

La cité INTERDITE

Innsmouth

Innsmouth 21h00

C'est l'heure à laquelle les adorateurs se retrouvent pour prier Dagon. Ils sont habillés de grandes toges noires avec le symbole de l'étoile dessinée dans le dos. Le grand prêtre porte une toge rouge sang et profère des mots imprononçables qui à eux seuls causent la perte de raison à toute personne non concernée par le culte. Les investigateurs qui les entendent sont pris de folie, ce qui n'échappe pas aux sectaires qui essaieront de les capturer pour les offrir en offrande à leur dieu endormi. Nuit d'enfer : si les investigateurs se décident à prendre une chambre à Innsmouth, ils iront au devant de grands dangers. L'hôtel est plutôt miteux et le tenancier n'inspire guère confiance. Leur chambre, située au second étage, est toute simple et les murs jaunis par l'humidité ambiante. La porte ne ferme pas à clef. Il y a deux petites fenêtres avec vue sur la rue principale. À la nuit tombée l'éclairage communal ne fonctionne pas. Toutes les chambres sont reliées les unes aux autres par une porte mitoyenne. Dans le courant de la nuit l'un des investigateurs sera réveillé par des murmures semblant provenir des escaliers. Des bruits de pas qui n'ont rien d'humains, des voix ténébreuses et lugubres. Celles-ci se rapprochent et les PJs réveillés comprennent très vite que les êtres sont venues les chercher. À vous d'improviser la fuite de l'hôtel : les lits peuvent se pousser contre la porte, ralentissant de quelques minutes les ennemis, et nos héros pourront fuir par la fenêtre...

En résumé : il faut que les PJs récupèrent l'artefact pour Lovecraft avant que vous ne leur fassiez comprendre qu'ils ne sont plus les bienvenus et qu'un séjour prolongé en ces lieux leur coûterait la vie.

La fuite d'Innsmouth

Peu importe le chemin que nos aventuriers emprunteront car ceux-ci rencontreront un certain Kingson Mikaël. C'est certainement la seule rencontre « normale » de leur séjour. Il est certes porté sur la bouteille, affectionnant tout particulièrement le whisky. Kingson les conduira dans un lieu sur, avant de leur raconter ce qui se passe ici. Ces propos sont terrifiants. Il parlera d'une île qui apparaît certains soirs quand les astres le permettent, une cité engloutie sous les eaux. Kingson fera état aussi des humains s'accouplant avec des hommes poissons venus du fond de la mer, des chants funèbres pour un dieu endormi, de la famille March et Waite qui furent les premiers à prier cette horreur en échange de richesse et de vie éternelle... Ces propos sont très décousus car Kingson est sous l'effet de l'alcool. Pourtant les Investigateurs verront qu'ils ont à faire à un homme de raison qui en a vu plus qu'aucun esprit ne pourrait supporter. Puis il leur indiquera la route pour retourner sur Arkham, l'ancienne ligne de chemin de fer.

Inutile de préciser que lors de cette investigation la santé mentale des personnages sera soumise à de terribles épreuves (perte de SAN).

Mais le pire ne fait que commencer. N'oubliez pas une chose essentielle avec la perte de santé mentale : plus vos personnages seront concernés par le mythe moins la perte de point sera grande. Ceci n'exclut en aucun cas la paranoïa permanente dont ils feront preuve ; le moindre bruit suspect peut suffire à les plonger dans les sombres abysses d'une folie permanente et irréversible.

