

La cité INTERDITE

Légendes

Description des salles les plus importantes

1 Il s'agit d'une petite pièce. En faisant une petite inspection le groupe trouveront 3 corps. À leurs vêtements, les papiers qu'ils contiennent, il s'agit d'anglo-saxons. En fait, ils ne semblent pas morts mais encore moins vivant comme suspendu dans une étrange léthargie.

Note au MJ, il s'agit en fait d'anciens explorateurs dont les corps ont été déposés ici en attendant le retour de leur esprit prisonnier sur Celeano auprès du grand Hastur.

2 Dans cette pièce le groupe trouvera d'étranges dessins et hiéroglyphes grotesques. Ceux-ci représentant des scènes décrivant la vie de la cité : un monde caché s'étendant entre de hautes montagnes, des prêtres aux robes richement ornées maudissant les eaux et les airs. Plus loin une terrible scène montre un groupe d'habitants sauriens.

Plus les PJs avanceront dans leur investigation plus l'air sera nauséabond et rempli d'une peur sans nom. Quelque chose semble approché. Là c'est à vous d'improviser mais les grognements semblent provenir des pièces voisines. À partir de maintenant c'est au Maître des Arcanes d'engager une partie de cache-cache avec ces créatures funèbres. Ce sont des habitants des sables : leurs peaux sont rugueuses, leurs yeux et leurs oreilles immenses telle la membrane d'une aile démoniaque. Leurs grandes pattes griffues leur servent généralement d'armes, ce qui ne les empêchera pas de vouloir dévorer avec leur imposante mâchoire les investigateurs imprudents. Ils craignent la lumière mais sont très adroits dans l'obscurité. La perte d'une lampe torche peut s'avérer un accident des plus pénibles pour vos personnages.

3 Les aventuriers trouveront ici un grand autel sur laquelle repose une statue représentant un être titanique avec des tentacules, une forme de poulpe à face humaine. La divinité représentée n'est autre qu'Hastur l'Innommable.

4 L'entrée de cette pièce est fermée par une grande porte de bronze. Dessus se trouve une écriture arabe. Si l'un des investigateurs peut le lire il pourra déchiffrer ceci : « Celui qui est venu s'en est retourné. Celui qui a vu, est devenu aveugle. Celui qui a percer le secret, est devenu silencieux. Il demeurera ici pour toujours, ni dans les ténèbres ni dans la lumière. Que nul ne vienne le troubler. »

Surtout n'oubliez pas, la présence des hommes des sables est omniprésente. Elle donne du rythme à l'aventure. Les investigateurs ne sont pas partis pour un pique nique campagnard ! N'hésitez pas à ce moment de la partie à improviser un combat tournant au cauchemar. La lampe d'un de vos PJs peut avoir quelques petits problèmes s'éteignant toute seule par intermittence, et bien sur des que la lampe sera éteinte des cris horribles raisonneront, les créatures se rapprocheront à grand pas...

