

# Le Marchand de Sable

par Thomas Laversin

## Introduction

---

### 1920 – Automne – Boston (Massachusetts)

Le 15 septembre.

Les journaux relatent une terrible vague d'enlèvements depuis deux mois déjà. Une vingtaine d'enfants de 6 à 10 ans a disparu sans laisser de traces, ni de pistes que la police puisse exploiter.

Le scénario débute lorsque les investigateurs sont contactés par Claire Johnson, une dame de la haute. Pour une raison ou pour une autre, elle s'adressera à eux car sa fille Amanda a disparu. Les investigateurs peuvent tenir une agence de détective, avoir une réputation héritée d'autres scénarii, être des amis proches, ou encore l'un d'eux être le père illégitime de sa fille. Elle est pleine de la dignité due à son rang social, sûrement plus élevé que celui des investigateurs. Elle s'adresse à eux car elle sait que la police a fait chou blanc jusqu'à maintenant, et que, si son mari, un juge de grande notoriété, voue une confiance aveugle en la justice, ce n'est pas son cas.

### Notes pour le Gardien

Le responsable des enlèvements d'enfant est l'esprit d'un disciple de Nyarlathotep, nommé Wilburth Wallace, revenu du siècle dernier. Celui-ci s'introduit dans les rêves de ses victimes et utilise leurs peurs cachées pour les mettre sous son contrôle et les enfermer dans un monde de cauchemar à la gloire de Nyarlathotep, le Dieu Sans Visage. Wilburth enlève ces enfants pour tenter ramener son fils à la vie (il est mort du choléra dans les années 1830), comme son dieu lui a promis. En fait, le dieu maléfique se moque bien de son serviteur et se sert des âmes pures des enfants comme d'une sorte de garde-manger pour ses créatures féales. Les investigateurs vont donc devoir enquêter sur les disparitions dans un premier temps, trouver le monastère où se trouve la porte menant à la contrée des cauchemars et détruire ce sorcier séculaire monomaniac.

## Le Monstre sous le Lit

---

### L'enquête sur les disparitions

Les investigateurs vont probablement commencer leur enquête en fouillant la chambre d'Amanda Johnson, et chercheront à fouiller les chambres des autres victimes. Obtenir leur adresse ne sera pas difficile car les enlèvements font la Une de tous les journaux. Par contre leur enquête sera rendue plus ardue à cause du climat de psychose qui règne dans la ville, tout le monde craint pour ces enfants, et toute personne avec un comportement bizarre est immédiatement signalée à la police par les habitants terrifiés.

Dans tous les cas de disparition, le schéma est identique : l'enfant est cloîtré dans sa chambre, et est enlevé lors d'un cauchemar, ne laissant aucune trace car disparaissant purement et simplement. Les seules traces pouvant rester sont les manifestations du cauchemar se transposant dans la réalité. Les cauchemars sont directement inspirés des phobies des enfants, ne leur laissant aucune chance de s'échapper. Dans quasiment chacun des cas, les fenêtres étaient fermées de l'intérieur, et les habitants de la maison jurent n'avoir rien vu ni rien entendu. Le seul schéma préétabli du kidnappeur est qu'il s'attaque à des enfants uniques (comme le fils unique qu'il a perdu), tous les autres critères étant le fruit du hasard (origine sociale, emplacement géographique, date...). Le Gardien est invité à créer d'autres situations de disparition si les investigateurs continuent dans cette direction.

Wilburth a laissé une empreinte dans les lieux où il est intervenu, pas physique bien entendu, mais une sorte d'aura de corruption, que des personnes ayant déjà été en contact avec le Mythe de Cthulhu peuvent ressentir en réussissant un jet dans cette compétence. Ressentir cette impression diffuse peut perturber des esprits faibles : jet en Santé Mentale (0/1) et occasionner des cauchemars assez traumatisants.

- **Disparition de Amanda Johnson**

Famille : Père juge très réputé, Mère femme du monde, fille Amanda (9 ans).

Maison : une grande maison assez moderne avec un jardin anglais bien entretenu.

Circonstances : le 14 septembre.

La femme de chambre dira avoir entendu un cri venant de la chambre d'enfant, et s'y étant précipitée, l'a trouvée vide. La fenêtre était fermée de l'intérieur. La seule chose étrange, en réussissant un jet d'idée, c'est que les draps semblent avoir été tirés sous le lit, comme si quelqu'un était caché sous ce lit. Amanda était en effet terrifiée par l'idée qu'il pouvait y avoir un monstre sous son lit, et c'est sous cette forme que le sorcier l'a emmenée dans son monde : en l'aspirant sous le lit.

- **Disparition de Philip T. Merrill**

Famille : Père ébéniste, Mère au foyer, Fils Philip (10 ans).

Maison : une boutique située au rez-de-chaussée et la maison à l'étage, un petit jardin entouré de haies pullulantes de grosses araignées.

Circonstances : le 05 septembre.

Bien entendu, le petit Philip était arachnophobe et Wilburth a pris la forme d'une grosse araignée et l'a piégé dans une toile pour l'emmenager dans son monde. Dans le petit débarras exigu qui tient lieu de chambre à l'enfant, en réussissant un jet en Trouver Objet Caché, les investigateurs peuvent trouver un morceau de tissu blanc, diaphane et collant, qui se révèle être un morceau de toile d'araignée. Un jet en Histoire Naturelle réussi révèle qu'il n'y a pas d'espèce locale d'araignée pouvant sécréter une toile de cette taille et de ce type.

- **Disparition de Anna Jackson**

Famille : Père docker, Mère femme de ménage chez une grande famille, Fille Anna (7 ans).

Maison : Petit appartement crasseux dans le quartier du port.

Circonstances : le 01 septembre.

Les parents sont totalement effondrés, le père s'est mis à boire toute la journée et la mère est en larmes en permanence. Les investigateurs vont trouver dans sa chambre un pantin tombé à terre, les fils qui le retenaient au plafond arrachés. Anna a toujours eu peur du regard fixe de cette marionnette, et Wallace a pris son apparence pour la capturer.

- **Disparition de Jack Lockhard**

Famille : Père petit employé de banque, Mère cuisinière, Fils Jack (8 ans).

Maison : Petite maison simple et fleurie.

Circonstances : le 23 août.

Ici, les parents sont prêts à tout pour conserver une lueur d'espoir, et ils accueilleront les investigateurs comme leur dernière chance. Dans la chambre du petit garçon, on peut remarquer en réussissant un jet de Suivre une Piste qu'il y a des griffures sur le parquet, griffures qui auraient pu être laissées par un chien. Jack était terrifié par les féroces chiens de garde de son père.

- **Disparition de Phyllis O'Grady**

Famille : Père proche adjoint du maire, Mère morte, Fille Phyllis (6 ans).

Maison : Une belle et grande demeure de style victorien.

Circonstances : le 18 septembre.

Cet enlèvement aura lieu après le début de l'enquête. Les investigateurs seront sûrement prévenus par leurs relations, ou l'apprendront dans le journal le lendemain. Si les investigateurs s'y précipitent tout de suite, ils pourront arriver en même tant que la police. Il leur faudra réussir un jet de Crédit ou de Baratin pour pouvoir entrer dans la maison. En arrivant dans le couloir menant à la chambre de l'enfant, la moquette est totalement imbibée d'eau. Le propriétaire expliquera que les toilettes ont débordé. Mais, chose curieuse, en réussissant un jet d'idée, ils pourront remarquer que l'inondation forme une traînée d'eau qui se dirige vers la chambre de Phyllis. En effet, elle était effrayée par les bruits venant des toilettes durant la nuit.

### **L'enquête au Commissariat de Boston**

Les investigateurs tenteront probablement d'obtenir des informations auprès de la police, afin de voir les pistes de l'enquête officielle en cours. Ce ne sera pas une tâche aisée. L'inspecteur chargé de l'enquête s'appelle Roger Smith, un incapable imbus de son pouvoir. Il n'aime pas du tout que les investigateurs marchent sur ses plates-bandes et sabotent son enquête en fourrant leur nez un peu partout. C'est une forte tête qui leur mettra des bâtons dans les roues, à moins que les investigateurs n'aient des appuis très haut placés.

En fait, l'inspecteur Smith est corrompu par la mafia de Boston, et croit que les enlèvements sont le fait des maisons de prostitution qui « recrutent ». Il se demande que faire et sait qu'il sera bientôt obligé d'intervenir si ces disparitions continuent. Il ne comprend pas pourquoi les mafieux s'attaquent à des gosses de notables de la ville, plutôt que de s'attaquer uniquement à des gosses défavorisés qui n'attireraient pas l'attention. Des investigateurs ayant des liens avec la mafia obtiendraient son appui.

Il faut signaler aussi que la mafia enquête aussi sur ces disparitions, qui risquent d'attirer le police municipale à s'intéresser au marché de la prostitution infantile à Boston, ce qui est très mauvais pour elle. Elle a donc envoyé de son côté des hommes de main tenter de régler le problème, pendant que l'inspecteur Smith étouffe l'affaire. Ainsi, il est possible que les parents des victimes aient déjà reçu la visite d'hommes en borsalino qui leur ont posé les mêmes questions. C'est probablement une fausse piste dans laquelle les investigateurs vont s'engouffrer, jusqu'à ce qu'une rencontre règle le malentendu, de façon amicale, souhaitons-le pour nos héros (les mitrailleuses Thompson font toujours très très mal).

### L'enquête au Boston Globe et le journaliste Steven Queen

Une autre piste habituellement riche en informations dans les scénarii de Cthulhu consiste à fouiller les archives du Boston Globe. Là par contre, les investigateurs perdront leur temps, car les événements concernant Wilburth Wallace sont trop anciens (le journal ayant ouvert ses portes en 1871). Par contre, les investigateurs pourront y rencontrer un acteur important de ce scénario : le jeune journaliste Steven Queen.

Ce débutant s'est intéressé aux premières disparitions, puis l'affaire prenant de l'ampleur, le rédacteur en chef, Peter Gilbert, lui a retiré le sujet pour le confier à un journaliste plus expérimenté. Cependant, Steven a continué son enquête de son côté, pour découvrir le coupable et décrocher le scoop qui pourrait lancer sa carrière. Son enquête a rapidement progressé, mais il a attiré l'attention du sorcier en fouinant sur les lieux des cauchemars.

S'il entend que les investigateurs enquêtent à ce sujet, il ira les voir pour tenter de leur soutirer des informations et leur donnera son adresse pour les inviter le soir même, histoire d'échanger des pistes. Il en profitera pour les orienter vers la bibliothèque, où il y a des choses qui pourraient les intéresser. Un jet en Psychologie réussi permet de déterminer qu'il est très anxieux, voire effrayé et qu'il manque largement de sommeil.

### La mort de Steven Queen

Au moment où les investigateurs se rendront chez le journaliste du Boston Globe, Wilburth aura déjà compris que le jeune homme stressé représente un réel danger pour ces plans. Depuis déjà 5 jours, il essaye de le tuer, mais il est bloqué par le fait qu'il ne peut agir que dans le sommeil de ses victimes. Steven avait en effet compris que c'est dans le sommeil que les enfants disparaissaient, il a résisté héroïquement à la torpeur, pendant 5 jours ! Malheureusement, Steven va céder. Au moment où les investigateurs s'approchent de son immeuble, ils pourront faire un jet d'Ecouter, ils entendront un bruit de verre brisé venant du haut de l'immeuble, et apercevront un homme tomber d'une fenêtre volant en éclats au cinquième étage. L'homme qui s'écrase mollement sur le sol n'est autre que Steven Queen, les cheveux totalement blancs et le visage déformé par la terreur (perte de santé mentale : 0/1D6). En fait, Steven s'est endormi et s'est fait agresser par un cauchemar particulièrement atroce, heureusement il s'est réveillé à temps. Mais, traumatisé, il a décidé d'en finir avec la vie, et s'est jeté en hurlant par la fenêtre.

Lorsque les investigateurs arriveront à l'appartement au cinquième étage, ils trouveront la porte fermée de l'intérieur. L'appartement du journaliste est un trois-pièces en désordre organisé ; il y a un coin cuisine sale et encombrée de plats livrés à domicile et de tasses de café ; une salle de bain minuscule avec une douche qui coule encore (Steven essayait de se réveiller). Des jets de Trouver Objet Caché réussis permettent de trouver plusieurs choses :

- une carte d'abonnement à la bibliothèque de Boston ;
- un morceau de papier sur lequel sont inscrits 2 numéros : BMB-451 (pour la biographie du moine), et IHSV-383 p128 (pour les Inflexions) ;
- les dossiers des différentes disparitions (aucune utilité) ;
- et la liste des notes plus ou moins déchiffrables qui suit.

*Je sais qu'il est là, tapi près de moi, je sens sa présence, dans les ombres de mon subconscient, il n'attend que le bon moment, bon dieu ! Que vais-je faire ?*

*Cette affaire de disparition est plus que bizarre. C'est le moment de me couvrir de gloire et d'obtenir de l'avancement, Gilbert va me manger dans la main ! Il faut absolument que je découvre ce qui motive ce criminel.*

*Bingo ! L'enfoiré est un imitateur déséquilibré. Incroyable intuition, je savais bien que cette carte de bibliothèque me servirait à quelque chose, mais de là à croire qu'elle me permettrait de résoudre cette enquête... Je vais devenir une star ! C'est sûrement un historien psychopathe très bien organisé et très intelligent.*

*Ne pas, ne pas, ne pasnepasnepasnepas----- merde il a failli m'avoir cette saloperie, je suis condamné ...*

Les voisins, un couple de personnes âgées, leur diront que Steven était un charmant garçon, très poli, mais que dernièrement il semblait avoir quelques problèmes : il avait mauvaise mine et faisait beaucoup de bruit durant la nuit. Tout ce qu'ils ont entendu, au moment de l'accident, c'est un cri, et un gros bruit de bris de verre. Maintenant que Steven est éliminé, Wilburth va s'attaquer aux investigateurs qui s'approchent trop près de la vérité. Gare au prochain qui tombera dans les bras de Morphée...

### L'enquête à la Bibliothèque de Boston

Quand les investigateurs passeront à la bibliothèque, ils pourront obtenir de précieuses informations en cherchant des livres sur les disparitions d'enfants dans la région. Trouver chacun des bouquins suivants nécessite de réussir un jet de Bibliothèque et de passer une demi-journée de recherche, sauf le dernier livre qui ne peut pas être trouvé sur simple recherche. Les numéros trouvés dans la chambre de Steven permettent de trouver immédiatement les livres concernés.

- **La Biographie du Moine Bernard – 1831 – 203 pages – Langue : Vieil Anglais (Lire et Ecrire Anglais -10%).**

Ce vieil ouvrage à la reliure très abîmée raconte l'histoire un peu romancée d'un moine franciscain septuagénaire, détective à ses heures perdues (un peu comme dans *le Nom de la Rose*), qui s'est trouvé confronté à une inexplicable série de disparition d'enfants dans la région de Boston, qui accueillait un monastère franciscain. Après une longue enquête auprès des habitants de Boston, il a réussi à démasquer un notable de la région, Wilburth Wallace, un juge influent qui avait vendu son âme au diable, après que son fils soit mort du choléra. Il est écrit qu'il pratiquait des sacrifices à Satan. Avant son exécution, il fut exorcisé dans la petite bourgade de Witchborough et le mal fut extirpé de ses tripes au moyen d'une pince chauffée à blanc. L'histoire se termine sur une note de superstition et : le mal est resté consigné dans un ouvrage scellé qui doit être oublié, à jamais.

- **La Légende de la Cour de l'Enfant Mort – 1829 – 110 pages – Langue : Vieil Anglais (Lire et Ecrire Anglais -10%).**

Ce livre de contes et légendes du folklore du Massachusetts, abondamment illustré, compile une vingtaine de petits contes enfantins, totalement oubliés à présent. Une des histoires attire l'attention de l'investigateur :

« Un petit enfant était malheureux chez ses parents, car ceux-ci lui interdisaient de s'amuser et d'avoir des jouets. Ce n'est pas qu'ils n'avaient pas assez d'argent pour lui en acheter, car ils étaient très riches, mais ils voulaient que leur fils devienne un grand homme, qu'il fasse comme son père et commence à travailler très tôt, au lieu de perdre son temps à s'amuser. Mais l'enfant s'ennuyait tellement qu'il devint malade et en mourut. Pour se faire pardonner, ces parents couvrirent sa tombe de tellement de jouets qu'il n'en restait plus un seul dans la région. Alors les autres enfants de la région, jaloux, ont décidé de se laisser mourir pour avoir eux aussi autant de jouets. »

- **Les Inflexions de l'Homme Sans Visage – Date de parution inconnue – 320 pages – Langue : Latin.**

Il s'agit d'un vieux tome en cuir craquelé, dégageant une aura malsaine. C'est un recueil de poésie ayant pour thème les mondes inconnus et les dieux d'autres époques. On pense qu'il est passé de main en main pendant des générations au sein d'un cercle d'initiés, et tous ont contribué à cet ouvrage par un poème. Il est considéré comme très obscur, voire totalement incompréhensible par ceux qui l'ont ouvert. Le passage relevé par le journaliste se situe page 128 :

« De son histoire, se devine l'immortalité,  
De ses actes, le savoir et la finalité,  
De son âme, le vide incommensurable et oublié,  
Puisse son esprit revenir en d'autres âges,  
Pour accomplir enfin son ouvrage,  
Mais prend garde, que ta vie ne se décline pas en pages,  
Pour toujours. »  
W.W. 1830.

#### **Les Inflexions de l'Homme sans Visage.**

par divers poètes inconnus, tous adeptes de Nyarlathotep.

**Langue :** Latin.

**Mythe de Cthulhu :** + 2 %.

**Perte de Santé Mentale :** 1D2/1D4.

**Temps d'étude :** 5 semaines.

**Sorts :** Contacter Nyarlathotep.

## Course contre le Sommeil

### Les Attaques Oniriques de Wallace

Wilburth a décidé d'en finir avec les investigateurs, et il attend patiemment que l'un d'eux s'endorme pour l'assaillir et le réduire en esclavage onirique. Une fois endormis, les investigateurs seront assaillis par les propres

peurs, leurs phobies. Jouez cette scène avant tout au roleplay, en jouant sur les peurs secrètes de l'investigateur, la réussite de cette attaque se mesurera avec une opposition POU/POU, en cas d'échec, l'investigateur perd 1D10 points de Magie jusqu'à ce qu'il réussisse un jet et se réveille, ou jusqu'à ce qu'il arrive à 0.

Le POU de Wilburth dépendra de la force de cette peur, s'il s'agit d'une peur enfantine, POU=15 ; s'il s'agit d'une peur phobique, POU=20 ; s'il s'agit d'une simple crainte naturelle, POU=12.

Les investigateurs se rendront compte qu'ils sont agressés dans leur sommeil et se souviendront parfaitement de leurs cauchemars, il est quasiment certain qu'ils veuillent s'empêcher de dormir.

#### **Pour résister au sommeil**

La première nuit blanche : réussir un jet de CON x 5 – Malus de 10 % sur tous les jets de dé le lendemain.

Le deuxième nuit blanche : réussir un jet de CON x 3 – Malus de 20 % sur tous les jets de dé le lendemain.

Le troisième nuit blanche : réussir un jet de CON x 1 – Malus de 40 % sur tous les jets de dé le lendemain.

Le quatrième nuit blanche : réussir un jet de CON x 0.5 – Malus de 60 % sur tous les jets de dé le lendemain.

- Le POU de l'investigateur influe également sur le résultat, car il représente la force d'esprit. Si POU<8, le multiplicateur du jet de résistance diminue d'un niveau ; si POU>15, il augmente d'un niveau.

- L'usage de café et autres stimulants permet d'augmenter le multiplicateur du jet de résistance de 1 niveau.

Une fois un investigateur vaincu, il disparaît purement et simplement du monde réel pour être emprisonné dans le royaume de Wilburth, emprisonné par ses propres phobies. L'investigateur est alors confronté à chaque instant aux terreurs qui sont cachées aux tréfonds de son subconscient. Par exemple, un investigateur souffrant de claustrophobie sera bloqué dans un placard fermé à clé ; un autre ayant peur des chats sera dans une maison entourée par des centaines de félins affamés cherchant à s'y introduire ; etc.

Cependant, les investigateurs ont une infime chance de s'en échapper. Wilburth a bâti son royaume en se basant sur les peurs enfantines et puériles, et même la matérialisation des peurs des aventuriers prend un tour assez enfantin, donc moins susceptible de les atteindre. Les investigateurs captifs peuvent tenter un jet de POU x 1 pour chacun des trois premiers jours de captivité. S'ils réussissent ce jet, ils parviennent à s'évader. Ils se réveillent alors dans le lieu où ils ont disparu, en gardant tous les souvenirs de leur long cauchemar (Jet de Santé Mentale 1/1D6), et tout aussi fatigués que lorsqu'ils se sont endormis. S'ils ratent tous ces jets, ils sont définitivement assujettis à leur terreur et à Wallace jusqu'à, espérons-le, l'arrivée de leurs amis.

#### **Witchborough**

A la suite de la lecture de la Biographie du Moine Bernard et vu la tournure que prennent les événements, les investigateurs auront tout intérêt à trouver le monastère de Witchborough, et au plus vite ! Les investigateurs trouveront facilement ce petit village traditionnel sur une carte de l'état du Massachusetts. Il est situé au nord de Boston, dans la campagne profonde, presque à l'écart de la civilisation, à environ une journée de voiture.

Le village se compose de vieilles bâtisses datant d'il y a au moins cinquante ans. Les routes permettant d'y arriver ne sont pas encore pavées, et l'électricité n'y est pas encore arrivée. Les villageois sont très repliés sur eux-mêmes et n'apprécient pas beaucoup les étrangers, et encore moins les femmes libérées et les noirs. Ils vivent encore à l'ancienne mode et s'expriment avec un fort accent local.

Les investigateurs qui voudront lier connaissance avec les villageois devront faire de grands efforts, et réussir un jet de Baratin ou de Persuasion pour réussir à obtenir autre chose que des grognements ou des regards méprisants. Tout ce qu'ils pourront apprendre, c'est que c'est le vieux Weembee qui s'occupe des étrangers, et qu'il tient un hôtel près du puit du village.

L'hôtel en question est très ancien. Weembee, au comptoir, est un vieil homme avec une jambe de bois assis dans un rocking chair. Il est plutôt accueillant, comparé aux autres villageois, et c'est l'une des rares personnes qui accepte les dollars, la plupart des transactions de Witchborough se faisant encore par le troc. Le vieux leur proposera une chambre à 3 dollars la nuit, la chambre peut accueillir deux personnes. Il leur demandera combien de temps ils comptent rester, et se renseignera sur les raisons de la venue de gens de la grande ville dans un si petit village. Si les investigateurs lui parlent du monastère, il se montrera surpris et parlera de deux professeurs d'Europe qui sont venus aussi pour visiter le monastère, et qui sont partis sans même reprendre leurs affaires. Mais comme ils avaient loué leur chambre pour un an au moins, ça ne l'a pas trop dérangé. Si les investigateurs lui demandent, il pourra leur dire qu'ils sont venus il y a deux mois et demi, et qu'ils sont à peine restés trois jours pour disparaître sans que personne ne les voit repartir.

Quant au monastère, ils apprendront qu'il est abandonné depuis une cinquantaine d'année, que personne, à part les Européens, n'y a pénétré depuis, et qu'il est situé en pleine forêt, plutôt vers le nord. Les vieux du village pensent qu'il est maudit. Les autres villageois cracheront à terre en faisant un signe de croix si on mentionne le monastère.

Les chambres sont d'une saleté abominable (ça mériterait presque un jet en Santé Mentale), avec le confort minimum et toute une colonie de cancrelats installée dans les murs et les matelas.

### L'expédition Von Kreutz

Il y a fort à parier que les investigateurs vont s'intéresser à cette expédition archéologique dirigée par des européens. Il est facile de repérer leur chambre d'hôtel, la seule autre chambre occupée de l'hôtel. La porte est verrouillée. Le mécanisme de la serrure est grossier, et un jet de serrurerie permet l'ouvrir. Comme Weembee ne monte jamais faire le ménage, les investigateurs ne seront pas dérangés dans leur fouille.

Dans leur chambre, on peut voir des valises encore ouvertes sur le lit. Il y a trois valises, dont une malle fermée et verrouillée. Dans les valises, on peut trouver des nécessaires de toilette et des vêtements masculins assez sobres. On peut même y trouver des toges bariolées, à consonance religieuse. Un jet en Connaissance permet de découvrir que ce sont les attributs des cardinaux du Vatican.

La malle est fermée par deux gros cadenas, nécessitant chacun un jet de Serrurerie. Sinon, il faut la forcer et risquer d'abîmer le contenu. A l'intérieur, on peut y trouver :

- Un vieux livre enveloppé dans de la soie, le sulfureux *Malleus Maleficarum*, ou « *Marteau des Sorcières* ». Un jet en Occultisme réussi permet de savoir que cet ouvrage a servi de référence aux inquisiteurs du moyen âge, et à causer la mort de nombreuses personnes, reconnues par ce livre comme sorciers.
- Un autre ouvrage en Latin. Un jet en Latin permet de déterminer que ce livre est une autre édition de la Biographie du Moine Bernard.
- Une fiole contenant un liquide clair comme de l'eau et inodore. Il s'agit d'eau bénite.
- Des crucifix de grande valeur et des chapelets.
- Un passeport au nom du cardinal Von Kreutz et du père Giacometti.

Un jet en Occultisme réussi permet de deviner que cette malle contient toutes les composantes requises pour faire un exorcisme.

En fait, les deux membres de la pseudo-expédition archéologique sont des envoyés du Vatican qui ont été chargés de découvrir ce qui s'est réellement passé à Witchborough. Ils ont retrouvé le monastère et la chambre secrète de l'inquisition contenant le livre renfermant l'âme immortelle de Wallace. Ils ont ensuite commis l'erreur d'ouvrir ce livre, libérant le sorcier de sa prison. Celui-ci invoque alors une Bête Lunaire venant des Contrées du Rêve pour se débarrasser des intrus et se réfugie dans son royaume cauchemardesque. Les deux religieux ne sont jamais ressortis du monastère, et les villageois ont conclu rapidement qu'ils étaient retournés chez eux.

### Les Ruines du Monastère

La seule indication que les investigateurs ont pour trouver le monastère perdu au milieu de la forêt, c'est qu'il est situé au nord. Les investigateurs devront donc procéder en explorant la zone : dans leur état de fatigue, ce ne sera pas facile. Ils devront faire un jet en Navigation pour 6 heures de recherche. Une réussite indique que les investigateurs ont trouvé une piste faite par le passage d'une voiture menant au monastère. Ladite voiture est restée devant le monastère en ruines. Passer plus de deux mois en pleine nature n'a pas réussi à la voiture qui ne démarrera pas, sauf en bricolant le moteur en réussissant un jet en Mécanique.

Le monastère est envahi par la végétation, et les portes des cellules des moines sont ouvertes aux animaux et autres vermines. Un jet réussi en Suivre une Piste/2 permet de suivre le chemin qu'ont empruntés les envoyés du Vatican. Ils se sont dirigés immédiatement vers la chapelle. Dans la chapelle, on peut accéder à des souterrains secrets en faisant glisser l'autel en actionnant le bras d'une statue de la Sainte Vierge (Jet en Trouver Objet Caché). Fouiller le monastère pièce par pièce pour trouver le passage sera beaucoup plus long et surtout fatigant ! Il serait tellement dommage que les investigateurs piquent un roupillon si près du but...

Sous l'autel, un escalier de pierre en colimaçon s'enfonce dans l'obscurité. Les souterrains se composent uniquement d'un long couloir bas de plafond, avec de petits escaliers çà et là, et de nombreux tours et détours. Il n'y a rien dans ce tunnel qui permette de faire de la lumière. Les investigateurs vont cheminer au moins un quart d'heures dans la pénombre avant de pénétrer dans la chambre de l'inquisition, une grande salle circulaire faite de grosses pierres sombre et avec six piliers soutenant la voûte. Dans cette salle, on peut observer tout l'attirail de torture de l'inquisition du moyen âge : vierge de fer, chevalet, pals, pinces et outils... tout cela serait juste malsain si les prêtres du Vatican, en tenue officielle pour l'occasion, n'avait pas subi l'usage de ces ustensiles. L'un des prêtres est suspendu à l'un des piliers, les orbites vides et les tripes s'échappant de son ventre par une petite entaille, tandis que l'autre a été empalé après avoir été écorché vif (Jet de Santé Mentale 0/1D6).

Un vieux grimoire, ouvert, est installé sur un lutrin au fond de la salle avec une cloche de verre avec des armatures en or recouvertes de signes catholiques posée par terre, juste sur le côté. Sur les pages ouvertes, on peut entr'apercevoir au loin des images qui bougent !

C'est probablement lorsque les investigateurs se dirigeront vers le livre que la Bête lunaire va se décider à attaquer. Elle est restée dans l'ombre derrière un pilier et a évalué la puissance des intrus, attendant le moment propice pour frapper. Elle va s'avancer alors discrètement vers la principale source de lumière pour essayer de la

détruire, mettant ainsi toutes les chances de son côté. Les investigateurs auront droit à un jet d'écouter pour entendre un bruit de pas anormal se dirigeant vers eux. N'oubliez pas les malus dus à la fatigue et à la mauvaise visibilité ! C'est sûrement ces deux choses qui rendront le combat difficile, voire terrifiant. Si elle réussit à créer l'obscurité, elle s'attaquera aux investigateurs un par un, jouant avec eux au chat et à la souris, avec sadisme. Si vos investigateurs sont nombreux, n'hésitez pas à augmenter le nombre de Bête Lunaire. Le but de cette scène est de faire peur aux investigateurs, de leur faire comprendre leur impuissance, mais pas vraiment de les tuer (sauf peut-être celui qui vous a emmerdé pendant toute la partie).

La seule porte menant au royaume de Wallace est le grimoire dans lequel son âme a été emprisonnée. Lorsque les investigateurs se seront débarrassés de la créature et que l'un d'eux se penchera sur le grimoire, il y apercevra un paysage lugubre et fantomatique, et tous les investigateurs seront pris de vertiges, l'obscurité se fera plus dense, s'approchant lentement d'eux et les entourant de façon menaçante. A la place du grimoire se trouve maintenant un escalier en colimaçon s'enfonçant dans les profondeurs de la terre, leur environnement a changé, et ils ont l'impression de ne plus se trouver dans les souterrains du monastère. Ils sont devant la porte du Royaume des Cauchemars et c'est la dernière chance pour eux de faire demi-tour. En fait, ils n'ont pas vraiment le choix, car rester en arrière signifie succomber tôt ou tard à la torpeur et devenir l'esclave de Wallace. Ils ne leur restent plus qu'à descendre les 666 marches et affronter le kidnappeur d'enfant.

## Cauchemars Enfants

### Le Royaume des Cauchemars

Au bas des escaliers, il y a simplement une porte fermée. En l'ouvrant, les investigateurs vont se retrouver dans un monde mêlant à la fois des images oniriques et terrifiantes. Il s'agit d'un reflet de Boston, déformé par les peurs de ces occupants, les enfants. Tout y est laid, démesuré et effrayant, tout en restant enfantin. Les végétaux sont tordus et ressemblent à des membres décharnés, avec des couleurs de décomposition. Le ciel est perpétuellement recouvert de couleurs noires et rouges qui se mélangent, avec une lune au visage grimaçant et au nez pointu. Les maisons sont grandes, terrifiantes et vétustes, leur façade imitant des visages de sorcière. Elles ressemblent toutes à des manoirs hantés. La première vision de cet univers déstabilisant demande un jet de Santé Mentale (0/1D4) aux investigateurs. La sensation de fatigue y est remplacée par une impression de flottement, d'irréel, d'onirique (les malus de fatigue des investigateurs ne sont plus pris en compte).

Ce monde est peuplé de deux types d'habitants : les prisonniers et leurs tortionnaires, des reflets de leurs terreurs. Ceux-ci prennent une apparence enfantine mais qui reste effrayante : des araignées géantes à visage de sorcière, des têtes de citrouille sur des épouvantails bougeant de façon saccadée, des squelettes cliquetants... Les investigateurs seront tout de suite identifiés par les tortionnaires comme des étrangers au cauchemar, mais la plupart d'entre eux se contenteront de les insulter et de les menacer, et surtout d'aller prévenir **L'OGRE**, Wilburth Wallace.

### Agir dans le Cauchemar

Comme ils sont entrés physiquement dans le rêve, ils gardent leurs repères comme dans le monde naturel et se limitent eux-mêmes en quelque sorte. Ils utilisent donc leur compétence de façon normale.

En réalité, les investigateurs utilisent uniquement leur volonté (POU) pour agir, et cela sans le savoir. Ainsi, dans le cauchemar, toutes les compétences d'un investigateur sont à POU x 3 %. Cependant, l'investigateur se limite lui-même à son pourcentage de compétence si celle-ci est inférieure au POU x 3. De même, son action ratera inexplicablement si le jet dépasse le POU x 3.

Comme ils interviennent en tant qu'intrus dans le rêve, ils peuvent le modifier à l'aide de leur volonté, car ce monde a été fait pour emprisonner des âmes d'enfants, il est moins fort face à la volonté des adultes. Pour modifier la réalité du cauchemar de façon mineure, ils doivent réussir un jet en POU x 2.

### Briser le Mauvais Rêve

- **Délivrer leurs amis**

Les personnages ayant succombés au sommeil sont prisonniers du cauchemar qu'ils vivent perpétuellement, incapables de se libérer de leur phobie. Si leurs amis parviennent à briser le cercle vicieux qui les maintient prisonniers, ils pourront les rejoindre pour lutter contre l'ogre.

- **Les Cauchemars Enfants**

Les personnages pourront tomber au fur et à mesure de leur exploration du royaume sur des enfants en plein cauchemar. Ils sont généralement regroupés en des lieux communs pour des phobies communes, ainsi on peut trouver le cirque des cauchemars, l'école des longs bâtons, la porte de l'armoire et le monstre, le dessous de lit, etc. Ils pourront aussi les aider à s'échapper, mais au fur et à mesure de leur progression, ils vont attirer la colère du maître des lieux.

## Affronter Wallace

### • L'Escalade du Château

Le château de l'Ogre est repérable de tous les endroits de la ville : il est constitué de pics et de tours, et perché sur une fine aiguille rocheuse. Les enfants pousseront les investigateurs à se débarrasser de l'Ogre, parce qu'ils savent qu'il reviendra les chercher la nuit. A fur et à mesure que les investigateurs se dirigent vers le haut château, ils peuvent voir que la tour qui s'élève de plus en plus dans le ciel empli de noirceur. Au pied de cette tour les attend une forme puissante et massive recouverte d'ombres. Il s'avance d'un pas, et se dévoile : un être massif, habillé de vêtements amples, aux couleurs d'ébène et d'or. Son visage est masqué par un casque représentant un monstre au sourire constitué de dents. Il sort un cimenterre aux dimensions impressionnantes et se présente comme étant Wilburth Wallace. Malgré son apparence agressive, il sera plutôt calme et tentera d'engager la conversation si les investigateurs lui en laissent le temps. Pendant la discussion, les investigateurs peuvent faire un jet de Psychologie, une réussite leur montrant que Wilburth est poussé à agir, il n'agit pas de son plein gré. Si le combat s'engage, les caractéristiques de Wilburth Wallace sont égales au POU de la peur des investigateurs (Peur enfantine : 15 ; Peur phobique : 20 ; Crainte naturelle : 12), et toutes ses compétences sont égales au POU x 5. Dans ce monde, Wallace est immortel. Son cimenterre fait 2D6 points de dégâts.

### • Le véritable Maître du Cauchemar

Si les investigateurs arrivent à mettre à mal l'Ogre Wallace, aussi bien par la discussion que par le combat, un éclair déchire le ciel et vient s'abattre entre eux et le monstre. L'ogre s'agenouille vers la tour alors qu'une petite fenêtre s'illumine. Une petite silhouette apparaît à cette fenêtre : un enfant. D'une voix empreinte de dévotion et de désespoir, Wallace annonce : « Voilà les intrus, oh, mon Fils ». Une petite voix descend des hauteurs de la tour, et d'un ton supérieur, il accuse son père de ne pas avoir été capable de le protéger. Wallace prend un air terrifié et essaye vainement de se défendre, mais la petite voix tombe comme une guillotine : « Tu es méchant, Papa, je ne t'aime plus ».

Le cauchemar se met alors à se détruire, la cité s'effondrant sous l'effet d'un violent tremblement de terre. Les PJ vont devoir alors affronter l'enfant avant que ce monde de cauchemar ne les emporte dans sa destruction. L'affronter sera inutile, car il est l'un des avatars de Nyarlathotep sur ce monde. La seule manière de le vaincre sera de le perturber (il ne faut pas oublier qu'il n'a qu'un esprit d'enfant...) pour lui subtiliser un médaillon en forme d'Ankh pervertie, qui représente son lien avec Nyarlathotep. L'enfant tombera alors inanimé. Wilburth Wallace, sous les traits d'un gentilhomme fatigué, viendra reprendre son fils, promettant aux PJ qu'il l'empêchera de faire à nouveau du mal.

Avant de quitter les lieux, Wilburth emportera le corps inanimé de son fils en les suppliant : « Ne détruisez pas le livre, lui seul le maintient prisonnier ici. Vous devez tout faire pour qu'il ne soit plus jamais ouvert... » Les investigateurs se réveilleront alors en sursaut, ainsi que les enfants dans leur lit.

## Conclusion

---

### Epilogue

Si le scénario s'est bien passé, les investigateurs ont réussi à enfermer de nouveau l'esprit diabolique de Wallace dans le lutrin de la Sainte Inquisition. Jusqu'à ce que personne d'autre ne le libère. Et cela arrivera, pour sûr. En attendant, les investigateurs ont obtenu un léger sursis et délivré les enfants qui garderont de graves séquelles psychologiques de cette expérience, dont le moindre est le besoin de s'endormir avec une veilleuse.

Happy End ? Rien n'est moins sûr.

Les investigateurs vont aussi devoir se charger de l'avenir du grimoire de Wallace. Laissez-les se creuser les méninges pour qu'ils trouvent un moyen de le mettre hors de portée des curieux qui pourraient être tentés l'ouvrir, et de le conserver intact. Si l'un des investigateurs prend la responsabilité de veiller sur le livre, il sera contaminé par son aura maléfique et commencera à avoir ses rêves perturbés. Il perdra 1 point de santé mentale par mois et 1 point de CON par an, pour cause d'insomnies.

Si le scénario se termine en catastrophe et que les investigateurs meurent dans le Royaume des Cauchemars, le Vatican enverra une nouvelle expédition mieux préparée qui va réussir là où ils ont échoué et se charger du lutrin qui restera enfermé dans une pièce hautement surveillée de la grande bibliothèque du Vatican. Par contre, eux seront définitivement morts, leurs âmes servant de festin aux suivants du Dieu aux Mille Visages !

### Récompense

Les investigateurs regagnent 1D6 points de Santé Mentale. Même si leur succès ne sera jamais reconnu par les autorités et la population (les enfants ont réapparu inexplicablement au lieu de leur disparition), les enfants et



leurs parents ont intuitivement compris qu'ils doivent ce miracle aux investigateurs. Ils pourront sûrement se servir de ce réseau de contact dans d'autres scénarii.

D'autre part, si vous comptez jouer dans les Contrées du Rêve, vos investigateurs gagneront la compétence Rêver à POU + 1D10 % et 1 % en Mythe de Cthulhu s'ils comprennent le rapport avec Nyarlathotep.

## Acteurs

**Steven Queen**, Journaliste au Boston Globe.

Agé d'à peine 20 ans, Steven a quitté sa campagne natale pour accomplir son rêve : devenir un grand journaliste lu par des milliers de gens. La tête pleine de rêve, et un peu idéaliste, il s'est installé dans un petit trois-pièces à Boston, et a réussi à se faire engager au Boston Globe à force de harceler le rédacteur en chef. Tout le monde aime bien le petit Steven, comme ils l'appellent, car il a apporté avec lui une part de fraîcheur, de jeunesse et d'immaturité avec lui. On lui donne pour l'instant des petits reportages, pour qu'il se fasse les dents, mais tout le monde sait qu'il est brillant et travailleur, et tous lui promettent un grand avenir.

Cela, jusqu'à ce qu'il occupe de cette affaire de disparitions. Il est devenu négligé physiquement, avec de grosses cernes ; et son entrain naturel a disparu. Il cherche celui qui réussira à l'aider à se sortir du pétrin dans lequel il s'est fourré.

FOR 12 • CON 12 • TAI 10 • INT 18 • POU 16 • DEX 10 • APP 12 • EDU 12 • SAN 97 • PV 11.

Bonus aux dommages : aucun.

Armes : Bagarre 60 %, 1D3 points de dommages.

Compétences : Baratin 40 %, Bibliothèque 60 %, Histoire 30 %, Persuasion 50 %, Psychologie 30 %, Mythe de Cthulhu 02 %.

### La Bête Lunaire

Cette créature ressemble à une sorte de crapaud géant visqueux, dénué d'yeux et doté de petits tentacules en guise de bouche. Son corps semble étrangement élastique, et peut s'étirer de façon répugnante. Sa chair a une consistance déconcertante et gélatineuse. Cette créature pourrait sembler stupide mais brandit une lance et agit de façon redoutablement intelligente. Elle a été invoquée dans le monastère depuis les Contrées du Rêve par Wilburth Wallace une fois celui-ci libéré par les envoyés du Vatican. Elle attaquera les investigateurs en visant les sources de lumière en priorité, et se servira de son sort pour tuer lentement les investigateurs dans l'obscurité totale, un par un, et essayera d'en garder un à torturer pendant quelques journées pour finir.

FOR 16 • CON 15 • TAI 18 • INT 19 • POU 09 • DEX 13 • Déplacement 7 • PV 17.

Bonus aux dommages : + 1D6.

Armes : Lance 25 %, 1D10+1 points de dommages + bd.

Armure : aucune, mais, du fait de la composition particulière de son corps, les armes à feu ne lui causent que le minimum des dégâts possibles.

Compétences : Art (Torturer) 75 %.

Sortilèges : Ressentir la vie.

Perte de Santé Mentale : voir la Bête Lunaire fait perdre 0/1D8 points.