

L'ÎLE DU CAUCHEMAR

SCÉNARIO
SURVIVAL
HORREUR



L'ÎLE DU CAUCHEMAR

SCÉNARIO SURVIVAL HORREUR

COMPATIBLE AVEC HORREUR LIMINALE

SYNOPSIS

Suite à une violente tempête, un voilier s'échoue sur une île inconnue. Les naufragés vont découvrir que l'île, qui n'est sur aucune carte, est habitée par les adorateurs d'une ancienne divinité marine et qu'ils cherchent des victimes à sacrifier à leur dieu.

CONCERNANT LES RÈGLES DE JEU

Ce scénario est prévu pour être joué avec les règles de base d'*Horreur Liminale*, avec les quelques adaptations détaillées ci-dessous.

Un personnage est défini par trois caractéristiques: FORCE, AGILITÉ et CONTRÔLE. J'ai préféré le terme AGILITÉ à DEXTÉRITÉ mais mécaniquement, rien ne change. J'ai remplacé les POINTS DE PROTECTION par de simples POINTS DE VIE.

Les règles de résolution (jets de sauvegarde, D20, *roll under*) restent inchangées.

Bien que le présent scénario propose des personnages prêtirés, vous êtes libres de créer vos propres personnages: 3D6 pour chaque caractéristique, 1D6 de POINTS DE VIE, une profession/occupation et le tour est joué.

Libre à vous d'exploiter les tables aléatoires proposées dans le livre de jeu pour étoffer votre personnage <https://horreurliminale.itch.io/horreur-liminale>

En cas de choc psychologique, le joueur devra faire un jet de sauvegarde de CONTRÔLE. En cas d'échec, le personnage perdra un certain nombre de points de CONTRÔLE en fonction de la situation.

Règle optionnelle: en cas de réussite, le personnage perd quand même un point de CONTRÔLE, simulant ainsi la fatigue mentale du personnage face à une situation émotionnellement ou psychologiquement difficile.

Un personnage peut récupérer des POINTS DE VIE perdus ou des points de CONTRÔLE perdus en se reposant dans un endroit sûr.

Si les POINTS DE VIE tombent à zéro, on décompte les points de dommage à la FORCE ou à l'AGILITÉ selon la situation.

Le MJ est libre d'infliger directement les dégâts sur le score de FORCE ou d'AGILITÉ du personnage selon la situation.

Si le score de FORCE tombe à zéro, le personnage meurt.

Si le score d'AGILITÉ tombe à zéro, le personnage est paralysé.

Si le score de CONTRÔLE tombe à zéro, le personnage perd la raison.

Récupérer des points de FORCE ou d'AGILITÉ peut dans certains cas demander des soins particuliers: hospitalisation, équipement spécifique, etc.

Vous êtes libre d'utiliser l'ensemble des règles d'*Horreur Liminale* bien évidemment. Les règles présentées ici forment un stricte minimum pour jouer.

AMBIANCE MUSICALE

Vous pouvez sonoriser votre partie avec l'album *Dagon*

<https://cryochamber.bandcamp.com/album/dagon>

CRÉDITS

IMAGE DE COUVERTURE

<https://www.yacht.de/fr/navigation/navigation-le-cauchemar-des-murs-de-gre-ement-comment-eviter-les-avaries/>

CARTE DE L'ÎLE

Grand Manan, Nouveau-Brunswick, Canada

googlemaps <https://maps.app.goo.gl/y4CKCX1dsSHFbGKG7>

maps without labels <https://snazzymaps.com/style/24088/map-without-labels>

INSPIRATIONS

Dagon, nouvelle de HP Lovecraft, 1919

Dagon, film, 2001 <https://www.imdb.com/fr/title/tt0264508/>

LES PERSONNAGES PRÉTIRÉS

Nolan Doyle, riche héritier, fils de Martin Doyle, patron des industries Doyle.

Jennifer Reeves, petite amie (du moment) de Nolan Doyle.

Fumiko Jie, amie de toujours de Jennifer.

Jeffrey Zander, journaliste et ami de Nolan.

Malcolm Harris, skipper du voilier, travaille pour la famille Doyle.

NOLAN DOYLE, RICHE HÉRITIER

Nolan Doyle est le fils aîné du riche industriel Martin Doyle; il héritera un jour de l'entreprise et de la richesse familiale même si son père l'estime peu capable. En effet, le jeune homme a échoué dans la plupart des études qu'il a entreprises et à 25 ans, il n'a pas de diplôme en mains et encore moins d'expérience dans les affaires. C'est le gosse de riche par excellence: il pense que tout lui est dû et il aime faire la fête avec ses amis.

Il a rencontré Jennifer il y a six mois lors d'une fête à l'université.

Nolan est plutôt sportif même s'il ne s'est pas vraiment entretenu ces dernières années. Ses excès n'ont pas encore marqué suffisamment son physique.

FORCE : 14

AGILITÉ : 10

CONTRÔLE : 8

PV : 5

JENNIFER REEVES, PETITE AMIE DE NOLAN

Jennifer Reeves est la petite amie de Nolan. Elle l'a rencontré il y a six mois lors d'une fête de la fraternité Alpha Delta Pi de l'université.

Jennifer, 23 ans, est une jeune femme vive et dynamique, toujours enthousiaste et dégourdie. Elle a entamé des études de médecine mais a dû les abandonner faute de moyen (sa famille n'est pas riche comme celle de Nolan); elle s'est rabattue sur une formation d'aide soignante. Même si elle vit avec Nolan, elle a trouvé un travail d'infirmière dans un dispensaire de la banlieue de Boston.

FORCE : 8

AGILITÉ : 11

CONTRÔLE : 12

PV : 4

FUMIKO JIE, MEILLEURE AMIE JALOUSE

Fumiko Jie est l'amie d'enfance de Jennifer. Elles ont grandi dans le même quartier de Boston, ont fréquenté la même école fondamentale et sont restées amies malgré les années et les parcours très différents. Fumiko a 26 ans et travaille depuis quelque temps comme informaticienne dans une petite start-up. Fumiko est une geek, pas très portée sur les activités physiques; elle préfère passer ses journées à programmer et ses nuits à faire des recherches sur le dark web. Elle s'y connaît en électronique, est un petit génie des maths, et a une assez bonne résistance au stress: une qualité qu'elle a développé en bossant dans le monde du web et du hacking.

Elle est secrètement amoureuse de Nolan et jalouse son amie Jennifer.

FORCE : 9

AGILITÉ : 11

CONTRÔLE : 13

PV : 4

JEFFREY ZANDER, JOURNALISTE

Jeffrey Zander est journaliste et ami de Nolan. Ils se connaissent depuis l'époque où Nolan avait entamé des études de droit, qu'il a abandonnées depuis. Jeffrey a 28 ans et bosse comme pigiste au Boston Daily News.

FORCE : 10

AGILITÉ : 14

CONTRÔLE : 11

PV : 4

MALCOLM HARRIS, SKIPPER

Malcolm Harris est un marin expérimenté et officie comme capitaine du voilier; il travaille pour Nolan et sa famille depuis quelques années et est en charge du voilier *Freedom of Waves*.

Malcom est un homme assez grand (1,90m), la quarantaine avancée, yeux bleus, tignasse claire mais calvitie naissante (qu'il cache avec un bonnet), bien charpenté (il était dans la marine militaire). Il possède une arme de poing (un SIG Sauer P320, une arme réglementaire utilisée dans la Marine, calibre 9mm, dégâts D6) qu'il a gardée du temps où il servait dans la Marine des Etats Unis.

FORCE : 14

AGILITÉ : 12

CONTRÔLE : 12

PV : 6

LA CROISIÈRE S'AMUSE

Nolan Doyle et sa petite amie Jennifer Reeves ont décidé de faire une petite croisière improvisée à bord du *Freedom of Waves*, un voilier de plaisance appartenant à la famille de Nolan. A cette occasion, Jennifer a invité Fumiko Jie, son amie de toujours; Nolan a de son côté convié un certain Jeffrey Zander, journaliste, à se joindre à eux. Zander est une connaissance que Nolan avait perdu de vue depuis des années et qu'il a croisée récemment. Les deux hommes se sont rappelés de leurs années à l'université – c'était il n'y a pas si longtemps en fait – et Nolan a décidé d'inviter cet ami retrouvé.

Le capitaine Malcolm Harris est également du voyage car c'est lui le skipper attitré du *Freedom of Waves*. Il travaille pour la famille Doyle depuis des années. Il a jadis servi dans la Marine US.

PLAN DE NAVIGATION

Le voilier prit la mer le matin du samedi 10 mai 2025 du port de Boston, cap au nord-est. Le plan initial était de longer les côtes, de passer au large de Salem et de Portsmouth, puis de mettre cap à l'est vers le large, et enfin revenir au nord-ouest sur le port d'Ogunquit. Un périple d'un peu plus de 60 miles nautiques (110 km), une croisière estimée à une dizaine d'heures par temps favorable, avec une escale à Ogunquit et retour le lendemain.

LA TEMPÊTE DU SIÈCLE

Tout se déroulait comme prévu jusqu'à ce que la météo se détériore soudainement. Le ciel se couvrit rapidement de nuages menaçants et un vent violent commença à pousser le navire vers le large, malgré les efforts du skipper pour garder le cap. En moins de dix minutes, le voilier fut pris dans une tempête aussi inattendue que violente. La pluie battante repoussa les passagers à l'abri de la cabine tandis que le capitaine Harris continuait de batailler pour maintenir le navire dans le cap prévu. Peine perdue.

La boussole s'affolait tandis qu'une obscurité presque surnaturelle recouvrait les flots, engloutissant l'esquif dans une nuit zébrée d'éclairs.

Dans cet enfer de vents, de pluie et de vagues, le capitaine aperçut soudain la clarté d'un phare...

PLUS DE RÉSEAU :(

L'aventure se déroulant de nos jours, les joueurs seront tentés de se rabattre sur leur smartphone pour appeler les secours. Peine perdue. Difficile de dire si c'est causé par la tempête ou un champ magnétique, le fait que le voilier se soit

soudainement retrouvé très loin des côtes dans une zone inconnue, ou autre chose; les téléphones portables ne captent plus rien. Nada.
Et à la radio de bord, on ne reçoit que de la friture.

Après tout, c'est un peu une des règles de base d'un film d'horreur: impossible d'appeler du secours. Alors ne faites pas cette tête et tentez juste de survivre :)

LE NAUFRAGE

Guidé par la lueur incertaine d'un phare providentiel, le navire s'est soudainement retrouvé face à une côte inconnue. Et tout aussi soudainement, la lueur salvatrice du phare a disparu, laissant le voilier sans guide, à la merci des récifs. Le capitaine tenta bien de contourner la côte mais les vagues et le vent semblaient s'être alliés pour pousser le navire vers la côte.

Un énorme fracas suivi d'un choc extrêmement violent: le voilier venait de s'échouer sur une plage de galets, couché sur le flanc tel un cétacé désorienté.

La scène du naufrage est une scène chaotique. Le voilier s'est littéralement couché sur le rivage dans un raclement effrayant. La tempête continue à faire rage – pluie battante, vent, éclairs – tandis que les PJ évaluent la situation et tentent de quitter le navire en perdition en emportant quelques objets avec eux. Le but de cette scène d'ouverture est de mettre la pression sur les joueur.euse.s, de leur faire comprendre l'urgence de la situation et de l'impératif de débarquer sans tarder, aux risques d'être emporté par les flots déchaînés. Les risques de blessures physiques sont importants.

L'AVENTURE COMMENCE ICI !

Chaque joueur.euse est invité à faire un jet d'AGILITÉ pour voir s'il.elle a réussi à se tenir à quelque chose au moment du naufrage. En cas d'échec, le personnage chute, se cogne, se blesse et perd 1D2 POINT DE VIE.

Sur le pont, le capitaine s'est cramponné à la barre mais n'a pu éviter d'être projeté sur le bastingage.

A l'intérieur du bateau, dans le carré, c'est le chaos. Tous ceux.celles qui ne s'étaient pas solidement arrimés ont été projetés à travers la cabine.

Certaines armoires se sont ouvertes sous le choc, déversant leur contenu dans la cabine. Tout ce qui n'était pas arrimé a été projeté un peu partout.

La position couchée du navire rend difficile toute tentative pour se relever et sortir de la cabine.

Dehors, c'est toujours la tempête. Le pont incliné du navire est battu par le vent et la pluie. Sauf s'ils ont des lampes, les PJ sont plongés dans une semi obscurité déchirée de temps à autre par un éclair ou les rayons de la lune que les nuages laissent filtrer.

Sur le pont, le capitaine tente de rassembler ce qui peut l'être.

Un test de **CONTRÔLE** permet à un PJ de se rendre compte que la plage est très proche, et qu'en sautant du bateau, on peut atteindre le rivage tout proche.

Sauter du bateau et nager jusqu'au rivage demandera un test de **FORCE**.

En cas d'échec, le PJ sera emporté par une vague puis rejeté vers la plage un peu plus loin. Avec l'obscurité et la tempête, il.elle aura de grandes difficultés pour s'orienter et retrouver les autres PJ. Sur un 1D6, de 1 à 3, le PJ est emporté vers l'ouest; de 4 à 6, il est emporté vers l'est.

Avant de quitter le navire, chaque PJ peut prendre un objet avec lui.

Si les joueur.euse.s ne savent pas quel objet ils peuvent emporter, vous pouvez puiser dans la liste suivante: une valise de secours contenant un pistolet de détresse et deux fusées, un kit de premiers secours, une lampe-torche, un rouleau de corde, un sac à dos contenant un sac de couchage, une couverture de survie, une bouteille d'eau et des rations pour trois jours, une boussole et une carte, un gilet de sauvetage, une paire de jumelles, un pied de biche, un kit d'électricien, une petite tente (roulée dans un sac), un briquet et des allume-feux...

La tempête est si violente qu'elle peut emporter le navire à tout moment, l'arrachant de la plage pour l'emporter plus loin ou le fracasser sur des récifs.

Si les PJ tardent trop à quitter le bord, n'hésitez pas à commencer un compte-à-rebours. Le navire sera emporté dans 1D6 minutes (en temps réel).

Être encore à bord du bateau au moment où il est emporté par les vagues peut s'avérer mortel: 1D6 dégâts.

Le voilier sera violemment ballotté par les vagues; sur un D6, un résultat de 1 indique que sa coque est déchirée par un récif et qu'il coule en 1D8 minutes.

Si le voilier dérive, sur un 1D6, de 1 à 3, il est emporté vers l'ouest; de 4 à 6, il est emporté vers l'est. Il finira par s'échouer, sauf s'il coule avant.

LA PLAGE

Les PJ ont réussi à gagner la plage d'une manière ou d'une autre. L'épave du voilier gît sur le flanc à une centaine de mètres de la grève de galets où les PJ reprennent leur souffle et font l'inventaire de ce qu'ils ont réussi à sauver.

Autour d'eux, la tempête continue à faire rage: pluie, vent, éclairs. La visibilité est limitée mais de leur position, les PJ découvrent une large plage de galets bordée par une falaise qui s'étire vers le nord-ouest d'un côté et l'est de l'autre.

Les PJ se trouvent à la pointe sud de l'île.

La falaise fait écran et les empêche de voir au-delà, dans les terres mais le capitaine **Malcolm** estime que le phare qu'il a aperçu plus tôt doit se trouver plus loin dans les terres au nord-est.

Si les PJ ont emporté une boussole, ils n'auront aucune difficulté pour s'orienter. Dans le cas contraire, ils devront faire un test de **CONTRÔLE**.

En cas d'échec, impossible de s'orienter. Le sentiment d'être perdu risque de paniquer certains personnages. Demandez un test de **CONTRÔLE** pour voir comment chacun.e réagit. En cas d'échec, il.elle subit une perte d'un point de **CONTRÔLE**.

Sur un test réussi de **CONTRÔLE**, un des PJ aperçoit des lumières qui se déplacent à l'est, sur le haut de la falaise mais avec la pluie et la distance, c'est difficile à dire.

Plusieurs points lumineux semblent progresser en suivant le sommet de la falaise. Les lumières semblent clignoter mais pas de manière régulière, comme des lanternes qu'on tiendrait à bout de bras tout en marchant.

Il est clair qu'un groupe de personnes approche de la plage, en progressant rapidement en haut de la falaise, peut-être en suivant un sentier. A ce stade, les PJ ne connaissent rien de leurs intentions, ni qui ils sont. Laissez-les débattre un moment puis demandez-leur de prendre rapidement une décision.

L'épave du voilier est toujours là, à une centaine de mètres du rivage et il est encore possible d'y retourner, mais pas sans risques.

Entretemps, les points lumineux ont continué leur progression en haut de la falaise et semblent maintenant descendre le long de celle-ci; encore une fois leur descente est irrégulière et de temps à autre, les points lumineux disparaissent pour réapparaître quelques instants plus tard mais plus bas.

Cela donne l'impression d'une marche en suivant un sentier ou un escalier très raide, qui descendrait le long du relief vers la plage.

L'ÉPAVE

Le voilier est échoué sur un haut-fond proche de la plage (une centaine de mètres); parcourir la distance entre le voilier et la plage ne poserait pas de problème majeur par temps calme. Par contre, avec la tempête, un PJ doit réussir un test de **FORCE** pour ne pas être emporté.

Le voilier est échoué et gîte très fort sur bâbord (le côté gauche du navire), ce qui rend la progression à bord très difficile. Quelques tests d'**AGILITÉ** pourraient être nécessaires si le PJ doit se dépêcher, ce qui est le cas car le bateau peut à tout moment être emporté par une vague et repartir à la dérive (1 chance sur 6).

Si cela arrive, les PJ encore à bord devront réussir un test d'**AGILITÉ** avec désavantage. En cas d'échec, c'est une chute et une blessure possible: 1D3.

En cas d'échec critique, le PJ perd un point de **FORCE** ou d'**AGILITÉ** au choix. Cette perte traduit un trauma qui devra être soigné par la suite: foulure, gros hématome, fracture...

Si un PJ décide de retourner à bord, il constatera aussi qu'il y a vraisemblablement une voie d'eau car le fond de la cabine a commencé à se remplir doucement, et tous les objets flottent un peu partout. Retrouver quelque chose dans ce capharnaüm va être difficile (**CONTRÔLE** avec désavantage).

A chaque round, lancez 1D6. Sur un 6, le navire est frappé par une vague et commence à bouger. Sur un second 6, il est arraché de son ancrage et part à la dérive.

LES NAUFRAGEURS

Le groupe qui se dirige vers la plage sont des naufrageurs. Habitants de l'île, ils vouent un culte secret à une divinité marine appelée *Dagon*. Ils ont besoin de victimes à sacrifier à leur dieu. Leur grand prêtre a provoqué une tempête surnaturelle pour jeter le bateau sur la côte. La lumière du phare a fait le reste. Leur plan: capturer les survivants du naufrage et les amener au village, dans l'église profanée qui sert de chapelle au culte.

Les naufrageurs sont une vingtaine. Ils sont vêtus de larges imperméables jaunes; certains portent de chapeaux de pêcheurs ou ont rabattu une capuche masquant partiellement leurs visages. La plupart portent d'épais pullovers aux manches qui semblent trop larges ou des salopettes de pêche, tous portent des bottes en caoutchouc ou des bottines de travail.

Les vêtements sont tâchés par endroits et semblent usés, élimés, déchirés.

Ils s'avancent vers les PJ en brandissant des lampes-tempêtes (les fameux points lumineux). Certains brandissent des gaffes dont ils se servent aussi comme appui pour avancer. Plus inquiétant, d'autres brandissent des hachoirs ou des couteaux dont on se sert pour vider le poisson.

Malgré la pluie, le fracas des vagues et le grondement de l'orage, les PJ perçoivent les cris, ou plutôt les éructations de ces êtres étranges.

Ils avancent en marchant d'une allure chaloupée, comme si leurs jambes étaient arquées et ne leur permettaient pas de progresser sur la terre ferme correctement. Ils évoquent un groupe de lépreux ou de mendiants s'avancant groupés, s'appuyant les uns sur les autres.

A la lueur vacillante des lampes-tempêtes, les PJ peuvent maintenant détailler les traits des habitants de l'île: leurs visages sont blafards, une pâleur étrange et non-humaine. Leurs yeux globuleux fixent les PJ sans ciller. Certaines restent bouche bée comme s'ils aspiraient l'air avec difficulté. D'autres font mine d'articuler quelques phrases presque incompréhensibles:

“Vous... devez... nous suivre... sans résistance... sinon...”

“Vous... venir avec nous au village...”

“Profanateurs”

“Impies”

“Ça réclame... un sacrifice...”

Voir l’aspect menaçant et étrange des naufrageurs poussera les PJ au désarroi et à la peur. Un test réussi de **CONTRÔLE** leur permet de garder leur sang-froid malgré la situation. En cas d’échec, le PJ perd 1D4 points de **CONTRÔLE**.

Naufrageurs

FORCE : 8

AGILITÉ : 12

CONTRÔLE : 10

PV : 3

Armes: gaffe D4, couteau/hachoir D6

Le comité d’accueil est pour le moins étrange et menaçant.

Aux joueur.euse.s de décider de l’attitude à adopter.

Si un des PJ menace les naufrageurs avec une arme, ces derniers se montreront très agressifs et tenteront de s’emparer de lui, ne laissant pas le choix au PJ que de faire feu, ce qui, loin de calmer les naufrageurs, ne fera qu’empirer les choses. Si quelques coups de feu peuvent donner un répit aux PJ, celui-ci sera de courte durée. Les naufrageurs prendront la fuite mais ça sera pour revenir plus tard et leur tendre une embuscade après avoir appelé du renfort.

Les naufrageurs veulent les prendre vivants pour les sacrifier. Ils useront donc de toutes les tactiques possibles pour neutraliser les PJ sans les tuer.

En cas de capture, les PJ seront entravés (les mains attachées dans le dos) et emmenés sans ménagement en bas de la falaise, puis devront escalader le sentier-escalier menant au sommet. De là, ils seront emmenés vers le nord-est et le village abandonné en suivant un chemin longeant la côte est de l’île.

LA FALAISE

La plage est bordée par une haute falaise qui forme comme un mur mais en s’approchant, on constate vite qu’il y a des passages, des sentiers et des escaliers naturels qui permettent d’escalader la paroi et d’atteindre le sommet.

Les naufrageurs ont emprunté un de ces passages pour descendre sur la plage.

Il est clair qu’ils connaissent les passages les plus aisés et les PJ auront un peu plus de difficultés pour trouver un passage praticable.

Plusieurs tests de **FORCE** et d’**AGILITÉ** seront requis pour atteindre le sommet de la falaise. En cas d’échec, le PJ glisse et à 1 chance sur 2 de se blesser (1D3).

Un échec critique équivaut à une chute avec des conséquences graves possibles: 1D6 dommages et une perte de 1 point en **FORCE** ou en **AGILITÉ**.

Les PJ peuvent s'entraider ou utiliser cordes et équipement s'ils en disposent, permettant de faire des tests avec avantage.

Le plan le plus sûr serait de laisser le PJ le plus doué faire l'escalade puis assurer ses camarades d'en haut avec une corde... mais laissez les joueur.euse.s proposer leur plan et le mettre en action.

Si les PJ examinent un peu plus la falaise, ils découvriront des cavités, des grottes creusées par la marée; ils ont 2 chances sur 6 de trouver une des chapelles dédiées à *Dagon*, et au fond de celle-ci un tunnel et un escalier menant au sommet de la falaise.

La grotte dédiée à Dagon a été aménagée comme une espèce de chapelle.

Il y a un autel rudimentaire taillé dans la roche et un piédestal sur lequel repose une singulière petite statue d'une trentaine de centimètres de haut. Le travail de sculpture est très primitif mais on devine un corps humanoïde assis, les jambes ramenées près du corps, des membres supérieurs se terminant par de larges mains semblables à des nageoires et une face semblable à celle d'un poisson.

Les parois de la grotte portent des gravures: des symboles incompréhensibles mais qui ressemblent à des runes scandinaves.

La vision de cette hideuse statuette fera perdre 1D3 point de CONTRÔLE en cas de test raté.

Au fond de la caverne qui est déserte, un tunnel s'enfonce sur une dizaine de mètres puis un boyau grossièrement taillé pour former un escalier s'étire vers le haut pour aboutir à la surface, à une centaine de mètres du bord de la falaise.

L'endroit où aboutit l'escalier est presque invisible, couvert par des broussailles, ressemblant à un simple trou dans le sol.

LES PIERRES GRAVÉES

A l'ouest du site du naufrage, en suivant la plage, il y a un alignement de pierres levées le long de la grève. Lorsque la marée monte, elle recouvre presque entièrement les pierres dont la surface est gravée de symboles étranges qui ressemblent à des runes scandinaves.

Certaines pierres portent des liens: de vieilles cordes mangées par le sel.

Cette découverte ne laisse que peu de doutes sur l'usage de ses pierres: il s'agit d'un lieu de sacrifice. Sur un test de CONTRÔLE raté, les PJ perdent 1D3 points.

C'est en effet un des lieux de culte primitif de *Dagon* mais qui n'est plus guère utilisé par les adeptes, au même titre que la chapelle dans la caverne.

Les sacrifices se font maintenant dans la nouvelle chapelle qui se trouve dans l'église profanée du village, ou dans le temple de *Dagon*, sur la petite île à l'est.

L'AUTRE ÉPAVE

Il y a un autre bateau échoué sur la plage au nord-ouest. C'est un petit yacht qui est venu littéralement se déchirer sur les rochers en bas de la falaise.

Il y a un corps sans vie à bord, celui d'un homme adulte d'une quarantaine d'années. Ses papiers indiquent qu'il s'appelle Didier Durand, de nationalité française. Dans son portefeuille, outre quelques dollars et son passeport, une photo le montrant avec une femme, un adolescent et une fillette plus jeune. Sans doute sa famille. A bord, il y a des sacs et des affaires pour plusieurs personnes, ce qui confirme l'hypothèse de la famille, sans doute en vacances.

L'homme porte plusieurs blessures au torse, vraisemblablement faite à l'arme blanche: couteau, objet pointu assez grossier (une gaffe?)

Le corps a été abandonné dans la cabine du bateau.

La radio a été cassée.

Les papiers de bord sont à leur place: le yacht vient de Portsmouth, une location. En fouillant dans le yacht, les PJ peuvent trouver: un kit de premiers soins, une mallette contenant deux fusées et un pistolet de détresse, un sac avec des rations et deux gourdes d'eau potable, des couvertures de survie, quatre gilets de sauvetage. Pas d'arme.

Découvrir le cadavre de Didier Durand, sa famille disparue et le contexte général de la tragédie, tout ça peut causer un choc; sur un test raté de CONTRÔLE, le PJ perd 1D2 points de CONTRÔLE.

LE PHARE

Le phare se dresse sur la pointe de l'île, à environ un kilomètre des côtes. Lorsqu'il est allumé, il est visible de très loin, même par gros temps.

La lampe du phare culmine à une cinquantaine de mètres.

C'est une haute construction cylindrique; un escalier en colimaçon mène à la lampe; au pied une petite maison accolée qui abritait le gardien, aujourd'hui un groupe de 4 cultistes, habitants du village devenu adeptes dégénérés de *Dagon*.

Cultistes

FORCE : 9

AGILITÉ : 10

CONTRÔLE : 7

PV : 3

Armes: couteau/hachoir D6, un fusil de chasse et 5 cartouches D8

Les cultistes ne sont pas spécialement sur leur garde.

Leur rôle est de garder le phare et de l'allumer de temps en temps.

Le phare abrite un ancien téléphone qui fonctionne encore mais c'est une ligne en vase clos, limitée à l'île et qui relie le phare à la mairie du village. C'est par ce canal que le Grand Prêtre ordonne l'allumage ou l'extinction du phare.

Si les PJ tentent un appel, on leur répondra...

LE VILLAGE

Le village se situe dans une petite crique. C'est un village de pêcheurs qui devait abriter 200 âmes à l'époque où il était encore habité par des humains sains d'esprit. Il y a une soixantaine de maisons groupées autour de rues étroites. La plupart sont en ruines, inoccupées depuis des années (et pour cause: une partie de la population a terminé sa transformation et vit maintenant dans les grottes marines sur un îlot à l'ouest de l'île principale, en face du temple de *Dagon*).

Il reste encore environ 80 habitants qui se sont répartis dans les maisons encore en état. Ils y vivent dans une crasse et un dénuement indescriptible. La plupart sont craintifs et n'ouvriront pas leurs portes, fermeront les volets à l'approche des étrangers. Les autres sont des cultistes, serviteurs du Grand Prêtre. Ceux-là patrouillent dans les rues du village, à la recherche de la fillette (Marie, voir *Les prisonniers*) qui se cache quelque part dans une des maisons abandonnées.

Les PJ ont 1 chance sur 3 de trouver la fillette avant les cultistes.

Dans le village, il y a aussi la mairie qui sert de QG aux cultistes et qui abrite le téléphone permettant de communiquer avec le phare.

Mais le centre du village se situe dans l'église, jadis lieu de culte, aujourd'hui profanée et devenue la chapelle de *Dagon*. C'est là que réside *Salvatore*, le Grand Prêtre de *Dagon* et 6 de ses disciples les plus fervents (en fait, les serviteurs ayant presque terminé leur transformation).

LES MAISONS ABANDONNÉES

La plupart des maisons du village sont vides, les portes béantes, les fenêtres aveugles. Des toits se sont effondrés tandis que l'eau de pluie s'infiltrait partout. La moisissure ronge les murs. Il règne une atmosphère humide et malsaine. Les rues sont jonchées de débris et de détritiques en tous genres.

Si les PJ prennent la peine de fouiller les maisons à l'abandon, ils découvriront les effets personnels laissés par les habitants, des photos d'une époque plus heureuse, des journaux datant parfois de 10 ou 15 ans et dont les pages tombent en lambeaux froissés.

Les quelques maisons encore occupées gardent portes et volets clos. Les habitants se méfient et préfèrent éviter le contact avec des étrangers. Certains prennent la fuite devant les PJ.

Les PJ ont 1 chance sur 2 de croiser une patrouille de cultistes, d'autant qu'ils sont à la recherche de la fillette (Marie, voir *Les prisonniers*).

Si les PJ se mettent à l'affût et tendent l'oreille, ils les entendront parler de la famille qu'ils ont capturée il y a une semaine et de la fillette qui s'est échappée.

Certains évoquent aussi la tempête de la nuit dernière et le fait qu'un autre bateau s'est échoué sur la pointe sud de l'île: "encore de la chair à offrir..."

L'ÉGLISE

L'église du village, jadis lieu de culte, a été profanée et transformée en chapelle dédiée à *Dagon*. Une petite idole de pierre grossièrement sculptée représentant un être humanoïde à tête de poisson trône dans l'ancien chœur de l'église.

Les murs et le sol sont couverts de symboles singuliers semblables à des runes scandinaves. L'endroit est sommairement éclairé par des torches et plusieurs cultistes sont agenouillés au pied de l'autel et semblent prier.

Ce sont les 6 disciples favoris du Grand Prêtre, ceux et celles que la bénédiction de *Dagon* a touchés. Ils ont presque terminé leur transformation et seront bénis par *Dagon* lors du prochain rituel qui doit avoir lieu lors la prochaine nuit.

Le Grand Prêtre **Salvatore** s'est retiré dans sa chambre, en fait l'ancien presbytère attenant à l'église.

Si les naufrageurs et les cultistes ont déjà un aspect repoussant, les élus de *Dagon* ne sont plus humains. Leurs visages à la peau flasque et blanchâtre n'évoquent plus rien d'humain. Leurs yeux globuleux, sans paupières, sont tout bonnement effrayants et leurs bouches n'expriment plus que des borborygmes qui n'ont plus rien d'humain. A la base de leur cou, on devine des ouïes qui se contractent dans un mouvement ignoble. Ils tendent leurs mains-nageoires vers les PJ dans un pantomime d'étreinte répugnante.

Leur démarche claudiquante laisse deviner que leurs jambes atrophiées ont elles aussi subi une étrange mutation, plus adaptées à arpenter les plaines des profondeurs marines qu'à la terre ferme.

Etre témoin d'un tel spectacle risque d'avoir de graves conséquences sur la psyché des malheureux PJ. Sur un test réussi de **CONTRÔLE**, les PJ ne perdent que 1D3 points de **CONTRÔLE**, contre 1D6 en cas d'échec.

Alerté par le bruit, le Grand Prêtre **Salvatore** risque de surgir à tout moment.

LES PRISONNIERS

Dans une des maisons attenantes à l'église, des prisonniers: une femme et un ado. La femme se prénomme Gisèle Durand, 42 ans. Elle est française. Elle passait des vacances avec son mari Didier (il est mort tué par les naufrageurs) et leurs enfants, Paul et Marie. L'ado (17 ans) s'appelle Paul. La benjamine n'est pas là. La fillette a réussi à s'enfuir et se cache quelque part dans le village.

Les cultistes la cherchent activement.

Les prisonniers sont enfermés dans une pièce de la maison, volets fermés. Les cultistes les ont nourris et maintenus en vie pour le rituel prévu le lendemain soir sur les pierres gravées.

Il y a deux gardes devant la maison. L'un des deux somnole.

Sur un test d'**AGILITÉ**, il est possible de s'approcher et de les surprendre.

LES CULTISTES

Sur les 80 habitants restants au village abandonné, plus de la moitié sont ouvertement convertis au culte de Dagon; les autres se cachent dans leurs maisons et suivent servilement les consignes du Grand Prêtre de peur d'être les prochaines victimes du dieu. De toute façon, l'influence malfaisante de *Dagon* a déjà commencé à affecter tout le monde sur l'île, transformant petit à petit les humains en autre chose.

Les cultistes sont dangereux surtout en groupe. Leur état de mutation peut être très variable. Certains ont déjà des yeux globuleux, sans paupière tandis que d'autres arborent des branchies sur les côtés de la tête. Beaucoup ont la peau très pâle, voire diaphane, couverte par endroits de sortes d'écailles.

Les mains sont souvent palmées quand elles ne sont pas encore devenues des parodies de nageoires.

Les jambes s'atrophient, ce qui donne aux cultistes une démarche chaloupée, et les empêche généralement de courir.

Ils s'expriment en anglais mais avec un accent étrange et des croassements ponctuent leur phrasé.

Les cultistes obéissent aveuglément au Grand Prêtre **Salvatore**.

Cultistes

FORCE : 10

AGILITÉ : 8

CONTRÔLE : 7

PV : 4

Armes: bâton D4, couteau/hachoir D6

LE PORT DE PÊCHE

Le port de pêche était jadis la zone d'activité de l'île.

Peu avant la découverte des premières pierres de *Dagon*, le poisson s'était fait rare, et cela pendant plusieurs mois, poussant certains pêcheurs à la faillite.

Puis on découvrit les pierres de *Dagon* et **Salvatore**, un bon à rien du coin, se proclama Grand Prêtre. Étrangement ses prières firent revenir le poisson mais cette manne providentielle ne dura qu'un temps. Et le port de pêche fut abandonné, comme le village.

Aujourd'hui, les hangars et les fumoirs sont vides. Les pontons ne sont plus entretenus et sont envahis par les algues et les mollusques marins. De la flottille de bateaux, il ne reste que quelques petits chalutiers qui servent uniquement à se rendre sur l'île voisine où se dresse le Temple de *Dagon* bâti par le Grand Prêtre et ses adeptes.

Dans une des maisons abandonnées proches du port vit le vieux **Zacharie**, un des rares à être resté et qui se souvient comment était l'île avant.

La malédiction de *Dagon* ne l'a pas encore affecté et les mutations semblent l'épargner pour l'instant. Si les PJ le rencontrent, il est possible qu'il les aide et leur raconte l'histoire tragique de l'île.

En fouillant les hangars et les ateliers laissés à l'abandon, les PJ peuvent trouver:

- un lance-harpon et 4 petits harpons (dégâts D6)
- une gaffe dont l'extrémité n'est pas trop rouillée (dégâts D6)
- un caisse contenant des explosifs (on dirait que certains pêcheurs pratiquaient une pêche très singulière) (dégâts 4D6)
- un fusil de chasse et une dizaine de cartouches (dégâts D8)
- des fusées de détresse (4)
- un poste de radio qui fonctionne encore (1 chance sur 6 de capter une fréquence et de pouvoir appeler des secours)
- une lampe-tempête

LE TEMPLE DE DAGON

Sur l'îlot au large du village, se dresse le temple de *Dagon*: un phare en ruines que les cultistes ont reconstruit pierre par pierre, sculptant l'image de leur dieu, y gravant des symboles impies.

Au centre du temple, un autel consacré à *Dagon* et sur lequel des victimes sont régulièrement sacrifiées: étrangers échoués sur l'île mais aussi habitants dont la foi en *Dagon* a été jugée insuffisante par le Grand Prêtre Salvatore.

L'endroit est lugubre et désert la journée mais très actif la nuit.

Des êtres venus des profondeurs, les troglodytes qui se terrent la journée dans les cavernes marines, anciens habitants de l'île devenus monstres-poissons, sortent des flots, escaladent les rochers couverts d'algues et s'avancent vers l'autel de leur dieu.

A chaque nouvelle lune, **Salvatore** et ses adeptes se rendent au temple (oui, il reste quelques bateaux) pour y pratiquer leur rituel ignoble et faire offrande à *Dagon*. Outre les profonds, le dieu se manifeste parfois.

LE GRAND PRÊTRE

Salvatore est le redoutable Grand Prêtre de *Dagon*. Jadis bon à rien subsistant en faisant de petits boulots au port de pêche, il a saisi l'occasion de se mettre en valeur et d'acquérir pouvoir et respect lorsque les premières pierres gravées des runes de *Dagon* ont été ramenées dans les filets des pêcheurs.

Visité dans ses rêves par le dieu marin, il est le seul à avoir interprété les runes sacrées et ses paroles ont très vite subjugué les fidèles, qui se sont détournés de la religion catholique pour épouser les nouvelles croyances en *Dagon*.

L'emprise de **Salvatore** grandissait à mesure que le poisson qui se faisait rare depuis plusieurs mois – au point de pousser à la faillite plusieurs familles – revenait miraculeusement dans les filets des pêcheurs, et dans des quantités surprenantes, presque anormales.

Une fois son pouvoir établi et ayant un nombre suffisant d'adeptes, Salvatore a installé durablement son règne de terreur, ordonnant des sacrifices à *Dagon*.

Les mutations ont commencé à ce moment-là.

La corruption n'était plus uniquement dans les esprits mais aussi dans les chairs. Plus de retour en arrière possible pour les habitants de l'île qui s'enfoncèrent dans un cycle de mort et de sacrifices sans fin.

Le Grand Prêtre Salvatore

FORCE : 10

AGILITÉ : 10

CONTRÔLE : 15

PV : 3

Arme: dague sacrificielle D6

LES TROGLODYTES

Ce sont d'anciens habitants du village qui ont achevé leur transformation en monstres-poissons. Ils sont devenus d'ignobles parodies d'humains. Leur faciès est celui d'un poisson: yeux globuleux, bouche ouverte, peau blanchâtre en partie couverte d'écailles, branchies sur le côté du cou, membres supérieurs devenus de larges nageoires, membres inférieurs atrophiés. Ils poussent d'ignobles croassements en tendant leurs bras déformés vers la lune, hurlant leurs prières impies à des divinités lointaines venues du fond des âges.

Voir les Profonds fera perdre 1D4 points de CONTRÔLE aux PJ en cas de test raté.

Mutants (Profonds)

FORCE : 12

AGILITÉ : 10

CONTRÔLE : 9

PV : 5

Armes: bâton D4, couteau/hachoir D6

DAGON, LE DIEU DES PROFONDEURS

Une large et haute silhouette vaguement humanoïde émergeant des flots, une large tête à la bouche béante et aux yeux énormes et globuleux qui ne cillent pas, des ouïes suintantes, une peau couverte d'écailles, des bras longs et puissants se terminant par des nageoires dont on devine encore des vestiges de doigts, un corps massif couvert d'écailles, des algues en guise de pagne, deux jambes musclés terminés par des pattes griffues, une queue de poisson à la façon du triton antique; l'être venu des profondeurs, la divinité antédiluvienne s'arrache des flots et s'avance d'une démarche lourde sur la terre d'où elle fut jadis bannie. Tel est Dagon.

Voir Dagon fait perdre 1D10 points de CONTRÔLE en cas de test raté, 1D6 en cas de test réussi. C'est véritablement une vision de cauchemar qui ne peut que ébranler la santé mentale des PJ. Même parmi les cultistes, certains se tordent dans les affres de la folie. Le Grand Prêtre lui-même semble affecté, la bave aux lèvres, le regard perdu dans le vague...

EPILOGUE

Peut-il vraiment y avoir un happy-end pour ce scénario ?

Peut-être oui mais pas sans sacrifice.

Le but premier des personnages sera de comprendre où ils sont tombés, et après cette terrible découverte, survivre assez longtemps pour trouver un moyen de s'échapper de l'île.

Après la révélation des hommes mutants et du culte de *Dagon*, peut-être les personnages voudront-ils mettre un terme à cette folie: mettre hors d'état de nuire **Salvatore** et ses adeptes, détruire le temple, éradiquer les profonds, peut-être aussi sauver les habitants qui ne sont pas encore tombés sous la coupe du dieu des profondeurs.

Ils chercheront peut-être aussi à sauver Marie, la fillette, et ce qu'il reste de sa famille, surtout après la découverte du corps dans l'épave du yacht.

Une des possibilités pour quitter l'île sera de s'emparer d'un des bateaux ancrés aux pontons du village abandonné. Trouver la radio au port de pêche peut aussi aider à contacter des secours (1 chance sur 6).

On est sur du survival-horreur; n'hésitez pas à mettre la pression aux joueur.euse.s et à malmenier leurs personnages. Ils ne sont pas en mousse et malgré un nombre assez réduit de POINTS DE VIE, il est encore possible d'affecter leur FORCE, leur AGILITÉ et leur CONTRÔLE.

Même s'il est possible de mourir d'un coup si les dés ne sont pas favorables, il est bien plus amusant de pousser les personnages dans leurs derniers retranchements et de voir comment les joueurs vont s'en sortir.

Les PJ n'échapperont pas toujours à leurs poursuivants et s'ils sont capturés, cela peut apporter une touche dramatique tout en leur faisant découvrir certains éléments de l'intrigue. Il ne faut donc pas hésiter à les mettre dans cette situation dramatique mais possible.

Et si les PJ meurent, c'est que les étoiles n'étaient pas alignées.

La mort des PJ est une fin possible en soi.

Ne vous attachez pas trop.

Loué soit Dagon !



3 km

NIGHTMARE ISLAND