

Immortelles!

(Les sorcières de Salem partie 2)

(Un scénario pour l'Appel de Cthulhu règles V6, style horreur lovecraftienne dans les années 20)

Résumé de l'épisode précédent:

Suite au scénario précédent, votre équipe d'investigateurs doit être en route pour Salem. Ils doivent avoir le numéro de la parcelle de la maison hantée et l'un d'entre eux doit être l'hôte involontaire et pour le moment inconscient de l'esprit d'une sorcière enfant de 1680.

Enjeux:

Dans cette seconde et dernière partie du scénario vos joueurs doivent découvrir que l'histoire de Salem et des sorcières remonte bien avant la fameuse affaire. Ils vont enfin retrouver une trace d'Ebby et de sa mère, trouver le pacte qu'elles ont signé et tenter de le détruire. Ce scénario présente peu de risques pour les investigateurs, pendant toute la phase d'enquête, la fin peut être en revanche sanglante surtout si Ebby est toujours active au sein du groupe.

2 indices sont cruciaux pour la résolution de l'affaire: le journal du gouverneur Phips et le grimoire de Mary, le 1er conduisant à la découverte du second. Les investigateurs, s'ils se doutent que leur problème est lié à l'affaire des Sorcières de Salem, devraient au bout d'un certain temps mettre la main sur le 1er indice. S'ils sont à la peine

Salem et ses environs :

Ville typique de la nouvelle Angleterre, la Salem moderne (aujourd'hui Danvers) garde de profonde trace de son passé tragique. La principale ressource de la ville dans les années 20 est le bois qui a détrôné petit à petit l'agriculture mais qui est en voie de se faire lui-même dépasser par l'extraction du charbon. Plusieurs scieries, une compagnie minière, ainsi que quelques manufactures fournissent à la ville des emplois en suffisance (travail du cuir et de textiles).

Elle présente encore pour le moment un aspect traditionnel avec ses maisons en bois dont plusieurs datent encore de l'époque de la chasse aux sorcières. Plusieurs sites commémorent d'ailleurs ces événements. Le principal est le fameux musée des sorcières qui attire les visiteurs curieux. Le vieux chêne où les sorcières étaient pendues est toujours debout et au centre d'un parc ombragé. La maison de Rebecca Nurse accueille encore aujourd'hui les visiteurs. Plusieurs monuments et stèles dans le cimetière rappellent également au visiteur la tragédie qui s'est déroulée dans cette ville en 1692.

Les principaux autres bâtiments sont l'église, la mairie, le commissariat de police, la maison de ville (déplacée depuis 1692 l'ancien bâtiment abrite aujourd'hui le musée), la demeure de l'ancien gouverneur Phips, le port, la scierie et une antenne de la Compagnie de Charbons de Nouvelle Angleterre.

On peut trouver plusieurs hôtels en ville ainsi que les commerces utiles pour une ville de 4000 habitants.

Il y a 2 choix pour se rendre à Salem, en train ou en voiture. Chaque choix présente un certain nombre d'avantages. Le train est un moyen simple de se déplacer à plusieurs avec un volume de bagages important. La voiture permet quant à elle de disposer d'un moyen de déplacement sur place même si plusieurs véhicules (et donc conducteurs) risquent d'être nécessaires à une équipe nombreuse.

Quoi qu'il en soit le voyage entre Arkham et Salem est relativement rapide, moins d'une demi-journée de transports. En revanche il n'est pas forcément nécessaire que l'équipe séjourne en ville. N'oubliez pas qu'ils ont pour mission de mettre de la « vie » dans la maison. Mais les allers-retours peuvent devenir un frein à l'enquête. Les joueurs qui choisissent la difficulté pour remplir la totalité de leur mission devraient être récompensés d'une façon ou d'une autre (reconnaissance de Potley, gain d'argent voir de San).

Bien sûr un tel déplacement est synonyme de fiches d'équipement que vous demanderez à vos joueurs de remplir. Soyez très attentif en particulier aux ouvrages qu'ils emmènent avec eux, ainsi qu'aux armes et autres objets potentiellement nocifs (poisons, etc.). En effet Ebby peut être tentée de se servir des possessions des investigateurs contre eux par l'intermédiaire de son hôte.

Possession :

Le possédé va devenir votre complice involontaire. Il faut que le joueur fasse le tri entre ce qu'il sait et ce dont a conscience son personnage. Voir à ce sujet l'aide de jeu dédié. Il va comme dans la première partie du scénario faire des rêves qui peuvent être une source d'information si vous le désirez mais aussi grignoter sa santé mentale, inspirez-vous des rêves de la 1ère partie ou réutilisez-les si vous manquez d'idées. Il peut entre vos mains devenir une arme redoutable et, s'il n'entreprendra aucune action violente contre ses camarades, il peut leur nuire de tout un tas de manières différentes (poison, vol, influence magique etc.). Son comportement a des chances de mettre la puce à l'oreille de ses camarades. Ils n'ont qu'un moyen de délivrer leur camarade : l'exorcisme.

Exorcisme:

Un joueur confronte son Pou à celui d'Ebby après avoir dépensé 10 points de magie. Chaque personne qui l'assiste lui offre un bonus égal à la moitié de son Pou. Ensuite on fait un jet sur la table de résistance entre le Pou d'Ebby et le Pou modifié de l'exorciste. Celui qui perd la lutte voit son Pou réduit d'1D6-1 et on continue jusqu'à ce que l'un soit vaincu. A noter les acolytes de l'exorciste partagent ses pertes en point de magie, si l'un d'eux s'évanouit on retranche le bonus qu'il offrait.

Par la suite vos joueurs feraient mieux d'être prudents, si elle est chassée Ebby est contrainte de réintégrer la maison où elle attendra les PJ's assez fous pour y retourner.

Au moment que vous jugerez approprié (sans doute lorsqu'il commencera à avoir des doutes), remettez au joueur possédé l'aide de jeu suivante:

Possédé !!

Soit vous vous en êtes aperçu vous-même auquel

cas bravo vous gagnez 1d4 points de santé mentale (non c'est une blague), soit c'est votre maître de jeu qui vous apprend la nouvelle et là tant pis pour vous.

Votre investigateur est effectivement l'hôte involontaire d'un esprit étranger qui influence ses actions et contrôle ses rêves dans une certaine mesure. Ceci va bien sûr avoir une certaine influence sur votre façon de jouer.

Tout d'abord n'oubliez pas que si vous avez découvert la supercherie il n'en va pas de même pour votre personnage. Il se trouve en parfaite santé, vous devez même défendre fermement cette position si vos camarades ont des doutes.

Jusqu'à présent le MJ jetait les dés en cachette derrière son écran pour savoir si votre personnage résistait ou non à la possession. Vous aurez désormais le plaisir de faire ces jets vous-même en vous confrontant sur la table de résistance au pouvoir de l'esprit qui est de 21.

Si vous gagnez votre personnage garde le contrôle sinon vous devenez le complice du MJ. Chaque fois qu'il vous fera passer un message vous indiquant la volonté de l'esprit vous devrez faire un de ces jets, si vous échouez à vous de tout mettre en œuvre pour attendre l'objectif qui vous a été fixé. Soyez attentifs aux paroles du MJ, certaines à double sens peuvent ne s'adresser qu'à vous afin de vous inciter à faire un jet à l'insu de vos camarades.

Lors de chaque cauchemar vous devrez faire un de ces jets pour savoir si vous prenez le contrôle du rêve ou si vous devez subir la possession. Si vous prenez le contrôle du rêve vous pouvez vous réveiller ou tenter de le modifier à votre gré.

Si l'on vous hypnotise pour vous forcer à rêver le taux de réussite du jet vous offre un bonus de résistance, (en clair pour chaque tranche de 10% réussi par l'hypnotiseur sous sa compétence vous gagnez 1 point de pouvoir temporairement pour faire face à l'esprit).

Bien sûr tout ceci se passe à l'insu du plein gré de votre personnage qui ne se rappelle que vaguement de ses actes, comme s'il s'agissait de mauvais rêves. Il se peut que le MJ vous indique à certains moments que votre perso a des impressions bizarres, dans ces moments là vous pouvez parler de ce qui vous arrive mais de façon détournée, en donnant de vagues indications sur votre investigateur.

Vos nouveaux pouvoirs : Vous disposez des pouvoirs suivants pour mener à bien vos missions lorsque vous êtes possédé mais les dépenses de magie se font sur vos propres points:

Nouer les chemins : Sort qui fait perdre à ses victimes leur chemin, elles tournent alors en rond pour la durée du sort. Ce sort perturbe les boussoles et toutes les marques éventuellement laissées pour

retrouver son chemin. Coût 2 points de magie par ½ heure.

Charmer les esprits humains : sorte d'hypnose systématique qui affecte les humains en leur imposant une suggestion ou en manipulant leurs pensées ou perceptions. Toutefois il est impossible d'obliger un humain à agir contre sa nature ou à se mettre en danger. Il faut de plus vaincre la volonté de la victime dans une lutte POU contre Pou. Coût 4 points par personne + 1 par personne supplémentaire après la 1ère durée jusqu'à exécution de l'hypnose.

Mauvais œil : Donne une pénalité à tous les jets de la cible de -20% ou -30%. Coût : 4 ou 8 points de magie durée 1 journée.

Encore une fois action: Si ces messieurs dames veulent bien se donner la peine... :

Il ne devrait pas être trop difficile à vos investigateurs de trouver à se loger. Il y a des hôtels à la portée de toutes les bourses et d'autres plus luxueux, à vos joueurs de choisir dans quelles conditions ils veulent être hébergés. Ensuite il vous reste plus qu'à leur demander quels vont être leurs activités.

Vos joueurs sont là pour retrouver la trace de la maison, ils vont certainement se rendre aux archives de la mairie. Leurs recherches vont leur permettre de localiser assez rapidement la trace de la transaction qui les occupent ainsi que l'emplacement de la parcelle qu'ils recherchent mais en se rendant sur place un jet d'idée vas leur faire prendre conscience d'un détail troublant, l'emplacement ne correspond pas à celui de la photo, beaucoup plus près de l'église. En questionnant un peu les vieux habitants ou s'ils pensent à le demander à la mairie ils apprendront que le numérotage parcellaire a été modifié au début du siècle et non on n'a pas gardé de trace de l'ancien désolé. S'ils sont sympathiques avec elle l'employée de mairie leur parlera du musée et de son ancien plan qui devrait leur convenir. Sinon il va falloir localiser l'emplacement autrement.

Vos joueurs peuvent être tentés alors de se balader en ville avec la photo de la maison et de tourner autour de l'église pour retrouver l'emplacement. C'est à vous de voir dans quelle limite une telle tentative peut être couronnée de succès. Nous supposons que cela leur prend du temps, la photo est assez ancienne et si on aperçoit le clocher le clocher de l'église dessus difficile de dire sous quel angle il est pris.

Le plus simple est de rechercher une copie de l'ancien cadastre. Certains vieux du pays en ont encore des morceaux dans leurs placards, mais surtout le musée affiche dans une de ses vitrines un exemplaire complet de l'ancien cadastre. Encore mieux cette carte signale les principaux lieux liés à l'affaire de sorcière. C'est avec effroi que vos joueurs découvrent alors que la maison qui les intéresse est celle de l'ancien révérend Parris. (Jet de San 1/1D3)

Normalement les joueurs vont se mettre à élaborer tout un tas de théories fumeuses et se mettre à la recherche des jeunes filles mortes à l'âge d'Ebby pendant les procès de Salem. Il est même fort probable qu'ils soupçonnent Abigael dont la trace s'est perdue.

Les lieux :

Voici les lieux importants du village ou il est probable (et même souhaitable dans leur intérêt) que les investigateurs passent du temps. (Notes: il est très facile de trouver sur internet des photos de Salem et de ses lieux notables, elles devraient constituer des éléments d'ambiance de choix pour ce scénario).

La mairie :

Le cadastre s'y trouve ainsi que les archives récentes de la ville, les vieilles sont à l'église. On y trouve très facilement les numéros des parcelles cadastrales mais cela n'a que peut de chance d'être utile à vos investigateurs. En revanche les employés savent que la plupart des vieux de la ville ont encore des copies des anciens plans et qu'il y en a un au musée.

Le bureau de police :

Situé à coté de la mairie les archives de la police ne révèlent rien d'intéressant mis à part l'article suivant qui date que quelques années :

Carnage dans les bois :

Des chasseurs qui se suivaient une piste à travers bois ont fait une étrange découverte. Les hommes, des cadres bostoniens de la compagnie minière s'étaient vu offrir une partie de chasse dans les bois de Salem. Ils suivaient la piste d'un animal qui les a conduit dans une zone peu fréquentée des bois mais connue de réputation de presque tous ses habitants. En arrivant dans le fameux Cercle des Sorcières ils sont tombés sur une multitude d'ossements animaux. Les chasseurs pensent qu'un puma ou un autre animal a fait du lieu sa tanière. Prévenus les éleveurs qui ont souvent subi des pertes d'animaux pensent organiser une battue pour le dépister.

Aide de jeu n°1

Quelque semaine plus tard un autre article donne le résultat de la chasse où fut abattu 2 pumas et 3 coyotes et quelques chiens errants.

La maison de ville :

Bâtiment récent qui sert de salle du conseil municipale, de salle des fêtes et de salle de réunion, une plaque au-dessus de l'entrée rappelle qu'elle remplace l'ancienne transformée en musée.

Le musée :

Il s'agit de l'ancienne maison de ville, le lieu où les habitants se rassemblaient pour voter, débattre des questions graves ou concernant la communauté. C'est aussi le lieu où siègeait le tribunal pendant toute l'affaire de sorcellerie. Il s'agit d'un assez grand bâtiment, découpé en petites pièces par des panneaux en bois pour constituer une sorte de parcourt qui retranscrit l'histoire des sorcières de Salem. On peut y trouver articles suivants abrités par des vitrines pour les plus fragiles:

- Un portrait du pasteur Parris

- Plusieurs gravures représentant les moments forts de l'affaire

- Une ancienne carte du cadastre qui indique les principaux lieux et permet de découvrir que la maison hantée est l'ancienne maison du Pasteur Paris, et qu'elle appartenait auparavant à la famille Marsh.

- Plusieurs objets ayant appartenus à des présumées sorcières décédées sans héritiers (Des affichettes précisent que ces éléments viennent de la collection privée de la famille Phips et sont reproduits avec leur bienveillante autorisation).

- Plusieurs panneaux expliquant ce qu'est une sorcière et quels sont ses pouvoirs (bien sûr tout ceci avec de forts relents de superstition).

- Le fac-similé d'un pacte avec le diable.

- Les minutes des procès de l'année 1692.

La conservatrice du musée Deborah Williams est une historienne d'une quarantaine d'années, c'est une femme assez froide mais qui est cependant prête à faire partager son savoir. Elle ne croit pas aux sorcières ni à la magie, son refus du surnaturel confine même à une forme d'aveuglement, témoin d'événements surnaturels elle leur trouvera forcément une explication rationnelle.

Le cimetière :

Plusieurs tombes du petit cimetière portent des références à l'affaire. Le gardien Jeff Cory connaît pratiquement toutes les tombes. Si on lui demande si des sorcières n'ont pas été exécutées avant l'affaire il se souvient de la rumeur qui prétend que, dans un des coins du cimetière, il y aurait des sorcières qui y auraient été enterrées avant la fameuse affaire (le mythe du « carré des sorcières »), C'est son prédécesseur qui lui en a parlé, c'est sans doute une rumeur qui se transmet de gardien en gardien et Cory n'a qu'une vague idée de l'endroit dont il pourrait s'agir.

Dans un des coins du cimetière à l'orée de la forêt reposent les corps d'Ebby et d'Abigael. Possédée, Abigael est allée déterrer la mère d'Ebby. Le zombie qu'est devenu Mary tue Abigael. Ebby, renvoyé à la maison par la mort de son hôte, se réfugie alors dans le corps d'Elisabeth Parris, retourne sur place et cache le corps d'Abigaël dans le trou laissé par sa mère. Mais comme peu après Paris et sa fille quittent Salem Ebby n'a pas l'occasion de rechercher Mary. Sans âme cette dernière erre dans la forêt donnant naissance à la légende de la vieille des bois que certains chasseurs auraient aperçue, une reste d'instinct la pousse à éviter tout contact avec les humains. Elle se cache à proximité du cercle de pierre où elle rendait son culte à ses dieux infernaux, attirée ici par une force qu'elle ne comprend plus. Elle attend

d'une certaine façon que l'homme noir se souvienne un jour d'elle, ce qui n'est pas près d'arriver car Nyarlathotep a depuis longtemps oublié ce pacte et cette plaisanterie qu'il a joué à une sorcière trop avide.

Des investigateurs qui creusent au bon endroit du cimetière trouvent donc 2 cadavres, le premier porte encore un médaillon qui permet d'identifier Abigael, le second, de la taille d'un enfant, est face en bas (Occultisme 50% ou Histoire 75% pour se souvenir que c'est ainsi qu'on enterrait les sorcières). Il porte une gourmette rongée par le temps qui permet de lire encore le prénom d'Ebby.

Fouiller le coin est facile car la zone est située un peu à l'écart du cimetière de sorte que les autorités accordent très facilement le droit de creuser. Bien sûr toute découverte intéressera un certain nombre de personnes dont la conservatrice.

L'église :

Les registres de la paroisse ont enregistré les naissances, mariages et décès depuis des années, le révérend Crownley est un vieil homme affable qui ne fera pas de difficulté à laisser des investigateurs respectueux consulter ses archives. Ce n'est d'ailleurs pas la première fois qu'il accède à une telle demande, de nombreux historiens et particuliers curieux sont déjà venus le voir à ce sujet, il connaît bien l'histoire de Salem en tout cas ce qui tourne autour des sorcières, il ne croit pas à la culpabilité des victimes de l'affaire, il croit au diable et aux démons et aux sorcières mais n'en a à sa connaissance jamais rencontré. Il connaît bien la sorcière des bois mais il pense qu'il s'agit d'une vieille folle inoffensive. Lui-même de toute façon ne l'a jamais rencontré. Servez-vous en comme d'un joker pour remettre sur les rails une équipe en perdition.

On peut trouver dans ses registres à condition de connaître son prénom la date de naissance d'Ebby et son nom de famille ainsi que l'identité de sa mère ce qui permet de faire une recherche à leur sujet aux archives de la ville, on y apprend que leurs biens ont été revendus aux enchères et que le gouverneur Phips s'est porté acquéreur des biens mobiliers tandis que le révérend Parris achetait la maison. Ne donnez cette information qu'une fois que vos joueurs ont trouvé le journal du gouverneur pour leur donner envie de retourner fouiller les cartons du grenier Phips.

On peut aussi trouver dans une niche sous une dalle du sol de la cure le grimoire de Mary qui y a été enfermé par le pasteur de l'époque ainsi qu'un poignard cérémonial qui devrait beaucoup intéresser Ebby.

Le grimoire de Mary Marsh : (+4% Mythe de Cthulhu/1D8San)

Il faut plusieurs jours de lecture harassante pour déchiffrer cet ouvrage, mélange de grimoire et journal de bord dans lequel Mary recense ses connaissances et ses expériences. Un joueur qui lit le grimoire en diagonale n'obtiendra pas l'augmentation de sa compétence en Mythe de Cthulhu et perd de la santé mentale normalement, il doit ensuite réussir un jet en Anglais pour trouver chacun des passages suivants, un lecteur intégral les trouve lui automatiquement.

Le grimoire contient aussi les sorts suivants : Préparer la poudre qui ouvre les portes, Lier un Familier et sa version revue

par Mary, Appeler l'Homme Noir, Mauvais Œil, Charmer les esprits humains. Flétrissement, Signe de Voor, Signe des Grands Anciens, Nouer les chemins.

Extrait no1 :

Extrait du grimoire de Mary :

J'ai réussi, au lieu de me lier à un stupide animal j'ai réussi à faire d'Ebby mon familier. Je savais qu'il n'y avait pas de raison pour qu'un humain ne puisse remplacer un être inférieur, le fait que ce soit un enfant était la bonne solution, ainsi son esprit plus faible que le mien est sous ma gouverne. En échange Ebby semble désormais avoir des facultés intellectuelles accrues. Elle va faire une sorcière assistante précieuse et entièrement dévouée. Désormais il ne me reste plus qu'une étape avant d'en finir définitivement avec Khézia.

Aide de jeu n°2

Extrait no2

Extrait du grimoire de Mary :

Tout est près je n'ai qu'à attendre que les étoiles soient propices pour aller sceller dans la pierre mon pacte avec l'Homme du Sabbat ainsi il durera autant que la pierre. J'ai tout préparé de la façon voulue, la poudre qui ouvre les portes est prête, ce n'a pas été chose facile d'en rassembler les ingrédients sans attirer l'attention de quiconque mais j'ai réussi en me servant d'Ebby. Ebby est assez forte maintenant, elle m'assistera et nous obtiendrons l'immortalité. Ensuite il sera aisé de se débarrasser de Khézia et de ses fidèles.

Aide de jeu n°3

Extrait no3

« Seigneur Azathoth, maître de tous les esprits, je te prie de m'être favorable, dans l'appellation que je fais de ton grand ministre, Nyarlathotep, ayant envie de faire un pacte avec lui, je te prie aussi Shub-Niggurath, de me protéger dans mon entreprise. Ô Yog Sothoth ! Soit-moi propice et fait que le grand Nyarlathotep m'apparaisse sous une forme humaine et sans aucune mauvaise odeur, et qu'il m'accorde, par le moyen du pacte que je vais lui présenter, toutes les richesses dont j'ai besoin. Ô grand Nyarlathotep ! Je te prie de quitter ta demeure, dans quelque partie du monde quelle soit, pour venir me parler, sinon le t'y contraindrait par la puissance du signe de Voor, ainsi paraît au plus tôt, ou je vais continuellement te tourmenter au moyen du signe de Voor. »

Aide de jeu n°4

La maison Nurse :

Aucun objet intéressant mais en revanche Martha Nurse qui est une descendante de Rébecca peut à votre convenance être soit une source d'informations valable soit une vieille radoteuse selon vos besoins, le mieux étant qu'elle soit un peu des 2.

On trouve aussi dans le village un monument à la mémoire de Rébecca Nurse.

La résidence Phips :

Ici encore nos Pjs vont avoir la surprise d'être bien accueilli. La famille Phips est fière de sa collection personnelle et laisse librement les curieux la consulter sous l'œil bienveillant du majordome. S'ils ne vendent aucun des articles ayant un lien à l'affaire les Phips seront tout à fait disposés à laisser les Pjs consulter le journal de leur aïeul. Il dort dans une des vieilles malles contenant d'autres possessions du gouverneur n'ayant aucun lien avec l'affaire.

On trouve ici après quelques recherches :

- Le journal du gouverneur extrait 1 et 2 (Bibliothèque 75%). Note: s'ils ne s'intéressent qu'à l'affaire de 1692, les investigateurs ne trouveront que l'extrait n° 2. Ils devront bien préciser s'ils souhaitent mener des recherches plus larges, et c'est seulement alors qu'il trouveront l'extrait n°1.

Extrait 1 :

Extrait du journal du gouverneur Phips :

Année 1680

...Quelle nuit de démence, aujourd'hui démons ont été renvoyés en enfer mais qui sait si d'autres ne rôdent pas encore parmi nous

Tout a commencé au Pub, les hommes y étaient rassemblés après une dure journée de labeur. Je m'y trouvais avec William Soughthon, nous discutons de nos affaires, il commençait à se faire tard quand la porte s'est ouverte d'un coup pour laisser entrer John Smith, les yeux hagard, l'air visiblement secoué. L'un des hommes encore présent lui dit qu'il avait l'air d'avoir vu le diable. Ce à quoi John répondit par le discours que je vais tenter de me retranscrire le plus fidèlement possible :

« ... Rigole pas de ce que tu connais pas, le diable, j'l'ai p'têt bien vu, et il était point seul. » Une telle déclaration fut suivie d'un silence pesant, certains se signèrent, la déclaration était d'autant plus grave que John est un homme sérieux et brave qui n'a pas pour réputation de s'émouvoir facilement. On lui servit un verre et on l'incita à continuer son récit.

« J'allais m'coucher quand les chiens sont devenus comme fous, j'suis sorti pour voir de quoi il en retournait et dans l'obscurité j'ai vu les chiens qui tiraient sur leur corde vers l'étable donc la porte était grande ouverte alors qu'il était sûr d'avoir mis

la barre. Et quand j'me suis approché pour les compter j'ai écouté un meuglement au loin. Et j'ai vu qu'il me manquait bien une vache. Pensant avoir affaire à des voleurs je suis retourné chercher mon fusil et un chien et j'ai suivi les traces et les meuglements de la bête.

Ca m'a mené dans les bois, j'étais bien content d'avoir pensé à prendre mon fusil mais moins de ne pas avoir pris de lanterne. Sur le coup ça avait paru une bonne idée, les voleurs ne te verront pas arrivé que je m'suis dis. Mais à ce moment dans les bois j'en menais pas large et j'regrettait bien d'avoir voulu être si malin. J'ai été encore moins rassuré quand j'ai vu qu'les traces m'amenaient du côté du cercle des sorcières. C'est là que j'me suis dit mon vieux John, c'est à coup sûr une de ces garces qui t'a volé ta vache. Le chien voulait plus avancer alors j'l'ai laissé partir, et il a filé en direction de la ferme comme s'il avait l'enfer aux trousses. Moi je me suis dit qu'avec mon fusil c'était pas une damnée sorcière qu'allais m'faire rebrousser chemin. Alors j'suis parti vers là où je savais que devait s'trouver le cercle, en me cachant quand même car j'savais pas ce que j'allais trouver. »

A ce moment John fit une pose, regarda son verre vide, et s'empara de la bouteille qui se trouvait à côté pour poursuivre son récit.

« Je m'suis glissé vers le cercle en me cachant dans les buissons, En m'approchant j'ai entendu des voix alors je m'suis fait encore plus petit. Je m'suis rapproché autant que j'ai osé, et j'ai pas eu d'mal à voir ce qui se passait, y'avait un feu allumé au milieu du cercle sur la table de pierre. Et y'avait la veuve Marsh et sa fille Ebby qui étaient là, nue comme des vers. Elles chantaient chacune d'un côté de la table. Leur chant me donnait froid dans l'dos. Ça ressemblait un peu à ça : « GIA Yog Sothot, adornaï liaï Aznavour... ». J'peut vous assurer que dans mon coin j'en menais pas large, j'osais même plus bouger de peur d'être vu.

Après quelques minutes de ce cirque, Mary a sorti un coq noir comme du charbon d'un sac, et elle l'a égorgé sur les flammes pendant que sa fille jetait des trucs dedans, on aurait dit des petits sachets mais j'ai pas bien vu. Et c'est alors qu'une fumée encore plus noire que la nuit est montée du feu. »

Encore une fois John trouva du courage au goulot de sa bouteille pour continuer :

« Tout à coup au milieu de cette fumée il y a eu une forme, comme celle d'un homme mais dans sa voie il semblait y avoir tous les démons de l'enfer, j'ai pris mes jambes à mon coup et j'ai filé jusqu'ici »

Un silence oppressant régnait dans le pub lorsque John eut fini son récit, l'affaire semblait grave, si la veuve Marsh était une sorcière il fallait prendre les mesures qui s'imposaient. Nous avons discuté assez longuement de l'affaire, nous prîmes la décision de surveiller les femmes et d'attendre leur retour pour les arrêter. Plusieurs hommes se postèrent en garde, les maisons des voisins des Marsh nous serviraient de cachette. Nous attendîmes le retour des 2 femmes, une fois la lumière de leur maison éteinte

nous nous sommes rassemblés et avons frappé à la porte. Un serviteur vint nous ouvrir, nous avons alors investi la maison et nous nous sommes emparés des femmes. C'est alors qu'une folie sembla s'emparer des hommes. « A l'arbre les sorcières ! Pendons-les », c'est à ces cris que les 2 femmes furent traînées jusqu'au vieux chêne et pendues dans la foulée. Je ne comprends toujours pas pourquoi je ne me suis pas opposé au lynchage, comme si ma volonté m'avait abandonnée et c'est dans une forme d'hébétéude que j'ai marché avec les autres jusqu'à l'arbre, guidé par William qui semblait encore plus excité que les autres.

Torturé par la crainte d'avoir tué des innocentes je me suis rendu le lendemain avec George Corwin chez les Marsh et ensemble nous avons fouillé la maison, je frémis encore à l'idée de ce que nous y avons trouvé et préfère ne pas en parler, tout ce que je veux en retenir c'est que la culpabilité de ces femmes ne fait désormais plus aucun doute dans mon esprit. Leurs possessions seront vendues aux enchères mais je pense acquérir tous leurs biens, je ne veux pas prendre le risque qu'une des âmes simples du village ne trouve par accident quelque relique satanique qui nous aurait échappé. Ce que je trouverai peut-être rejoindra ce maudit grimoire dans la cachette que le pasteur a aménagé dans le sol de sa cure.

Nous allons aussi demander au fossoyeur de les enterrer dans un coin à l'orée du bois aux abords du cimetière, une sorcière ne mérite pas de reposer en terre consacrée.

Aide de jeu n°5

Extrait n°2

Extraits du journal du gouverneur Phips :

Année 1692

Les filles Paris et Williams semblent victimes d'une étrange maladie, les docteurs ne parviennent pas à se prononcer sur leurs cas, il ne semble plus rester qu'à implorer la divine miséricorde pour les sauver...

... Le pasteur Paris m'inquiète un peu, il semble très affecté par la maladie de sa fille et sa nièce, il a fait aujourd'hui un prêche enflammé sur le diable. C'est une bonne chose de rappeler au croyant les dangers et les ruses du démon mais je crains qu'il n'aille un peu loin, si les filles ne se rétablissent pas de leur étrange maladie je ne sais pas ce qui va advenir...

... William Griggs pense avoir trouvé la cause de la maladie des filles, ils pensent qu'elles ont été ensorcelées. Paris est particulièrement affligé que le

mal ait frappé dans sa famille. Si elles sont bien victime d'un envoûtement il faut trouver la sorcière qui en est responsable pour lui faire avouer et châtier son crime...

... Les filles ont donné le nom des coupables elles ont été arrêtées et vont être jugées. J'ai ici l'occasion de rattraper mon inaction passée. Je vais nommer un tribunal afin d'examiner objectivement les cas de sorcellerie. Il ne doit pas y avoir de lynchage cette fois...

... Corwin et surtout Paris ont pris la tête de la chasse aux sorcières, il semble incroyable de penser que tant de sorcières et de sorciers se cachaient au sein de notre paisible communauté. J'en ai discuté avec eux, pour Paris ce n'est pas une surprise, « le diable se plaît à présenter un visage familier pour mieux tromper les hommes ». Quant à Corwin il pense lui que les sorcières en étant discrètes ont eu l'opportunité d'accroître leurs rangs en toute tranquillité et pervertissant les villageois les plus honorables. Je suppose qu'ils ont raison...

... L'affaire prend des proportions qui me dépassent, il semble décidément impossible que tant de sorcières se cachent dans la communauté, je crois que Paris a choisi la méthode du « tuez-les tous, Dieu reconnaîtra les siens », quant à Soughton je crois que pour ne pas laisser une seule sorcière en vie il est prêt à sacrifier autant d'innocents qu'il le faudra. D'après lui « aucun prix n'est trop élevé pour débarrasser la terre des sorcières ». Je crains qu'ils n'ailent trop loin. Des citoyens commencent à quitter la ville discrètement, hier soir Khéziah Mason a fui vers une destination inconnue alors qu'elle aurait dû être arrêtée dans quelques jours. Dommage car si quelqu'un méritait d'être arrêtée c'était bien elle...

... Mon inaction me coûte cher encore, j'aurais dû oser stopper Paris et Soughton plus tôt, à cause de ma maudite attente mon épouse est elle-même aujourd'hui accusé de sorcellerie. Je dois demander de l'aide au Gouverneur de Boston, il pourra sans doute m'aider. Il le fera sans doute d'autant plus facilement que le tribunal des sorcières est de plus en plus impopulaire, cette folie doit cesser.

Aide de jeu n°6

Les compétences Histoire (75%) ou Occultisme (50%) permettent d'apprendre que Khézia Mason est une célèbre sorcière d'Arkham, connu pour avoir fui Salem. Sa maison est connue et évitée de tous à Arkham. (Si des joueurs commettent la folie de s'y rendre improvisez en vous basant sur la nouvelle de Lovecraft La Maison de La Sorcière) sinon vous pouvez aussi décréter qu'elle a déjà été détruite.

Le Cercle des sorcières :

Les habitués des bois connaissent le site même s'ils préfèrent l'éviter. Contre une poignée de billets un vieux chasseur ou un gamin débrouillard conduira les investigateurs jusque là. Mais il exigera d'être payé d'avance et préviendra les investigateurs qu'il ne les conduira qu'à l'orée de la clairière où se trouve le cercle. Il ne voudra pas y mettre les pieds et refusera de s'y attarder. Aux investigateurs de se débrouiller pour retourner en ville, heureusement ce n'est pas très loin à peine 1 heure de marche. Toutefois si l'un des Pjs est toujours envoûté à ce moment du scénario le retour risque d'être complexe.

Dans une clairière les Investigateurs trouvent ce qui semble être un cercle de pierres grossier. Il est difficile de dire si l'alignement est volontaire ou le fruit du hasard. Les pierres sont d'une roche grise fréquente dans la région, elle mesure entre 1m et 1m80 pour les plus hautes. Mais ce qui attire le regard c'est la pierre noire qui se trouve au centre. Elle semble trancher radicalement avec l'environnement, un jet en histoire naturel confirme d'ailleurs que le bloc rectangulaire est dans une matière encore jamais vu. L'autel mesure 1m sur 2m par 1m de hauteur. On remarque tout autour un grand nombre de signes et de caractères indéchiffrables mais au milieu un texte est gravé en anglais :

« Nous promettons au grand Nyatlatothep de le récompenser de nos âmes éternelles de tout ce qu'il nous donnera. L'existence éternelle du corps et de l'esprit pour Mary et Ebby Marsh, tant que le pacte durera. En foi de quoi nous avons signé. »

2 tâches brunâtres qui semblent incrustées dans la pierre complètent le tableau.

Assembler le puzzle :

Tous ces éléments exposés le plus dur reste à faire. Tout d'abord les investigateurs risquent de passer assez de temps sur la piste de 1692. Laissez-les patauger un peu mais n'hésitez pas à leur donner un coup de pouce par l'intermédiaire de la conservatrice du musée ou du prêtre, intrigués par certains des éléments en leur possession.

Les investigateurs doivent en toute logique mener une enquête au début décousue, ils vont trouver un certain nombre d'éléments qui collent plus ou moins pour finir par se rendre compte que la clé du problème est l'autel de pierre. Il leur faut détruire le pacte. S'ils hésitent soyez clair, tant que la version écrite du pacte existe le pacte perdure. Sachant qu'ils sont dans une ville minière il faut bien envisager que vos persos peuvent avoir l'idée de se procurer de la dynamite. Cette tâche est délicate, mais pas impossible. C'est la solution la moins subtile. Il peut être tout aussi efficace d'allumer un brasier autour de l'autel, si la chaleur est suffisante (si vos joueurs ont amassé du bois pour une TAI de 25 où utilisent des combustibles puissants) ce peut être une bonne idée. La solution la plus « simple » consiste à prendre tout simplement un burin et à marteler la pierre jusqu'à altérer suffisamment le pacte, contrairement à ce que l'on pourrait penser ça marche. Ceci prend en revanche du temps et par un phénomène étrange la nuit sera presque tombée lorsque vos PJs vont finir leur

œuvre (à moins qu'ils n'agissent de nuit ce qui serait recommandé pour des raisons de discrétion). Bien sûr Mary (enfin ce qui en reste) ne va pas les laisser faire et va les attaquer (voir ses caractéristiques). A ce moment du scénario les investigateurs vont avoir à contenir une créature maladroite mais immortelle et aussi peut être à faire face à un ennemi interne s'ils n'ont pas réglé le problème du possédé ce qui peut rendre la situation beaucoup plus dangeureuse.

Suite et fin ?

Lorsqu'ils s'attaquent au pacte les Pjs s'attirent les foudres de la chose Mary, celle-ci les attaque de toutes ses forces. Si elle n'est pas très puissante elle à l'avantage d'être invulnérable. Aucune force sur terre ne peut lui infliger des dégâts. Les armes et les coups ne lui laissent aucune séquelle. En revanche il est possible de la tenir à distance avec des piques, de l'emprisonner sous un filet ou de la maintenir immobilisée par la lutte. Ce qui permet à d'autres investigateurs de s'attaquer au pacte.

En détruisant le pacte le Pjs mettent un terme définitif aux activités de Mary et Ebby. Le ciel s'obscurcit tout à coup, La foudre s'abat sur l'autel, repoussant les personnages qui en étaient proches à plusieurs mètres (et occasionnant au passage 1d10 points de dommages), une fumée noire s'élève du pacte rompu. De cette fumée un être se dégage, il s'agit de l'Homme Noir. Sa voix semble porter toute la malice, la méchanceté et la séduction du monde. « Le pacte est brisé, ce qui m'appartient me revient maintenant. » Il lève les mains et chacune d'elles se transforme en un long tentacule. L'un d'entre eux se saisit du corps de Mary (attention à l'investigateur qui la serrerait de trop près il pourrait être emporté par "inadvertance" par le dieu) tandis que l'autre semble devenir translucide pour s'étirer à travers l'espace. Il ramène sa proie peu après: la forme spectrale d'une enfant qui se débat. La fumée s'élève de nouveau et semble s'infiltrer dans la pierre puis tout disparaît lorsque la foudre frappe l'autel, le brisant si ce n'est pas déjà fait, jetant au sol les investigateurs. La scène fait perdre à ses spectateurs 1d10 / 1d20 points de santé mentale voir plus si les personnages sont toujours persuadés de "l'innocence" d'Ebby.

Le lendemain on parle dans tout Salem de ce nuage et de cet éclair tombé du côté du Cercle des Sorcières, quelques courageux au bout de quelques heures se rendent sur place, ils rapportent ensuite aux autres habitants leurs découvertes. On parlera pendant plusieurs jours dans le village de la « colère divine » qui a fini par frapper ce lieu maudit.

Récompenses :

Si les PJs ont détruit le pacte donnez-leur 1D8 points de Santé Mentale ajoutez un bonus d'1D4 pour chacune des actions suivantes : avoir réalisé un exorcisme, avoir enterré dignement le corps d'Abigaël. Ils touchent éventuellement la récompense promise par Potley avec un bonus suivant leurs actions. S'ils détruisent la maison Ebby reste lié à se qu'il en reste mais elle porte désormais des cicatrices de brûlures dont la vision fait perdre 1D4/1D8 points de SAN, et les Pjs se sont fait de Potley un ennemi acharné.