations remplacent son langage : l'homme de Leng est son traducteur.

Comme toutes les bêtes lunaires, il est sans pitié, mais il a besoin de conserver un maximum de proies vivantes pour sa déesse.

FOR : 13 CON : 15 TAI : 21 INT : 18
POU : 19 DEX : 10

PV : 17

Déplacement : 7

Bonus aux dommages : +1D6

Arme : couteau 55%, 1D6+bd

Armure : aucune, mais du fait de la composition de son corps, les armes à feu ne lui font que le minimum de dommages possible.

Sortilèges : Contacter Oorn, Contacter une Bête Lunaire, Domination, Eviscération, X vivant.

Perte de SAN : voir le grand prêtre habillé ne fait perdre que 0/1D3 SAN, à cause de sa démarche si particulière.

Prêtre de Leng, acolyte traducteur

Cet Homme de Leng est un prêtre de son peuple, rattaché exclusivement à son Grand Prêtre. Lors des cérémonies, il est vêtu d'une robe jaune comme son maître, et le reste du temps il porte des vêtements plus riches que ceux du commun de sa race. Il ne connaît aucun sort, il sait simplement traduire le langage exprimé par son maître au moyen de sa flûte, mais sa parole engage celle de son maître, aussi est-il redouté parmi les siens et même parmi les Bêtes Lunaires.

Comme son maître, il se battra jusqu'à la mort, contrairement aux autres Lengites qui fuient devant un danger trop important.

FOR : 13 CON : 13 TAI : 14 INT : 16
POU : 11 DEX 12 APP : 6

PV : 14

Déplacement : 6

Bonus aux dommages : +1D4



Arme : Kopsh (épée faucille égyptienne) 45%, 1D8+1+bd, ne peut Empaler
 Armure : aucune

Hommes de Leng, soldats

Les statistiques suivantes concernent 10 hommes de leng, mais vous devrez les utiliser pour la trentaine de soldats. Tant qu'ils seront motivés par leur capitaine, le Grand Prêtre ou son acolyte, ces hommes se battront. Mais dans le cas contraire, et s'ils se sentent menacés, ils n'hésiteront pas à s'enfuir pour sauver leur vie.

FOR	10	8	8	5	6	9	13	8	5	14
CON	3	11	6	6	9	14	10	8	13	12
DEX	11	12	12	10	4	15	5	12	10	11
TAI	15	13	13	14	12	12	13	10	10	10
POU	7	8	5	12	4	14	4	8	11	8
DEX	11	12	12	10	4	15	5	12	10	11
PV	9	12	10	10	11	13	12	9	12	11
Magie	7	8	5	12	4	14	4	8	11	8
bd	+1D4	0	0	0	0	0	+1D4	0	-1D4	0

Déplacement : 8
 Armes : Couteau 45%, 1D4+2+bd
 Lance : 25%, 1D8+1+bd
 Armure : aucune.

Tcho-Tchos, hommes de main

Les statistiques suivantes fournissent des données pour les quatre Tcho-Tchos. Ils sont simplement munis de bâtons et de couteaux, d'autres armes étant trop voyantes en métropole britannique.

FOR	10	15	9	10
CON	13	13	12	9
TAI	8	8	9	8
POU	6	17	6	15
DEX	9	11	12	10
PV	11	11	10	9
Magie	6	17	6	15
Bonus aux dommages	0	0	0	0

Déplacement : 8
 Poignard : 30% 45% 25% 35%
 Bâton : 50% 40% 30% 35%
 Armure : aucune
 Poignard, dommages 1D6+bd, arme à une main, 1 attaque par round, 13 PV, peut empaler.
 Bâton, dommages 1D6+bd, arme à une main, 1 attaque par round, 15 PV.

Elrose, sorcier Tcho-Tcho

Elrose est un personnage un peu plus malin que ses congénères, c'est même un sorcier de son espèce. Il parle assez bien l'anglais. Son vrai nom est Toulhak. Il ne lui sera pas difficile de déjouer les investigateurs lors de leur première rencontre. En revanche, s'ils reviennent, il compren-

Sortilèges : aucun
 Perte de SAN : 0/1D5

dra que les événements n'ont pas tourné en la faveur de ses maîtres et n'hésitera pas à combattre à mort.

En dehors des représentations, c'est Elrose qui conserve la flûte.

Pour se défendre, Elrose dispose d'une dague rituelle dont la lame est empoisonnée. Le poison sur la dague a une TOX de 10 et des effets identiques à celui d'un serpent à sonnettes.

FOR : 10 CON : 13 TAI : 12 INT : 15 POU : 16 DEX : 14 APP : 9

PV : 12
 Déplacement : 8
 Bonus aux dommages : 0
 Armes : Dague 70 %, 1D4+2+bd, poison
 Sortilèges : Invulnérabilité, Rasoir Spectral

Oirnoc, lengite déchu

FOR : 8 CON : 12 TAI : 14 INT : 11 POU : 10 DEX : 9 APP : 5

PV : 13
 Déplacement : 5
 Bonus aux dommages : 0
 Armes : Couteau 65%, 1D4+2+bd
 Sortilèges : aucun

Humains, rêveurs involontaires

Les statistiques suivantes sont valables pour les différents hommes qui composent les prisonniers du Grand Prêtre de Oorn. Les femmes et les enfants ne sont pas comptés dans le tas, mais ils ne représentent qu'une petite portion du groupe. Servez-vous de ces statistiques à votre convenance lors des combats. Le cousin du Lord correspond aux statistiques du premier personnage.

Ces personnages ne sont pas tous égaux en terme de moral, beaucoup se replieront en cas de blessure grave, ou s'ils sont en mauvaise posture : ils privilégieront leur survie individuelle à celle du groupe, à moins que quelqu'un ne soit assez charismatique pour les entraîner dans un combat qui transcende cette conception.

FOR	11	7	8	13	10	9	10	15	9	10
CON	12	14	5	11	11	6	13	13	12	9
TAI	11	11	12	12	13	14	10	12	10	10
INT	13	17	14	16	11	14	15	13	12	13
POU	12	11	14	10	7	11	6	6	17	17
DEX	10	9	11	11	7	12	9	11	12	10
APP	11	12	16	14	11	8	8	9	9	12
PV	11	12	8	11	11	9	11	11	10	9
Magie	12	11	14	10	7	11	6	6	17	17
bd	0	-1D4	0	0	0	0	0	0	0	0

Déplacement : 8

tiques qui sont originaires de cette région des Contrées du Rêve, comme l'horloge que possède Laurent De Marigny. Les Investigateurs pourront en découvrir deux, qui seront semblables en tous points. On ne sait pas combien il existe de flûtes de ce type. Elles sont faciles à détruire, sans aucune conséquence fâcheuse.

Sarkomand, cité antique

Sarkomand se situe dans la partie Nord des Contrées du Rêve, au sud du terrible Plateau de Leng. Actuellement, cette cité n'est plus habitée et n'existe plus qu'à l'état de ruines. Il y règne par-

Artefacts

La flûte d'os

Il s'agit d'une flûte de pan. Elle semble être faite en os, sans que l'on puisse déterminer de quel animal provient cet os. Elle possède de nombreuses décorations tribales, du type de celles que l'on trouve en Afrique, mais certaines sculptures sophistiquées et géométriques ne peuvent être reliées à aucune culture africaine connue. Elle ne présente aucun trait connu d'une culture terrestre. Cet objet provient en fait du Plateau de Leng et fait partie de ces artefacts mys-



tout un sentiment étrange de mystère antédiluvien.

Sarkomand est une des plus anciennes cités des Contrées du Rêve, peut être même la plus ancienne. C'est un antique port donnant sur les eaux bleutées de la Mer Cérénérienne. Les légendes rapportent qu'elle existait avant l'arrivée des premiers hommes, et quelle servait de capitale aux Lengites. La chute de Sarkomand serait due aux Bêtes Lunaires, qui ont depuis asservi les hommes de Leng. Elles reviennent régulièrement dans la cité pour célébrer le culte d'un de leurs dieux, Oorn, la terrible compagne de Mnomquah.

Sarkomand est faite d'onyx et de marbre. L'architecture y est monumentale, avec force piliers et lions ailés. Presque tous les bâtiments qui la composent sont aujourd'hui détruits. Une chiche végétation parsème les décombres et les débris, avec quelques lichens, des arbres rachitiques et décharnés et des vignes. Malgré les destructions et le temps passé, on devine encore la structure d'origine : certains quais du port situés à l'ouest permettent aux galères noires de venir s'amarrer. Les six portes de la ville sont toujours visibles, avec leurs Sphinx d'onyx, bien que presque toutes les murailles soient tombées. Les six artères principales qui partent de ces portes et convergent vers la place centrale sont encore praticables. Sur cette place, on trouve les lions jumeaux gardiens du Grand Abysse du Monde Inférieur. Au nord se trouve une colline de laquelle partent les labyrinthes souterrains menant au Monastère Préhistorique, et peut-être d'autres communiquent avec Lelag-Leng, le seul port en activité de cette partie des Contrées et actuelle capitale des lengites.

Sarkomand n'est plus habitée que de lézards, de serpents et de petits mamifères semblables à des mulots.

Le temple d'Oorn

Il s'agit d'un temple à ciel ouvert. Dans ses profondeurs réside Oorn, la compagne de Mnomquah. Elle a été enfermée ici voici des décennies par les Dieux Très Anciens. Mnomquah quant à lui est prisonnier dans le sous-sol de la Lune des Contrées du Rêve. Ce temple est assez facile d'accès car les bêtes lunaires ont fait dégager un chemin partant du quai encore utilisable, au travers des gravats. A chaque pleine lune, le grand prêtre de Oorn vient y consacrer des sacrifices.

Le temple d'Oorn est à ciel ouvert. Il est composé d'un petit mur d'enceinte ébréché, avec une fosse béante située au milieu. C'est dans cette fosse que vit

Oorn. Lors des cérémonies, les victimes sont placées vivantes dans le cercle. Les officiants se reculent pendant qu'une dalle de nacre se soulève depuis la fosse, et fait graduellement apparaître Oorn qui lance alors ses tentacules sur les malheureux pour les dissoudre de ses suc gastriques.

Avant la cérémonie, les acolytes du Grand Prêtre d'Oorn viennent monter une tente faite d'une soie noire recouverte de dessins lunaires et bordée de jaune doré.

Le Grand Abysse du Monde Inférieur

Au centre de Sarkomand se trouve une place qui permet d'accéder au Monde Inférieur. Cette place est décorée de deux lions ailés géants en diorite. Derrière les lions se trouve une cour tuillée de laquelle part un escalier qui descend dans les tréfonds de la Terre. Si quelqu'un tente d'y descendre, il se retrouve très vite dans une obscurité totale, et finit par être intercepté par des Maigres Bêtes de la Nuit qui gardent la descente de l'Abîme. Ces Maigres Bêtes ont été placées là par les Dieux Très Anciens pour surveiller l'accès à l'Abîme et se qui se déroule dans Sarkomand. Si les intrus échappaient à la vigilance des Maigres Bêtes, ils pourraient accéder au Monde Inférieur où vivent les Goules et les Dholes.

Les tunnels du monastère pré-historique

Il existe sous les montagnes qui se situent entre Sarkomand et le Monastère Préhistorique du Plateau de Leng un enchevêtrement de galeries et de tunnels. Ils sont perpétuellement obscurs, aucune lumière ni aucun puits d'aération n'étant prévus. L'odeur y est horrible. C'est par là que Randolph Carter échappa au Sorcier du monastère et entra dans Sarkomand. Les tunnels débouchent au flanc d'une colline située au nord de Sarkomand, et l'on a une vue imprenable de toute la cité depuis cette hauteur.

Références bibliographiques

Sarkomand a été visitée par Randolph Carter, dont l'histoire a été rédigée par HP Lovecraft dans "A la recherche de Kadath", que vous trouverez dans le recueil "Démon et merveilles". Carter a également visité le Grand Abysse du Monde Inférieur et les tunnels du monastère préhistorique.

Pour une description de Oorn et de son culte, lire "La Lune des rêves" de Brian Lumley.

