

La cité INTERDITE

Début de l'aventure

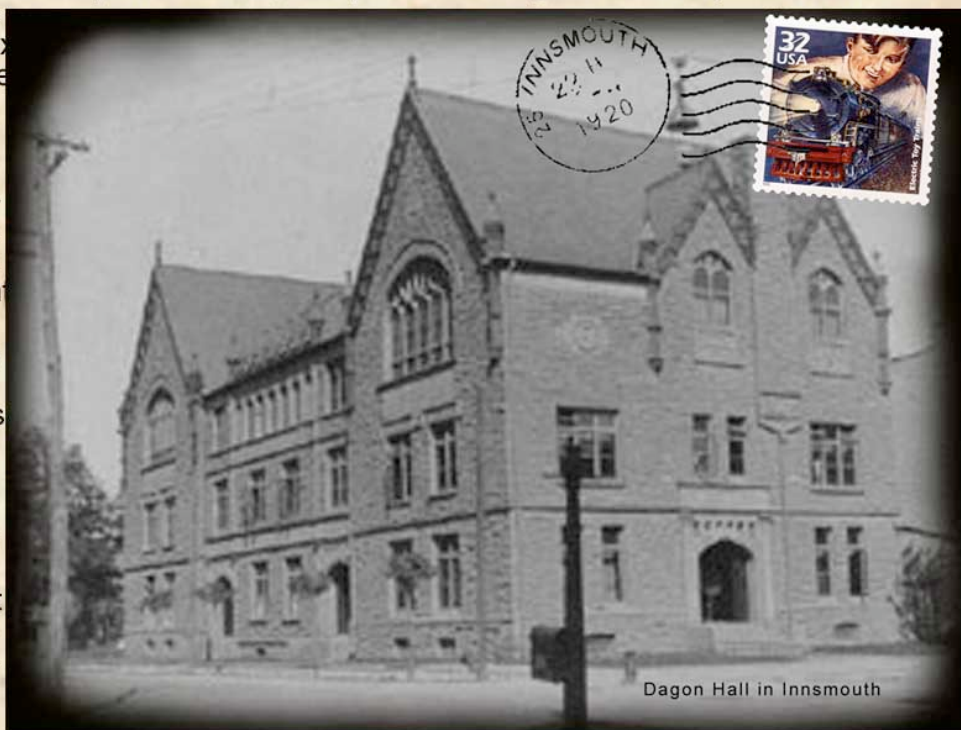
Lorsqu'ils partiront de chez lui, les PJs auront l'étrange impression d'être suivis. Au bout de quelques instants ils apercevront un homme vêtu d'un long imperméable grisâtre dont la capuche recouvre partiellement le visage. Sa démarche semble chaloupée. L'un des investigateurs entrapercevra son visage et étonnement se sentira mal à l'aise. Sa figure porte des tâches brunâtres et ses yeux globuleux inspirent un certain malaise, pour ne pas dire une certaine panique. C'est à vous d'improviser la suite des événements, mais ce charmant personnage ne se laissera pas attraper et disparaîtra comme il est venu. Les aventuriers rejoindront alors leur quartier respectif.

Note au gardien des arcanes : l'homme encapuchonné est un Profond qui a été envoyé pour surveiller H.P Lovecraft et occasionnellement faire le ménage dans ses connaissances. Ce que les investigateurs apprendront bientôt. Effectivement à peine rentrer chez eux.... Là c'est aux MJ (Maître du Jeu) d'improviser, selon la situation familiale des personnages, il se peut qu'un homme marié retrouve femme et enfant égorgés, un appartement dévasté voir même incendié... Un seul de vos PJs aura ce privilège.

Autres évènements

Un de vos personnages sera en proie à d'étranges rêves. Il se verra nager sous l'eau entourée de créatures semi humaines aquatiques. Dans les profondeurs de l'océan il semble percevoir un étrange chant ou plutôt une voix lugubre et lancinante. Devant lui se trouve une étrange pyramide. Sur ses pourtours des dessins de représentations, qui n'ont rien d'humaines. Puis la voix s'élève de nouveau, elle semble proche. Et toutes ces créatures qui accourent les une après les autres comme appelées par leur maître. Elles dansent et virevoltent frénétiquement. C'est là qu'elles l'empoignent, le contraignant à les suivre. Puis une porte s'ouvre, une porte dont la géométrie dépasse l'entendement. Une entrée gigantesque laissant entrapercevoir les yeux d'une chose cauchemardesque, une horreur sans nom, tapie au fond des océans.

Là-dessus l'investigateur se réveille, perturbé, angoissé ; cela semblait si réel. Les Investigateurs partiront très certainement le lendemain matin pour Innsmouth. Elle est le centre du culte de Dagon. Une créature immonde obéissant aux ordres du grand Cthulhu. C'est une de ces villes où il ne fait pas bon s'aventurer, où se mêlent culte macabre et étranges disparitions. Autant dire que le tourisme n'est pas l'activité principale de cette communauté.



Dagon Hall in Innsmouth