

L'HORREUR DE LANESVILLE

Quelques mots de l'auteur

« **L'Horreur de Lanesville** » est une adaptation à **Cthulhu Dark** d'une histoire que j'avais initialement écrit pour **Cthulhu d20** et **Cthulhu Fhtagn** et intitulée « Le Mystère de Greenwater ». J'en ai repris l'intrigue générale et adapté la présentation et la découpe pour être jouée avec les règles de **Cthulhu Dark** de *Graham Walmsley*.

Cthulhu Dark est [téléchargeables gratuitement](#) sur le site de l'auteur.

Inspirations

L'Horreur de Lanesville s'inspire très largement de la nouvelle *Le Cauchemar d'Innsmouth*. *Howard Phillips Lovecraft* situe d'ailleurs la ville fictive d'Innsmouth non loin de *Lanesville* (Massachusetts), ville bien réelle quant à elle.

Synopsis

Suite à une lettre étrange et alarmante d'un ami commun, les PJ vont se rendre à *Lanesville*, une petite ville côtière où réside *Howard Stephenson*, l'ami en question.

Une bien étrange lettre

Boston, fin novembre 1921.

C'est une fin d'automne pluvieuse et froide. Pluie fine et brume glaçante sont le quotidien des habitants de Boston, prélude sans doute à un hiver tardif mais qui s'annonce rigoureux.

N'hésitez pas à utiliser ce climat détestable pour camper une ambiance morne et lugubre.

L'un de vous vient de recevoir une singulière missive de la part d'un ami commun, *Howard Stephenson*. Le trouble que vous ont causé le ton alarmant de cette lettre vous a poussé à demander l'avis de quelques amis et connaissances de votre correspondant.

Vous vous êtes donc retrouvés à votre endroit de réunion habituel (cela peut être chez vous, dans une taverne ou dans un club privé de la ville ; à vous de voir) pour examiner ensemble la lettre en question.

Laissez les PJ prendre connaissance de la lettre (annexe A) et répondez à leurs questions concernant Howard Stephenson.

La lettre est datée du 25 novembre 1921. L'adresse d'Howard Stephenson figure au dos de l'enveloppe : 13 Washington Street Lanesville, Nouvelle Angleterre.

Outre le ton particulièrement alarmant, l'écriture et la forme des lettres semblent dénoter un grand état de nervosité chez l'auteur. Cela dit, aucun des PJ n'entretient de correspondance régulière avec le journaliste. Une comparaison avec la graphie d'une ancienne lettre de Stephenson (qu'un des PJ aurait en sa possession, à moins d'aller au Boston Telegraph pour obtenir un document de la main du journaliste) confirmera l'authenticité de la présente missive.

1

Portrait d'Howard Stephenson

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

Il a vécu pendant 20 ans à Boston, exerçant différentes professions : pigiste pour plusieurs gazettes locales puis journaliste attiré au *Boston Telegraph*.

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

Il faisait partie de plusieurs cercles littéraires de Boston et de Providence.

De santé fragile, son état 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 *Lanesville*, un petit village côtier très tranquille.

Howard Stephenson était véritablement un touche-à-tout, tantôt journaliste, tantôt écrivain ou chroniqueur. Il a donc eu l'occasion de rencontrer certains des PJ au cours de sa carrière et ils sont devenus des amis, ou au moins des connaissances.

Demandez aux PJ comment ils ont rencontré Howard Stephenson.

Certains l'ont sans doute côtoyé dans un cercle littéraire ou au siège d'un des journaux de la ville. Peut-être a-t-il écrit un article sur un des PJ. Sa profession de journaliste l'a aussi amené à travailler avec certains d'entre eux. Le but ici est de créer un lien entre les PJ et le journaliste afin de justifier l'inquiétude née de la lettre et l'envie de lui porter secours, même si le danger dont il est question n'est guère explicite.

Lanesville, Massachusetts

Lanesville est un petit village côtier, de 300 âmes, situé à une journée de train de Boston par la ligne Boston-Salem-Newsburyport qui loge la côte ; ensuite, il faut prendre un bus de Gloucester à Lanesville (voir plus bas).

En voiture, il faut rejoindre la route de Gloucester en passant par Arkham.

A partir de Gloucester, la route devient plus difficile, franchissant une région sauvage le long d'un littoral découpée par de nombreux bras de mer.

A partir de Gloucester, il est possible de prendre un bus pour Lanesville. La ligne étant très peu fréquentée, il n'y a qu'un unique bus par semaine au départ de la gare de Gloucester.

Lanesville est un endroit très tranquille, à l'écart des importantes 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 avait beaucoup 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. Le manoir des Leroy, en ruines aujourd'hui, se dresse toujours 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 Lanesville date également de cette époque ainsi que la ruine et la décadence de la famille Leroy.

2

Préparatifs de voyage

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 Lanesville et se procurer une carte.

Selon le résultat de leurs recherches, distillez les informations concernant Lanesville, comment on peut s'y rendre et ce que les PJ peuvent s'attendre à trouver là-bas.

Comme indiqué précédemment, la région de Lanesville est assez isolée : une seule route y mène et il n'y a qu'un unique bus par semaine pour s'y rendre. Il convient donc de prendre ses précautions.

La seconde lettre d'Howard Stephenson

Alors que les PJ sont en train de boucler leurs valises, une seconde lettre venant de Lanesville arrive pour eux. Elle a sans doute été postée très vite après la première missive.

C'est un texte assez court, à peine une demie page, dactylographiée.

Cette lettre (annexe B) devrait plonger les PJ dans la plus grande confusion.

Son contenu est plus étrange encore que la première lettre et totalement contradictoire.

De plus, elle a été tapée à la machine. Aucune comparaison d'écriture n'est possible.

Il est difficile de savoir si elle est bien d'Howard Stephenson ou non.

Laissez les joueurs débattre de la question pendant quelques 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 Lanesville et qu'Howard Stephenson a besoin d'aide.

Voyage vers Lanesville

Si les PJ ont choisi le train comme moyen de transport, ils devront descendre à Gloucester et prendre un bus pour Lanesville, à moins qu'ils n'optent pour une location de voiture.

Le loueur de voiture, apprenant qu'ils souhaitent se rendre à Lanesville, se montrera réticent. Il faudra verser une caution importante pour pouvoir disposer d'un véhicule.

En voiture (si les PJ disposent d'une voiture à eux), la route d'Arkham à Gloucester est correcte mais une fois la ville de Gloucester dépassée, les PJ devront emprunter une voirie en piteuse état et traverser une région de plus en plus sauvage et inhospitalière.

Les habitations se feront de plus en plus rares à mesure qu'ils s'éloignent de Gloucester et approchent de Lanesville. Ils franchissent plusieurs ponts enjambant des rivières (bras de mer) soumises à la marée.

Le bus pour Lanesville les dépose à proximité d'une ancienne gare désaffectée (la ligne de chemin de fer reliant Gloucester à Lanesville a été abandonnée depuis des années) ; ils sont encore à quelques kilomètres de l'agglomération proprement dite. Ils devront continuer à pied, sous la pluie (et la lumière qui décroît ; la nuit va bientôt tomber) ou se procurer un quelconque (autre) moyen de transport.

3

Les portes et fenêtres de la gare désaffectée ont été condamnées par des planches. Le quai et la voie ferrée sont envahis par la végétation. En fouillant l'endroit (et en forçant l'entrée de la gare, les PJ trouveront des bicyclettes encore en état.

Ils peuvent également attendre que quelqu'un passe par là (ils peuvent encore attendre longtemps vu que personne n'emprunte plus cette route, hormis le bus une fois par semaine), ou se résigner à passer la nuit dans la vieille gare abandonnée.

A vous, MJ, de voir s'il y a lieu d'encore accentuer l'atmosphère d'isolement de l'endroit.

La nuit, la gare est plongée dans une obscurité totale. Heureusement, la lune est presque pleine et sa lueur offre une visibilité relative aux PJ.

Ceux-ci peuvent également allumer un feu ou une lanterne s'ils disposent de l'équipement adéquat.

Ils peuvent aussi apercevoir des lueurs un peu au nord-est : on jurerait une rangée de marcheurs cheminant à la queue-leu-leu ; ces lueurs furtives disparaissent à leur vue après un moment.

Au matin, ils auront la « chance » de voir approcher une camionnette ; le vieil homme qui conduit l'engin se présente : il se nomme **Edouard Hingins** ; il s'occupe du phare de Lanesville. Il se rend en ville pour y faire quelques achats et est disposé à emmener les PJ avec lui.

Arrivée à Lanesville (description de la ville)

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 marine.

Des collines boisées forment l'arrière-pays.

Un promontoire sur lequel se dresse un phare.

Une antique église.

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 (cette route passe devant de la gare désaffectée où les PJ ont peut-être passé la nuit).

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.

Les habitants de Lanesville feront tout pour de parler aux étrangers ; ils battront en retraite dès que les PJ s'approcheront pour leur parler. Les PJ se sentiront observés, chacun de leur pas épié par quelque regard scrutateur et emprunt de malveillance.

4

La maison d'Howard Stephenson

Une humble maison de bois, 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 sera très surpris de les voir.

Si les PJ tendent l'oreille, ils entendront quelqu'un (Howard Stephenson?) remonter précipitamment de la cave et refermer la petite porte avec soin.

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 nerveuses ces derniers temps.

Howard Stephenson apparaît aux PJ comme un homme fatigué physiquement, mentalement et nerveusement. Ils devinent aussi que quelque chose l'effraie, sans savoir quoi exactement.

Howard propose aux PJ de s'installer à l'**Auberge de l'Ancre**, sur la place de **Lanesville**.

Il ne dispose pas de place pour les loger.

Si les PJ insistent pour rester, Howard les laissera s'installer dans le salon, visiblement à contre-cœur. 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.

*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 l'**Ordre Éotérique de Dagon à l'hôtel de l'Ancre**, dans le centre du village.*

5

Les secrets d'Howard Stephenson

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

Les PJ peuvent tenter de crocheter la serrure ou de forcer la porte.

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, cadennassée.

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 ancienne difficile à déchiffrer.

*Un PJ ayant quelque connaissance occulte ou ésotérique (ou ayant déjà lu certains livres impies tels que le **Nécronomicon**) reconnaîtra certains passages du **Codex Dagonensis**, un antique grimoire de sorcellerie du XII^e siècle. Découvrir cette information implique un **test de Folie**.*

La cuisine semble ne plus avoir servi depuis longtemps si on en juge par la couche de crasse et de poussière 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 feuilles et une machine à écrire sous une housse.

En examinant de plus près la machine à écrire et le bloc de feuilles, les PJ découvriront l'origine des lettres énigmatiques qu'ils ont reçues.

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 noircit 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, 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 d'Howard Stephenson et l'étrangeté de son mode de vie risquent fort d'affecter les PJ plus qu'ils ne pensent.

*Un **test de Folie** peut être intéressant.*

6

L'auberge de l'Ancre

L'Ancre 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 guère entretenu: les tapis du hall sont moisis; 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 (*un éventuel test de Folie, juste pour bien indiquer aux joueurs l'étrangeté anormale du réceptionniste*), 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'église de Lanesville

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

Il est possible de forcer l'entrée.

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

Peut-être est-il plus prudent de revenir à la nuit tombée et de se montrer discret lorsqu'on veut entrer par effraction quelque part.

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.

7

Le Manoir dans la forêt

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.

Visite durant la journée

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

Les PJ peuvent forcer la grille ou essayer de trouver un passage dans les broussailles ; ce sont des arbustes épineux assez denses qui forment une haie difficile à franchir sans y laisser quelques morceaux de vêtements et peut-être même quelques belles égratignures.

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 sur le sentier qui part de l'arrière de la maison et qui s'enfonce dans les bois, vers le sud-ouest (en direction de **Lanesville**). Hélas, la pluie récente a en partie effacé les traces et empêche de pouvoir les identifier ou les compter avec précision.

Visite nocturne

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 ; *un test de Folie est requis*.

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 ; *une fois encore un test de Folie est nécessaire pour garder son sang-froid*.

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

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

8

Dans le manoir

Tout est verrouillé, 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 étonnée, 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 cathédrale

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 tragique de la famille Leroy

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

Le phare

A quelques kilomètres de Lanesville, 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 **Edouard Higgins**.

Il est un peu fou mais c'est peut-être le dernier humain normal de Lanesville.

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.

9

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**.

10

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 tanguent 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.

Ils nous surveillent !

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(s) dans les rues de Lanesville, ils risquent fort d'être assaillis par les adeptes qui tenteront de les capturer pour les offrir en offrande à **Dagon**.

La cérémonie

Les PJ sont à **Lanesville** 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 selève 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.

Ils étaient de couleur verdâtre et avaient le ventre blanc. Leur peau semblait luisante et lisse, mais leur échine se hérissait d'écaillés. 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.

Voir Dagon et les Profondes implique bien entendu un test de Folie.

Les combattre est vain ; une telle tentative ne pourra aboutir qu'à la folie ou la mort.

Seule une fuite éperdue sauvera peut-être encore les PJ d'une folie devenue presque inévitable.

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 rejoints par **Dagon**, les Profonds et les adeptes choisis disparaissent dans les flots.

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 peu probable que les PJ mettent un terme à ce culte impie, même s'ils tentent de le faire.

Vaincre **Dagon** et ses enfants est chose impossible.

La structure de ce scénario est relativement linéaire au début, afin d'amener les PJ à Lanesville et de les plonger progressivement dans l'ambiance sinistre de la ville maudite.

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 investigateurs.

A partir de ce point, le scénario se compose d'un ensemble de lieux que le meneur de jeu pourra présenter aux joueurs au fur et à mesure de leur progression dans l'intrigue.

Le *climax* sera la cérémonie d'invocation de **Dagon**.

Cher ami,

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 Lanesville, 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 Lanesville.

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 Lanesville, 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.

A

Cher ami,

J'espère que cette lettre vous parviendra avant votre éventuel départ pour Lanesville.

Vous me voyez confus de vous avoir alarmé de la sorte.

Les craintes dont je vous faisais part dans mon précédent envoi n'étaient finalement que pures spéculations d'un esprit las.

Je vous prie donc d'accepter mes plus humbles excuses pour le ton alarmant de cette lettre rédigée sous le coup d'une grande fatigue nerveuse et d'un profond désarroi qui aujourd'hui, à la lumière de nouveaux faits, me semblent sans objet et ridicules.

Vous êtes le bienvenu en ma demeure de Lanesville, certes, mais certains faits récents risquent de faire de moi un hôte peu disponible. Par conséquent, et je m'en excuse, je vous demande de remettre votre projet de visite à plus tard.

Votre serviteur, H.S.

B