

LE MYSTERE DE GREENWATER

SCENARIO POUR L'APPEL DE CTHULHU D20



PROLOGUE

Boston, fin de l'automne 1921.

Les PJ résident tous à Boston ou dans les environs.

L'un d'eux a reçu une lettre d'un ami commun, Howard Stephenson.

Le meneur de jeu est libre d'adapter le début de cette histoire afin de coller au background des PJ. L'important est que ceux-ci se connaissent et qu'Howard Stephenson soit un ami commun.

Le contenu de la missive est étrange et alarmant. Le PJ ayant reçu la lettre décide d'inviter ses amis afin de la leur montrer.

AMBIANCE DE JEU

L'histoire débute à la fin de l'automne 1921, à Boston. C'est un automne particulièrement pluvieux et froid (sans doute l'un des plus mauvais des cinquante dernières années).

Pluie fine et brouillard en permanence.

N'hésitez pas à utiliser le climat morne et détrempé de la Nouvelle-Angleterre pour poser une ambiance sinistre.

PORTRAIT D'HOWARD STEPHENSON

Howard Stephenson est ce qu'on pourrait appeler un lettré.

Il a vécu à Boston pendant presque 20 ans, exerçant différentes professions : pigiste pour plusieurs journaux locaux puis journaliste au Boston Télégraph.

Il s'est également essayé à l'écriture de romans et de nouvelles pour différentes revues.

Il faisait partie de plusieurs cercles littéraires de la métropole.

De santé fragile, son état physique s'est dégradé ces dernières années. Il y a presque un an, il a été victime d'une grave crise nerveuse au terme de laquelle il a décidé de quitter Boston et de se retirer à la campagne, à Greenwater (un petit village côtier très tranquille).

Howard Stephenson est un touche-à-tout, tantôt journaliste, tantôt écrivain ou chroniqueur.

Il a eu l'occasion de rencontrer certains d'entre des PJ au cours de sa carrière littéraire et ils sont devenus amis.

QUELQUES MOTS SUR GREENWATER

Un PJ peut entreprendre des recherches dans les journaux et les archives de l'état sur Greenwater et sa région (Connaissances et Recherche, DD15)

Greenwater est un petit village côtier, de 300 âmes, situé à une bonne journée de voyage de Boston (en train comme en voiture). L'endroit est très tranquille et à l'écart des grandes agglomérations et des routes à grand passage.

Toutes les activités de la région tournent autour de la pêche, unique ressource de l'endroit.

La région a été florissante il y a quelques décennies notamment grâce à la famille Leroy qui a pas mal investi dans la région mais depuis l'activité économique a très fortement diminué.

Aujourd'hui, la région est pauvre et ne compte plus que quelques pêcheurs en activité.

L'ancien manoir des Leroy se trouve dans les collines de l'arrière-pays, un peu au sud du village.

Dans certaines coupures de journaux datant d'il y a une vingtaine d'années, on parle de disparitions mystérieuses mais les autorités ont classé ces affaires, faute d'indices suffisants.

La fin de l'âge florissant des activités économiques de Greenwater date également de cette époque ainsi que la ruine de la famille Leroy.

LA LETTRE D'HOWARD STEPHENSON

La lettre d'Howard Stephenson se trouve en annexes de ce scénario. Faites la lire aux joueurs puis laissez les en débattre entre eux.

La lettre semble authentique. Il s'agit bien de l'écriture d'Howard Stephenson (certains des PJ ont sans doute d'autres lettres de l'écrivain pour comparer).

D'après le cachet de la poste, elle a été envoyée il y a trois jours. Howard Stephenson n'a pas le téléphone et les PJ ne connaissent personne à Greenwater.

S'ils veulent tirer cette affaire au clair, ils devront se rendre sur place.

LES PREPARATIFS DE VOYAGE

Greenwater se trouve à une bonne journée de voyage de Boston, que l'on voyage par train (il y a une petite gare à quelques kilomètres du village) ou en voiture.

Il y a un train par semaine pour Greenwater au départ de la gare de Boston, et le prochain part dans deux jours.

Les PJ sont libres d'emporter l'équipement qu'ils jugeront nécessaire (mais sachez rester raisonnable). Vous pouvez dresser une liste des articles que les PJ prendront avec eux.

Il est bon de ne pas se lancer dans l'aventure sans préparation; les PJ voudront peut-être faire quelques recherches sur Greenwater et se procurer une carte (voir annexes).

La région est assez isolée et, hormis la gare à quelques kilomètres du village, il n'y a qu'une route qui mène à Greenwater.

En consultant les archives cartographiques de Boston, il est possible de trouver un plan approximatif de la région de Greenwater.

LA SECONDE LETTRE D'HOWARD STEPHENSON

Alors que les PJ sont en train de boucler leurs bagages, on leur remet une seconde lettre venant de Greenwater; elle a sans doute été postée très vite après la première missive. C'est un document d'une page, dactylographiée.

Vous trouverez cette lettre en annexes.

Cette lettre devrait plonger les PJ dans la plus grande confusion. Son contenu est encore plus étrange que la précédente lettre et totalement contradictoire. Il est donc difficile de savoir si elle est bien d'Howard Stephenson ou d'une autre personne.

Laissez les joueurs débattre de la question pendant cinq minutes puis demandez-leur ce qu'ils comptent faire. Très logiquement, ils ne devraient pas rester sans rien faire. Il est clair qu'il se passe quelque chose d'étrange à Greenwater et qu'Howard Stephenson a besoin d'aide.

VOYAGE VERS GREENWATER

Si les PJ ont choisi le train comme moyen de transport, ils se retrouveront sur le quai de la gare de Greenwater après presque une journée de route (s'ils ont pris le train du matin).

L'endroit est désert et sinistre. La gare semble à l'abandon et une petite pluie fine commence déjà à percer leurs vêtements. Suivant l'heure d'arrivée du groupe, la nuit commence à descendre.

Les PJ vont devoir se mettre en quête d'un moyen de transport, à moins de faire les 5 kilomètres qui séparent la gare du village à pied.

Les PJ peuvent forcer les portes de la gare (qui sont bloquées par d'épaisses planches clouées) (test de FOR, DD 20). A l'intérieur, ils trouveront des bicyclettes.

Remettre les bicyclettes en état demande un test de Réparation DD 15.

Si les PJ ont choisi de faire route en voiture, la route qu'ils empruntent passe tout près de la gare désaffectée de Greenwater et prend vers l'est et la côte. Après quelques kilomètres, il y a une bifurcation. La route principale continue vers l'est et la côte. Un chemin secondaire oblique vers le nord et s'enfonce dans les bois qui s'étend sur l'arrière-pays.

Si les PJ se sont procurés un plan de la région, ils savent que la route principale conduit directement à Greenwater.

Le chemin secondaire mène à une propriété privée (d'après les registres que les PJ auraient pu trouver à Boston, cette propriété appartient à la famille Leroy, une très ancienne famille originaire d'Irlande et ayant eu des intérêts dans la région dans le domaine de la pêche) et peut-être plus loin vers le phare de Greenwater.

ARRIVEE A GREENWATER

(description du village)

Un petit village côtier comme il y en a tant le long des côtes de Nouvelle Angleterre.

Une agglomération de 300 habitants (au plus), des pontons de bois couverts d'algues et de coquillages, quelques bateaux de pêche se balançant mollement au rythme de la houle, des hangars de tôles et des filets séchant dans la brise.

Des collines boisées forment l'arrière-pays.

Un promontoire sur lequel se dresse un phare.

Une antique église de style coloniale.

Un auberge (la seule du coin) pour les très rares voyageurs.

Les indigènes sont pour la plupart des pêcheurs, population rude et peu encline à parler aux étrangers.

L'unique voie d'accès est une route venant de l'ouest (elle passe près de la gare désaffectée).

L'endroit donne l'impression d'abandon, de coin perdu où jamais rien ne se passe.

Les rues aux maisons vieillottes donnent le sentiment d'antiques souvenirs, de mélancolie, de secrets sinistres, de passé révolu et de choses oubliées.

Il y a peu de monde dans les rues et les rares passants ne semblent prêter aux nouveaux venus que peu d'attention, hormis un regard sévère et désapprouvateur.

La brise iodée venant de la mer et l'horizon des flots gris soulignent encore ce sentiment étrange, ce malaise indéfinissable.

LA MAISON D'HOWARD STEPHENSON

Une humble maison de bois dans le style coloniale, avec une terrasse couverte à l'avant et un jardinet à l'arrière, un étage et un toit d'ardoises en pente douce.

Une allée longe le côté gauche de la maison et mène à une petite remise.

La propriété est close par une barrière de planches peintes en blanc en façade et une palissade sur les trois autres côtés.

Au rez-de-chaussée, un hall et un couloir menant à la cuisine (tout droit en entrant), un salon (à gauche) et un bureau (à droite).

Un escalier mène à l'étage.

Sous l'escalier, une petite porte donne sur une cave.

A l'étage, deux chambres (dont une occupée par Howard) et une petite salle de bain.

La chambre inoccupée sert de grenier et de débarras.

Si les PJ se présentent chez Howard Stephenson, celui-ci **(remontant précipitamment de la cave et refermant la petite porte avec soin; il est possible d'entendre les bruits de pas et la porte que l'on verrouille avec un test d'Ecoute DD20)** sera très surpris de les voir.

Il se montre absent, presque dans un état de torpeur, de somnolence.

Après un moment, il semble émerger de son état de stupeur et se conduit comme si de rien n'était.

Il s'excuse auprès des PJ de ne pas avoir grand chose à leur offrir. Vivant seul, il n'a pas de grand besoin et ne dispose dans sa cuisine que du stricte minimum.

Si les PJ le questionnent concernant les lettres qu'ils ont reçues de lui, il leur répondra ne rien savoir à propos de ces dernières.

Il reconnaîtra après un moment de réflexion avoir peut-être écrit quelque chose mais il semble souffrir d'amnésie en ce qui concerne les derniers mois.

Il explique aux PJ que son état de santé s'est encore dégradé et qu'il a été victime de plusieurs crises nerveuse ces derniers temps.

Howard Stephenson apparaît aux PJ comme un homme fatigué physiquement, mentalement et nerveusement.

Ils devinent aussi que quelque chose l'effraie (test de Psychologie DD15). Mais quoi?

Howard propose aux PJ de s'installer à l'Auberge de l'Ancre Noire, sur la place de Greenwater. Il ne dispose pas de place pour les loger.

Si les PJ insistent pour rester, Howard les laissera s'installer dans le salon.

D'après lui, il n'y a qu'une chambre, fort petite à l'étage et un grenier plein de poussière.

Il ne peut leur proposer mieux que son salon.

Les PJ devineront qu'Howard est mal à l'aise et qu'il préférerait que les PJ aillent à l'hôtel (test de Psychologie DD15).

Suite aux découvertes des PJ et peut-être aux questions qu'ils risquent de lui poser, Howard prendra peur et tentera de fuir.

S'il réussit à s'enfuir, il ira prévenir les adeptes de Dagon à l'hôtel de l'Ancre Noire, dans le centre du village.

SECRETS DE LA MAISON D'HOWARD STEPHENSON

La chambre inoccupée, servant d'après Howard de débarras, est verrouillée.

Forcer la porte demande un test de Crochetage DD 15 (ou défoncer la porte DD18).

Outre des coffres remplis d'habits usés et des caisses de carton moisis pleines à craquer de coupures de journaux, il y a une petite valise en cuir brun, cadénassée.

Cette serviette renferme des documents écrits de la main d'Howard, apparemment des documents de travail concernant l'étude de plusieurs feuillets anciens joints à l'ensemble.

Ces parchemins (car il s'agit bien de parchemins) représentent des gravures anatomiques étranges et sont couverts d'une écriture médiévale difficile à déchiffrer.

Un test de Mythe de Cthulhu ou de Connaissances DD20 permettra à un PJ de reconnaître certains passages du Codex Dagonensis, un antique grimoire de sorcellerie du XIIe siècle. Découvrir cette information implique un test de SAN 1d4/1d6. Un rapide examen des parchemins (test d'étude) augmentera la connaissance du Mythe de Cthulhu qu'en ont les PJ d'un point.

La cuisine semble ne plus avoir servi depuis longtemps si on en juge par la couche de crasse qui recouvre les meubles et l'évier. Les armoires sont vides (à part un morceau de pain rassis).

Dans le bureau d'Howard, des étagères et des tiroirs vides, un bloc de papier et une machine à écrire sous une housse.

Un test de Fouille DD15 permet de découvrir l'origine des lettres énigmatiques reçues par les PJ.

La feuille du dessus du bloc de papier porte la marque de l'écriture récente d'une lettre. L'auteur a appuyé suffisamment fort sur sa plume pour laisser une trace presque lisible (si on noie la page avec une mine de crayon).

La première lettre reçue par les PJ a été rédigée dans le bureau et est bien de la main d'Howard.

Si les PJ explorent la maison (en l'absence d'Howard), ils déduiront très vite que l'endroit n'est plus fréquenté depuis plusieurs semaines.

La chambre prétendument occupée par Howard est dans le même état que la cuisine.

La petite porte donnant sur la cave est elle aussi verrouillée.

Sous la maison, accessible par un escalier très raide, il y a une petite cave au plafond bas. L'endroit est sombre, froid et humide, et pourtant il semble qu'Howard dorme et passe le plus clair de son temps dans ce cellier.

Une paille grossière et des restes de repas (assez répugnants) indique que l'homme vit, dort, mange dans l'obscurité de cette cave.

Là encore **(test de Fouille DD15)**, les PJ trouveront des feuillets griffonnés et de vieux parchemins, sinistres écrits d'un autre âge entassés dans un vieux coffre vermoulu.

La découverte des secrets de H. S. et l'étrangeté de son mode de vie risquent fort d'affecter les PJ plus qu'ils ne pensent. Un test de SAN est requis, 0/1d3.

L'AUBERGE DE L'ANCRE NOIRE

L'Ancre Noire est un petit hôtel situé au centre du village, donnant sur une place, en face de l'église. L'endroit a sans doute été accueillant et confortable autrefois.

Aujourd'hui, il n'est plus entretenu comme il faudrait: les tapis du hall sont moisiss; les tentures et les fauteuils sont mangés par les mites; même le massif comptoir en chêne de la réception est piqué et vermoulu.

L'endroit est froid et sent l'humidité.

Le réceptionniste est un homme grand au visage pâle, presque blanc et au regard anormalement fixe et inexpressif.

Quelque chose chez le réceptionniste cause un « profond » trouble chez les PJ (test de SAN 0/1d3), quelque chose d'indéfinissable, d'étrange, d'inexprimable...

Lorsqu'on lui demande une chambre, il grommelle quelque chose d'inintelligible, décroche une clé du pupitre derrière lui et la pose d'un geste brusque sur le comptoir.

Il présente aux PJ le registre de l'hôtel (le dernier visiteur date de 6 mois).

Les chambres sont dans un état pire que le hall.

Les lits sont sales, les draps humides.

La salle de bain sent la moisissure.

Le papier peint se décolle sous l'effet de l'humidité.

On voit partout des traces d'infiltration et de ruissellement.

Il est clair que l'hôtel n'est plus fréquenté par personne (ou quelques rares clients dont le dernier date de 6 mois).

L'accueil n'est pas des plus chaleureux.

Le réceptionniste est effrayant et s'exprime très mal (lorsqu'il parle, ses rares propos compréhensibles sont entrecoupés par des croassements et des raclements de gorge très déplaisants).

Les chambres et le bâtiment sont insalubre.

Il n'y a pas de téléphone, même à la réception (le réceptionniste prétend qu'il est en panne).

L'EGLISE DE GREENWATER

La porte de l'église est condamnée par des planches de bois clouées.

Forcer l'entrée requiert un test de Force DD20.

Les PJ peuvent s'y mettre à plusieurs pour dégager un passage.

A l'intérieur (si les PJ forcent l'entrée), poussières et toiles d'araignées, statues brisées, crucifix décroché, tabernacle et autel profanés. Ce lieu de culte est à l'abandon depuis longtemps.

Si les PJ explorent l'église de nuit et ont l'idée de grimper dans le clocher, ils apercevront des lumières aux alentours du vieux manoir de la forêt (Détection DD15).

LE MANOIR DE LA FORET

Les PJ vont sans doute aller examiner le manoir abandonné de la famille Leroy. Cette visite peut se faire de jour ou de nuit. Suivant le cas, ils découvriront certains indices et seront témoins de certaines choses.

Le jour:

Grille fermée et cadénassée. La chaîne et le cadenas sont rouillés. La grille est mangée par la corrosion et couverte de végétation.

Forcer la grille nécessite un test de Force DD20.

Le manoir se dresse au bout d'une longue allée traversant un parc laissé à l'abandon.

A droite du chemin, on aperçoit un pavillon, sans doute les dépendances et le logement des domestiques.

Le manoir semble inoccupé: portes closes, fenêtres fermées et condamnées par des planches, volets verrouillées.

En examinant l'arrière du bâtiment, les PJ découvrent une porte de service fermée mais qui semble avoir été empruntée récemment.

Il y a des traces de passage (**test de Fouille, Survie+Pistage DD15**) dans le sentier qui part de l'arrière de la maison et qui s'enfonce dans les bois, vers le sud-ouest (en direction du village de Greenwater).

Hélas, la pluie récente a en partie effacé les traces et empêche de pouvoir les identifier ou les compter avec précision.

La nuit:

Un groupe d'individus en manteau de pluie jaune (genre cirée), cols relevés et capuchons s'avancent vers le manoir; certains brandissent de lampes-tempêtes tandis que d'autres s'aident de béquilles rudimentaires pour avancer.

Le surprenant cortège chemine en silence.

La scène est vraiment déconcertante, inquiétante (test de SAN 0/1d3).

Si les PJ se montrent (ou se font remarquer de quelque façon que ce soit), les choses titubantes tenteront de se saisir d'eux.

Si les PJ sont assez proches, ils pourront détailler les traits des membres de cet étrange groupe.

Les capuchons et les cols relevés dissimulent des visages difformes, des yeux globuleux semblables à ceux des batraciens, des bouches larges aux lèvres gonflées, des joues creuses et des gorges palpitantes, des faces blêmes.

L'anatomie de ces êtres difformes causera à coup sûr un choc, même aux plus aguerris des investigateurs (test de SAN 1d3/1d6).

L'apparence générale et l'aspect des choses difformes et trébuchantes formant le cortège nocturne a de quoi ébranler l'investigateur le plus courageux.

Ceux des PJ qui les détailleront gagneront un point de folie.

Le cortège continue sa marche vers le manoir et y pénètre par la porte de derrière.

Dans le manoir:

Tout est vermoulu, couvert de poussière et de toiles d'araignée.

Les boiseries sont mangées par l'humidité et la moisissure.

Le toit est percé à plusieurs endroits.

Les étages sont inaccessibles: l'escalier s'est effondré depuis longtemps. Il n'en reste qu'un amas de planches pourries.

Dans ce qui semble être la cuisine, un escalier (plutôt une trappe) descend vers la cave de l'édifice.

Si les adeptes sont là, les PJ risquent d'en rencontrer un ou deux dans la maison.

Les caves sont humides et sombres.

Si les adeptes sont là, on entend une rumeur monter des profondeurs.

Dans le fond de la cave, un boyau s'enfonce dans les ténèbres; c'est de là que provient l'étrange rumeur. La galerie, chichement étagonnée, court sous la terre vers le sud-est.

Il est difficile d'évaluer les distances sous terre; les PJ parcourent peut-être un ou deux kilomètres avant de déboucher dans une espèce de caverne naturelle (voir § *la cathédrale*) de grandes dimensions.

LA CATHEDRALE

L'immense caverne située quelque part entre le manoir des Leroy et le phare est un lieu de culte secret voué à Dagon et aux Choses des Profondeurs. Cette cathédrale souterraine est accessible soit par le boyau étroit creusé à partir de la cave du manoir Leroy, soit via un souterrain venant du phare, soit par un réseau de tunnels reliant l'ensemble à la mer.

Par forte marée, les flots envahissent les tunnels et une partie de la caverne.

LE DESTIN DE LA FAMILLE LEROY

Les membres de la famille Leroy semblent être à l'origine d'une période de prospérité pour Greenwater, période hélas révolue.

A une époque, les Leroy possédaient le manoir, le domaine qui l'entoure (et qui englobe la forêt et le vieux phare) et étaient étroitement impliqués dans l'économie de la région.

Plusieurs bateaux de pêche appartenaient à la famille Leroy; ils avaient également des intérêts dans le commerce du poisson et des comptoirs de vente dans plusieurs petites villes avoisinantes. Pourtant, il y a une vingtaine d'années, les affaires du clan Leroy ont connus d'importants problèmes qui ont fini par aboutir à la ruine de la famille et à la fermeture de leurs comptoirs. Leur flottille de pêche a été dispersée.

Avec la crise économique qui a précédé la Première Guerre Mondiale, la région s'est encore appauvrie.

Aujourd'hui, il ne reste rien de cette période florissante, hormis un vieux manoir en ruines et quelques bateaux en cale sèche.

LE PHARE

A quelques kilomètres de Greenwater, planté sur un promontoire dominant la mer du haut d'une falaise à-pic se dresse le phare.

Le phare est habité par un vieux marin à la retraite nommé Sam. Il est un peu fou.

C'est peut-être le dernier humain normal de Greenwater.

Il indiquera aux PJ le passage souterrain et leur racontera l'histoire de Dagon et de ses adeptes.

Il existe un souterrain, un boyau étroit, un escalier taillé dans la roche reliant les fondations du phare à un réseau de tunnels et de cavernes lugubres et humides.

Ces cavernes sont reliées à la mer et à la cathédrale souterraine (voir § *la cathédrale*) ainsi qu'à la cave du manoir de Leroy. Ce lieu secret est un lieu de culte voué à Dagon.

LE PORT ET LES HANGARS

Comme le reste du village, les quais sont sinistres; ça et là on devine la silhouette courbée d'un pêcheur peinant à hisser un filet ou à transporter des cageots.

Amarrés aux pontons couverts d'algues, des bateaux tangent doucement dans les eaux noires du port, comme autant d'étranges animaux marins échoués.

Les hangars à bateaux dressent leurs squelettes de bois semblables aux vestiges vermoulus et pourris d'antiques sauriens.

L'endroit est malsain, humide et continuellement englué dans une brume venant du large.

Si les PJ s'attardent trop, ils risquent d'être assaillis par quelques groupes de pêcheurs agressifs, hybrides entre l'humain et la Chose venue de la mer.

NOTES (MJ ONLY)

Suivant l'évolution du scénario, la cérémonie d'invocation de Dagon et des Profonds peut avoir lieu sur la plage au pied de la falaise du phare ou dans la cathédrale souterraine.

Tout au long du scénario, les PJ feront l'objet d'une surveillance de la part des adeptes, hybrides d'humains et de Profonds.

Si les PJ se montrent imprudents (en s'aventurant seul dans les rues de Greenwater par exemple), ils risquent fort d'être assaillis par les Profonds. Les adeptes tenteront de les capturer pour les offrir en offrande à Dagon.

LA CEREMONIE

Les PJ sont à Greenwater depuis quelques jours.
Peut-être sont-ils prisonniers des adeptes de Dagon...
Peut-être se cachent-ils.

Une foule nombreuse d'êtres difformes, hybrides d'hommes et de Choses des Profondeurs s'est rassemblée sur la place du village.

Au loin, au large, une tempête gronde.

De lourds nuages envahissent le ciel côtier.

La troupe de cauchemar se dirige vers le port puis, après un moment d'hésitation et de gesticulations ponctuées de gargouillements sonores, une longue file se forme, en route vers la plage au pied de la falaise du phare.

Sur la plage de galets, un autel grossier a été élevé.

Plusieurs pierres dressés portent des runes étranges.

La tempête se rapproche et les vagues se font plus grosses tandis que l'assemblée (parmi laquelle se trouve Howard Stephenson, à moins que les PJ ne l'ai retenu prisonnier, enfermé chez lui) entame une sinistre prière, une mélodie lente et traînante.

Une louange incompréhensible, issue de la nuit des temps.

Le vent se lève et de grosses gouttes de pluie frappent la grève.

La mélodie devient un long hurlement vers la mer et les choses impies qu'elle contient.

C'est une clameur terrifiante, plongeant les PJ dans la stupeur.

Là-bas, au large, on devine des remous.

Quelque chose s'approche.

La Chose émerge soudain des flots, se dressant devant les adeptes en prière.

Ils étaient de couleur verdâtre et avaient le ventre blanc. Leur peau semblait luisante et lisse, mais leur échine se hérissait d'écailles. Leur corps vaguement anthropoïde se terminait par une tête de poisson aux yeux saillants toujours ouverts. Sur le côté de leur cou s'ouvraient des ouïes palpitantes et leurs longues pattes étaient palmées. Ils avançaient par bonds irréguliers, tantôt sur deux pattes, tantôt sur quatre... Leur voix croassante... avaient toutes les nuances d'expression dont leur visage était dépourvu...

HP Lovecraft, *Le Cauchemar d'Innsmouth*.

Dagon s'avance parmi ses fidèles, suivi par ses enfants, les Choses des Profondeurs, rejetons amphibiens d'accouplement contre nature avec l'humanité, les Profonds.

Voir Dagon et les Profonds implique un test de SAN (1d6/1d10).

Plusieurs hommes et femmes du village sont regroupés par les Profonds. Après un moment, les adeptes élus par Dagon sont poussés vers les vagues. Ils y plongent sous les cris hallucinés des autres villageois restés sur la plage.

Bientôt rejoins par Dagon, les Profonds et les adeptes choisis disparaissent dans les flots.

Si les PJ interviennent avant la venue de Dagon, ils seront attaqués et pourchassés par les adeptes (qui sont beaucoup plus nombreux qu'eux).

Ils peuvent aussi choisir de fuir et de prévenir les autorités (le temps que celles-ci réagissent, si elles ne prennent pas les PJ pour des fous, tous les habitants de Greenwater auront disparus, emmenés par Dagon dans sa demeure sous la mer).

EPILOGUE

Le but de cette histoire est de confronter les PJ à l'horreur de Dagon et des Choses des Profondeurs.

La santé mentale des PJ sera mise à rude épreuve.

Il est possible que les PJ mettent un terme à ce culte impie.

Il est également possible qu'un ou plusieurs Profonds soient anéantis. Par contre, Dagon ne pourra en aucun cas être détruit, mis en fuite tout au plus.

La structure de ce scénario est relativement linéaire au début, afin d'amener les PJ à Greenwater et de les plonger progressivement dans l'ambiance de jeu.

Une fois chez leur ami Howard Stephenson, le meneur de jeu sera libre d'improviser la progression du scénario, suivant les décisions et les découvertes des PJ.

A partir de ce point, le scénario se compose d'un ensemble de lieux sous forme de modules que le meneur de jeu peut présenter aux joueurs au fur et à mesure de leur progression dans l'intrigue, jusqu'à la cérémonie d'invocation de Dagon.

MONSTRES ET PNJ

Howard Stephenson

Ecrivain et journaliste

For 11 (+0), Dex 10 (+0), Con 12 (+1), Int 16 (+3), Sag 12 (+1), Cha 11 (+0); PDV 10; CA 10; Vig +1, Réf +1, Vol +0; SAN 30; Init +0; Combat +2

Connaissances littéraires +5, Ecriture +6, Mythe de Cthulhu +2, Détection +1, Ecoute +1.

Les adeptes de Dagon (humains hybrides)

For 12 (+1), Dex 13 (+1), Con 12 (+1), Int 9 (-1), Sag 15 (+2), Cha 8 (-1); PDV 15; CA 11; Vig +2, Réf +1, Vol +0; SAN 10; Init +1; Combat +3

Déplacement silencieux +2, Détection +3, Ecoute +3, Natation +5, Saut +2

Armes: griffes +2 (1d4), Morsure +3 (1d6), bâton +2 (1d6).

Dagon

For 28 (+9), Dex 9 (-1), Con 21 (+5), Int 24 (+7), Sag 18 (+4), Cha 29 (+9); PDV 18d8+90; CA 31; Vig +18, Réf +12, Vol +17; Init -1; Combat +8

Acrobaties +19, Alchimie +27, Concentration +25, Connaissances (mystères) +27, Déplacement silencieux +19, Détection +6, Diplomatie +11, Discrétion +11, Equilibre +1, Equitation (requins) +19, Fouille +27, Mythe de Cthulhu +27, Natation +29, Ecoute +26, Psychologie +14, Saut +11, Utilisation d'objet magique +29

Armes: griffes +27 (2d4+9), morsure +22 (2d6+9), pique +22 (1d8+9)

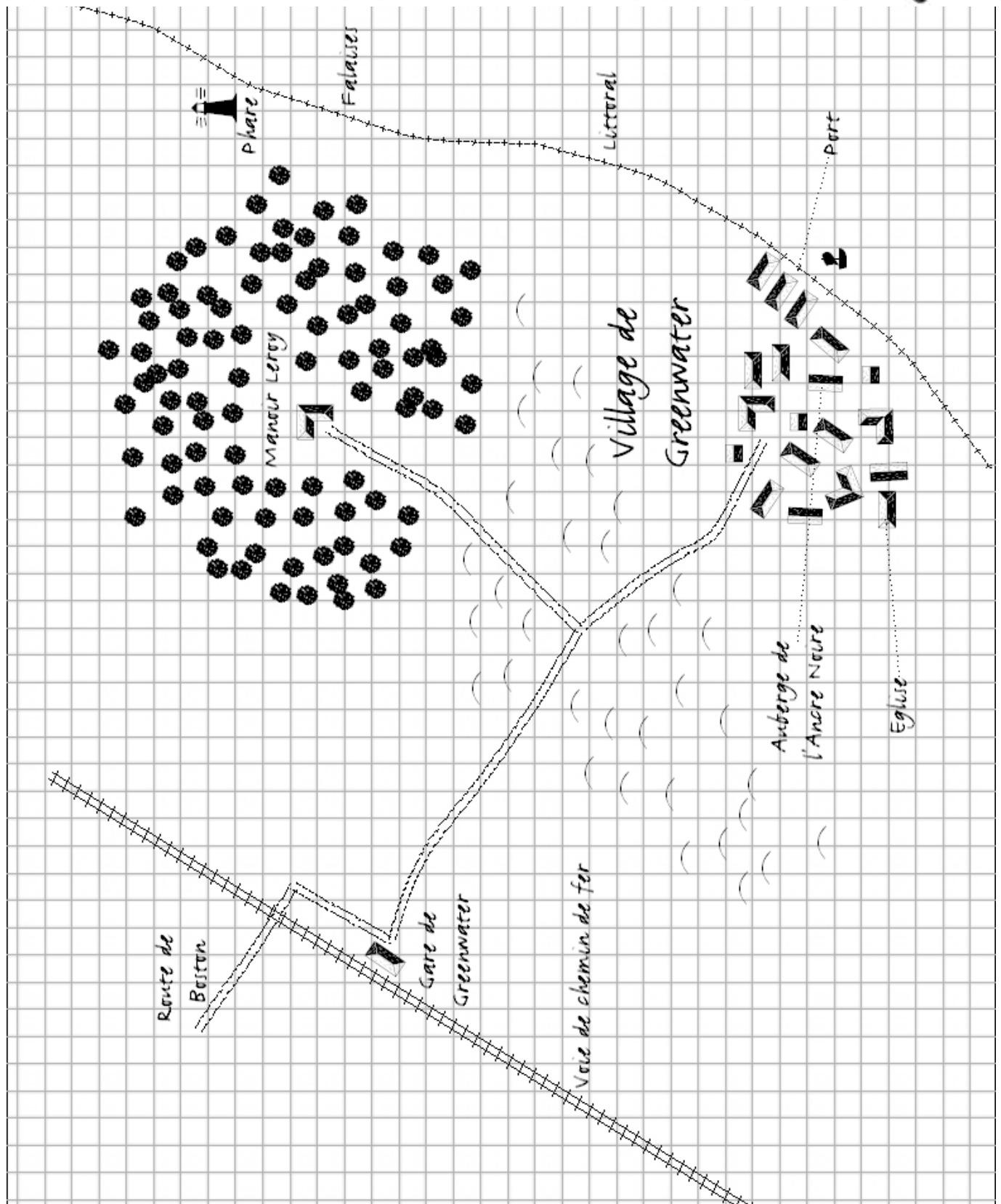
Profonds

For 19 (+5), Dex 15 (+2), Con 14 (02), Int 11 (+0), Sag 10 (+0), Cha 6 (-2); PDV 2d8+4; CA 15; Vig +2, Réf ++2, Vol +3; Init +2; Combat +4

Déplacement silencieux +5, Détection +7, Discrétion +7, Ecoute +7, Escalade +6, Natation +10

Armes: griffes +5 (1d4+5), morsure +5 (1d6+2), pique +5 (1d6+5)





Cher ...,

Laissez-moi d'abord vous présenter mes plus sincères excuses de vous avoir laissé sans nouvelle depuis si longtemps.

Vous savez sans doute que j'ai pris ma retraite il y a plusieurs mois déjà.

Les rues de Boston évoquaient trop de souvenirs dans mon âme fatiguée, ainsi avais-je décidé à l'époque de me retirer à la campagne, décision funeste et que je regrette amèrement aujourd'hui.

Les choses que j'ai découvertes à Greenwater, le petit village côtier que j'ai choisi comme lieu de retraite, me font regretter les ruelles sales et les rues lugubres de Boston.

Je ne peux pas vous en révéler davantage par écrit. Dieu seul sait si mon courrier n'est pas surveillé, à l'instar de mes moindres faits et gestes.

La nature de mes découvertes ici mettent à l'épreuve mes convictions les plus profondes et je me mets à douter de l'existence même d'un dieu miséricordieux.

Je vous recommande la plus grande prudence et regrette de vous faire courir de tels risques mais j'ai perdu tout espoir.

Je ne sais plus vers qui me tourner.

Le sinistre mystère que j'ai mis à jour me ronge de l'intérieur et met à mal mes nerfs déjà fragiles.

Hélas, trois fois hélas, rien ne m'avait préparé à la terrible et sinistre découverte que j'ai faite ici, à Greenwater.

Je vous supplie de me venir en aide en ces heures sombres.

Si vous renoncez à venir à mon secours après avoir lu cette lettre, je ne vous en blâmerais pas. Sachez que si vous donnez suite à cette missive, vous ne pourrez peut-être plus faire marche arrière.

Je vous attendrai chez moi, à Greenwater, aussi longtemps que les choses le permettront; de récents événements me font douter d'une issue favorable à toute cette terrifiante affaire.

Je vous promets de vous en dire plus dès votre arrivée.

Cela vaut mieux. Je sais qu'ils me surveillent jour et nuit.

Encore une fois, soyez très prudent.

Si vous possédez une arme, prenez-la.

Sincèrement vôtre, votre ami Howard Stephenson.

Cher ...,

J'espere que cette lettre vous parviendra avant votre eventuel depart pour Greenwater. Vous me voyez confus de vous avoir alarme de la sorte.

Les craintes dont je vous faisais part dans mon precedent envoi n'etaient finalement que pures speculations d'un esprit las.

Je vous prie donc d'accepter mes plus humbres excuses pour le ton alarmant de cette lettre redigee sous le coup d'une grande fatigue nerveuse et d'un profond desarroi qui aujourd'hui, a la lumiere de nouveaux faits, me semblent sans objet et ridicules.

Vous etes le bienvenu en ma demeure de Greenwater, certes, mais certains faits recents risquent de faire de moi un hote peu disponible. Par consequent, et je m'en excuse, je vous demande de remettre votre projet de visite a plus tard.

Veuillez croire a ma sincere amitie.

Votre serviteur, H.S.

