



LA CITÉ SANS NOM

UN SCÉNARIO POUR CTHULHU DARK

LA CITÉ SANS NOM

UN SCÉNARIO POUR CTHULHU DARK

AVANT-PROPOS

Ma récente relecture de la nouvelle *La Cité Sans Nom* m'a donné l'envie d'écrire un scénario autour de cette fameuse cité. Cette nouvelle reste, avec *Dagon*, une de mes préférées des écrits du maître de Providence.

Ce scénario est structuré en trois chapitres.

Le premier se déroule à Arkham. Les PJ, proches du professeur et archéologue Henri Armitage, sont appelés par ce dernier. En faisant l'inventaire des archives et avoirs de l'université, il a mis la main sur un curieux artefact qui pourrait bien bouleverser nos connaissances sur les religions anciennes et l'histoire de l'humanité.

Le second chapitre se déroule à Londres.

Sir Richard Kingsley, responsable au British Museum et ami d'Armitage, est entré en possession d'un artefact similaire à celui de l'université Miskatonic. L'artefact est accompagné d'un curieux sarcophage. Le professeur Kingsley demande au professeur Armitage de venir à Londres pour examiner les deux objets. Le professeur Armitage demande aux PJ de l'accompagner en Angleterre.

Le troisième chapitre se déroule au nord de l'Arabie, dans le désert; sur base de découverte du professeur Armitage et de Sir Kingsley, l'université Miskatonic d'Arkham finance une expédition archéologique dans le désert d'Arabie. Le professeur Armitage étant souffrant, les PJ devront prendre le relais et se rendre en Arabie pour y mener les fouilles.

CHAPITRE I : L'ARTEFACT

LE TÉLÉGRAMME DU PROFESSEUR ARMITAGE

Ce matin (nous sommes le 20 septembre 1923), les PJ ont reçu un télégramme de leur ami, le professeur Henry Armitage, de l'université Miskatonic d'Arkham. Dans son message, le professeur leur fait part d'une étrange découverte qu'il aurait faite dans les archives de l'université et leur demande de le rejoindre à Arkham.

Le message ne précise pas la nature exacte de la découverte mais indique qu'elle est importante et que le professeur sollicite l'avis des PJ.

Voici la teneur du télégramme:

DÉCOUVERTE SINGULIÈRE STOP
VENEZ À ARKHAM SANS TARDER STOP
DÉCOUVERTE IMPORTANTE STOP
VOUDRAIS AVIS STOP
SIGNÉ H A

Les PJ n'ont plus qu'à faire leurs valises et prendre la route, direction Arkham et l'université Miskatonic.

Demandez-leur de préciser comment ils se rendent à Arkham, leur mode de transport et quels objets en particulier ils emportent avec eux, hormis leur valise et les fournitures habituelles pour un tel voyage.

ARKHAM, MASSACHUSETTS

Arkham, bien connue des lecteurs d'Howard Phillips Lovecraft, est une petite ville du Massachusetts, à deux heures de train de Boston. Elle est caractérisée par son université réputée, l'Université Miskatonic, et la rivière du même nom qui partage la ville en deux parties, l'une au nord et l'autre au sud.

Fondée en 1690 par des colons puritains de Nouvelle-Angleterre, la ville s'est développée le long de la rivière Miskatonic; elle connaît un âge d'or vers la fin du XVIIIe siècle grâce au commerce florissant et à son petit port fluvial.

Elle connaît un certain déclin au cours du siècle suivant, déclin dû à un certain isolement et au peu de développement de son industrie. Arkham reste relativement à l'écart de la révolution industrielle; elle conserve un certain charme désuet avec ses rues bordées d'antiques maisons géorgiennes ou coloniales aux toits pentus et aux lucarnes pointues.

Paradoxalement, Arkham connaît un vrai développement intellectuel avec la fondation de la Miskatonic University. On dit que sa bibliothèque renferme des ouvrages rares et précieux, notamment un exemplaire du mystérieux Nécronomicon.

Arkham est desservie par une ligne de chemin de fer et plusieurs lignes de bus; elle se situe à une demi-journée de route de Boston.

L'UNIVERSITÉ MISKATONIC

Fondée vers 1765, l'université Miskatonic se trouve au cœur de la ville d'Arkham. Son campus s'étend dans le rectangle formé par West Church Street au nord, West College Street au sud, South West Street à l'ouest et South Garrison Street à l'est, sur la rive sud de la rivière Miskatonic.

Les locaux de l'université abritent de vastes bibliothèques ainsi qu'un musée, et bien entendu un grand nombre de classes et de laboratoires.

LE PROFESSEUR HENRY ARMITAGE

C'est là qu'enseigne le professeur Henry Armitage. Il occupe le poste de bibliothécaire en chef, en plus d'une chaire en religions anciennes et occultisme.

Érudit, il a une assez bonne connaissance du Necronomicon dont il a la garde.

Aux joueur.euse.s d'imaginer leurs liens avec le professeur. Si ce n'est pas leur première aventure, il est probablement qu'ils aient consulté le professeur à l'occasion d'une de leurs investigations.

Le professeur Henry Armitage apparaît dans la nouvelle **L'Abomination de Dunwich** où il est confronté au sorcier Wilbur Whateley et à une monstruosité invoquée par le sorcier. Mais ces événements ne surviendront qu'en 1928 et appartiennent encore au futur.

Pour l'heure, nous sommes en 1923; le professeur Armitage a 75 ans et occupe toujours le poste de bibliothécaire en chef de l'université.

VOYAGE ET ARRIVÉE À ARKHAM

Comme indiqué plus haut, Arkham est desservie par une ligne de chemin de fer et plusieurs lignes régulières de bus. Les PJ arriveront à l'université en

empruntant un de ces transports publics ou par leur propre moyen s'ils ont la chance de posséder une automobile (probablement une Ford-T, très commune à l'époque).

Si les PJ voyagent ensemble, c'est l'occasion pour les joueuse.s de présenter les personnages et de jouer les retrouvailles (on imagine qu'ils se connaissent déjà et ont peut-être déjà vécu des aventures ensemble).

Ils partagent peut-être le même compartiment de train, ayant transité par la gare de Boston.

Si vous avez besoin d'informations sur Arkham, quelques endroits à visiter, le prix d'un taxi, vous pouvez consulter le scénario **Aventures à Arkham, la Forêt Obscure** disponible gratuitement sur <http://www.jeepeeonline.be>

L'ARTEFACT

Les PJ arrivent en fin d'après-midi à Arkham et se présentent à l'université Miskatonic. Une secrétaire les introduit auprès du professeur Armitage.

Le vieil homme est ravi de voir que les PJ ont répondu positivement à son appel et semble très impatient de partager avec eux sa trouvaille.

Le bureau du professeur Armitage est une petite pièce dans les murs sont couverts de hautes bibliothèques; y sont rangés des centaines de livres, des cartons fermés, des fardes, des piles de carnets, ça et là un objet insolite, une statuette étrange d'une idole inconnue, une autre statuette d'un saint, une tablette de pierre sur laquelle on devine des symboles gravées, peut-être des hiéroglyphes, un bloc de pierre translucide, on dirait du cristal, qui sert à bloquer une rangée de petits carnets d'où dépassent feuillets et marque-pages. Au centre du bureau, un large meuble de chêne lui aussi encombré de piles de dossiers et de feuilles; deux chaises elles aussi occupées par leur lot de livres. Derrière le bureau, un vieil homme au crâne dégarni encadré d'un vestige de cheveux blancs, un visage ridé mais à l'expression bienveillante, deux yeux gris pâle pétillants d'intelligence et de curiosité, derrière de fines lunettes rondes.

“Veuillez m'excuser mais je ne reçois guère de visite. Le travail de bibliothécaire en chef est une occupation bien solitaire. C'était différent avant, quand je dispensais des cours aux étudiants; mais l'âge est là et j'ai dû y renoncer pour ce travail certes essentiel mais très solitaire je dois bien le reconnaître.”

“Mais prenez place”, dit-il en montrant les chaises occupées par les livres.”

“Je vous remercie d’être venu si vite. Je ne m’attendais pas à vous voir avant plusieurs jours; mais c’est vrai que les transports ont bien évolué ces dernières années. Les trains sont bien plus rapides qu’avant, et surtout à l’heure, enfin je suppose. D’ailleurs comment s’est passé votre voyage?”

Laissez les PJ retrouver le professeur et échanger avec lui.

“Je vous disais que mon travail de bibliothécaire était solitaire mais non exempt de surprise. J’ai entamé un inventaire de nos archives, travail qui devrait bien m’occuper encore plusieurs années je pense. Notre université est ancienne et on a accumulé bien des choses dans nos salles et nos sous-sols.”

“J’ai dernièrement fait remonter cette caisse de nos archives”, dit-il en montrant une caisse en bois posée près de son bureau; les PJ ne l’avaient pas remarqué tout de suite.

“Elle date de 1890 d’après le relevé”

“J’y ai trouvé un objet qui, je pense, pourrait vous intéresser.”

“Moi il m’a fortement intrigué”

Le professeur se penche alors sur la caisse et en extrait un objet emballé dans une pièce de tissu. Il pose l’objet qui semble assez lourd sur son bureau puis déballe lentement l’objet.

Les PJ découvrent une plaque de forme triangulaire, apparemment en métal, épaisse d’environ 2 cm, avec un trou circulaire au centre.

“J’ai examiné cet objet et il présente quelques singularités: c’est un triangle équilatéral parfait.”

“Comme vous pouvez le voir, il est assez lourd et épais d’environ 2 cm”

“Il est lisse d’un côté et gravé de curieux symboles de l’autre”

“Les symboles sur le côté gravé sont situés sur le pourtour, d’un sommet à l’autre.

“On dirait du cunéiforme mais je ne connais pas cette écriture. Peut-être une écriture plus ancienne, plus primitive. J’avoue que jusqu’à présent mes recherches n’ont rien donné.”

Les PJ sont libres d’examiner l’objet, de le soulever, le soupeser.

Le professeur leur donne un dossier, une farde, qui accompagnait l’artefact. Il s’agit du relevé d’une expédition archéologique en Mésopotamie menée en 1890 par l’université, sous la tutelle d’un certain **Ezechias Fairfax**.

Ezechias Fairfax était un mécène de l'université à la fin du XIXe siècle.

“Il a financé nombre d'expéditions et de travaux. C'est à lui qu'on doit la construction de l'aile nord de l'université notamment.”

“On ne sait pas très bien mais il semble avoir disparu vers 1890... en tout cas, l'université n'a plus rien reçu de sa part après cette année-là.”

Si les PJ mènent des recherches sur **Ezechias Fairfax**, ils pourront découvrir ou confirmer certains points:

- Ezechias Fairfax était un mécène et un généreux donateur de l'université; il a bien financé l'extension des bâtiments de l'université ainsi que plusieurs expéditions archéologiques et des travaux de recherches.
- Il était lui-même un archéologue expérimenté.
- Il était également féru d'occultisme et de religions anciennes. Il a d'ailleurs investi pas mal d'argent dans des recherches que certains ont qualifiées de ridicules voire de grotesques, sans fondement scientifique.
- Fairfax semble bien avoir disparu au cours d'une expédition en Mésopotamie vers 1890.
- Le relevé de l'expédition indique un emplacement au nord du désert d'Arabie.

Si les PJ font des recherches sur l'artefact lui-même, ils découvriront:

- l'artefact est bel et bien un triangle équilatéral parfait
- il est percé en son centre par un trou circulaire; les mesures montrent un rapport géométrique singulier entre le rayon de ce cercle et les dimensions du triangle, fait mathématiquement intéressant mais surtout surprenant si on en juge par l'ancienneté de l'objet. Une telle précision est tout bonnement incroyable.
- L'objet semble très ancien. Armitage n'a pas pu le dater avec précision mais d'après son expérience, il serait au moins aussi vieux que les pyramides.
- L'objet est fait de métal mais ce n'est ni du bronze, ni de l'acier ou aucun métal connu. Un examen chimique devrait confirmer la chose.
- L'écriture ressemble à du cunéiforme comme indiqué par Armitage mais s'il s'agit de cunéiforme, on est face à une écriture plus ancienne, plus primitive. Si cela est confirmé, cela remet en question les

estimations des premières écritures humaines, si cette écriture est bien d'origine humaine.

- Les PJ trouvent dans les archives de l'université d'autres traces d'expéditions menées par Fairfax en Egypte et en Mésopotamie; certains croquis semblent confirmer l'existence d'une écriture similaire dans certains temples d'Egypte et dans des grottes que Fairfax situe au nord de l'Arabie.
- Armitage semble troublé; plus il examine ce curieux alphabet, plus il lui semble l'avoir déjà vu auparavant. Après un moment, il explique aux PJ que certains de ces symboles figurent dans un passage du Necronomicon dont l'université possède un exemplaire.
Ce manuscrit très ancien, écrit par l'arabe dément Abdul Al-Hazerd, évoque l'existence d'une cité millénaire située au nord de l'actuel Arabie.

UN TÉLÉGRAMME DE LONDRES

Peu de temps après l'arrivée des PJ à Arkham et leur rencontre avec Armitage, le professeur reçoit un télégramme de Londres. Il s'agit d'une réponse à un courrier envoyé par le professeur à un de ses collègues anglais, Sir Richard Kingsley concernant l'artefact.

Sir Richard Kingsley est responsable de la section d'histoire mésopotamienne au British Museum de Londres. Le professeur Armitage lui a fait part de sa trouvaille et lui a envoyé un croquis de l'artefact ainsi qu'une mention concernant Ezechias Fairfax.

Ceci est sa réponse:

```
AI PRIS CONNAISSANCE TROUVAILLE STOP  
SUIS EN POSSESSION ARTEFACT SIMILAIRE STOP  
AVEC SARCOPHAGE ÉTONNANT STOP  
LIEN AVEC FAIRFAX ÉVIDENT STOP  
VENEZ À LONDRES DÈS QUE POSSIBLE STOP  
SIGNÉ R K
```

Le professeur Armitage a fait prévenir les PJ dès réception du télégramme.

Il propose aux PJ de l'accompagner à Londres sans attendre.

Le premier bateau pour Londres part dans deux jours. Il ne leur reste plus qu'à refaire leurs valises. Henry Armitage leur donne rendez-vous à Boston pour le départ. L'université va s'occuper de la prise en charge et des billets.

CHAPITRE II : LE SARCOPHAGE

VOYAGE TRANSATLANTIQUE

On retrouve les PJ et le professeur Armitage à bord du SS Laurentic, un paquebot de la compagnie White Star Line (la même que le Titanic).

L'université ayant accepté de payer des billets de première classe, le voyage se fait dans le confort et le luxe.

Les PJ profitent de la traversée à bord du SS Laurentic, un ancien navire de guerre reconverti en paquebot civil. Plus petit que les gros navires de ligne, il est aussi plus rapide, ce qui arrange le professeur et les PJ.

Il est moins luxueux que le SS Olympic (qui est le fleuron de la White Star Line) mais le confort de la première classe est plus que satisfaisant.

Laissez les PJ raconter comment ils passent le temps à bord.

Après 8 jours, les côtes anglaises sont en vue.

A Liverpool, les PJ et le professeur Armitage prennent un train pour Londres.

Ils arrivent à Londres seulement 10 jours après avoir reçu le télégramme de Sir Kingsley.

RENCONTRE AVEC SIR RICHARD KINGSLEY

A peine arrivés à Londres, les PJ et le professeur Armitage se rendent au British Museum pour y rencontrer **Sir Richard Kingsley**, l'éminent collègue du professeur Henry Armitage.

La cinquantaine, Sir Richard Kingsley personnifie ce qu'on attend de l'érudit britannique; une haute silhouette, un visage sec encadré par une barbe grisonnante soigneusement taillée. Un trois-pièces en tweed qu'il porte en toute circonstance. Un air à la fois sévère et curieux.

Lorsque le professeur Armitage et les PJ sont introduits dans son bureau, le professeur Kingsley est en train de parcourir un dossier, qu'il repose prestement pour les accueillir.

"Professeur Armitage, vous avez fait vite à ce que je vois."

Un regard sur un calendrier fixé au mur près de la porte: "10 jours à peine. Vous êtes le Phileas Fogg américain mon ami"

"J'espère que vous avez fait bon voyage."

“Mais présentez-moi donc vos amis.”

Laissez les PJ se présenter.

Une fois les mondanités d'usage faites, Sir Kingsley dirige les PJ et le professeur Armitage jusqu'à une pièce adjacente qui lui sert de laboratoire.

“C'est ici que j'examine et que je garde les pièces les plus intéressantes et singulières. Vous reconnaîtrez la tablette triangulaire, très semblable à la vôtre dans ses dimensions. Je l'ai ré-examiné et je peux vous dire que le texte est différent.”

“Et voici l'autre objet”, précise-t-il en indiquant une caisse posée sur une table voisine.”

L'ARTEFACT DU BRITISH MUSEUM

L'artefact de Sir Kingsley est similaire par ses dimensions à celui du professeur Armitage: triangle équilatéral, percé au centre, mêmes dimensions et même rapport entre le cercle et le triangle. Gravé d'un seul côté. Seul le texte diffère.

Une étude approfondie (plusieurs jours) permet par recoupements de traduire partiellement le texte des deux artefacts.

LE SARCOPHAGE

Il s'agit d'une caisse d'environ 1m60 en bois très ancien, vitrifié par un lent processus de fossilisation. Par son aspect et ses proportions, il évoque un sarcophage.

Les parois extérieures portent les vestiges de gravures: un alphabet proche de celui des tablettes mais le temps en a effacé une partie.

L'objet semble creux et il est possible de l'ouvrir.

Avec mille précautions, les archéologues ouvrent le sarcophage.

A l'intérieur, une curieuse momie: celle d'un être de petite taille (environ 1m50), une morphologie reptilienne vaguement humanoïde, un être hybride dont la tête, ou plutôt la gueule, évoque un crocodile. Des bras squelettiques

terminés par de longues pattes griffues. Des jambes hypertrophiées se terminant elles-aussi par des griffes semblables aux pattes des grands reptiles. La créature porte les restes de riches étoffes, peut-être un habit de cérémonie. Si de prime abord, cette momie pourrait faire penser à quelque supercherie, un examen plus approfondi indique qu'il s'agissait bien d'un être vivant. L'état de conservation de la momie est excellent, malgré l'ancienneté inconcevable, une antiquité qui dépasse les repères historiques habituels.

Sir Kingsley explique que d'après les analyses chimiques qu'il a lui-même menées, le sarcophage serait d'une ancienneté largement plus grande qu'estimée; plus vieille que les pyramides et que Babylone. La momie serait contemporaine des premiers hominidés.

PLUS ANCIENNE QUE L'HISTOIRE

En recoupant les symboles des deux tablettes triangulaires et les vestiges d'écriture présents sur le sarcophage, il est possible de reconstituer un récit édifiant: ça parle d'une vaste et puissante cité, érigée par un peuple dans l'ancienneté dépense l'histoire de l'humanité. Une cité qui a vu son apogée à l'époque où les derniers grands sauriens foulaient encore la Terre. Une cité baignée par un vaste océan plein de vie. Une cité qui vit son déclin avec le retrait des eaux et l'envahissement du sable. Une cité progressivement rongée par les sables et dont le peuple dut se résoudre à fuir. Un déclin de la cité allant de paire avec la dégénérescence de ses habitants, repoussés dans les ténèbres, loin de la surface et loin du soleil.

L'EXPÉDITION

Sir Richard Kingsley propose d'organiser une expédition pour découvrir cette fabuleuse cité. Le dossier Fairfax semble indiquer l'emplacement de la dite cité, que Ezechias Fairfax avait très certainement découverte.

Fort des derniers développements, Sir Kingsley se fait fort de mener à bien cette mission archéologique dont les retombées pourraient bien lui valoir la gloire et qui bouleverserait les connaissances archéologiques actuelles et l'histoire même de l'humanité.

Kingsley convie les PJ et le professeur Armitage à le suivre dans cette entreprise.

Le professeur Armitage se dit trop vieux pour un tel voyage mais confie volontiers aux PJ la charge de le représenter, ainsi que l'université Miskatonic, dans cette formidable expédition.

Le départ est fixé pour dans deux semaines, le temps de préparer tous les documents, rassembler les fonds et tracer l'itinéraire.

L'ITINÉRAIRE

La "cité sans nom" (on peut l'appeler ainsi) est située, d'après Fairfax, au nord du désert d'Arabie, à l'est de Médine.

Pour se rendre dans cette région reculée, il faut prendre le bateau de Londres jusqu'à Calais, puis le train pour traverser la France jusqu'à Marseille.

Là, un bateau jusqu'à Tyr, puis encore le train jusqu'à Damas.

A partir de là, un train devrait permettre de rallier Médine.

Il faudra ensuite se joindre à une caravane à dos de chameau, pour s'approcher au plus près de la cité.

Un voyage long et éreintant.

SITUATION POLITIQUE

Le Moyen Orient est en ébullition; avec la fin de la Grande Guerre et la chute de l'empire ottoman, c'est toute la région qui a basculé dans l'instabilité.

La région de Damas est sous contrôle français mais les tribus locales sont agitées. L'Arabie est sous mandat britannique mais en réalité seuls les grands centres sont sous contrôle. Les tribus du désert restent farouches et indépendantes.

Une nature hostile et des peuplades possiblement agressives vis-à-vis des occidentaux. Mais le risque en vaut la chandelle.

Sir Kingsley ne cache pas que ce périple est risqué, et leur conseille de prévoir des armes, juste au cas où.

Deux semaines plus tard, c'est le jour du départ.

CHAPITRE III : LA CITÉ SANS NOM

VOYAGE VERS L'ARABIE

Les PJ quittent Londres en train pour rejoindre Douvres.

De là, un vapeur rapide les amène à Calais.

Ils prennent ensuite un train pour traverser la France jusqu'à Marseille où ils embarquent sur un paquebot à destination de l'Orient.

8 jours de traversée en longeant les côtes italiennes puis l'Égypte et enfin Tyr.

Ils rallient Damas puis Médine en train jusqu'aux portes du désert.

Un périple d'un peu plus de 2 semaines.

Depuis la fin de la Grande Guerre et la chute de l'Empire Ottoman, une grande partie du Moyen-Orient est agitée de conflits locaux opposant différentes factions, en plus de l'occupation française et anglaise sur plusieurs territoires.

A vous de voir si vous voulez impliquer les PJ dans les troubles qui secouent actuellement la région.

A Damas, les PJ rencontrent le **capitaine Paul Delaroche**, un officier français actuellement en poste dans la région. Originaire de Saint-Malo, la quarantaine, fine moustache soignée; il a connu la Grande Guerre et les campagnes africaines. Patriote, on le sent désabusé par la politique coloniale actuelle (même s'il ne l'avouera pas tout de suite). Il renseigne les PJ sur la situation et les dangers dans la région.

“Si vous restez dans le train et dans les grands centres, ça devrait aller. Mais certaines tribus sont assez remontées contre les autorités françaises et les européens au sens large. Soyez vigilants.”

A Médine, sous mandat britannique, les PJ pourraient rencontrer le **colonel Arthur Pembroke**; militaire expérimenté, fume la pipe, en poste en Arabie en tant qu'officier de liaison, détaché auprès du roi Hussein qui représente le nouveau pouvoir en place. Il pourra aider les PJ à se joindre à une caravane pour atteindre la cité sans nom.

A vous de voir si vous souhaitez développer ces deux PNJ; le colonel Pembroke peut éventuellement se joindre à l'expédition en tant qu'expert et connaissant la région et la langue.

PÉRIPLÉ DANS LE DÉSERT

A partir de Médine, les PJ continuent leur voyage à dos de chameaux. Un périple de deux semaines jusqu'à l'endroit indiqué par les notes d'Ezechias Fairfax comme étant l'emplacement de l'antique cité.

La caravane se compose d'un certain nombre de chameaux de monte et de bêtes de bât transportant l'équipement, les tentes, les vivres et surtout l'eau.

Il y a bien quelques oasis mais la région où les PJ veulent se rendre est réputée comme particulièrement aride.

Les PJ ont d'ailleurs eu des difficultés pour recruter la petite dizaine de locaux et le guide. On raconte au coin des feux, dans les tentes de cheikhs que la région est maudite et que des djinns hantent les dunes et les vallées arides de cette région du désert.

"Il n'y a rien là-bas hormis des rochers et du sable, et les djinns vengeurs", prétend la légende.

Les PJ trouvent malgré tout un guide, un dénommé **Salim**, originaire de Médine et qui parle un peu anglais. Il accepte de guider l'expédition pour une somme que d'aucuns jugeront indécente.

Le périple dans le désert est éprouvant.

En journée, chacun se terre dans les larges tentes aux toiles épaisses, à l'abri des rayons mortels du soleil et de la chaleur presque insupportable.

Les déplacements se font à la tombée du jour, lorsque la nuit apporte un peu de fraîcheur.

Leur guide, **Salim**, suit la course des étoiles, particulièrement visibles dans le désert, loin des lumières modernes. Les PJ, peu habitués à la sauvagerie de ces contrées lointaines, sont frappés par le ciel nocturne constellés de points lumineux, une multitude de mondes, une immensité face à laquelle l'humanité semble bien peu de choses.

Laissez les PJ raconter leur contact et leurs impressions face à l'immensité du désert. Certains d'entre eux ont peut-être déjà voyagé dans des terres lointaines mais pour les PJ qui n'ont que peu d'expérience des grands voyages et des contrées sauvages, ce périple peut être une vraie révélation, une expérience marquante.

CONTE AU COIN DU FEU

Au coin du feu, les PJ peuvent se mêler aux locaux et Salim joue volontiers les interprètes. Au cours de ces échanges, les PJ apprennent que ce n'est pas la première fois que des étrangers veulent se rendre dans la "vallée des djinns".

Un des locaux se rappelle que son père avait guidé une caravane il y a environ trente ans. Mais il avait refusé d'aller au-delà des colonnes de pierre qui marque l'entrée de la vallée. Le chef de l'expédition, un savant européen, a continué seul. On ne l'a jamais revu. "Il a été dévoré par les djinns", déclare le bédouin.

Les PJ sentent qu'à l'évocation des djinn, une peur latente saisit l'assistance. Certains murmurent, inquiets. Il faut toute la persuasion de Salim pour calmer les esprits.

LA CITÉ SANS NOM

Au terme de deux semaines à travers le désert, les PJ arrivent en vue d'un étrange relief: des colonnes de pierre semblant marquer l'entrée d'une large vallée. Ce sont les colonnes de pierre mentionnées par les bédouins.

Plus loin, on devine plus qu'on ne voit, sous la lueur blafarde des étoiles, les ruines d'une vaste cité, en partie recouverte par le sable du désert.

Des murs bas presque entièrement ensevelis sous les sables accumulés au long des âges. Ça et là quelques constructions émergent, vestiges usés par le vent, ruines d'une antiquité défiant l'imagination.

A mesure que la caravane s'approche des pierres anciennes, les bédouins chuchotent et se lancent des regards apeurés.

Pourtant, rien ne semble menaçant de prime abord, si ce n'est le sentiment que bien peu d'êtres humains ont foulé le sable de cette vallée, et bien peu ont aperçu ce que les PJ aperçoivent en ce moment.

En s'approchant encore, les PJ détaillent des restes de fondations de maisons et de temples, l'alignement de larges avenues bordées de constructions de nature inconnue.

Mais ce qui frappe le groupe, c'est le silence, lourd, épais, presque surnaturel. Pas un souffle de vent. C'est comme si le temps ici s'était arrêté, figeant la cité dans un sommeil éternel, une mort éternelle.

Et certains des PJ se remémoreront sans doute les vers de l'arabe dément Abdul Alhazred, vers repris dans le Nécronomicon et qu'on peut traduire comme suit: *"Il n'est pas mort celui qui à jamais dort, Et au bout d'impensables éternités peut mourir même la mort."*

Dans l'aurore naissante, les PJ perçoivent pourtant le bruit d'un souffle lointain, et même les sons atténués d'une musique, étrange et métallique, et une plainte comme celle qu'on peut entendre près des colosses de Memnon, sur les rives du Nil, lorsque le vent venu du désert souffle entre les pylones du temple.

Encore une fois, les bédouins chuchotent, un peu plus fort cette fois et les PJ entendent clairement le mot "djinn" dans les propos murmurés.

Pour l'heure, l'aube approche et déjà la fraîcheur de la nuit fait place à l'étourdissante chaleur du jour.

Aux PJ de décider de l'emplacement du bivouac. Les bédouins semblent très réticents à l'idée d'installer les tentes dans la cité. Salim explique aux PJ qu'il serait préférable d'installer le campement un peu à l'écart des murs de la cité. Si les PJ ne tiennent pas compte de son conseil, il est probable que certains parmi les bédouins profitent d'un moment d'inattention des PJ pour s'enfuir.

EXPLORATION DES RUINES

Les PJ peuvent profiter de la journée pour étudier les notes de Fairfax et établir un premier plan d'exploration des ruines.

Sir Richard Kingsley, en bon archéologue, les aidera à planifier les premières fouilles. L'approche classique consiste à d'abord établir un plan général des lieux, un premier relevé pour identifier les grands édifices et les points d'attention. Une fois cet inventaire établi, les PJ pourront décider quels endroits explorer en priorité.

Les notes de Fairfax reprennent des relevés ainsi que quelques schémas et esquisses qui aideront les PJ à se repérer dans la cité.

Une fois le campement établi, les PJ se lancent dans cette première exploration des ruines.

Le site est très différent des temples de l'Ancienne Egypte, avec ces statues et ces hauts pylônes, ces murs imposants et ces allées bordées de sphinx énigmatiques.

Les PJ se rendent très vite compte de l'antiquité démentielle de la cité.

Ici les murs bas ne sont que les vestiges usés par le vent et le sable de constructions qu'on devine plus hautes. Ici, le temps a érodé la matière durant d'innombrables âges, des ères anciennes, d'avant l'âge des hommes.

Les PJ ont le sentiment étrange d'être des étrangers en ce lieu érigé peut-être avant même les pyramides, alors que les briques de Babylone n'étaient pas encore cuites.

Au cours de leur exploration, s'aidant des notes de Fairfax, les PJ repèrent plusieurs constructions à moitié ensevelies sous le sable que l'archéologue avait identifié comme étant des temples.

LE PREMIER TEMPLE

Le première construction semble en effet être un temple. On y pénètre par une petite porte étroite et basse que les PJ doivent dégager du sable qui l'obstrue.

Ils pénètrent alors dans une vaste pièce au plafond étrangement bas, ce qui les oblige à se déplacer courbés.

Il y a plusieurs pierres saillantes que les PJ identifient comme étant des autels. Ces autels portent les restes en partie effacés de gravures.

La petitesse de la porte et l'absence de fenêtres obligent les PJ à allumer des lampes s'ils veulent examiner l'endroit avec plus d'attention.

A la lumière des lampes, les PJ reconnaissent sur l'autel des symboles similaires à ceux gravés dans les artefacts mais le temps ayant effacé une grande partie du texte, ils ne peuvent le traduire.

LE SECOND TEMPLE

Le second temple au plafond anormalement bas comporte lui aussi des autels gravés (là encore les inscriptions sont presque illisibles) et des niches taillés dans la roche. Les dimensions de ces niches évoquent celle du sarcophage.

LE TROISIÈME TEMPLE

Un autre temple, plus vaste, toujours avec un plafond très bas, qui s'enfoncé plus loin dans les profondeurs. Plusieurs salles, des autels et des niches vides, et puis au détour d'un corridor ce qui semble être une forme, indistincte, au sol. On devine un sac à dos, des sacoches de selle, des ustensiles de cuisine, un sac de couchage, les vestiges d'un feu, les restes d'un bivouac.

Plus loin dans la salle suivante, une forme recroquevillée dans un coin, celle d'un homme. Il ne bouge pas. Il tourne le dos aux PJ mais la lumière des lampes montre une épaisse couche de poussière et de sable sur ses épaules, sa tête et son dos. En s'approchant, les PJ détaillent les traits de l'homme: sous le visage momifié, ils reconnaissent un homme blanc, des traits européens, malgré les joues creuses et les orbites vides, la bouche figée dans un rictus étrange, un sourire morbide et figé.

Les PJ peuvent examiner le corps; dans une sacoche passée en bandoulière, des papiers, un carnet de notes: il s'agit de Ezechias Fairfax.

Difficile de savoir depuis combien de temps son corps repose ici. Sans doute une trentaine d'années. A l'abri du soleil, dans cet environnement sec, le corps s'est desséché très vite et le processus de momification a fait son œuvre.

LE TUNNEL

Plus loin dans le temple, un tunnel creusé dans la roche descend en pente douce dans les profondeurs.

Après un moment - il est difficile de garder la notion du temps dans cette nuit souterraine - les PJ aboutissent à une porte en bois vitrifié, semblable à la matière du sarcophage qu'ils ont examiné à Londres.

La porte n'est pas fermée et un espace permet de passer de l'autre côté.

A ce moment, un souffle inattendu frappe les PJ au visage, un souffle venu des profondeurs, au-delà de la porte entrouverte. Et en même temps que ce souffle se fait entendre une longue plainte comme celle qu'ils ont entendue en approchant de la cité sans nom.

Les PJ comprennent que cet étrange souffle pulsé des profondeurs est à l'origine de ce son plaintif, le tunnel ayant agi le tuyau d'un orgue minéral.

Le souffle et la plainte ne durent qu'un moment.

Les PJ n'en sont pas certains mais il leur semble avoir entendu comme le son lointain d'une musique métallique, primitive, des tintements aux sonorités glaçantes.

Aux PJ de décider s'ils veulent aller plus loin.

L'ESCALIER VERS LES TÉNÈBRES

Derrière la porte, s'ouvre un gouffre sans fond et un escalier abrupt, taillé dans la paroi, des marches petites rendant la descente périlleuse.

LE QUATRIÈME TEMPLE

Après une descente qui leur semble une éternité, les PJ pénètrent dans une salle similaire à celles explorées précédemment: un plafond bas, un espace taillé dans la roche, à la différence qu'ici les murs sont couverts de symboles similaires à ceux des artefacts et des gravures figuratives.

On y voit des créatures reptiliennes semblables à celle du sarcophage, dans une vaste et grande cité.

Les PJ ont devant eux l'histoire de la cité et de son peuple reptilien, d'avant l'humanité, son ascension, ses richesses, ses victoires, ses défaites, la lente dérive des continents, le retrait de la mer et l'arrivée du désert, la déchéance et la venue des premiers hommes.

Les PJ peuvent passer un moment à détailler les gravures retraçant l'histoire de la cité. Là ils identifient des notables vêtus de riches habits de cérémonie, là des guerriers redoutables brandissant des lames courbes, là encore le tracé de constellations inconnues dans un ciel nocturne datant sans doute de plusieurs millions d'années. Là encore des navires sillonnant des océans aujourd'hui disparus. Une histoire avant l'histoire des hommes.

Au fur et à mesure que les PJ progressent dans cette salle, les gravures perdent sensiblement de leur finesse pour devenir plus primitives, plus simples. Les dernières gravures semblent montrer un groupe de créatures bipèdes que les PJ reconnaissent comme des humains.

Le dernier ensemble de gravures montre des humains confrontés aux derniers descendants du peuple reptile et le massacre de ceux-ci.

Le récit se termine par l'exode des derniers représentants du peuple reptilien vers les profondeurs de la terre, loin des hommes et d'un monde devenu hostile.

Les symboles marquant la fin du récit évoquent un refuge souterrain.

Une porte basse s'ouvre sur une nouvelle salle.

LE SANCTUAIRE

Au-delà de la porte basse, une autre salle, rectangulaire; les parois latérales sont percées de niches comme dans les temples de la surface mais ici les niches sont occupées chacune par un coffre-sarcophage comme celui que les PJ ont examiné à Londres.

Si les PJ ouvrent les sarcophages, ils y découvriront une momie reptilienne.

Dans certains sarcophages, les PJ trouvent des triangles métalliques semblables aux artefacts d'Armitage et de Kingsley.

Ils trouvent également des épées anciennes, des pièces de métal ressemblant à des flûtes, des sceptres auxquels sont fixés des grelots et de petites pièces métalliques.

Il y a ici plus d'une centaine de sarcophages, reposant depuis des temps immémoriaux, une ancienneté qui défie l'entendement humain. Et là encore un des PJ pourrait se remémorer les vers du Nécronomicon *"Il n'est pas mort celui qui à jamais dort, Et au bout d'impensables éternités peut mourir même la mort."*

L'ABÎME LUMINEUSE

Chose singulière que les PJ ne remarquent qu'après coup: contrairement aux salles précédentes qui étaient plongées dans l'obscurité, il y a ici une lueur singulière, diffuse, provenant du fond du sanctuaire.

En s'avancant plus loin, les PJ découvrent que la lumière provient d'une porte au fond de la caverne, une porte dont le battant de bois vitrifié est resté largement ouvert, et de cette porte, la lumière semblable à celle du jour; pourtant les PJ savent pertinemment qu'ils sont loin, très loin dans les profondeurs de la terre.

Se pourrait-il qu'il s'agisse du refuge souterrain mentionné plus tôt dans l'histoire de la cité sans nom, ce paradis improbable où les derniers habitants reptiliens auraient fui.

En s'approchant de la porte, les PJ découvrent une caverne dont les dimensions dépassent celles explorées jusqu'ici; une abîme lumineuse dont il est impossible d'apercevoir les limites. Non loin de la porte, un escalier taillé dans la paroi rocheuse s'enfonce et disparaît dans l'épaisse brume qui tapisse le fond de l'abîme, dont la nature demeure inconnue.

Soudain, sans crier gare, un souffle puissant pulse de l'abîme, frappant les PJ de plein fouet, les repoussant dans le sanctuaire, et avec ce souffle un son d'abord diffus puis plus net, comme celui d'une musique métallique étrange, des sonorités qui, pour une raison qu'ils ne peuvent expliquer, leur glacent le sang.

LES HOMMES-SERPENTS

Puis soudain, comme une réponse à leur interrogation, les PJ entendent une rumeur venant de l'abîme brumeuse: des chants et des cris poussés par des gorges non humaines, à nouveau le tintement métallique d'un xylophone étrange et funeste, une musique dont la résonance évoque quelque sinistre sarabande.

Puis émergeant de la brume, une procession impossible, des reptiles escaladant les marches antédiluviennes, agitant des sceptres garnis de grelots et de bouts de métal, leurs têtes ovidiennes s'agitant au rythme de leur progression. Certains des ovidiens portent d'amples tuniques comme celles des momies dans les sarcophages. Ils brandissent des plaques de métal triangulaires telles des reliques ou des objets de culte.

Que vont faire les PJ ? S'ils ne perdent pas la raison, ils peuvent tenter de se défendre, ou de refermer la porte qui donne sur l'abîme lumineuse, bloquant la progression des hommes-serpents; ils peuvent fuir aussi.

Les armes à feu n'ont qu'un effet très limité sur les hommes-serpents et un affrontement direct ne pourra se solder que par la mort des PJ.

ÉPILOGUE

Ceci marque l'épilogue de ce scénario, largement inspiré de la nouvelle *La Cité Sans Nom*, d'HP Lovecraft.

Comme dans la nouvelle, les PJ peuvent perdre la raison et fuir. Ils garderont un souvenir à la fois confus et glaçant de leur rencontre avec les hommes-serpents de la cité sans nom.

Peut-être connaîtront-ils la même fin qu'Ezechias Fairfax, prostré dans une des salles de la cité sans nom, finalement mort d'inanition.

A la différence de l'archéologue disparu, les PJ seront peut-être recueillis par Salim et les bédouins restés à la surface. C'est leur chance de survivre à cette aventure.

Laissez les PJ tirer leur propre conclusion concernant la cité et ses habitants. A eux aussi de fournir leur propre version des faits.



Illustration de couverture: temple de Petra, Jordanie

<https://depositphotos.com/fr/photo/temples-tombs-city-petra-jordan-ancien-architecture-652362220.html>