

# Rêves d'artistes

## Partie 3

### Inquanok

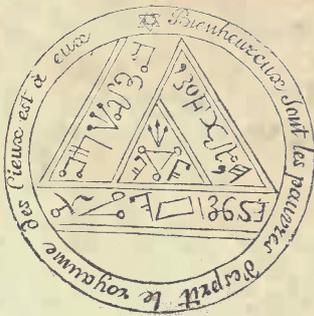
Texte  
Cyril Richard

Mise en page  
Paul Saccard

**CTHULHU**  
L'Appel de  
GUMSHOE

 Silmarion.com





## Inquanok

Dans cet opus nos investigateurs se réveillent à Inquanok après avoir ingérés un liquide étrange laissé par un certains Randolph Carter. Ils vont devoir trouver la tombe du père des Shantaks. Le plus grand et le plus terrible de tous.

Si vous jouez avec le système **GUMSHOE** lors des rêves vos joueurs ne bénéficient que de la moitié de leurs points de réserve. Pour l'Appel de Cthulhu garder vos personnages tel quel.

Nos investigateurs sont en plein rêve. La perte de blessures importantes ou de points de santé mentale les fera revenir dans leur corps instantanément, d'où les doses supplémentaires (voir fin de l'épisode 2 : Leng).

## Rapide présentation d'Inquanok

La cité se trouve au bord de la mer Cérénérienne. Aux alentours de la cité se tiennent de grandes carrières d'onyx. La ville est belle, connue pour ses dômes en forme de bulbe et ses tours formidables. La ville s'articule autour de sept grandes rues principales, tel les les rayons d'une grande roue et chacune mènent au

temple des Dieux très anciens. Ce bâtiment, situé sur une colline, est entouré de murs circulaires formant comme une grande place. C'est là où se tiennent les différentes échoppes et où les bateaux qui débarquent vendent une grande partie de leurs marchandises. Le temple des Dieux Très Anciens possèdent 16 facettes.

Chaque rue mène à une grande arche et vers de grands jardin traversés par une rue qui conduit à une porte. Ces sept portes sont entourées de loges. Chaque jour, le soir venu, une cloche raisonne. Les portes du temple s'ouvrent et 7 prêtres en sortent, recouverts de grandes toges. Bras tendus, ils tiennent des bols dorés d'où émanent des fumées étranges. De grands braseros, aussi au nombre de sept, s'embrasent quand la cloche sonne. Ces derniers disposés autour du temple suivent une forme géométrique. La procession tourne autour du palais puis les prêtres rentrent dans les loges. Ces dernières mènent au sous sol du temple. De grands escaliers descendent dans les entrailles de la terre et personne n'en est revenu pour raconter ce qui s'y déroule.

Nos Investigateurs se retrouveront aux prises de vampires dans cette histoire.

Les jardins du temple sont accessibles à tous en journée et en soirée. Des





fontaines et des statuts de Dieux oubliés sont présents. Le temple lui est cependant fermé. Plus au Nord se trouve une autre colline surplombée d'un immense château : la demeure du Roi Voilé...

C'est ici que réside le Père des Shantaks, dans le second dôme.

Le roi sort parfois par la route menant à la cité, avec sa suite généralement à dos de yak ou sur des chariots tirés par ces derniers. Plusieurs routes conduisent au château. Des pentes escarpées subsistent quelques traces d'escaliers menant sur les hauteurs au pied de la demeure et contournant l'entrée de celle-ci.

Au Sud nos investigateurs trouveront le port remplis de bateau somptueux transportant l'onyx à travers toutes les contrées. Certains mènent à Sarkomand d'autres vont plus au Sud. Les bateaux sont de grands voiliers de différents bois tous plus exotiques les uns comme les autres.

C'est aussi l'endroit des tavernes de marins et où résident de nombreux brigands. Les pickpockets y sont monnaie courantes et les altercations entre marins fréquentes, de quoi animer les longues soirées de vos investigateurs.

## Le réveil

Nos Investigateurs se réveillent aux abords de la cité d'Inquanok. Un homme un peu renfrogné grommelle et leur cause. Ils ont mal à la tête et leur réveil matinal les verra transformer. « Faut pas rester ici, debout, vous gênez le passage ».

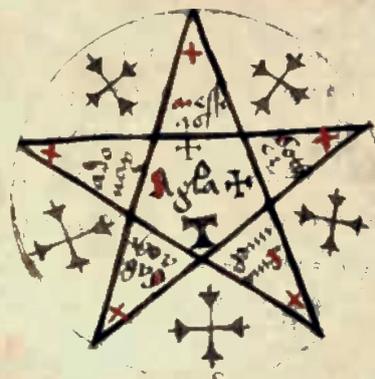
L'homme est habillé chaudement de peau et derrière lui un convoi de yaks attend de passer. Les joueurs portent eux aussi des peaux chaudes, leur argent s'est transformé en pièces de bronze et quelques cristaux violacés dont ils ignorent tout. (1 cristal vaut 10 sous de bronze).

Ils possèdent une ceinture, un sac à dos de peau et des armes. Les pistolets se sont transformés en arc, les fusils en arbalètes, les munitions en carquois et flèches. Vous pouvez envisager des épées et autres cimenterres pour agrémenter leur équipement.



Armement





Devant les portes de la cité d'où émergent les hauts dômes et tours d'onyx, Inquanok en impose ; la prestance de ses tours noires créent une ambiance sombre.

La cité est animée et les commerces sont vivants. Les yaks transportent des peaux et de grands paniers remplis d'éclat d'onyx. Il est possible de trouver tout un tas de choses en cet endroit ; des flèches aux pointes d'onyx, des peaux, du vin de lune (très cher), des viandes séchées, des champignons étranges violacés et certains luminescents, des matériaux exotiques, grappins, cordes, torches, briquets archaïques, etc. Imaginez une cité à la fois orientale et médiévale faites de pierres, de bois, d'onyx, possédant de grands jardins.

Vos investigateurs seront surement un peu perdus. Comment retrouver le père des Shantaks et où ? Cela est un peu compliqué.

S'ils commencent à poser des questions en ville, les habitants les regarderont de façon étrange voir même apeurés.

Ils peuvent déjà se trouver une auberge en attendant.

## À la cabane du cafard

C'est un établissement médiocre tenu par Drupesarde Zamath et son beau frère Durim.

Le bâtiment en forme de L est composé d'un rez-de-chaussée et d'un étage, celui-ci ne tient que par habitude. Au rez-de-chaussée, se trouve une salle pouvant contenir 10 personnes. Dans le fond, se situe la cuisine où Pabryse Rezot est au fourneau. La cuistot prépare un ragout de Yaks qu'il est fort déconseillé de manger ainsi qu'une soupe au poisson non moins terrible.

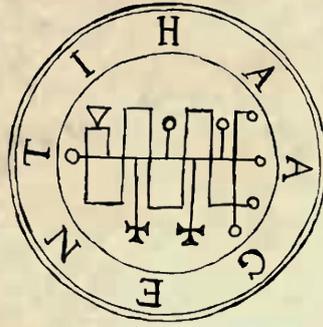
À l'étage se trouvent quatre chambres, où l'on partage sa paillasse avec les puces, sans verrou aux portes.

Il est possible de bénéficier des deux services suivants dans cet établissement :

- Chambre, 4 misérables pièces.
- Un écuyer, qui, logiquement, rendra les armes plus propres qu'il ne les a reçues,.. logiquement.

Dans cette auberge, on peut rencontrer des engeances de la ville, de plus la proximité du port, laisse planer une odeur permanente de poisson.





## À l'ours jaune

C'est une auberge réputée tenue par Perima Champicolline.

Le bâtiment de forme rectangulaire est composé d'un rez-de-chaussée et de deux étages, robuste. Au rez-de-chaussée, se trouve une salle pouvant contenir 40 personnes. À l'arrière, se situe la cuisine où Prurt est au fourneau. La cuistot se targue de faire le meilleur «Yak rôti au sel» de toute la région.

À l'étage se trouvent trois chambres, joliment décorées avec la possibilité d'y prendre un bain.

Au deuxième étage sont installées deux autres chambres richement décorées, avec bureau, armoire solide et diverses décorations murales.

Il est possible de bénéficier de quatre services suivants dans cet établissement :

- Chambre, 5 salles spacieuses et soignées.
- Une salle de réception, grande, confortable et bien agencée.
- Un scribe, qui, avec une belle calligraphie, peut écrire contrats et actes de vente.
- Un coffre-fort.

Il est fréquent de croiser le chemin d'hommes ayant fait fortune et coulant des jours heureux ; de plus la proximité des riches quartiers marchands, rend souvent aisée la négociation de contrats.

Voici la présentation de deux auberges très différentes.

Laissez vos investigateurs « ramer »



*Auberge de l'ours jaune*



un peu dans la cité et découvrir les différents lieux.

Le grand marché d'Inquanok et ses commerçants ambulants débarquant par bateaux entiers. Vendeurs d'étoffe, d'épices, de peaux, d'onyx, de bois exotiques et autres planches d'ivoire. Ils y verront aussi des dresseurs de créatures fantastiques...

## Les événements insolites

Quelques petites rencontres agrémenteront la vie de la ville que le Maître des Arcanes distillera sur plusieurs jours. Sur les trois, deux présentent l'homme en noir. Improviser les autres : troupe de cirque, marché aux poissons, bagarre de taverne, pickpockets, bandit qui essaye d'obtenir les faveurs d'une dame contre son grès, etc.

### **Tepstat, diseuse de bonne aventure**

Elle vient d'autres lieux et parcourt le monde des contrées du rêve. Elle possède un étrange instrument de musique. Brune aux yeux verts, la peau mat. Elle est d'une beauté rare en ces lieux. Elle invite les hommes sous sa tente le temps de leur dire la bonne aventure et réclame 10 sous de bronze pour ses services, aidée d'une boule de chrysoprase ; elle lira l'avenir à nos Investigateurs s'ils le désirent.

Voici ce qu'elle peut voir :

« Je vois, une autre terre. Comme si vous n'étiez pas d'ici... je vois que votre quête est longue et périlleuse, un long voyage vous attend. Un bateau peut être. La suite de la campagne lui donnera raison. Puis elle s'arrêtera et la boule deviendra noire tel l'onyx des toits de la ville. Alors son regard se portera intensément sur sa boule de divination :

« Il y a un homme... Il se prétend être un homme... Il sait que vous êtes ici... Il sait ce que vous cherchez. Faites attention étrangers. Faites attention rêveur ! »

Puis la boule commencera à émettre un son strident qui montera en puissance, obligeant nos Investigateurs et elle-même à se boucher les oreilles de peur de voir leurs tympan éclater. Alors une voix ténébreuse en sortira : « Je... Vous.... Vois... »

L'espace d'un instant ils croiront voir des appendices tentaculaires sortir de la boule et essayer de les happer vers elle... Obliger leur à un test de Santé Mentale. Puis tout s'arrête. La boule se tait ne projetant plus rien et reprenant sa couleur normale.

La diseuse de bonne aventure est toujours devant elle et les fixe avec surprise.

« Que vous arrive t il ? »

Tepstat leur demande de payer pour le service qu'elle va leur offrir et





semble avoir tout oubliée de la scène précédente... Elle agit comme si ils venaient de rentrer dans sa tente.

Quand les joueurs sortiront de là demandez leur un test de Vigilance.

### **Première apparition de l'Homme en noir**

Un homme tout habillé de noir les surveille à l'autre bout du marché, leur regard pesant sur eux... Ce dernier semble disparaître après le passage d'un chariot et plus aucune trace de ce dernier.

### **Trois hommes armés dans une ruelle**

Dans les rues d'Inquanok trois hommes passent à côté d'eux et l'un d'eux les bousculera. Ils chercheront ensuite des noises à nos joueurs ; seule une bonne bagarre semble pouvoir mettre fin au différent. L'un d'eux possède un couteau et tentera de le planter. Ce dernier pourra peut être mourir et se retrouver dans la caverne et n'aura plus qu'à boire la potion pour revenir à son point de départ, le lendemain matin. Si la confrontation dure quelques temps, des passants les hèlent se demandant ce qui se passe. Les trois hommes fuiront alors.

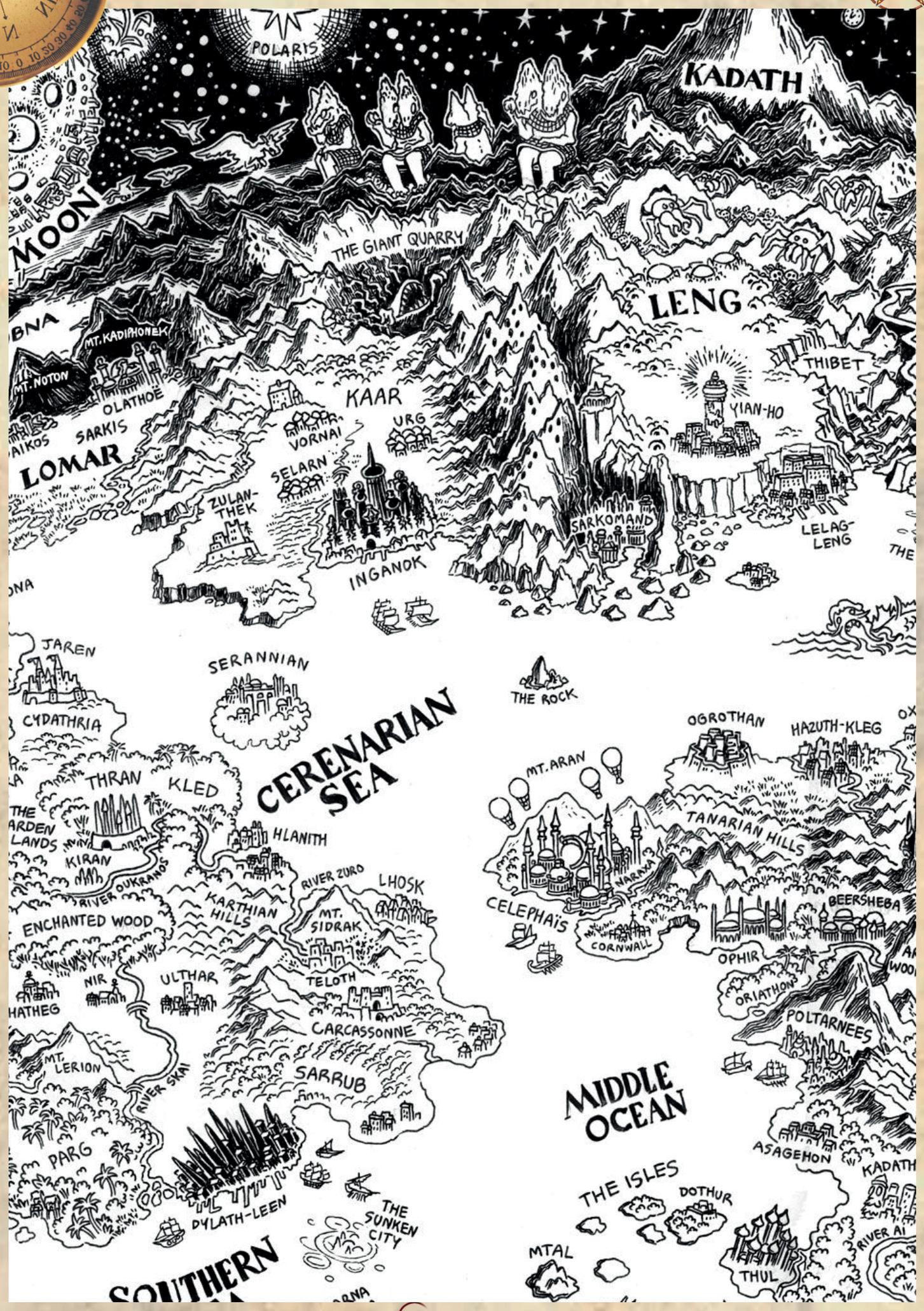
### **La bête étrange et seconde apparition de l'Homme en noir**

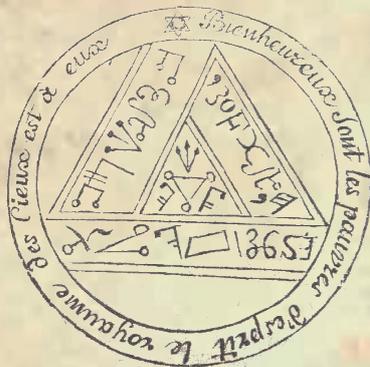
Parmi les dresseurs se trouve un

homme qui montre une créature étrange dans une cage très grande. La bête en question est un mélange de cheval et de loup, recouvert d'une épaisse fourrure. Sa tête se termine par un large museau et des crocs irréguliers mais meurtriers. La gueule est rouge comme la couleurs du sang. L'animal semble dormir dans sa cage. Le « dresseur » l'a capturé il y a quelques années. Il s'agit d'un Kyresh bête fabuleuse et dangereuse des Contrées du Rêve. Son propriétaire se nomme Gone Rartag. L'homme a une quarantaine d'année et son visage est recouvert de quelques cicatrices. Il racontera la lutte l'ayant opposé à cette créature. La cage est solide et de fer forgée et la grille est fermée d'un puissant cadenas.

Les joueurs doivent réaliser un test de Perception/Vigilance. De l'autre de la rue se tient un homme tout de noir vêtu. Son regard perçant semble les sonder. Puis sa main se lève légèrement sortant de sa toge noirâtre. Il lève un doigt et un bruit de métal se fait entendre. Le cadenas vient de casser sous les yeux de nos Investigateurs. La bête alors se lève très rapidement et bondit sur la grille de toutes ses forces. Ses yeux deviennent alors rouge et regarde avec insistance les joueurs.







Commencent alors pour eux une course poursuite ou une autre mort. La chose est agile et rapide. Un coup de croc peut trancher facilement un membre humain. C'est la panique dans le marché tout le monde court dans tout les sens pour échapper à la bête mais là s'avèrera très compliquée.

Faites mourir l'un de vos Investigateurs ici. Une fois de plus il se réveillera à la grotte. La bête n'en a qu'après eux et une fois de plus l'Homme en noir a disparu. Assister à la mort de son ami qui se fait déchiqueter, entraîne la perte de point de Santé Mentale.

Quand le combat semblera perdu face à cette créature, faites en sorte qu'ils puissent tout de même la blesser. Soudain, une flèche se plantera dans le Kyshek. Sa pointe en onyx traverse l'animal, en pleine tête. Ce dernier s'effondrera au pied d'un des investigateurs. Un homme tient une arbalète de l'autre coté de la rue. Âgé d'une trentaine d'année, bien bâti, cheveux ondulé et brun il a le regard vif ; une cicatrice se dessine autour de la bouche. Il se nomme Muns Althagir et vient à la rencontre de nos Investigateurs. Il reconnaît en eux des rêveurs et les conduira à son auberge pour y être soigné.

## Au chaudron fondu

C'est un établissement réputé tenu par Rotgut. Le bâtiment de forme rectangulaire est composé d'un

rez-de-chaussée et de deux étages. La bâtisse témoigne d'un excellent savoir-faire. Au rez-de-chaussée, se trouve une salle pouvant contenir 40 personnes. Sur le côté, se situe la cuisine où Bam est au fourneau. Le cuisinier se targue de faire le meilleur «Civet de larvinh (un genre de lapin) aux épices» de toute la région.

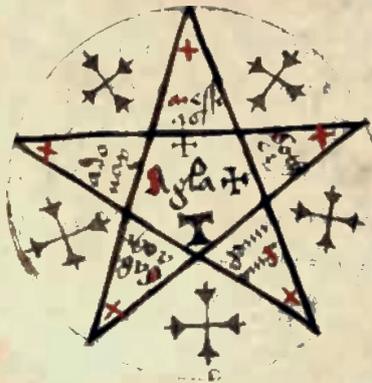
À l'étage se trouvent trois chambres joliment décorées avec la possibilité d'y prendre un bain.

Au deuxième étage sont aménagées deux autres chambres richement décorées avec bureau, armoire solide et diverses décorations murales.

Il est possible de bénéficier des six services suivants dans cet établissement :

- Chambre, cinq salles spacieuses et soignées.
- Un petit commerce, avec différents objets de bonne qualité plus chers qu'ailleurs (cordes de soies, grappins allégés..)
- Un palefrenier, qui soignera et nourrira les yaks convenablement.
- Un écuyer, qui donnera une deuxième vie à l'équipement.
- Une salle de réception, grande, confortable et bien agencée.
- Des rations sèches, permettant de bien manger même lors de voyages.





## La quête de Muns Athagir

Muns Athagir leur parlera de ce qui le perturbe actuellement. Son ami d'enfance et voyageur comme lui a disparu hier. Il se nomme Rodrax Thake. Ils sont arrivés par la mer il y a peu de temps. Ses deux aventuriers viennent de Thalarion, situé au bord de la mer du Sud.

Les deux hommes devaient se retrouver hier soir et malheureusement ce ne fut pas le cas. Muns a passé la journée à arpenter la ville sans rien trouver. Cependant il a entendu certaines choses qui pourraient intéresser nos aventuriers. Il demandera à son tour ce que trois rêveurs font ici. Il connaît ces terriens qui voyagent en ces mondes. Cela se remarque leur dira-t-il. Leur corps physiques n'est pas totalement ancré en ce monde, c'est une question de perception. Les personnes d'Inquanok ne font pas attention aux rêveurs. Si vos aventuriers parlent de leurs aventures, ne pas hésitez à lâcher des infos via votre personnage non joueur : Brown. « Je sais peut être où se situe celui que vous cherchez »...

Cependant il ne leur dira rien tant que ces derniers ne lui donneront pas un coup de main pour retrouver son ami. Il leur demande trois jours de leur temps, pas plus. Et si durant laps de temps ils ne trouvent rien alors il leur dira ce qu'il sait.

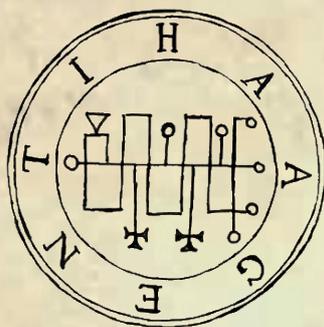
## Ce qui est arrivé à son ami

À Inquanok vit une « secte » vampirique. Elle a élu domicile ici et l'homme en noir est à sa tête et sous ses ordres. La bande de vampires kidnappent des personnes, qu'ils gardent durant 3 jours avant de les mener, la nuit venue, dans les sous sols du temple pour y profaner les anciennes déités. C'est le temps suffisant de les préparer au sacrifice. Les aventuriers ne craignent rien car les vampires s'intéressent aux personnes de chair et d'os.

La dernière fois que Muns a vu son ami c'est au marché mais il n'en sait pas plus.



*Vampires*



## L'investigation

Muns les convie à prendre une chambre ici et paiera de sa poche les frais. L'homme semble posséder quelques richesses et les accompagnera dans leur quête.

## Premier jour

Par plusieurs tests réussis de Vigilance, d'écoute et toutes les compétences d'investigations, ils apprendront que l'homme qu'il recherche a été vu traînant du côté du port. Cela leur prendra quelques temps.

Improviser encore une fois l'Homme en noir découvert.

En fin de soirée il enverra trois de ses hommes s'occuper de nos aventuriers et pnjs. Improviser un combat à la nuit tombante. Vous pouvez tuer un Investigateur tant qu'il reste quelques potions dans la grotte.

## Deuxième jour

En menant l'enquête sur les docks et le port ils entendront des rumeurs. Plusieurs personnes ont disparus dernièrement et si le test est réussi avec grand succès ils apprendront, par la bouche d'un des marins que ce dernier a entraperçu des personnes

étranges portant un homme à la nuit tombée du côté de la taverne : la marmotte noire.

## La marmotte noire

C'est un établissement médiocre tenu par Ruzom. Le bâtiment en forme de U est composé d'un rez-de-chaussée et d'un étage, celui-ci laisse entrevoir le ciel en de nombreux endroits. Au rez-de-chaussée, se trouve une salle pouvant contenir 20 personnes. Dans le fond, se situe la cuisine où Errur est au fourneau. Le cuisinier prépare un larvinh qu'il est fort déconseillé de manger.

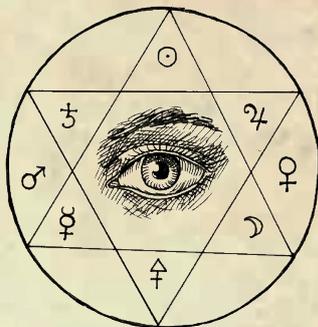
Devant l'établissement, deux malheureux tabourets font office de terrasse.

À l'étage se trouvent les deux chambres, où l'on partage sa paillasse avec les puces, sans verrou aux portes. À l'arrière du bâtiment une porte mène dans une cave.

S'ils campent pour monter la garde ils verront deux hommes habillés de noir en sortir. Par un test de Vigilance ils s'apercevront que ces hommes sont particuliers. Ils peuvent les attaquer, les suivre en filature, etc.

En empruntant la porte, devant eux, se tient la réserve de l'auberge malfamée et la possibilité que Errur soit dans le coin (25% de chance).





Une trappe est dissimulée dans le sol. Test pour la trouver. Sous la trappe un escalier s'enfonce dans le sous sol. Il n'y a aucune luminosité en ces lieux. L'escalier descend plusieurs mètres sous terre, l'ensemble devient vite humide avec du salpêtre aux murs. Les voici qui arriveront dans un dédale de tunnels.

Le Maître des Arcanes en imaginera le plan avec quelques pièces connant un peu de matériel : cimenterres, cordes, gourdins et les vêtements des victimes. Par un jet réussi d'Écoute ils entendront des bruits venant du fond des souterrains. Il leur faudra être discret pour ne pas éveiller la curiosité de 4 gardes s'occupant des otages. Ils verront alors que des hommes décharnés, avec de longues griffes donnent à boire une étrange potion à six femmes et hommes enchainés aux murs. La potion a pour but de purifier le sang des kidnappés.

Il est temps d'improviser un petit combat avec ces 4 vampires. Ils craignent le feu, sont rapides et utilisent leurs griffes comme armes d'attaque. Ils tenteront d'abord de s'en prendre aux rêveurs pour ensuite s'occuper des vivants et les capturer.

Vous pouvez en laisser mourir un ou plusieurs en fonction des potions de la grotte.

Ilsevront effectuer un test de Santé

Mentale lorsqu'ils verront les Vampires de près : des crocs, des griffes, un corps décharnés, une odeur de mort et des cicatrices.

La victoire acquise, ils libéreront ainsi les prisonniers et les ramèneront dans la rue. Quand ils sortiront du bâtiment, plusieurs rues après, les prisonniers rentreront chez eux et Muns les invite à son auberge. Arrivé sur place ils verront alors l'homme en noir de l'autre coté de la rue. Ce dernier leur fait signe de s'approcher par une invitation de la main. Muns et son compagnon ne le discerne pas. Cela éveillera la curiosité de Brown, s'il n'est pas mort et ce dernier ira voir cet homme, trop intrigué.

Voici ce que l'homme en noir, avatar de Nyarlatotep, sa forme « onirique » (car il est actuellement à Kadath) pourra leur dire.

« Je vous félicite de ce que vous avez accomplis messieurs. Mais là n'est pas votre quête n'est ce pas ? Vous recherchez Kadath, je me trompe ? ».

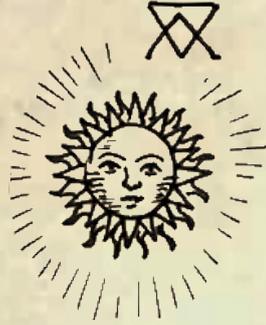
Il se dégage de lui une aura puissante et terrible mais l'homme ne semble pas venu les affronter. A quoi bon c'est un dieu.

« Sans aller en Kadath je peux vous offrir ici même ce que vous recherchez. »

Voilà de quoi les intéresser...

« Oui je peux vous faire revenir





dans votre monde... mais pour cela il y a deux conditions à remplir ; la première est de porter ce bracelet à votre poignet ». De sa manche il sortira alors un serpent fin et noir aux yeux rougeâtres et recouvert de hiéroglyphes qui se muent en un bracelet sombres aux étranges symboles....

« Et seconde condition est de tuer l'homme qui vous a embauché pour retrouver son ami ».

Voici un pacte qu'ils peuvent passer avec Nyarlatotep et s'ils acceptent improviser le meurtre de Muns.

Nyarlatotep leur donnera un bracelet chacun et une fois à leur poignée leur esprit vacillera terriblement. Ils auront la vision d'un être terrifiant et noir se tenant devant eux, la forme d'un Dieu terrifiant et des mots sortiront de leur bouche : « maître »

La nuit venue Nyarlatotep leur enverra un songe terrible dans lequel il offrira un puissant sort permettant d'ouvrir un portail entre leur monde et les Contrées du Rêve. Malheureusement le Pharaon Boir est un menteur né et nos Investigateurs se retrouveront sur Terre en -3 500 avant notre ère, serviteur de son avatar dans l'Égypte antique !

Si les joueurs refusent son pacte alors ce dernier ricane d'une voie terrible qui devient stridente au point que nos aventuriers doivent se boucher les oreilles. Alors ses bras mutent en

de terribles appendices tentaculaires tandis que son visage prend la forme d'un faciès aveugle et de sa bouche sort quelques mots : « alors qu'il en soit ainsi si vous parvenez à Kadath, cette ville sera votre tombeau ». Test de Santé Mentale.

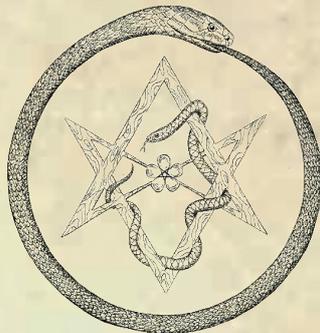
Puis il disparaît dans un éclair noirâtre semblant monter au ciel et prendre la direction du Nord.

De retour auprès de Muns ce dernier remerciera nos aventuriers et leur apprendra certaines choses leur étant forts utiles.



*Nyarlatotep*





La légende veut que dans le second dôme du palais du roi se trouve le plus grand de tout les Shantaks. Le palais du roi se situe au Nord et personne n'est autorisé à y pénétrer. Plusieurs chemins y mènent dont d'anciens escaliers le contournant. Il ne les accompagnera pas dans leur périple car il est difficile d'avoir une entrevue avec le roi.

Il est temps cher MJ d'improviser la suite. Plusieurs possibilités leur sont offertes :

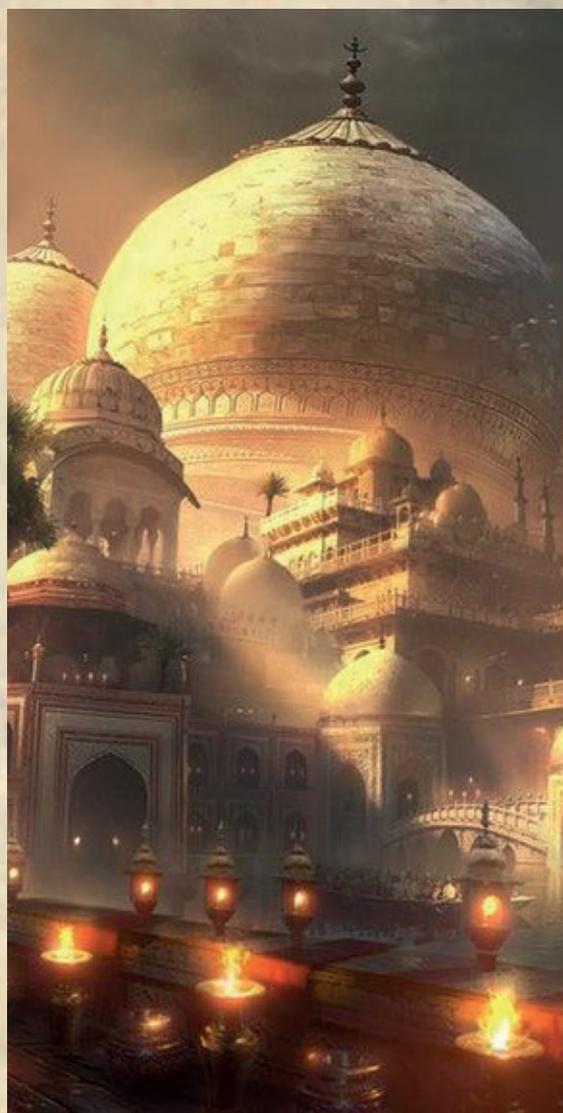
### **Avoir une entrevue avec le Roi voilé**

Extrêmement difficile sauf s'ils décident de leur parler de ce qui se passe en ville. Mais aucunement le Roi ne les laissera pénétrer le second dôme. Inquanok, le père des Shantaks est son ami et c'est à lui qu'il doit son immortalité ayant partagé son sang. Cela reste une bonne façon de s'infiltrer dans le palais tout de même.

### **Escalader à l'aide de grappins la façade Nord de l'édifice**

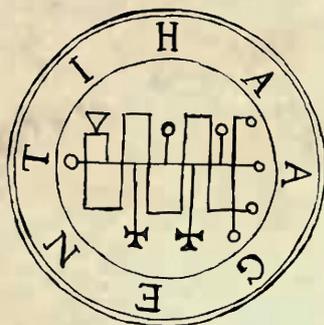
Le second dôme est à une soixantaine de mètres du sol. L'opération est dangereuse et plusieurs tests sont nécessaires pour grimper sans encombre : une chute peut être « mortelle ». En pleine journée des gardes patrouillent et la nuit venu les rondes sont moins fréquentes.

Peu importe la manière dont ils décident de pénétrer dans le dôme ; l'entrée est fermée à clef et un test de crochetage est obligatoire pour ouvrir soit la porte d'entrée en venant de l'intérieur du palais soit la fenêtre se situant sur un petit balcon proche du dôme, en passant par l'extérieur.



*Le dôme*





## Le père des Shantaks

Leur père à tous se nomme Inquanok et il s'agit d'un Shantak bien plus grands que les autres. Le Shantak est un genre de dragon à tête de cheval aux grandes ailes membraneuses munies de griffes à leur extrémité.

Le second dôme est une unique pièce dans lequel se trouve leur père à tous. À leur arrivée dans les lieux, les lumières sont éteintes, puis dès les premiers pas, de grands flambeaux s'allumeront. Ils ne verront alors qu'une grande pièce vide toute parée d'onyx. Puis la bête atterrira devant eux : test de Santé Mentale. Porte et fenêtres se refermeront...

La bête est immense et mesure huit mètres de hauteur. Elle fera le tour d'eux les épiait un à un, sa longue queue trainant au sol.  
« Pourquoi être venu jusqu'à moi ? »

Sa voix se fait entendre dans la tête des Investigateurs. Il les laissera parler jusqu'à ce que ces derniers lui demandent son aide pour aller jusqu'à Kadath.  
« Et pourquoi ferais je cela ? »

Il tournoie toujours autour des Investigateurs.  
« Laissez-moi-vous conter d'abord une histoire : il y a de cela plusieurs millénaires, dans des temps obscurs,

nous étions libres de voler comme bon nous Semblait. Les airs étaient notre domaine. Puis il est venu. L'Homme en noir... Celui que l'on nomme Nyarlatotep et il a assujetti mes fils, ces derniers préférant la sécurité à la liberté. Alors je suis parti et depuis je demeure ici, loin de sa domination, dernier des miens. »

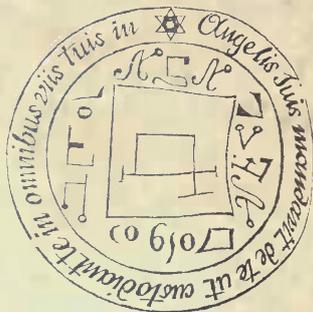
Si les Investigateurs parlent de leur déboire avec l'Homme en noir :  
« je vois que nous avons un ennemi commun ».

Puis il réfléchit, semblant scruter quelques solutions...

Le mieux serait que l'un des joueurs aborde l'asservissement des Shantaks ou demande comment rendre les Shantaks à leur liberté, sinon il intervient :  
« Peut être pourriez vous m'être utile à moi et tout les miens... Peut être... Passeriez-vous un pacte avec moi ? »

Le « dragon », bien qu'imposant ne semble pas leur vouloir de mal et un test en Psychologie permet de le confirmer.  
« Je peux vous donner les moyens de chevaucher mes fils et de vous faire obéir d'eux. Êtes-vous prêt à sceller votre pacte ? Inutile de me duper car une fois ce pacte scellé je verrais par vos yeux et nos âmes seront à jamais liées. »





Laissez réfléchir vos joueurs...

« Ils vous mèneront en Kadath et vous cherchez pour moi celui que l'on nomme Le Saigneur du Lazareth. Il possède une formule qui pourrait les libérer tous.

Je vous offre cette prière »  
et dans leur tête ils entendront la prière du Père des Shantaks :

« Maintenant nous allons sceller notre pacte, approchez vous voyageurs rêveurs. »

Alors Inquanok se jette gueule en avant sur eux et les dévore, étrangement ils ne ressentent aucune douleurs bien au contraire, leur sang afflue dans leurs têtes à une vitesse prodigieuse.

Une partie de lui les a pénétré...

Ils se réveillent à la grotte et retrouvent un point à leur total d'Équilibre Mentale, leur total de Santé et celui de Santé Mentale.

Le Maître des Arcane a toute liberté de décider du nombre de points recouvrés.

Voici qui clôture ce scénario qui se poursuivra par le prochain épisode : Kadath.

*Père, vous qui rêvez,  
Sous le dôme des ténèbres,  
Voyez nos ailes déchirées,  
Goutez l'amertume de notre  
soumission  
Et entendez nos cris d'effrois.  
Père, vous qui labourez  
La terre de vos griffes  
Tracez la voie des cendres,  
Dévélez les courants oubliés  
Et acceptez notre repentir  
Père vous qui êtes l'unique,  
Désignez le sacrifice,  
Que nos serres emporteront  
Pour que renaissent sous vos yeux  
Les légions endormies.*

Poème à remettre aux joueurs



Abdul al-Hazred, dit le Saigneur

