

# Cour du Temple



LIEU

*Le Caire.*

*Des rayons de lumière argentée baignent la cour d'une douce lueur. Malgré l'urgence de votre tâche, vous trouvez la paix ici. Vous vous promettez de revenir en ces lieux si vous êtes toujours réveillé quand tout sera fini.*



# Cour du Temple

3

LIEU

1

*Le Caire.*

Tant qu'il n'y a pas d'indice restant dans la Cour du Temple, chaque exemplaire de l'Humble Suppliant perd Distant.

➔ : effectuez un test de  (5). En cas de réussite, souvenez-vous que vous vous êtes « introduit dans un temple désert ».

# Tunnels sous le Ngranek



2



LIEU

1 

*Autre Monde. Contrées du Rêve.*

➔ : effectuez un test de  (2) pour chercher des signes de vie dans ces tunnels tortueux. En cas de réussite, retournez ce lieu et résolvez le texte au verso.

*... il se trouve sur un côté du Ngranek très difficile d'accès, stérile et sinistre ; et l'on dit qu'il existe près du pic des cavernes qui sont le repaire de maigres bêtes de la nuit.*

—H. P. Lovecraft, « La Quête onirique de Kadath l'inconnue »



## Prisonniers de la Conquête



*Alors que vous explorez les tunnels volcaniques, vous tombez sur les corps brutalisés d'une douzaine de créatures ailées : certaines noires et sans visage, avec des ailes membraneuses et des cornes sombres ; d'autres immenses et couvertes d'écailles, avec des ailes de chauve-souris et une tête équine. En poursuivant plus bas dans les tunnels, vous croisez de plus en plus de créatures sans visage attachées par de lourdes chaînes en fer. Probablement des prisonnières de Xzharah. Elles n'émettent aucun son quand vous approchez, mais leurs drôles de têtes se tournent vers vous.*

Vous devez (choisir une option) :

- ◆ Effectuer un test de  (4) pour libérer les créatures. En cas de réussite, l'une d'elles vous tend 3 sifflets noirs avant de s'envoler pour rejoindre son maître ; prenez le contrôle du soutien Maigre Bête de la Nuit Invoquée et souvenez-vous que vous avez « libéré les Maigres Bêtes de la Nuit ».
- ◆ Effectuer un test de  (4) pour achever les créatures. En cas de réussite, souvenez-vous que vous avez « exécuté les Maigres Bêtes de la Nuit ».

Quel que soit votre choix, peu importe que le test soit réussi ou non, retournez cette carte.

# Escalier vers Sarkomand



3



LIEU

1

*Autre Monde. Contrées du Rêve.*

➔ : effectuez un test de  (3) pour traverser cet escalier ahurissant qui défie la gravité. En cas de réussite, retournez ce lieu et résolvez le texte au verso.

*Carter gardait un souvenir terrifiant de cette descente dans les ténèbres où les heures s'écoulaient interminablement tandis qu'il suivait à l'aveuglette la spirale raide et infinie du visqueux escalier.*

—H. P. Lovecraft, « La Quête onirique de Kadath l'inconnue »



## Ruines de Sarkomand



*Après ce qui vous semble une éternité, vous atteignez finalement le sommet de cet escalier souterrain où une trappe vous mène à la surface. Vous vous retrouvez sur la grande place centrale d'une cité en ruine bordant un somptueux océan bleu ciel. Une paire de statues de lions ailés garde l'entrée menant à l'escalier.*

Vous devez (choisir une option) :

- ◆ Effectuer un test de  (3) pour communiquer avec les créatures vaguement humanoïdes qui hantent ces ruines. En cas de réussite, vous les avertissez de la bataille qui a lieu au-dessous et elles fuient ; souvenez-vous que vous avez « averti les habitants de Sarkomand ».
- ◆ Effectuer un test de  (3) pour bloquer la trappe. En cas de réussite, vous faites basculer les statues de lion pour bloquer l'accès à l'escalier lorsque vous retournez dans les profondeurs ; souvenez-vous que vous avez « coupé toute retraite ».

Quel que soit votre choix, peu importe que le test soit réussi ou non, retournez cette carte.

# Cavernes Brumeuses



1



LIEU

1

*Autre Monde. Contrées du Rêve.*

➔ : effectuez un test de (4) pour traverser la brume. En cas de réussite, retournez ce lieu et résolvez le texte au verso.



## Effigie de Nodens



*La brume s'épaissit à mesure que vous vous frayez un chemin dans les profondeurs de l'abîme. Enfin, vous parvenez jusqu'à une cavité ouverte où la brume s'estompe, et dans laquelle une immense statue représentant un vieil homme doté d'une longue barbe et de longs cheveux vous accueille. L'être conduit un char constitué d'un énorme coquillage tiré par des créatures aussi merveilleuses qu'étranges.*

Vous devez (choisir une option) :

- ◆ Effectuer un test de  (2) pour solliciter l'aide de l'entité représentée par la statue. En cas de réussite, souvenez-vous que vous avez « imploré de l'aide ».
- ◆ Effectuer un test de  (2) pour renverser la statue. En cas de réussite, elle bascule, s'écrase et éclate en mille morceaux sur le sol irrégulier de la caverne ; souvenez-vous que vous avez « offensé le seigneur de ce monde ».

Quel que soit votre choix, peu importe que le test soit réussi ou non, retournez cette carte.