

Un scénario pour l'Appel de Cthulhu / Les Contrées du Rêve  
(PJ et Personnages Expérimentés ayant déjà visités les contrées du rêve ; un PJ avec Français parlé / écrit sera le bienvenue )

*Le supplément des contrées du rêve est indispensable*

*Je vous conseille la lecture du cycle des rêves de Briam Lumley pour les références à Mnomquah et Oorn.*

pour me contacter [shavy@club-internet.fr](mailto:shavy@club-internet.fr)

## Le châtiment de Tamash

par Peter Vincent

*Quand viendront les quêteurs de l'innocence sur les bords du sombre lac d'Ubboth, alors le sacrifice de la fontaine du croissant noir ouvrira les géoles du grand Mnomquah, le Hérault des temps nouveaux. Il libérera la Morphée des grands Anciens, son amante terrestre, Oorn. Elle repose dans la ville aux lions ailés, Sarkomand dans laquelle les serviteurs lunaires de Mnomquah attendrons les quêteurs de l'innocence accompagnant le grand prêtre sélénite pour célébrer leur Union.  
Le Necronomicom traduction d'O.Wormius*

### Une maladie venue d'ailleurs ? .

Nous sommes au mois de décembre 192X , à Boston ; la Nouvelle –Angleterre est sous un ciel gris et un froid glacial. Les PJ sont des amis d'un bibliothécaire de Harvard University , Dexter Merriweather qui les a aidés dans leurs précédentes aventures et recherches contre le Mythe . Quelle n'est pas leur stupeur lorsqu'ils apprennent, par l'intermédiaire de l'oncle du jeune homme , Donald Merriweather , brillant universitaire , la découverte de son corps mutilé par une étrange maladie. Avant que les PJ ne puissent venir aux nouvelles quant à l'état de santé de leur ami, celui-ci meurt emportant avec lui le mystère de sa maladie.

La maladie a été nommée, à juste titre, l'effeuillage, : peau effeuillée et colonne vertébrale rigide scindée en un seul bloc osseux et courbé ( comme la tranche d'un gros livre ).M Merriweather ,oncle du jeune homme et la seule famille qui lui restait, demande aux PJ de l'aider à comprendre ce qui est réellement arrivé à son neveu:, Donald Merriweather , universitaire et docteur de son état , se doute bien que la maladie , bien que non contagieuse a des origines bien mystérieuses .Le seul indice trouvée par M Merriweather dans le loft de son neveu au 15 Fédéral Street est une correspondance régulière avec un bouquiniste de Arkham , Albert Dumourier . La correspondance date de quelques mois et se réfère à la maladie qu'ils avaient tous deux contractés avec force de détails mais aucun indice sur un remède ou l'origine de la maladie . Avec l 'autorisation de Mr Merriweather , les PJ pourront voir le corps avant son inhumation aux pompes funèbres de Kingley Street : un corps racorni exprimant tant de souffrance que les PJ devront faire un jet de SAN ( 0/1D3 ) .

## **..La vérité est ailleurs..**

En fait Dumourier et Merriweather se sont rencontrés dans les contrées du rêve , 5 ans auparavant . Après une suite de voyages dans ces contrées extraterrestres , leur soif de connaissances occultes leur a fait commettre quelques imprudences .

Erudits et aventuriers de renommée dans les contrées , les 2 rêveurs ne reculèrent devant aucun larcin pour pouvoir se procurer des ouvrages dont la rareté égalait les dangers qu'ils contenaient .

Après s'être approprié d'un ouvrage , volé dans un temple d'une divinité mineur de Dilath-leen , le dieu aveugle et sourd Gleeth , le livre de " La Cinquième Prophétie des amants lunaires " de Hugues Frateillard ,un sombre écrivain français du monde de l'Eveil (voir [biographie](#)), l'effeuillage ,cette étrange maladie , s'est manifesté chez Dumourier et Donald Merriweather . Dumourier et son ami ont fait des recherches sur les moyens d'endiguer la maladie et ont trouvé , dans le monde de l'éveil , un traité sur les livres piégés , le " **Retro agrippae** " , écrit par un disciple du prêtre Olaus Wormius ,Enguerrand de Priardon , moine comme son maître . Cette ouvrage repertorie les ouvrages piégés dans le monde de l'éveil ...et dans les contrées du rêve !!

Qu'elle ne fut pas leur surprise en découvrant des références à la maladie de l'effeuillage , disséminées dans de nombreux ouvrages des contrées du rêve , attendant l'imprudent lecteur . De plus l'auteur , Enguerrand de Priardon fait référence à un grand enlumineur de livres des contrées du rêve , dont on a oublié le nom, grand manipulateur des pièges effeuillés , grand sage de Zakarion .La mort du bibliothécaire a empêché les 2 amis de trouver celui-ci .Dumourier , désespéré , attend la mort ...à moins que...

## **...un homme désespéré....**

Un train pour Arkham et voila les PJ sur les traces du mystérieux correspondant. Dumourier est un petit homme de 50 ans , d'origine française au caractère calme et tempéré . Rien à voir avec son alias des contrées , un aventurier rusé et cruel envers ceux qui se mettent au travers de son chemin .

Dumourier réside dans une petite boutique au fond d'une impasse sombre et accueille les PJ comme des sauveurs et n'hésite pas à glisser quelques références au Mythe et aux contrées du rêve. Il leur parle aussi de cette maladie qui le ronge en « négligeant » les références au livre (il est déjà bien atteint ;sa peau s'effeuille et sa colonne vertébrale est rigide).D'abord méfiant à leur égard , il les sonde pour voir s'ils sont prêts à l'aider : dans l'affirmative , il leur révèle l'existence du livre maudit et ses recherches dans le monde de l'éveil et les contrées , si les PJ sont initiés au voyage onirique (il leur fournira un résumé du livre [annexe #2](#) et aussi une biographie de Frateillard [annexe #3](#) , et un extrait du Retro Agrippae qu'il a partiellement traduit du latin [annexe #1](#) ) .

Dans le cas contraire , si les PJ se montrent menaçant , il leur confie le livre piégé pour les infecter ( voir plus loin [La maladie de l'effeuillage](#) ) et attend leur retour dans de meilleures dispositions.

Dumourier ne comprend pas comment une maladie contracter en rêve a pu le poursuivre lui et son compagnon par delà le mur du sommeil . Pour c'est certainement l'œuvre d'une puissante entité . Mais hélas ni le livre de Frateillard , ni le Retroe Agrippae ne laisse supposer son identité.

L'intrigue se situant dans les contrées du rêve ,Dumourier pourra donner aux PJ " non-élus " le moyen de pénétrer dans celles-ci : des bâtonnets d'encens a faire brûler avant de s'endormir pour se retrouver dans la brume matinale du bois enchanté. Dumourier craint que son désespoir ne le guide que dans les coins les plus sombres des contrées , il n'accompagnera pas les PJ...

## La maladie de l'effeuillage

Tout le long de ce scénario , les PJ ne manqueront pas de pouvoir contracter la maladie de leur malheureux ami . Comme vous le verrez un peu plus loin dans le scénario , les PJ tiennent un rôle important dans la prophétie des amants lunaires : celui des quêteurs de l'innocence , les témoins de la résurgence d'entités maléfiques .....ne soyez pas impatients !!Vous verrez plus loin .....

Cette maladie est attrapée dès la lecture de certains livres , mais celui de Frateillard est le seul livre du monde de l'éveil la renfermant .Son véritable nom dans les contrées du rêves est la malédiction de Tamash . Comme le livre de Frateillard est un livre de l'éveil , l'effeuillage se manifeste aussi au-delà du mur du sommeil .....certainement l'œuvre d'une entité puissante aux services des dieux des contrées du rêve ...je n'ai pas dit son nom !!

La maladie se manifeste comme décrit ci-dessus ( colonne vertébrale rigide , grand lambeaux de peau effeuillés ) . Toutes les semaines (de l'éveil ou des dreamlands ) le malade fait un jet de CONx 1 :

**si c'est réussi** , la maladie ne se manifeste pas ou se stabilise ,

**si c'est raté , jet de SAN (1/1d3) et au choix du MJ :**

- soit **-5% dans toute les compétences physiques et -1 Pt dans une caractéristique physique**
- soit **-5% dans une compétence mentale et -1 Pt dans une caractéristique mentale**

Comme vous pouvez le voir , un malade peut mourir en une nuit si il évolue dans les contrées du rêve .....une caractéristique physique à 0 , c'est la mort ....une caractéristique mentale à 0 , c'est l'aliénation ( perte de 1d100 san )

## les contrées du rêve

### **..A la recherche du savoir perdu ...**

Par où commencer ? Normalement les PJ devraient se rendre directement à Zackarion ...encore faut-il savoir s'y rendre. Si l'on effectue une halte à Ulthar ,la seule piste est celle du temple des anciens où réside Atal le sage . Atal connaît le grand enlumineur qui a travaillé avec son maître Barzai , jadis. Il s'est retiré en retraite à Zakarion où il occupa la place de grand philosophe auprès du sage et gardien actuelle ,Salum-Nesht . Le temple des anciens comprend une bibliothèque conséquente d'ouvrages permettant aux PJ d'avoir une vue globale des contrées . Néanmoins Atal ne permettra pas aux rêveurs de lire certains ouvrages , notamment ceux sur les entités maléfiques peuplant les contrées .Il peut être de bon conseil sur les divers panthéons mais ne connaît rien sur l'effeuillage .

Pour se rendre à Zakarion les PJ devront trouver une caravane de marchands qui s'y rend car voyager seul peut s'avérer dangereux ; les habitants d'Ulthar le leur diront et tous les dirigeront vers la grande place du marché d'Ulthar , lieu de rencontres des marchands des 6 Royaumes . Les PJ devront soit payer leur voyage (la compétence **rêver** pourra leur fournir toutes sortes de liquidité , pierre précieuse , monnaie locale etc. ) soit vendre aux marchands leurs aptitudes ou talents nécessaire à une caravane ( une compétence martiale ,un don divinatoire , compétences d'**orientation** , des compétences de **savoir-faire /artisanat** ....).

Note aux MJ :

Ne vous attardez sur le voyage vers Zakarion que si les PJ ont choisi de voyager seul avec force d'embuscades de brigands ou d'autres rencontres fâcheuses : les PJ doivent se rendre compte du danger de l'itinérance dans les contrées . Pour un voyage en caravane décrivez rapidement le voyage , par quelques descriptions de lieu (la silhouette embrumée du mont Thorin ) et de nombreuses légendes ( aucune en rapport avec l'enlumineur) racontées par un patriarche aveugle par exemple, dans une ambiance de rêve passager .

### **...Le prix de la connaissance...**

En arrivant à Zackarion ([voir plan 2](#)), les habitations de coquillages aveuglent les PJ sous leur éclat de nacre, les habitants de style polynésien s'affairent du port, où vaisseaux de tous rivages affluent, jusqu'au centre culturel de la ville, la grande Bibliothèque. Celle-ci est dominée par une gigantesque tour de nacre abritant les parchemins éternels contenant tout les savoirs de centaines de génération de philosophes. Obtenir un entretien avec le gardien des lieux, Salum-Nesht, est chose aisée. Les PJ sont conduits jusqu'à lui à travers des salles merveilleusement décorées de coquillages de toutes sortes. Salum-Nesht, leur révèle que le grand enlumineur fût l'un des grands philosophes de Zakarion mais qu'il partit en quête d'un lieu mystique pouvant le guérir d'une maladie qui ressemble fort à l'effeuillage. On ne le revit plus jamais et seul son jeune disciple revint de ce périple. Tout les écrits de recherche du grand enlumineur résident ici. Pour les consulter les PJ devront laisser une part de leur connaissance aux érudits de Zakarion : Par l'intermédiaire d'un rituel, le grand sage leur soutirera une partie de leur savoir, fournissant ainsi matière à réflexion aux grands philosophes. Un jet de **POU \*5** : s'ils échouent, toutes leurs compétences intellectuelles seront divisées par 2 pour 1D6 mois (temps du monde de l'éveil) et comme hypnotisé, ils consigneront sur parchemin les savoirs substitués pendant un jour et une nuit. A l'issue de cette séance d'écriture automatique, tout ceux affectés feront un test de **CON \*4** : si il est raté 1 point de **FOR** et **CON** en moins. Si les PJ se montrent agressifs face au prix à payer, les prêtres - bibliothécaires de Zakarion les neutraliseront pendant la transe de leur compagnons ( par le sort *Lassitude de Phein* par exemple ).

### **...Pour la clémence de Tamash...**

Voilà un condensé de ce que les PJ pourront apprendre au sein de la bibliothèque de Zakarion ( [annexe #4](#)

Le grand enlumineur était un prêtre copiste de talent, vénérant les anciens dieux, et un piègeur de livres reconnus utilisant multiples prières à Tamash lors de ses enchantements. Dans ses parchemins et quelques grimoires il fait référence à un lieu magique de désenvoutement dévoué entièrement à Tamash, ; réplique de la fontaine purificatrice Alath-Zann dans la lointaine Kadath. En effet Tamash maudit jadis les hommes de leur peu de foi et de leur soif de pouvoir en piégeant les sources de savoirs occultés, certains livres dangereux pour les hommes et cela en tout lieu, dans les contrées du rêve dans le monde de l'éveil. Le grand enlumineur, porteur de la maladie de l'effeuillage (appelé dans les contrées la malédiction de Tamash), se mit alors en quête avec son jeune apprenti Priardoth de cette fontaine. Celui-ci seul revint de ce long périple, aveugle et muet; il s'installa dans la ville de Dilath-Leen devenant prêtre de Gleeth, une divinité mineure, aveugle et muette et dont on sait peu de choses. Ces adeptes s'auto mutilent pour ce rapprocher de leur dieu mais demeurent impassibles et inoffensifs .....comme l'exigent leur dieu.

### **...Ou faire le jeu de Mnomquah..**

La vérité est tout autre: le grand enlumineur se mit en effet en quête de cette fontaine: infesté par la maladie à cause d'un ancien ouvrage traitant du culte des amants lunaires, Oorn et Mnomquah, il maudit une première fois Tamash pour son intolérance. Dans les contrées du rêve chaque voyageur venu du monde de l'éveil possède en lui un désir qui constitue sa quête, son plus grand rêve qu'il concrétise inconsciemment ( tout comme le roi Kuranès qui créa le royaume de Celephais ). Ce fut le cas du grand enlumineur, qui créa inconsciemment la fontaine de Tamash capable de lever n'importe quel sortilège, lui assurant une seconde fois la malédiction du dieu. Mais manipulé par des agents des bêtes lunaires, adeptes du culte de Mnomquah ) il finit à Sarkomand devant la fontaine des amants lunaires, dédié à leur retour sur terre. Croyant à tort à une ultime humiliation de Tamash, il jura sur le nom de Tamash qu'il ne mourait que lorsque la prophétie des amants lunaires serait accompli, c'est à dire le retour d'Oorn et Mnomquah sur Terre s'accordant une troisième fois la malédiction de Tamash. Sa damnation le fit prisonnier près du lac Ubbboth jusqu'à l'arrivée de nouveaux quêteurs innocents pour les sacrifier dans la fontaine de Sarkomand ; son jeune assistant, pour vie sauve, serait l'instrument de cette nouvelle quête charger d'induire en erreur les quêteurs de la fontaine de Tamash pour l'avènement de Mnomquah et ainsi l'éveil de sa compagne enfoui sous Sarkomand. Pendant ce temps quelque part dans les contrées, la fontaine de Tamash attend en vain

serait l'instrument de cette nouvelle quête charger d'induire en erreur les quêteurs de la fontaine de Tamash pour l'avènement de Mnomquah et ainsi l'éveil de sa compagne enfoui sous Sarkomand . Pendant ce temps quelque part dans les contrées , la fontaine de Tamash attend en vain

### **..En allant à la perverse ville noire...**

Les pistes sont minces pour retrouver , le prêtre maudit mais une chose est sûre ,son jeune disciple a fait un bout de chemin avec lui et connaît l'emplacement ou le moyen d'accéder à la fontaine de la guérison . Le port de Zackarion accueille des navires de toutes lieux et toutes destinations...comme Dilath -Leen qui semble être la destination la plus logique pour les PJ .

Le quartier des temples à Dilath -Leen abrite une multitudes de religions obscures .On peut même identifier quelques cultes se rapportant aux grands Anciens sous forme d'avatars .C'est aussi une ville dangereuse et perversie dirigé par la paranoïa d'un prince , le prince Praxis 1<sup>er</sup> . Une nuée d'espions collecte des informations sur les nouveaux arrivants , pour en informer le prince . Toutes les questions que pourront poser les PJ en ville ont de grandes chances de parvenir à ces oreilles indiscretes .

Quoi qu'il en soit les PJ n'auront aucune difficulté à trouver le temple de Gleeth , petit bâtiment austère d'onyx situé dans le quartier des dieux ( voir [plan 1](#) ) . Dès l'entrée on peut voir des prêtres aveugles qui déambulent sans but précis , habillés de gris avec une lune noire cousue sur leurs robes; ils ne prêtent aucune attention aux PJ. Le prêtre de Gleeth , [Priardoth](#) , assis au fond du temple sur un siège en forme de croissant est ouvert à toute discussions ( il s'exprime télépathiquement) et raconte le périple de son maître, tissu de mensonges pour piéger les PJ .

Le grand enlumineur et Priardoth s'en allèrent tous deux au nord , vers la ville guerrière d'Ogrothan , car jadis un aïeul de la famille princière de Gribisht , fût guéri d'une malédiction en se baignant dans une fontaine consacré à Tamash , il rendit grâce à Tamash en arborant sa quête sur un bouclier. Le grand enlumineur examina le bouclier et en déduit aisément le lieu de la fontaine. celui-ci est toujours en possession de Priardoth , disposé au-dessus du siège du grand prêtre : il représente une fontaine qui ressemble à une grande coupe noire dans laquelle baigne un croissant de lune noir effeuillé en plusieurs fines lamelles sur un fond de grandes statues de sphinx dans une ville grise , à la périphérie d'un désert ou d'un grand plateau désertique : un jet de **connaissances oniriques** permet de reconnaître la ville de Sarkomand . Le prêtre de Gleeth pourra leur confirmer ceci . Bien sur la vérité est tout autre et Priardoth ne fait qu'exécuter les ordres de son dieu , Gleeth , avatar de Mnomquah . Hélas pour les 2 voyageurs , le bouclier n'était qu'un faux , piège dressé par les suppôts des bêtes lunaires , adeptes de Mnomquah . Priardoth est alors devenu contraint forcé un rabatteur en échange de sa vie, le détenteur du faux bouclier:

Le prêtre leur cède volontiers en leur donnant la bénédiction de Gleeth . Tout d'un coup ,des hommes en pèlerine émeraude ( 1d4 par PJ ) pénètrent dans le temple en jetant à leur pied un prêtre de Gleeth égorgé . Le plus grand de tous , visiblement le chef de ces usurpateurs se présente comme l'émissaire d'Hagard Rionis , prêt à éradiquer les hérétiques de Gleeth ; sur ceux les intrus se précipitent sur les prêtres de Gleeth . Ces hommes sont des [adeptes d'Hagard Rionis](#) entité vengeresse punissant les infidèles ayant souillé Tamash : leur but est d'éliminer tout les infidèles (de Gleeth) et le grand enlumineur et non pas de stopper les cultistes de Mnomquah et encore moins de tuer les PJ. Ils chercheront avant toute chose à tuer Priardoth , puis ils s'empareront du bouclier . si les PJ s'opposent aux adeptes , ceux-ci essaieront de les neutraliser sans moindre mal .Le chef des adeptes [Drek Rionis](#) se tient en retrait des combats pour utiliser ses sorts(éviscération) pour porter le coup fatal au grand prêtre . Les usurpateurs repartiront aussi vite que possible avec le bouclier , aucun dialogue ne semblant possible . Ils connaissent mieux la ville que les PJ et si l'un des leurs est capturé , il ne dira absolument rien .Qui plus est , personne n'aidera les PJ , les adeptes d'Hagard Rionis sont craints et respectés.



### **...Te coûtera le juste châtiement de tes crimes...**

Sitôt les meurtres du temple de Gleeth commis, si les PJ n'ont pas quitté la ville de Dilath-Leen avant ou pendant la nuit ils seront appréhendés par les forces de la police secrète de Dilath-Leen.

Si ils se font capturés , ils sont conviés dans les geôles du prince , un dédales de fosses , cachot et salles de torture et après un interrogatoire poussé (que faisait-il dans le temple de Gleeth , en sont-ils des adeptes ...etc. ) , et quelques subtiles tortures non mortelles ( quelques coups de fouet , quelques tisonniers rougis ) , ils seront livrés aux marchands de la galère noire, adeptes de Mnomquah , dans le cadre de quelque sombre marché du prince paranoïaque de Dilath -Leen .

Si les PJ ont réussi à sortir de Dilath-Leen , ils seront pourchasser sans relâche par 2 hommes de Leng , survolant la toundra autour de la ville à dos de 2 shantaks : si ils sont capturés, ils seront conduit en haute mer sur la galère noire. Dans tout les cas , la croisière forcée semblent inévitable mais ne doit pas trop affaiblir les PJ .....après tout ne sont-ils pas les quêteurs de l'innocence , instruments du réveils des amants lunaires .

### **..Et de Charybde en Scylla ...**

A bord de la galère , ils seront raillés et torturés (plus subtilement qu'à Dilath Leen , faites perdre de la SAN plutôt que des capacités physiques ) par les émissaires de Leng accompagné d'une bête lunaire. « Le Maître sera content et l'union pourra être consommé , et vous privés d'une malédiction au prix d'un grand honneur....pour des humains!!! Fh'guhunn Ia! Ia! Sharnoth !!Gtionn'fr ! Mnomquah!! » crache-t-elle au chevet des PJ . Deux jours durant les PJ sont amenés 2 fois par jour sur le pont , entravés par des chaînes , pour le lever de l'étoile Sharnoth et les prières à Mnomquah : on sacrifie un esclave humain à chacune des cérémonies .L'effectif de la galère devrait dissuader les PJ de tenter quoique ce soit : 15 hommes de Leng , 3 bêtes lunaires (dont un prêtre de Mnomquah ) et une cinquantaine d'esclaves humains , certes affaiblis , mais quand même nombreux et dévoués .

Dans la nuit du 3 éme jour, plusieurs cris sortent les rêveurs, enchaînés et fourbus , de leur torpeur à fond de cale. La galère est attaqué par une horde de maigres bêtes de la nuit . Des bruits de combat leur parviennent et la trappe de cale s'ouvre . Isolés des autres prisonniers , il ne fait aucun doute que la voix qui les interpelle , est là pour eux . C'est Drek Rionis , qui après les avoir extirpés de la fosse , les somme de rejoindre le pont pour évacuer la galère . A force de ruées sur le pont , en proie à l'assaut d'une douzaine de maigres bêtes de la nuit , les PJ doivent soit sauter à l'eau en évitant les occupants de la galère soit suivre l'exemple de Drek et s'agripper à une maigre bête . Si ils se retrouvent dans l'eau à la dérive , une maigre bête viendra les récupérer pour dans les 2 cas les amener vers une destination inconnue.

Après plus de 2 heures de vol ,dans l'atmosphère glaciale de la nuit , à bout de force (**CONx5** , pour ne pas perdre temporairement **1 pt de CON** ) , les PJ atterrissent sur une petite lande désolée à fleur d'un relief inquiétant ; dans le lointain près de la côte un promontoire rocheux solitaire se dressent , l'île sans nom . Drek leur signale qu'ils se trouvent à proximité de la cité de Sarkomand ,dans le repaire des bêtes lunaires en pleine effervescence. Il leur apprend que leur sauvetage n'est pas fortuit et exige de savoir ce que les rêveurs savent de la fontaine de Tamash ,sa localisation et l'endroit où se trouve le grand enlumineur. Ils leur apprend que celui-ci en quête de la fontaine s'est fait trompé par les serviteurs de Leng et capturé à Ogrothan par ceux-ci alors que Priardoth , le prêtre de Gleeth , fut relâché ...avec le bouclier leurre : vraisemblablement la fontaine de Sarkomand a un tout autre but que celui rechercher par les PJ et le fait que les serviteurs de Mnomquah ne les ait pas trop rudoyé et fait participer à leur cérémonies leur fait entrevoir le danger qu'ils courent .Le serviteur d'Hagarg Rionis leur apprend qu'un des quêteurs est déjà prisonnier à Sarkomand ; selon la description , il s'agit de Dumourier échoué en rêve sur ce lieu maudit. Les PJ peuvent laisser le maudit à son destin et partir à Ogrothan pour sauver leur peau ou il peuvent tenter de le libérer pour être sur de faire échouer le culte de Mnomquah ( plus de quêteurs à sacrifier , le sacrifice du grand enlumineur ne servira à rien ).Pour libérer Dumourier , les PJ pourront bénéficier du support de Drek ( encore faut-il le convaincre du bien fondé de cette manœuvre ) de 10 maigres bêtes contre une garde de 5 bêtes lunaires et de 5 hommes de Leng à proximité de la fontaine noire entre l'allée de lions ailés. Dumourier est à moitié fou , certainement grâce à sa captivité dans les profondeurs de Sarkomand .Il reste néanmoins suffisamment cohérent pour faire partager ses connaissances oniriques . La fontaine de Sarkomand est moins stylisée que sur le faux bouclier et émane d'une aura terrifiante : des enchevêtrements de structures semi-organique , mélange de corps et d'humus , au-dessus d'un grand bassin d'obsidienne (0 / 1 San) . Une inscription sur la fontaine en vieux latin. laisse entrevoir le destin du grand enlumineur( le ' grand converti de l'éveil ' ) , des PJ et de Dumourier( 'les quêteurs ' ) . [annexe #5](#)

**« Sous l'heure où l'étoile aux soleils jumeaux vert et noir , Sharnoth ,apparaîtra dans l'arche des lions ailés ,gardiens éternels de Sarkomand , le sacrifice du grand converti de l'éveil , maudit par trois fois par Tamash , remplira la fontaine du croissant Noir .Son substrat purifié , les bêtes du Seigneur du Lac d'Ubboth et de l'Hérault des temps de l'Union le recueilleront et le porterons aux portes de la chambre de l'Union , demeure de Oorn ,mère et reine du royaume des temps nouveaux où le Grand Cthulhu cotoira ses frères de jadis ....pendant que les quêteurs attendrons sur le seuil sélène leur libération .. »**

Drek informe les PJ que cette conjonction ne serait tardé ; les séides de Mnomquah sont sur les traces des éventuels maudits de Tamash , les quêteurs de l'innocence ( ceux qui cherchent sans savoir que trouver donc les PJ ) pour permettre au couple de grands anciens de régner à nouveau sur les rêves des hommes . Il faut remonter la piste où le grand enlumineur l'a laissé .....

### **...Par le feu des armes....**

Remonter la piste à partir d'Ogrothan ,semble être la seule solution pour retrouver la trace de la véritable fontaine. Les royaumes d'Ogrothan sont des castes guerrières de renom , fédéré par un roi guerrier de la famille Gribisht .Fiers et disciplinés les habitants d'Ogrothan vivent et meurent pour l'art de la guerre . Véritable forteresse , les rues de la ville d'Ogrothan sont remplis d'homme en armes ,d'armuriers , d'exhibitions martiales . La cour du roi d'Ogrothan est déjà infecté par le culte de Mnomquah : quelques vassaux du prince Gribisht V , actuel souverain , se sont laissés séduire par l'idéologie des amants lunaires . C'est d'ailleurs le cas du cousin du roi , [le baron Illurion](#) , futur prêtre de Mnomquah des royaumes d'Ogrothan . En plus d'être capitaine des armées maritimes d'Ogrothan , c'est aussi l'homme de basses œuvres du vizir Yawill.

[Yawill](#) est un adepte de Mnomquah dont les traits d'hommes de Leng semble dissimulés par un métissage blasphématoire .Habile manipulateur il a convaincu le souverain actuel qu'un guerrier ne peut vivre sans victoire et sans conquête. Les astrologues du prince d'Ogrothan sont formels ; les conjonctions stellaires montrent nettement que des événements terribles s'annoncent . La ville d'Ogrothan est prête au combat , prête à s'embarquer pour Sarkomand pour anéantir le mal ....prête surtout à servir d'ultime sacrifice à Oorn , tapie sous la cité maudite .

En arrivant en ville ,on peut voir 2 galères noires au port parmi une armada de galions .Les serviteurs de Mnomquah sont déjà sur place et la ville est rempli d'espions à la solde du conseiller du prince , le vizir Yawill . On recrute des mercenaires à tout coin de rue ...peut-etre un bon moyen pour comprendre comment fonctionnent les castes guerrières .Ici l'hérédité ne donne pas le pouvoir , c'est l'ardeur au combat qui prime . Au PJ de choisir un représentant de caste suffisamment ouvert et réticent vis à vis des galères noires pour les amener eu plus près de l'accès à la salle d'armes de la famille princière .( par exemple le [Comte Almejira](#) , adepte des dieux anciens) .Ce n'est pas impossible avec l'aide de Dumourier ( qui pourra apprendre aux PJ quelques sorts , pas plus d'un par PJ ) et de Drek Rionis qui prendra contact avec des adeptes des anciens dieux , membres influents à la cour , voir plus haut ) .

Une confrontation directe avec les agents de Mnomquah , par contre les condamnerait après un court emprisonnement , à une nouvelle croisière directement à Ubboth sur la face caché de la lune.

Le bouclier d'Ogrothan révèle la place de la fontaine : dans le creux d'un grand arbre gris ,une fontaine creusée dans une forêt couverte de bizarres champignons sur lesquels reposent un gros Zoog : Le Bois Enchanté !!

Une inscription y est inscrite en langage commun : **« Jadis dans son exil , Mnomquah pleura sa déchéance d'une larme , maudissant le grand Tamash ,de la bénédiction sélène ,graine qui donna la fontaine de vie ».**

## **..Nul ne pleurera ton sort !!**

Le temps presse et les PJs doivent se rendre de l'autre côté des contrées pour briser la malédiction qui risquent de leur coûter plus que leur vie . Drek est prêt à aider une troisième fois les PJs en les acheminant jusqu'au Bois Enchanté par les maigres bêtes de la nuit (celles qui restent) ...à moins que les PJs aient d'autres moyens ( par sortilège , par voyage à dos de chats , ou d'autres créatures ). Quelque soit le moyen employé , au sein du bois enchanté ,il reste à convaincre les Zoogs de puiser dans l'arbre lunaire le nectar guérisseur .La compétence **rêver** devrait aider les créatures à obtempérer :de la nourriture que les Zoogs ne connaissent pas : fromage ou autres par exemple. Les Zoogs sont en position de force , sur leur territoire alors prudence . Alors que les négociations vont bon train , des cris déchirent les sous bois fongueux . Surgis de la Pierre Enchantée , [5 Hommes de Leng](#) et , au choix , [Illurion](#) ou le [Vizir Yawill](#) , feront tout pour les empêcher de boire à la fontaine. La simple menace de détruire la fontaine devrait suffire à les empêcher d'approcher .Qui plus est si les rêveurs ont déjà bu le nectar ,si ils réussissent un jet de **POU X 2** ils se réveillent dans le monde de l'éveil, sinon ils sont tout de même immunisés aux sorts et investis d'un bonus aux dommages de +1D6 pour 1D6 rounds. Aux PJs de jouer , Drek Rionis pourra même faire un baroud d'honneur pour combattre l'ennemi et protégé ce lieu saint.

Si les PJs meurent mais ont réussi à boire à la fontaine , ils ne pourront plus aller dans les contrées mais ne subiront plus les effets de la malédiction de Tamash .Sinon ils auront tout perdus .

Les effets de la fontaine sont limités dans le temps et sur ce lieu (1D6 rounds ) ailleurs ce nectar n'est qu'un enivrant vin ( dont le prêtre Atal est très friand !)d'exception .

Sitôt le combat terminé , les rêveurs s'éveillent de leur longue quête , un peu frustrés mais qu'ils se rassurent l'éveil de Mnomquah ne pourra pas avoir lieu, le sacrifice du seul Dumourier ( si les PJs ne l'ont pas sauvé) ne fût pas suffisant ...mais l'influence de Mnomquah grandi dans les six royaumes et d'autres quêteurs viendront...

Qui est le grand enlumineur ?Les PJs essaieront de le libérer ?(hautement périlleux )Tamash tient-il les comptes en maudissant 3 fois et en aidant 3 fois les maudits ? Dumourier va-t-il retomber dans ces penchants oniriques ? Autant de questions que vous pourrez développer .....

**Récompense** :1D10 pour lever la malédiction et découvrir la fontaine de Tamash

-1D8 au cas où Dumourier périrait

- 1D10 si il est convoyé sur Ubboth pour le sacrifice.

1D4 si Yawill ou le Baron Illurion sont tué

1D6 pour convaincre plusieurs castes guerrières d'Ogrothan

**+ 5% connaissances oniriques , +2% en Mythe de Cthulhu**



## Aides de jeu

### Annexe # 1

#### Extrait de « Retro Agrippae » d'Enguerrand de Priardon

..Certains (*les livres maudits*) arborent plus qu'un simple poison dissimulé en haut des pages ,ou quelques imprécations mineures : en effet chez certains sujets , on observe un mal pernicieux, qui prend la forme de quelque malédiction divine à l'égard de la curiosité humaine. Le sujet , au-delà des modifications physiques effrayantes , sombre dans un délire ensommeillé ,que seul une quête peut soulager ,une quête au-delà du mur du sommeil, suivant le cours d'Oukranos, les sombres jungles de Kled ,parcourant Ulthar la féline, Dilath-Leen la noire à la recherche du grand enlumineur, ancien disciple de Barzaï d'Ulthar .....(*illisible*)...dans ces contrées, reflets miroitants des désirs et refuge des peurs de la damnation éternelle...

### Annexe #2

#### La Cinquième Prophétie des amants lunaires de Hugues Fatreillard (1892)

**Langue :** français ; **Temps de lecture :** 3 jours ; **Perte de SAN :** 0/1 san ; **Mythe de Cthulhu :** 0% ; **Connaissance oniriques :** 5% ; **pas de sorts**

#### Résumé :

Cette ouvrage de 55 pages relate l'histoire imaginaire d'un jeune prince sélénite qui tombe transi d'amour pour une jeune prêtresse de la verte Atlantide , dans les temps jadis .Leur lutte pour un amour impossible , leur fuite et leur chute dans les griffes d'un conseil de sages de Poseïdonis se concluent par un exil redemptoire sur le côté sombre de la lune pour le jeune prince et dans une cité gardé par des sphinx pour la jeune amante. Le jeune prince avant d'être englouti par sa geôle sub-lunaire maudit l'instigateur de leur malheur , un prêtre jaloux de Mnomquah ,dieu de Theem'dra.

#### Extraits:

« Elle avait déchiré mon cœur comme l'aurait fait un glaive sélène ; vrillant à l'intérieur ,déversant un flot de sang incessant à l'extérieur. La douleur n'était rien face à l'incompréhension de nos pairs : la Lune et Theem'hdra s'étaient ligués pour nous séparer à jamais ... »  
« ...Employant mon déguisement de Gleeth , le prince muet et sourd ,j'avais une fois encore trompé la garde de Poseïdonis .Mes bêtes sélènes auraient tôt fait de les dévorer derrière moi... »  
« ...mon amour, sache que le seul sacrifice de notre détracteur suffira à briser les chaînes de ma damnation!! »

### Annexe #3

#### Biographie de Hugues Frateillard:

Née fin 19<sup>e</sup> siècle à Lyon , issue d'une famille bourgeoise lyonnaise. Promis à une grande carrière de médecin ,il abandonne ses études pour se consacrer à son unique passion , l'écriture. Passion qui ne lui réussit pas puisqu'il meurt à l'âge de 22 ans à Paris dans une grande pauvreté. A part quelques traductions d'ouvrages étrangers et religieux ,il fait édité à l'âge de 20 ans ,de sa bourse un unique roman fantastique qui lui doit une correspondance avec Guy de Maupassant.

#### Annexe #4

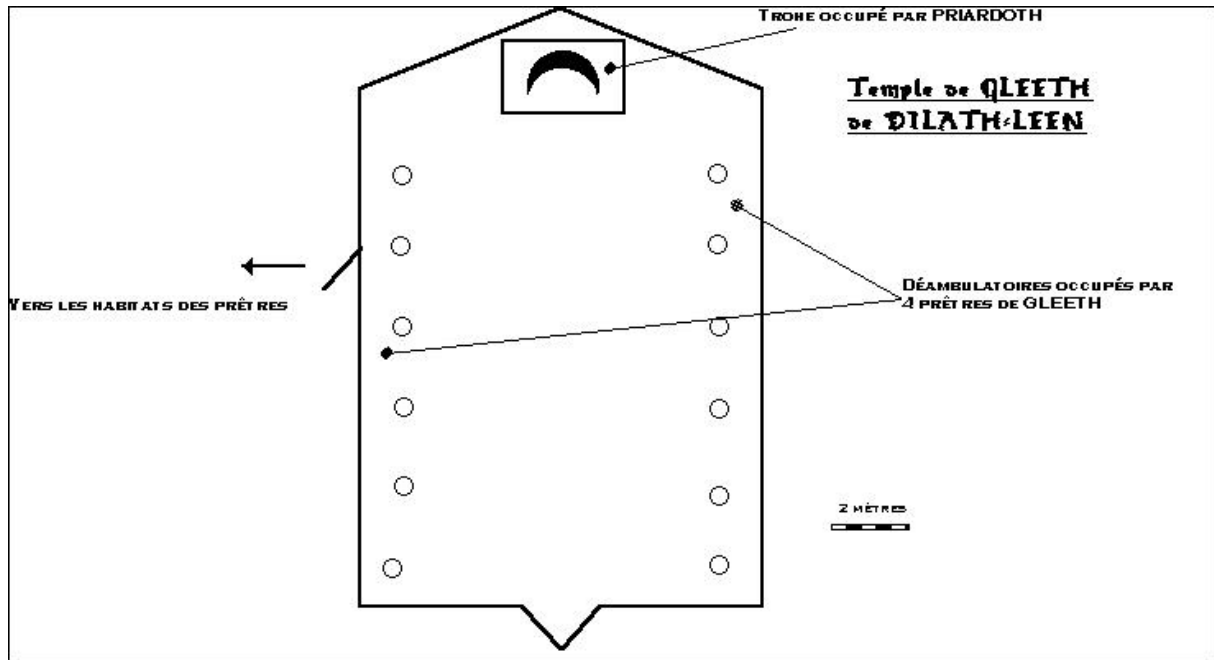
##### Compilations des parchemins de Zakarion

Le grand enlumineur était un prêtre copiste de talent , vénérant les anciens dieux , et un piègeur de livres reconnus utilisant multiples prières à Tamash lors de ses enchantements . Dans ses parchemins et quelques grimoires il fait référence à un lieu magique de désenvoutement dévoué entièrement à Tamash, ; réplique de la fontaine purificatrice Alath -Zann dans la lointaine Kadath . En effet Tamash maudit jadis les hommes de leur peu de foi et de leur soif de pouvoir en piégeant les sources de savoirs occultés , certains livres dangereux pour les hommes et cela en tout lieu , dans les contrées du rêve et dans le monde de l'éveil. Le grand enlumineur , porteur de la maladie de l'effeuillage (appelé dans les contrées la malédiction de Tamash ) , se mit alors en quête avec son jeune apprenti Priardoth de cette fontaine .Celui-ci seul revint de ce long périple ,aveugle et muet; il s'installa dans la ville de Dilath-Leen devenant prêtre de Gleeth ,une divinité mineure ,aveugle et muette et dont on sait peu de choses. Ces adeptes s'auto mutilent pour ce rapprocher de leur dieu mais demeurent impassibles et inoffensifs .....dans la volonté de leur dieu .

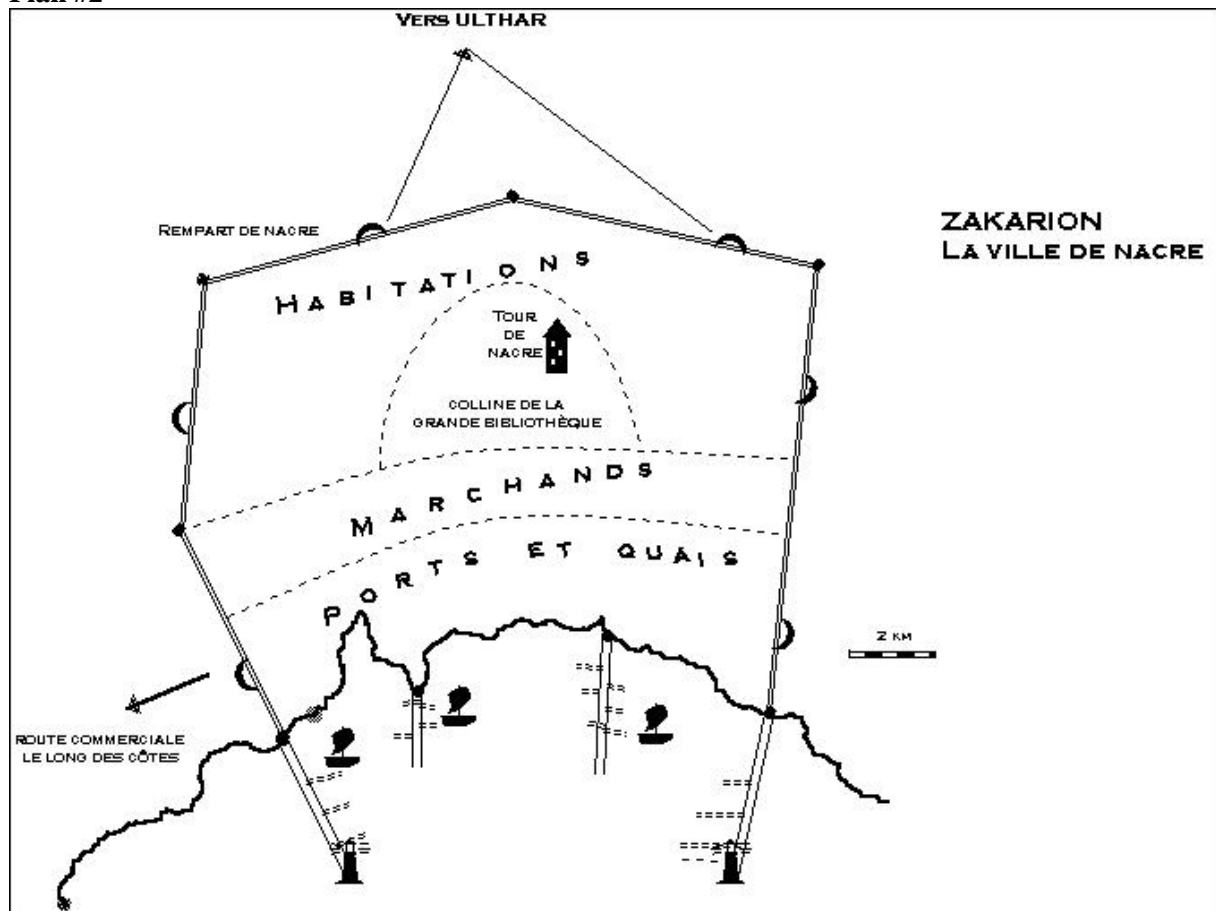
#### Annexe #5

**« Sous l'heure où l'étoile aux soleils jumeaux vert et noir , Sharnoth ,apparaîtra dans l'arche des lions ailés ,gardiens éternels de Sarkomand , le sacrifice du grand converti de l'éveil , maudit par trois fois par Tamash , remplira la fontaine du croissant Noir .Son substrat purifié , les bêtes du Seigneur du Lac d'Ubboth et de l'Hérault des temps de l'Union le recueilleront et le porteront aux portes de la chambre de l'Union , demeure de Oorn ,mère et reine du royaume des temps nouveaux où le Grand Cthulhu cotoiera ses frères de jadis ....pendant que les quêteurs attendrons sur le seuil sélène leur libération .. »**

Plan #1



Plan #2



### **Adeptes d'Hagard Rionis:**

Humanoïdes de 1m75 au teint pale dont le corps est couvert d'œils verts et dont le bras gauche est terminé par une main saurien ne pourvu de griffes.

**FOR:** 14    **DEX:** 15    **INT:** 12    **PM:** 13  
**CON:** 13    **APP:** NA    **POU:** 13    **PV:** 13  
**TAI:** 14    **SAN:** NA    **EDU:** NA    **Bd:** 1d4

*Armes:* Dague 55% (1D6+bd), griffes 50% (1D3+bd)(TOX 12)  
esquive 50%, lutte 36% , lancer 42%

*Perte de San :* (si les difformités sont découvertes) 0/1

### **Drek Rionis , assassin vengeur d'Hagarg Rionis**

Grand brun , avec des yeux verts partout sur le corps , et le visage bardé de cicatrices

**FOR:** 15    **DEX:** 16    **INT:** 14    **PM:** 14  
**CON:** 14    **APP:** NA    **POU:** 14    **PV:** 14  
**TAI:** 15    **SAN:** NA    **EDU:** NA    **Bd:** 1d4

*Armes:* Dague 65% (1D6+bd) , griffes 60% (1D3+bd)(TOX 12)  
esquive 50%, lutte 36% , lancer 42%

*Sorts:* éviscération, dessiccation, horrible malédiction de Cerrit, transformation d'Hagarg Rionis(sort instantané consommant 1 PM et une confrontation de POU/CON pour se transformer en avatar de son dieu ).

*Perte de San :* (si les difformités sont découvertes) 0/1

### **Drek Rionis, avatar d'Hagarg Rionis , créature vengeresse**

Voir description de la forme monstrueuse d'Hagarg Rionis

**FOR:** 20    **DEX:** 20    **INT:** 14    **PM:** 14  
**CON:** 19    **APP:** NA    **POU:** 14    **PV:** 19  
**TAI:** 20    **SAN:** NA    **EDU:** NA    **Bd:** 1d6

*Armes:* griffes 60% ( 2 attaques / round à 1d3+1d6+poison (TOX 12)) ; morsure 40% (1d8+1d6)

Sous cette forme Drek ne peut utilisé ses sorts .

*Armure :* 5 Pts de Peau écailleuse

*Perte de San :* 1/1d10

### **Albert Dumourier:bouquiniste maudit du monde de l'éveil (50 ,brun ,barbu) Ψ**

Version de l'éveil

**FOR:** 11    **DEX:** 11/12    **INT:** 14    **PM:** 11  
**CON:** 10/11    **APP:** 7/10    **POU:** 11    **PV:** 11  
**TAI:** 12/13    **SAN:** 35    **EDU:** 18    **Bd:** /

*armes:* fusil 32% , épée 53%

*comp:* art martial (savate ) 32% , bibliothèque 65%,art (poésie) 30%,compta 30%,esquiver 35%,allemand 20%,anglais 55%, français 60% , premiers soins 40%,occultisme 30%, connaissances oniriques 22%, Mythe de Cthulhu 5% .

### **Albert Dumourier ;mercenaire fourbe des contrées du rêve , très affaibli Ψ**

Version des contrées

**FOR:** 11    **DEX:** 11/12    **INT:** 14    **PM:** 11  
**CON:** 10/11    **APP:** 7/10    **POU:** 11    **PV:** 11  
**TAI:** 12/13    **SAN:** 35    **EDU:** 18    **Bd:** /

*armes:* épée 25% (53%) , archerie 15% (30%), lutte 15% (40%), poing 30%(70%), pieds 15% (40%) , tête 5% (40%)

*comp :* les mêmes + rêver 38% , savoir –faire (forgeron ) 21% , marchander 25% , navigation 33% , TOC 30% (45%).

*Armure :* veste de cuir 1Pt

*sorts:* brume d'argent, éblouissement séraphique ,insoutenable démangeaison

Ψ : les chiffres de gauche sont les stats actuelles sous l'effet de l'effeuillage .

**Priardoth ,Enguerrand de Priardon, grand prêtre de Gleeth de Dilath Leen**

**FOR:** 10 **DEX:** 11 **INT:** 16 **PM:** 18

**CON:** 12 **APP:** 9 **POU:** 18 **PV:** 12

**TAI:** 13 **SAN:** 0 **EDU:** 20 **Bd:** /

*armes:* canne 30%

*comp:* bibliothèque 62%, savoir onirique 23% , rêver 30%, latin 68%, occultisme 35%

*sorts:* brume d'argent, éblouissement séraphique , insoutenable démangeaison , harcèlement de Gleeth ( 1 PM, 1 round , POU/POU distraie la victime par un harcèlement de questions mentales:-10% pour 1D6 rounds)

**Prêtre de Gleeth:**

**FOR:** 10 **DEX:** 11 **INT:** 9 **PM:** 18

**CON:** 11 **APP:** 8 **POU:** 15 **PV:** 12

**TAI:** 12 **SAN:** 0 **EDU:** 12 **Bd:** /

*armes:* néant

*sorts:* harcèlement de Gleeth

**Vizir Yawill , conseiller de la famille princière d'Ogrothan et serviteur de Leng**

Humanoïde de 1m50 , fourbe et cruel dépendant du culte de Mnomquah implanté dans la cour du Prince .

**FOR:** 10 **DEX:** 8 **INT:** 16 **PM:** 15

**CON:** 12 **APP:** 10/NA **POU:** 15 **PV:** 12

**TAI:** 13 **SAN:** NA **EDU:** NA **Bd:** /

*Armes :* dague 25% (1d6+poison TOX 9 )

*Comp :* savoir – faire ( herboristerie ) 33%, politique 35%.

*Sorts :* tissage infernal , X vivant , lassitude de Phein .

**Baron Yriin Illurion ,cousin fourbe du monarque d'Ogrothan et adepte de Mnomquah**

Grand gaillard de 1m80 , ambitieux , régicide et futur prêtre de Mnomquah

**FOR:** 15 **DEX:** 12 **INT:** 10 **PM:** 11

**CON:** 14 **APP:** 11 **POU:** 11 **PV:** 14

**TAI:** 14 **SAN:** 60 **EDU:** 12 **Bd:** 1d4

*Armes :* épée 70% ( tout types ) , archerie 45 %

*Comp :* TOC 52% , discrétion 45%(15% avec l'armure ) , jargon des combattants 72% , Esquive 50% , lutte 52%.

*Armure :* cotte de mailles 4pts ( -1 en Mvt )

*Sorts :* Main de Mnomquah , tissage infernal

*Arme spéciale :* venin de Mnomquah ; avec archerie 1D3+ poison paralysant TOX 17

**Comte Raül Almejira , chef guerrier de la caste d'Achumet , fidèle serviteur des dieux anciens et allié potentiel .**

Homme massif dans la force de l'âge , compétent juste et droit et une aptitude à repérer les fourbes

**FOR:** 15    **DEX:** 12    **INT:** 10    **PM:** 11  
**CON:** 14    **APP:** 11    **POU:** 11    **PV:** 14  
**TAI:** 14    **SAN:** 60    **EDU:** 12    **Bd:** 1d4

*Armes :* épée 75% ( tout types ) , archerie 45 %

*Comp :* TOC 52% , discrétion 45%(15% avec l'armure ) , jargon des combattants 80%

Esquive 50% , lutte 45% , art martial ( lutte achumet )30%.

*Armure :* cotte de mailles 4pts ( -1 en Mvt )

**Guerriers d'Ogrothan**

Serviteurs dévoués de la Famille Gribisht

**FOR:** 15    **DEX:** 12    **INT:** 10    **PM:** 11  
**CON:** 14    **APP:** 11    **POU:** 11    **PV:** 14  
**TAI:** 14    **SAN:** 60    **EDU:** 12    **Bd:** 1d4

*Armes :* épée 70% ( tout types ) , archerie 45 %

*Comp :* TOC 52% , discrétion 45%(15% avec l'armure ) , jargon des combattants 72%

Esquive 45% , lutte 40%.

*Armure :* cotte de mailles 4pts ( -1 en Mvt )

**Hommes de Leng , adeptes forcés de Mnomquah**

	<b>FOR</b>	<b>CON</b>	<b>TAI</b>	<b>INT</b>	<b>POU</b>	<b>DEX</b>	<b>PV</b>	<b>Bd</b>
<b>#1</b>	13	7	10	6	12	13	8	/
<b>#2</b>	14	13	11	7	11	10	12	1d4
<b>#3</b>	5	11	11	8	14	12	11	/
<b>#4</b>	10	7	11	13	9	11	9	/
<b>#5</b>	8	10	13	12	12	11	11	/

*Armes :* lance 25% (1d8+1+bd) OU cimeterre 31% ( 1d6+2+bd )

**Bêtes lunaires , serviteurs de Mnomquah**

*Voir les contrées du rêve revisités*