

La cité INTERDITE

Légendes

5 La tombe d'Abdul Al Azred

La porte résistera un petit moment avant de céder, s'ouvrant ainsi sur une petite pièce dépourvu du moindre ornement et mobilier. En son milieu se trouve un sarcophage. Le couvercle, enlevé, les investigateurs se trouveront devant un tas d'ossement et de vêtements sur lesquelles repose une épaisse couche de poussière. En fouillant un peu ils trouveront une petite fiole remplie d'un étrange liquide. C'est de l'hydromel, le même que Lovecraft leur a fait boire avant de partir pour l'Arabie. Dès que les PJs auront bus de ce breuvage ils seront pris d'une irrésistible envie de dormir. C'est alors qu'ils verront un homme devant eux. Le décor a changé comme si le temps avait fait machine arrière pour retourner à l'époque où l'arabe fou était encore vivant. Il regardera les investigateurs puis s'adressera à eux dans leur langue.

« Celui qui connaît l'emplacement de R'lyeh, celui qui détient les secrets de la lointaine Kadath, celui qui garde la clef de Cthulhu, par l'étoile à cinq branches, par le signe de Kish, par la volonté des Premiers Dieux, adressez moi vos questions et je vous répondrez . »

Abdul Al Azred ne répondra qu'aux questions. Aux PJs d'être inventif pour découvrir l'emplacement de la page manquante et le moyen de repartir de la cité. Surtout ne l'oubliez pas lui seul connaît le moyen de repartir de la cité.

La page manquante du Necronomicon se trouve derrière l'une des pierres de cette pièce. Le moyen de repartir réside en ces Byakhee, les oiseaux d'Hastur utilisés pour venir en Arabie. S'ils ont cette information, donnez leur une réplique de la formule et laissez les réciter les incantations ensemble (le rôle playing avant toute chose). Les oiseaux viendront se poser en dehors de la cité. Une fois la page prise il leur faudra repartir et essayer de rester vivant jusqu'à la sortie.

