

La cité INTERDITE

L'Étoile de Dagon

Cet artefact permet à celui qui le possède de pouvoir accéder aux lieux interdits du culte des Anciens dont la Cité Interdite, cachée au fin fond du désert en Arabie.

Retour à Arkham

HP Lovecraft sera relativement surpris de voir les investigateurs revenir sain et sauf de cette excursion des plus périlleuses. Il ne manifestera pourtant aucun signe d'étonnement en écoutant les PJs raconter leurs mésaventures. En guise de remerciement il donnera une petite rallonge de 500 \$. Celui-ci leur expliquera le péril que court le monde face au retour des Anciens, de la guerre incessante dont se livre les Anciens pour le contrôle de la Terre. Lovecraft citera quelques noms effrayants tel Nyarlathotep gardien du temps et de l'espace et Hastur celui dont on ne doit pas parler. Il leur expliquera ensuite le pouvoir de l'étoile et ce qu'il attend d'eux.

« Il y eut un homme en 730 avant Jésus-Christ qui découvrit le terrible secret des Anciens et leur existence. Il fut l'auteur d'un terrible ouvrage que l'on nomme aujourd'hui le Necronomicon. Une copie de ce livre se trouve à l'université du Miskatonic à Arkham. Malheureusement une page est manquante. Il semblerait que celle-ci indique l'emplacement des différentes portes menant à la grande cité de R'lyeh, l'ancre du terrible Cthulhu et dont la venue annoncerait la fin de notre monde tel que nous le connaissons. Les étoiles seront bientôt propices à son retour. Ses adorateurs de plus en plus nombreux et de plus en plus puissants l'invoquent en secret. Ils savent que leur maître va se réveiller, que la cité va apparaître au grand jour dévoilant la terrible vérité qui régit notre monde. Il nous faut agir avant qu'il ne soit trop tard. Mais la tâche est périlleuse. Il vous faudra aller au devant de la mort, au-delà de l'horreur. L'écrivain Abdul Al Azred connaissait cette vérité, il l'a emporté avec lui dans sa tombe : la Cité Interdite.

Mais nous possédons un allié dans cette bataille : le terrible Hastur. Depuis la création des mondes, il livre une guerre sans merci contre son rival. Lui qui est prisonnier du Lac Noir d'Aldebarran, fera tout pour empêcher son ennemi de triompher et nous serons ses instruments même si cela doit nous coûter la vie. Ma tâche ici n'est pas terminée ; il me faut encore déchiffrer des passages du Necronomicon et préparer les incantations pour refermer les différents portails menant au grand Cthulhu. C'est à vous de vous rendre là-bas. »

Tout en proférant ses noms il semble regarder au loin comme absorber par de terrifiantes pensées. Puis se lève, lance un signe aux PJs, leur demandant de se taire, va vers la fenêtre pour regarder au loin et semble distinguer les prémisses d'une horreur sans nom. Revenant à lui-même, il invite les investigateurs à rester dormir chez lui pour plus de sécurité. Il est tard désormais, Lovecraft les invite à se coucher, leur montrant une chambre où ils pourront tous se reposer. Il revient quelques minutes plus tard avec un étrange liquide : de l'hydromel. Il invite les PJs à en boire quelques gouttes : « ceci vous aidera à trouver le sommeil. »

Note au MJ : ci-dessous se trouve un rêve collectif, lisez le à vos joueurs car il marquera le début de la seconde partie du scénario et la recherche de la Cité Interdite.

