



## un scénario pour l'Appel de Cthulhu

*"Nombreuses et multiformes sont les horreurs insoupçonnées qui infestent la Terre depuis la nuit des temps. Elles sommeillent sous la pierre que le pied ou la main n'a pas dérangée ; elles hantent les océans et les lieux souterrains ; elles dorment au cœur des sanctuaires oubliés ; elles sortent à l'aube en sortant de riches sépulcres d'airain ou de modestes tombes scellées dans l'argile. Certaines sont depuis longtemps connues de l'homme, tandis que d'autres lui sont encore inconnues, attendant le chaos des derniers jours pour se révéler."*

Extrait du Necronomicon

**Synopsis :** De mars à novembre 192X, dans l'est des États-Unis, plus d'une cinquantaine d'enfants ont été enlevés (selon la police). Les conditions de leur disparition sont semblables, ce qui semblerait indiquer la présence d'un impressionnant réseau pédophile.

Un journaliste du New York Times, Theodore Wilson, qui avait été chargé de suivre l'enquête des forces de l'ordre concernant ce réseau, disparaît à son tour dans des circonstances mystérieuses.

Lorsqu'ils inspectent l'appartement du brave homme, les personnages mettent la main sur les terribles découvertes de ce dernier, qui a réuni des dizaines et des dizaines de documents concernant celui que l'on appelle le *Slender Man* – l'homme maigre. Une ancienne créature étrange et terrifiante s'attaquant aux enfants, et dont le mode opératoire correspond exactement à celui qui semble avoir été effectué pour les kidnappings.

Mythe ou réalité? C'est ce qu'ils devront découvrir...

**L'homme maigre :** En réalité, le mythe du *Slender Man* n'a jamais vraiment existé. Ce monstre curieux traquant les enfants n'est apparu qu'en 2009 lors d'un concours organisé par un site sur le paranormal. Parmi les participations se trouvaient quelques photos en noir et blanc, sur lesquelles on pouvait voir des enfants et, caché quelque part, un grand homme étrangement mince et grand, sans visage, vêtu d'un costume trois pièces, et dont les bras sont d'hidex tentacules noirs. Ce fut la première mention du Slender Man. L'histoire qui lui fut rattachée fut celle d'une créature aperçue avant plusieurs enlèvements d'enfants sur plusieurs clichés.

Cette nouvelle légende a bien vite pris de l'ampleur, si bien que l'on peut assister à des fictions l'utilisant, notamment *The Marble Hornets Project*, une série de vidéos sur YouTube utilisant le Slender Man. L'ambiance est très réussie, et ce scénario est en grande partie repris de cette série, je vous recommande donc de la regarder (ne serait-ce que pour son côté artistique).

**Pour bien commencer :** Il serait pratique que les PJ soient affiliés à la police (ils peuvent avoir travaillé sur la vague d'enlèvements ou sont envoyés sur la disparition du journaliste) ou à un journal (Wilson était peut-être un de leurs chers collègues, ou alors un grand concurrent). Ils peuvent aussi être des proches de certains disparus. Autrement, s'ils ont déjà été confrontés au Mythe, ils peuvent décider eux-même d'enquêter là-dessus, sans avoir le moindre lien énoncé plus haut.

**Espace-temps :** Par défaut, cette histoire se déroule dans les années 20 à l'est des États-Unis. Cependant, rien ne vous empêche de modifier ces données. Et même, si jamais vous vouliez la faire se jouer à notre époque, vous pourriez carrément utiliser les vidéos du Marble Hornets Project en guise de fichiers utilisés par le journaliste disparu.

### Sommaire :

#### Introduction- Vague de peur

- I. Terreur parentale
- II. À la une
- III. Novembre rouge

#### Première partie- Triste jour pour le New York Times

- I. Départ soudain
- II. L'horreur aux mille bras
- III. Petites vacances pennsylvaniennes

#### Deuxième partie- Le cas Theodore Wilson

- I. La forêt a des yeux
- II. La cabane dans les arbres
- III. Le mystère de la tour radio

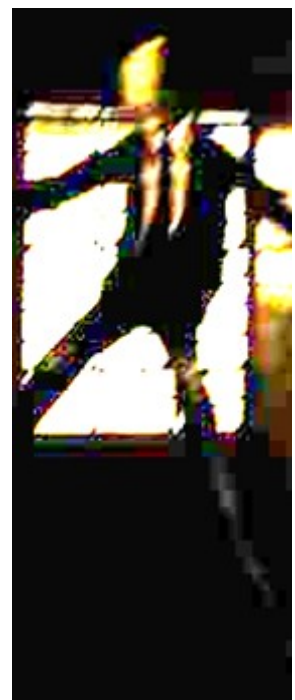
#### Troisième partie- Mauvaises ondes

- I. Étrange rouleau
- II. Terreur FM
- III. Où est Elena?

#### Final- Cauchemar

- I. Kadath l'inconnue
- II. Cimetière d'enfants

#### Aides de jeu



# INTRODUCTION - VAGUE DE PEUR

## I. Terreur parentale

Depuis le mois de mars, les PJ ont eu l'occasion d'entendre à plusieurs reprises le même discours tenu par la presse: des enfants âgés de 3 à 12 ans sont enlevés ça et là dans différents États de l'est (principalement dans New York).

Jusqu'au mois de novembre, on dénombre plus d'une cinquantaine de kidnappings. Les ravisseurs n'ont jamais été retrouvés et ne laissent absolument *aucune* trace derrière eux.

Depuis le vingtième enlèvement, qui a eu lieu en juin, on a décidé de placer des policiers dans tous les lieux fréquentés par la jeunesse: parcs, établissements scolaires, etc.

Des parents de tous les États concernés se sont décidés à assurer eux-mêmes la protection de leur progéniture. Certains vont jusqu'à interdire toute sortie.

C'est une véritable angoisse qui règne parmi la populace américaine...

Il est possible que les personnages aient été envoyés chez la famille d'une ou plusieurs victimes. A priori il n'y a aucun indice. De même dans les parcs où ont disparu d'autres enfants. Le seul point commun de chaque crime est que, chez tous les enfants enlevés à leur domicile, on a retrouvé des traces de sang sur l'oreiller.

## II. A la une

Lorsque l'on a commencé à lier les différents enlèvements entre eux, les médias se sont évidemment jetés sur l'affaire qui troublait déjà les États-Unis.

Le *New York Times*, plus grand journal qui soit, suit la trame de très près et a affecté plusieurs de ses agents à chercher des scoops qui y sont liés. Évidemment, les autres journaux sont aussi attentifs à cette histoire, mais le *New York Times* est certainement le plus sûr.

Un magazine moins connu, le *Weird Tales* - que les personnages ne connaîtront que s'ils s'y intéressent -, célèbre ouvrage orienté sur le paranormal, publie des histoires en rapport avec les disparitions d'enfants. La plupart parlent d'une sorte de croquemitaine ou de démon. Au mois d'octobre, un nouvel article est paru dans cette revue: il parle du *Slender Man*, un monstre proche du croquemitaine, qui ressemble à un grand homme trop mince et tentaculaire. Il y a plusieurs photos qualifiées de "réelles", mais bien entendu, beaucoup crient au trucage. La plupart des éléments de cet article ont été donnés au WT par un certain Theodore Wilson, un journaliste de bonne réputation du NYT.

## III. Novembre rouge

Le 1er novembre, on retrouve le corps de Kelvin Chelter, qui fut le premier enfant dont la disparition fut signalée. Un vieillard (Joseph Figgerald) l'a retrouvé dans une ruelle dans d'affreuses conditions.

Si on le questionne, voici ce qu'il pourra répondre:

-il a retrouvé le petit pendant une promenade nocturne. Il était explosé contre le mur, dans une marre de sang. Les marques indiquent qu'il a été violemment frotté contre le mur et qu'on lui a arraché la mâchoire (dont la partie inférieure a été retrouvée quelques mètres plus loin).

-il a aperçu une grande silhouette totalement immobile, qui a disparu aussitôt.

-il a le sentiment d'être observé depuis cette nuit.

Le 3 du même mois, le vieil homme est interviewé par Theodore Wilson. Le lendemain, on le retrouve mort dans les mêmes circonstances que Kelvin.



# PREMIERE PARTIE - TRISTE JOUR POUR LE NEW YORK TIMES

## I. Départ soudain

Le 11 novembre, le journaliste du Times Theodore Wilson est porté disparu par son voisin, qui ne l'a pas vu depuis plusieurs jours et s'est inquiété (d'habitude, il le salue matin et soir).

Le grand reporter est parti avec son manteau et sa voiture en laissant tout derrière lui, sans fournir la moindre explication.

La police fouillera son appartement mais ne trouvera rien de concluant, et déterminera alors qu'il est parti pour quelques jours sans prévenir (sa famille même n'est pas au courant).

Si les personnages inspectent à son tour son logement, ils ne trouveront rien... Si ce ne sont des notes, des dessins, des photos et des enregistrements, tous semblant en rapport avec les disparitions.

-*Les notes*: Il s'agit d'un tas de gribouillis incompréhensibles sur un bloc-notes. Ils peuvent toutefois deviner qu'à plusieurs reprises il cite le nom du *slender man*, ou *Him (lui)* ou encore *the Operator*.

-*Dessins*: Ils représentent diverses choses, parmi lesquelles une sorte de plan astral et une tête humaine quelque peu déformée, dénuée d'oreilles et de visage. Il est écrit, çà et là "*lui*".

-*Photos*: On y trouve des portraits des enfants kidnappés et de leur parents. Mais, parmi tout cela, on trouve quelque chose de plus étrange, presque glauque: des photos ratées prises au coin d'une rue ou dans un bâtiment désert et mal famé. Les autres (pouvant faire perdre 0/1 point de SAN) montrent des choses bizarres: un groupe d'enfants dans un parc avec, au fond, dans l'ombre, un homme grand et mince, aux bras tentaculaires; ce même homme avec d'autres groupes d'enfants; la photo de cet homme au bout d'une rue, apparemment immobile... Bien d'autres clichés tout aussi perturbants se trouvent sur son bureau.

-*Enregistrements*: Il y en a trois. Le premier est un rapport oral de tout ce qu'il a trouvé sur les disparitions, et au final il n'a pas trouvé grand-chose. Le second est un murmure en vieil anglais (test de compréhension nécessaire), d'une voix étrange qui dit: "Laisse-nous jouer heureux et sereins". Le troisième est composé de cris hystériques, puis d'un soudain silence. Au bout de 3mn de silence, la voix de Wilson dit: "*il faut partir. Loin. Ou c'est Lui qui va me retrouver. Là où moi et mon frère nous amusions tant... Oui, ça me fera du bien... Mais Il va me TRAQUER jusqu'au bout!!!*"..



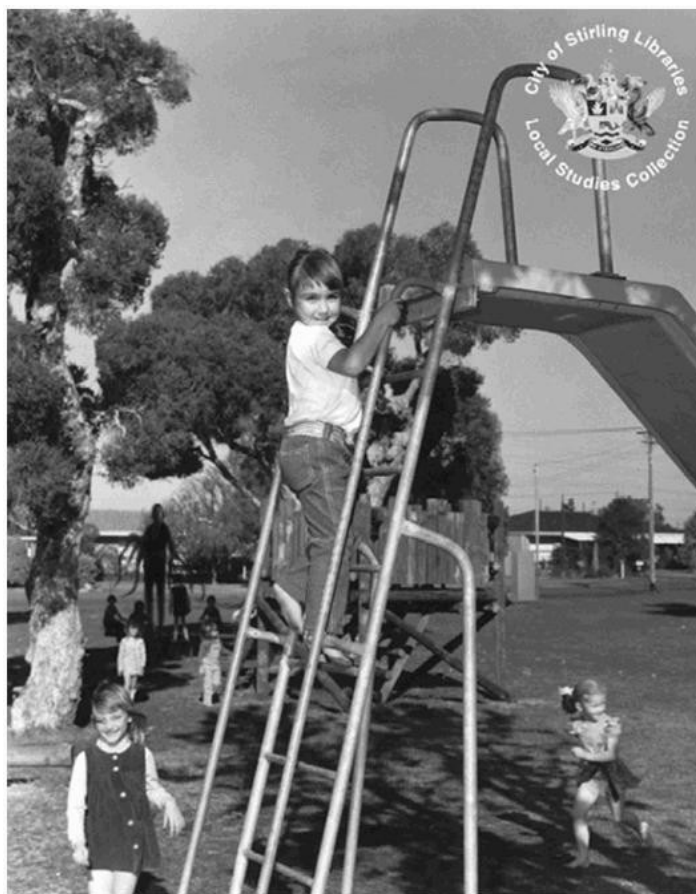
*Photographe inconnu. Cliché trouvé par un spécialiste du paranormal, Richard Hohlfinger. IL se trouve au fond, entre les deux bâtiments. IL n'a pas de visage et son bras droit... Six enfants présents sur la photo ont disparu, m'a dit mon ami.*



*Photographie prise dans une forêt le 2 novembre. Je suis allé me promener pour décompresser. Et Il était là. Le grand homme maigre, au fond à gauche, camouflé entre les arbres...*

*Je sentais quelque chose d'étrange dans cette forêt mais ne pouvais pas le voir. J'ai remarqué sa présence qu'en reprenant les photos que j'ai faites durant ma ballade.*

*Photo prise par le père d'une des victimes du prétendu réseau pédophile, trois nuits après l'enlèvement de sa fille. Un grand homme anormalement maigre et aux bras bizarres se tenait là, immobile sur la terrasse. Il décrit avoir eu une peur bleue mais avoir tout de même cherché à aller le voir. Quand il a ouvert sa porte, la chose avait disparu. Il L'a vu Lui.*



*Photo extraite d'un livre trouvé dans une librairie. Le livre parlait de différentes aires de jeu. Les auteurs ont-ils remarqué l'homme étrange sur la gauche, avec les enfants et aux bras tentaculaires? En me renseignant, j'ai pu apprendre que les quatre gamins qui l'entouraient ont disparu. C'était il y a 10 ans.*

En fouillant davantage l'appartement, les personnages pourront aussi trouver un étrange symbole sur un tableau (voir plus bas), ainsi des médicaments psychotropes et des papiers de rendez-vous chez un psychologue.

Le Dr Gigger (le psychologue) leur apprendra que Mr. Wilson le fréquentait depuis un peu plus de deux mois.

Il décrit le journaliste comme un homme très distrait et apeuré, souffrant d'un manque certain de sommeil. Theodore Wilson dessinait couramment des figures étranges et parlait de l'*Operator*.

Il se sentait suivi et observé. Gigger pense qu'il a pris son reportage un peu trop à cœur. Il lui a prescrit quelques calmants et antidépresseurs ainsi que des rendez-vous chez un homéopathe et un arrêt de travail

de deux semaines.

Malgré cela, l'état psychologique du reporter ne s'amenuisait pas: il empirait encore.

À la dernière consultation, Theodore a parlé de sa famille en Pennsylvanie - notamment sa mère *Elena Wilson* - et de son enfance. Son père et son frère sont morts quand il était plus jeune, lui a-t-il dit.

Bref, s'il y a des recherches à faire, c'est probablement en Pennsylvanie qu'il faut commencer.

S'ils montrent le symbole ou des photos au psychologue, il déclarera ne pas croire à ces « conneries surnaturelles ».



*Symbole perturbant retrouvé dans l'appartement de Wilson, dessinée à la craie sur un tableau noir...*

En effectuant des recherches (environ deux jours) sur ce symboles, ils pourront découvrir qu'il s'agit d'un dessin vaudou.

Si les joueurs décident de se renseigner au sujet du *Slender Man*, ils pourront trouver, dans la librairie de New York, une réédition d'un ouvrage renaissant plutôt rare, le *Malleus Monstrorum*, sorte de bestiaire démoniaque inquisitorial. Trouver l'Opérateur leur prendra du temps: ils devront parcourir les mille pages de texte et d'explications. Leur SAN pourra être influencée de façon mineure (2/1D4 points) au fil de leur lecture. Ils finiront toutefois par trouver la description d'une créature appelée *Lui*, l'*Homme Maigre* ou l'*Aliénateur*, qui est apparentée au *Doppelgänger*. Il s'agit d'un homme au crâne déformé et sans visage (juste de la peau). Il est doté de très longs bras qu'il peut changer en tentacules quand il le souhaite. Il est richement vêtu et prend souvent possession d'un être humain ne pas être trouvé. Il s'agirait d'un démon mineur se nourrissant d'âmes infantiles. Lorsqu'il est découvert, il fait en sorte de détruire celui qui l'a vu ou qui le soupçonne. On dit qu'il est très rare que le démon s'attaque de façon directe à ses victimes: il aurait plutôt tendance à leur faire peur ou à chercher à leur faire perdre la raison. L'Homme Maigre est présenté comme une entité destructrice. Deux illustrations sont associées à la créature.

À droite: Gravure allemande de la fin du XVIème siècle, représentant l'Homme Maigre (présente dans le *Malleus Monstrorum*). Il apparaît ici sous sa forme originelle.

La légende veut que l'absorption d'âmes innocentes (généralement celles d'enfants) ait pour but de lui permettre de retrouver cette forme.

En bas: Pastiche d'une gravure allemande nommée *Das Kind* (d'Holbein le Jeune). Cette imitation a été gravée quelques décennies après l'originale, sur laquelle la Mort est représentée, emmenant l'enfant. Ici, il s'agit de l'Homme Maigre qui va probablement dévorer l'âme du jeune garçon.



## II. L'horreur aux mille bras

Les nuits qui suivent le début de l'enquête, chaque personnage se retrouve confronté plus ou moins directement au slender man.

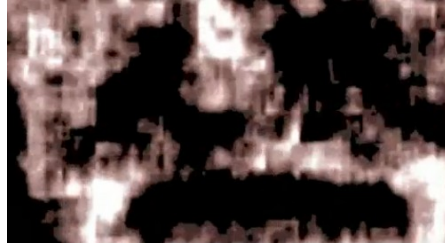
L'un d'eux, en rentrant chez lui, voit à l'angle d'une rue un grand homme aux bras anormalement long. Il est vêtu d'un costume trois pièces très élégants et est extrêmement maigre, probablement anorexique. Il est immobile et se contente de le regarder passer, de loin (à environ 30m, perte de 0/1 de SAN).

Un autre entendra des murmures absurdes en vieil anglais alors qu'il marche dans la rue, en plus d'une sensation oppressante. Il se dépêche de rentrer chez lui et son téléphone sonne: ça grésille, jusqu'à ce que de nouveaux murmures incompréhensibles se fassent entendre. (perte de 0/1 de SAN).

Encore un autre, en allant au cinéma, observe, à plusieurs reprises dans le film, l'image qui grésille. Puis une image perturbante d'une sorte de visage de mort apparaît (voir l'image plus bas, perte de 0/1 de SAN)...

Un dernier, pendant qu'il regarde des photos où il se trouve, constate, sur plusieurs d'entre elles, la présence d'un homme, au fond, grand et maigre, au visage flou et aux bras longs et étranges (perte de 0/1 de SAN).

Ceux qui n'ont pas perdu de SAN penseront qu'ils ont rêvé ou halluciné, ou alors deviendront plus prudents et attentifs.



*Peur cinématographique...*

Il est préférable d'énumérer ces rencontres perturbantes à chaque joueur individuellement, afin que chacun décide de s'il souhaite en parler ou non.

Si l'un d'eux cherche un moyen de bannir la chose, il se réveillera, un matin, enfermé dans sa maison: ses clés auront disparu, ses portes et fenêtres seront toutes verrouillées et son gaz s'allumera (pouvant faire passer sa mort pour un suicide).

Au final, après une semaine (se préparant pour la Pennsylvanie ou une enquête approfondie), les personnages peuvent se retrouver. À cause de ce qu'ils ont vu, ils sont tous d'une humeur plus ou moins taciturne des suites de ce qu'ils ont vu.

## III. Petites vacances pennsylvaniennes

Les personnages partent donc pour la Pennsylvanie, sur les traces de Theodore Wilson. Il leur faudra effectuer de longues recherches pour trouver où le bougre se cache, car non seulement il est parti sans rien dire, mais en plus Wilson est un nom de famille assez courant.

En se renseignant auprès de la police (il faudra leur graisser la patte...), ils pourront le chercher parmi les centaines de Wilson qui sont enregistrés.

Toutefois, s'ils ont correctement noté les indices qu'ils ont pu trouver, ils pourront spécifier leur recherche en précisant *Elena Wilson* (la mère de Theodore). Il n'y a que deux Elena Wilson dans tout l'État (faites un jet pour déterminer s'ils vont interroger la bonne, histoire de faire une petite surprise!).

Elena Wilson est une femme âgée de 63 ans habitant une petite ville portant le nom Newstat. Veuve et mère de deux fils dont un décédé, elle mène une vie difficile et ne sourit pas souvent. Elle est très fière de son fils Theodore et de sa grande réussite professionnelle.

Étrangement, elle n'a pas été prévenue de la disparition de son fils adoré, il incombe donc aux PJ de lui annoncer la terrible nouvelle.

Au bout de dix minutes durant lesquelles il leur aura fallu rassurer la dame, cette dernière acceptera de répondre à des questions (entre parenthèses, l'utilité des informations).

-Elle ignore tout sur le symbole vaudou, les photos et les enregistrements. Son fils ne lui a jamais parlé d'éventuels ennemis ou d'un traqueur. (Inutile)

-Le lieu dont parle Theodore dans ses notes serait une petite cabane près du lac, non loin d'ici. Elle a été construite sur deux grands chênes, voilà plus de 20 ans avec son père et son frère. Lui et son frère Gill y allaient souvent, jusqu'à la mort de son aîné. (Utile)

-Gill, le frère aîné de Theodore (un an de plus) est décédé avec son père en 1898 dans un accident de train. (Peut être utile si bien utilisé)

-Elle a fait un étrange cauchemar cette nuit: elle était dans son lit quand un bras squelettique et infini est sorti du plafond pour essayer de l'attraper. Quand elle s'est réveillée, vers 3h du matin, la porte de sa chambre -d'ordinaire fermée- était ouverte et la lumière du couloir était allumée. (Inutile, quoique cela ait rapport à l'affaire)

-Elle a l'impression d'être observée quand elle se promène dans la forêt. Comme s'il y avait quelqu'un, caché parmi les arbres, qui la suivait lors de ses petites expéditions. (Inutile)

-À leur dernière discussion téléphonique, Theodore lui paraissait effrayé ou stressé. Il lui a dit que, s'il y avait un problème *spécial*, elle ne devait pas oublier de dire « *Iä! Iä! Yog-Sothoth shtagn!* » en dessinant une étoile renversée en l'air avec de la lumière. Elle ignore ce que cela signifie ni de quel problème il pouvait bien parler. (Utile)

## DEUXIEME PARTIE - LE CAS THEODORE WILSON

Outre la maison de Ms. Wilson, les personnages pourront trouver l'essentiel de ce dont ils pourraient avoir besoin à Newstat: commissariat, boutiques diverses, etc. La ville est aussi connue pour son joli cimetière d'enfants et son futur grand jardin d'enfants.

### I. La forêt a des yeux

Il est temps pour les personnages de dormir. Elena accepte de leur fournir le gîte et le couvert pour quelques temps (les chambres où logeaient Theodore et son frère voilà 20 ans sont libres).

Il est probable que, dans les jours qui viennent, ils décident de rejoindre la cabane en hauteur où Theodore allait jouer étant enfant.

**Note MJ:** *Tout ce qui suit est un rêve commun, mais les joueurs l'ignorent.*

Les PJ sont réveillés au petit matin par un roulement de tonnerre: un orage gronde et une pluie torrentielle s'abat.

Lorsqu'ils descendent à la cuisine, ils constatent que leur petit-déjeuner a été préparé par leur hôte. Il y a du pain, des biscuits, du lait et du café... Mais dès qu'il goûte le pain et les biscuits, ils s'aperçoivent qu'ils sont purement immondes et manquent presque de les faire vomir. Quant au lait, il s'agit de pus tandis que le café est de type scatologique (perte de SAN 0/1)...

Dans le salon, le corps éventré de la veuve est pendu au lustre, les tripes tombant de la plaie ouverte (perte de SAN 5/1D10).

Le téléphone sonne. En décrochant, les personnages n'entendent qu'un grésillement suivi d'un murmure, puis l'interlocuteur raccrochera.

Dans la salle de bain, un message a été écrit en rouge: 111524 (il s'agit d'une date à syntaxe anglaise (ce qui donne donc le 15 novembre 1924), vous pouvez la modifier pour l'adapter à vos souhaits; de base, le 15 novembre est censé être, par rapport aux joueurs, dans une ou deux semaines).

Dehors, le temps rend la journée presque aussi sombre que la nuit. L'éclairage public grésille, et les rues sont désertes.

De temps à autres, ils peuvent apercevoir quelqu'un au loin, ou alors croiser une personne dont ils ne peuvent voir le visage, qui se protège du vent et de la pluie dans un grand manteau et sous un chapeau, le tout avec un parapluie.

La ville est incroyablement silencieuse, mais les bruits de l'homme peuvent passer inaperçus à cause de ceux dus au mauvais temps.

S'ils vont dans la forêt, ils y verront une orbe lumineuse blanche qui lévite à 50cm du sol. S'ils la poursuivent, elle les emmènera de plus en plus profond de la forêt. Plus ils avancent, plus les arbres sont feuillus et hauts. Après 10mn de marche, ils sont si épais et grands qu'il en est impossible de distinguer le ciel. Ils ne sont pourtant pas à l'abri de la pluie. Les arbres deviennent aussi plus tordus. Certains prennent des formes presque monstrueuses...

Enfin, ils arrivent au lac et voient une vieille cabane de bois installée sur deux chênes. En montant grâce à l'échelle improvisée, ils découvrent un grand pentagramme tracé sur un des murs. Des lanternes éclairent la cabane. Un peu partout se trouvent des feuilles (sur lesquelles sont dessinés le symbole vaudou, des pentagrammes ou des mots inquiétants comme « *RUN AWAY* ») et des articles de journaux de toute époque (certains ont près d'un siècle) traitant de kidnappings.

Les personnages ont 15 secondes pour agir. Si l'un d'eux demande à faire un test de TOC et le réussit, il verra apparaître des fantômes d'enfants (perte de SAN 2/1D4), qui lui donneront un parchemin en vieil anglais (qui porte pour nom « *Exorciser les Rejets de Bélias* » (voir à la fin du scénario)).

Soudain, le mauvais temps semble s'arrêter et les couleurs disparaissent: tout devient noir et blanc. On peut entendre quelque chose qui grimpe à l'échelle... Au seuil de la porte, dans la lumière, se présente le *Slenderman*. Il divise ses bras en six tentacules noirs et les élance vers les personnages, qui s'évanouissent... Et se réveille dans leurs chambres, chez Elena Wilson. Tout cela n'était qu'un rêve. Si toutefois l'un d'entre eux a reçu le parchemin, il le retrouve mystérieusement sous son oreiller (perte de SAN 0/1).

**Note MJ:** *Le rêve s'est évidemment terminé lors de la dernière phrase.*

Il fait assez beau pour un mois de novembre, bien qu'il fasse froid. Un à un, les personnages quittent leurs chambres et rejoignent la cuisine, où leur a été servi un petit-déjeuner *normal*.

Elena fait son ménage et se tient prête à répondre aux attentes des personnages.

Les PJ devront probablement retourner plusieurs fois à la cabane de Theodore. Le premier jour et la première nuit étant passés, voici ce qui se passe durant leur séjour.

•2ème jour: Le Slenderman traque l'un des personnages sans rien lui faire, lorsqu'il est seul. Rien dans la cabane.

•2ème nuit: Le Slenderman se tient dans la cabane.

•3ème jour: On signale la disparition d'un chasseur de la ville. Rien dans la cabane.

•3ème nuit: Un des PJ voit l'Homme maigre qui le regarde par la fenêtre.

•4ème jour: Elena se retrouve enfermée dans la cave. La porte en a été verrouillée. La clé a disparu. S'ils vont près de la cabane, ils entendront un cri (celui de Theodore, s'ils lui ont déjà parlé). Il n'y a personne.

•4ème nuit: Quelqu'un monte lentement les escaliers et frappe à la porte d'une des chambres. Il n'y a personne.

•5ème jour: Un journal régional parle de l'inauguration d'un jardin d'enfants. Sur la photographie liée à l'article, on peut voir un grand homme en smoking et aux bras tentaculaires, au fond, près du maire et au milieu des enfants...

*À partir de là, la cabane est accessible.*

- 5ème nuit: Elena chute dans les escaliers et tombe dans le coma.
- 6ème jour: En fin d'après-midi, pour une raison inconnue, un rideau de la maison prend feu. Cela se transforme vite en un véritable incendie. Un garçon de 5 ans a été enlevé au nouveau jardin d'enfants.

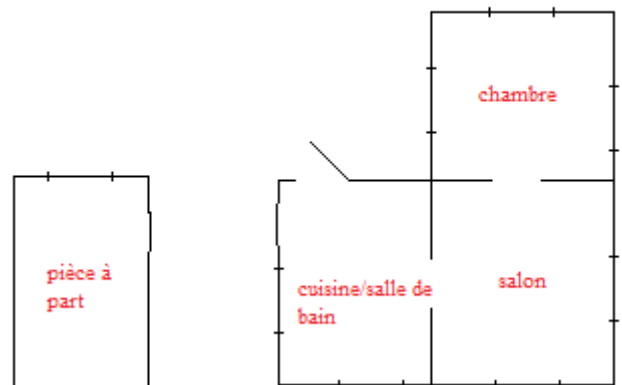
## II. La cabane dans les arbres

En se rendant dans la petite cabane, les personnages réalisent qu'elle n'est pas tout à fait comme dans leur rêve commun. Elle se trouve à une hauteur de 10m, est en deux parties et installée sur trois arbres: la première partie – la plus grosse, à droite sur le plan – est constituée de trois pièces d'environ 7m<sup>2</sup> chacune, elle est accessible par une échelle à même le chêne où elle se trouve. La deuxième partie n'est qu'une pièce de 9m<sup>2</sup> se trouvant à 6m de la première partie. Elle est accessible depuis la première partie via une grande planche épaisse faisant office de pont.

Toute la cabane grince à chaque pas effectué. Si plus de deux personnes se trouvent au même endroit au même moment, il y a 25% de chance que le plancher se brise (+15% pour chaque nouvelle personne).

- Cuisine/salle de bain*: Un grand bac de bois, plusieurs bols ainsi que des serviettes de bain se trouvent ici. Sur un mur, on peut lire « *Help me!* » suivi d'un cercle rayé d'une croix.
- Salon*: Une table basse et un canapé, tous deux improvisés (la première étant un empilement de planches et le second trois traversins). Sur la table, une photo de Theodore, où il sourit dos à une fenêtre. Derrière cette fenêtre, un grand homme maigre et sans visage... Un peu partout autour, il y a des feuilles semblables à celles vues dans le rêve.
- Chambre*: Un vieux matelas double sert de lit, accompagné de quatre couvertures. Assis dessus, Theodore Wilson. Immobile. Les PJ le reconnaissent à ses cheveux et ses vêtements. Fait étrange: il porte un masque noir et blanc et ne réagit pas à leur présence. S'ils s'approche à moins de 5m de lui, s'ils lui tournent le dos ou s'ils l'appellent par son nom, il se ruera sur eux à quatre pattes et tentera de les tuer, couteau de chasse en main.

### Cabane de Theodore



## THEODORE WILSON

Carac.	%
FOR	12
CON	13
TAI	13
INT	-
POU	1
DEX	18



Possédé

Mvt. 10

PV 11

Impact 0

### Combat:

- Poings 35%, 1D4 dégâts
- Couteau 38%, 1D6+1 dégâts
- Morsure 10% (si masque retiré), 1D3 dégâts

**Compétences:** TOC 50%, Traquer 65%, Écouter 80%, Langue (vieil anglais) 100%.

Ignore tout effet psychologique.

Theodore est assez facile à maîtriser, quoiqu'il se débat sans cesse. Si on lui retire son masque, il n'hésitera pas à mordre tout ce qui passera à proximité de sa tête. Plusieurs détails choquent chez lui:

- Le symbole vaudou qui a pu être trouvé dans son appartement est scarifié sur son front.
- Son corps indique un fort niveau de stress (poils hérissés, veines visibles, tics...).
- Il ne parle pas ni n'émet le moindre son. De temps à autres, il grogne une phrase en vieil anglais (« *L'horreur aux mille bras* »).
- Ses ongles ont été arrachés.
- Il s'est retiré la peau à plusieurs endroits sur les bras et le torse.
- S'ils le prennent en photo, il apparaît sur l'image comme un mélange entre lui et le *stalker*.
- S'ils le mettent à la lumière, son ombre est celle d'un grand homme maigre aux bras tentaculaires (perte de SAN 0/1).
- Sur sa main, il a écrit « 111524 ».

Si les personnages décident de le libérer, il s'attaquera de nouveau à eux dès qu'ils lui tourneront le dos. S'ils l'attachent et le laisse là, il finira par se détacher (quelque soit ses liens) et retournera s'asseoir sur son lit.

Dans ses poches, on pourra trouver des papiers semblables à ceux sur la table improvisée. Il possède également plusieurs photos du grand homme sans visage.

S'ils le livrent à la police, on le questionnera puis, voyant qu'on ne peut rien en tirer, on l'enverra dans un asile.

En dehors de ça, dans sa chambre, on peut trouver des traces de sang et un fusil de chasse, sans autres munitions que celles déjà chargées. Avec un test de TOC réussi (à moins qu'ils ne spécifient une fouille), les personnages peuvent trouver 75\$ sous le matelas.

Si l'un des personnages tente de passer via la planche jusqu'à la deuxième partie de la cabane, le pont se brise sous son poids. Il ne subit pas de dégât mais reste inconscient quelques minutes. À son réveil, il trouve un petit papier sur lequel il est écrit « *The Tower* ».



S'ils posent la question autour d'eux, les gens ne sauront pas trop de quelle tour cela peut parler. Toutefois, certains leur parleront de la tour radiophonique, située à une dizaine de kilomètres, en pleine campagne.

### III. Le mystère de la tour radio



La tour radio de Newstat est haute d'une quarantaine de mètres. Le jour où les PJ s'y rendent, la température est de 0°C et une neige molle tombe sur le pays. Le ciel est grisâtre et un petit vent du nord désagréable souffle.

La radio tower se dresse, seule, au milieu de nulle part. Elle est protégée par des grillages hauts de 2.10m (les PJ peuvent les franchir en se faisant la courte échelle).

A priori il n'y a rien à ses pieds. Il va leur falloir escalader la tour jusqu'à son sommet. Une échelle leur permettra de rejoindre la troisième plateforme. Le dernier à y monter voit l'un des barreaux céder sous son pied et fait une chute de 15m, subissant un point de dégât. Une fois sur la plateforme, ils devront escalader les parois s'ils souhaitent rejoindre le sommet... Avec le froid, les barres métalliques sont glaciales et très glissantes. La moindre erreur peut être fatale.

S'il y parvient, il arrivera sur la petite plateforme du sommet, large de 3m, entre les antennes. Et sur cette plateforme... L'Homme maigre. Il est là, immobile avec ses six bras, et le regarde de ses yeux absents (perte de SAN 3/1D10).

En cas d'échec du test de SAN, le personnage prend peur et tente de fuir. Il glisse sur le métal humide et fait une chute de 40m... Il atterrit au sol, après avoir failli s'empaler sur le grillage ou se briser les côtes sur les barres de fer. Il est en vie mais perd 1 point de CON définitivement, tout en subissant un nombre de dégâts égal à son seuil de blessure. Il est inconscient pendant trois jours.

À côté de lui, ses camarades (s'ils sont parvenus à descendre malgré l'échelon brisé) peuvent trouver un rouleau ciré, utilisable avec un phonographe. Un message est délivré avec: « Watch this ».

## TROISIEME PARTIE - MAUVAISES ONDES

### I. Étrange rouleau

Rentrés chez Elena (toujours convalescente), les PJ peuvent écouter librement le rouleau à l'aide du phonographe. À eux de choisir s'ils attendent le réveil de leur blessé.

Le message enregistré est parsemé de grésillement et de bruits sourds. C'est la voix de Theodore.

*« Mercredi 5 novembre 1924. Il me traque. Sans cesse. -grésillements- oui. -grésillements- que je l'ai vu. Et dans les rêves, là où il prêche -grésillements- ire l'énergie vitale. Il a pris tous les enf -bruit sourd pendant 30 secondes- dans la forêt. La cabane de mon enfance. Passage vers son royaume. Il faut dorm -grésillements- accéder. Je ne peux pas dorm -grésillements- je ne peux plus dor -bruit sourd pendant 20 secondes- Pas de secours. Le masque... Pourquoi l'ai-je fabri -grésillements- Il ne faut pas le me -grésillements- faut le dét -bruit sourd pendant 5mn, puis plus rien- »*

Ms. Wilson se réveille en pleine après-midi. Elle dit ne se souvenir de rien.

### II. Terreur FM

Deux jours plus tard, il y a une certaine agitation dans Newstat. Depuis minuit, toutes les radios font entendre un même message, constitué de grésillements, de bruits sourds et de phrases en vieil anglais. Cela parle de la « renaissance par la jeunesse ».

Un expert a été envoyé à la tour radio et a fait une chute mortelle depuis le sommet, embroché sur le grillage.

Le lendemain, les onze enfants gardés au jardin d'enfants disparaissent sans laisser de trace.

Le message radio est audible trois jours durant. Il finit par disparaître.

### III. Où est Elena?

La nuit suivante, pendant que tout le monde dort profondément, des bruits curieux surviennent du rez-de-chaussée.

Chacun peut faire un test *Vigilance*. En cas de réussite, il se réveille. Il y a de la lumière dans le couloir.

Une porte grince en s'ouvrant très lentement. C'est celle de la chambre d'Elena Wilson. Ils entendent alors la vieille femme hurler, mais ce cri est aussitôt tu.

Si les personnages essaient d'agir, ils constatent que leurs portes sont verrouillées et bloquées de l'autre côté par un meuble. Aussi, les lumières de leurs chambres sautent dès qu'ils essaient de les utiliser. Des bruits de pas se dirigent vers les portes des chambres des personnages. Ils s'arrêtent entre les deux.

Soudain, un doigt, puis plusieurs, puis une main et enfin des bras sans fin sortent des portes (au travers, ainsi que par la serrure et les petits espaces entre la porte et le seuil). S'ils reculent pour les éviter, ils en verront d'autres surgir des murs, puis d'autres encore qui surgissent du plafond. Parfois, ce sont des tentacules. Tous se dirigent vers eux.

S'ils se baissent pour les éviter, de nouveaux bras et tentacules sortent du plancher (perte de SAN 3/3D6).

Les doigts griffus les blessent et déchirent en partie leurs vêtements, tandis que les tentacules essaient de les étrangler.

Quand tous ont perdu au moins 3 points de vie, les membres du slender man rentrent dans le sol, les murs, le plafond et les portes et la lumière du couloir s'éteint.

Elena a disparu. Personne ne sait ce qui lui est vraiment arrivé.

# FINAL - CAUCHEMAR

À ce stade de l'histoire, les PJ ne savent plus du tout quoi faire. S'ils quittent Newstat, ils seront poursuivis à vie par la créature, jusqu'à ce qu'ils se suicident par paranoïa. Leur seule alternative est de retourner à la petite cabane arboricole de Theodore et de réussir à atteindre la partie située sur un autre arbre (avec une corde, une échelle...).

Ils y trouveront une machine étrange. Cela ressemble à une espèce de lourd serre-tête de métal, couvert de rouages de toutes sortes et relié par un long fil enroulé à une manette. Ça émet de petits arcs électriques inoffensifs.

En mettant cet étrange objet et en l'actionnant (avec la manette), le personnage doit faire un test de *Volonté* divisé par 2. En cas de réussite, son esprit résiste à la machine et il subit 1D6 dégâts et est paralysé pendant quelques minutes (il est électrocuté).

En cas d'échec, il tombe comme une masse et s'endort – c'est du moins ce que l'on voit de l'extérieur. En réalité, son esprit est transporté dans le monde du rêve.

## I. Kadath l'inconnue

Les personnages se retrouvent tous dans une étrange tour à l'architecture paraissant impossible, comme des escaliers qui montent en descendant (perte de SAN 5/2D10).

Ils peuvent en sortir pour arriver dans une rue parsemée de bâtiments aussi bizarres, mais les dangers qui y résident leur ferait perdre encore davantage de SAN.

Çà et là dans la tour, on peut entendre des pleurs d'enfants.

S'ils montent les escaliers (ou les descendent, tout dépend du point de vue), ils arriveront, au bout de deux heures, au premier étage de la tour, où ils seront confrontés à des centaines d'enfants zombifiés (ils en reconnaissent certains qui étaient dans les journaux), et quelques adultes çà et là. Derrière eux, le slender man, qui fait se mouvoir un millier de bras tentaculaires. Cette vision d'horreur provoque une perte de SAN automatique de 5/10.

*« Vous m'avez donc suivi jusqu'en mon domaine de folie? Fort bien. C'est ici que vous périrez. »*

Aussitôt, la masse de morts-vivants s'élancent vers eux à grande vitesse. Une petite course-poursuite dans les escaliers s'imposent. S'ils parviennent à monter à l'étage suivant ou à descendre au rez-de-chaussée, les enfants les rattraperont en se jetant par-dessus la rembarre (certains éclaboussent le sol de sang) et en bloquant toutes les issues possibles.

Les zombies se jettent sur eux et les dévorent, tandis que l'Homme maigre s'avance vers eux, lentement.

*« Votre esprit se désagrège et la folie vous ronge. Bientôt, à la date prévue, des cadavres juvéniles quitteront leurs tombes de Newstat et iront dévorer les âmes. La peur régnera parmi les hommes, tandis que le Prophète de la Ruine, le Chaos Rampant viendra pour mener la décadence absolue de l'humanité pathétique. »*

Soudain, les personnages se réveillent dans la seconde partie de la cabane. La machine est tombée à côté d'eux, fumante, semblant s'être court circuitée.

Bien qu'ils soient traumatisés par leur expérience, le PJ vont devoir réfléchir aux derniers mots de la créature.

S'ils ne le devinent pas, avec un test d'*Intuition* réussi, ses propos leur fera penser au cimetière infantile de Newstat...

## II. Cimetière d'enfants

Le cimetière d'enfants se trouve au sud de Newstat, à l'opposé des ancien et nouveau cimetières. Il fait nuit et c'est la nouvelle lune, il fait donc totalement noir quand on n'a pas d'éclairage.

Ils devront passer par-dessus les murs du cimetière. Celui-ci est très décoré et comporte une centaine de tombes.

Il n'y a qu'un seul fossoyeur pour les trois cimetières, et il ne se trouve pas dans celui-ci.

Toutefois, les personnages ne pourront pas s'y rendre n'importe quand (enfin si, ils le pourront, mais cela ne servira à rien): une date particulière a été tenue pour le rituel, liée à la position des étoiles.

La date en question est le *15 novembre 1924* (111524). Des étoiles lointaines permettront une soudaine explosion de la magie.

Lorsqu'ils parviennent à passer outre les murs le bon jour, une légère pluie commence à tomber. Au centre du cimetière, *the Slenderman*. Il est là, au centre et ses bras tendus gigantesques (longs d'une dizaine de mètres) sont dressés vers le ciel. Il est entouré de douze enfants masqués (comme l'était Theodore), lesquels sont ceux qui ont été enlevés au jardin d'enfants.

Les enfants feront tout pour défendre leur terrible maître. Ils sont rapides et agiles (utilisez le profil de Theodore, en diminuant un peu la FOR), armés de griffes, de couteaux ou de gourdins.

L'invocation dure cinq minutes, et le Traqueur se contente de répéter indéfiniment *Iä! Iä! Nyarlathotep fhtagn!* en dansant avec ses bras. Si le rituel réussi, alors tous les cadavres du cimetière se réveillent et cherchent à quitter leur lit de mort (il leur faut environ un quart d'heure pour parvenir à briser leur cercueil et à creuser la terre). Le Slenderman reprend alors son terrifiant silence et se contente de regarder les personnages en jouant de son invisibilité.

S'il est dérangé durant son appel, il combattra en faisant surgir, tout d'abord, des bras et des tentacules du sol. Si les personnages tiennent tête et détruisent son cercle d'invocation, il prendra sa forme monstrueuse.

Il génère alors une multitude de pseudopodes sortant de son dos et deux autres paires de bras. Son bras gauche devient une sorte de lance de chair, capable de transpercer des corps (comme sur *Der Ritter*).

Il se bat majoritairement à distance en employant des sorts (de contacts, entre autre). Au corps à corps, il utilise sa redoutable capacité d'empalement.

La meilleure façon de le vaincre est d'utiliser le parchemin inquisitorial trouvé dans la cabane rêvée.

S'il est tué (ce qui est très difficile), il disparaîtra tout simplement, en ne laissant derrière lui que des vêtements de soirée beaucoup trop serrés pour être portés, et dont le la veste et la chemise sont dotés d'une dizaine de manches.

S'il n'est pas tué ou renvoyé dans le monde du rêve, il accomplira son rituel (si la nuit est passée, il attendra un jour futur pour recommencer...).

Ainsi se termine ce scénario mouvementé et riche en perte de santé mentale.

Je vous souhaite à tous d'horribles et terrifiantes parties!



LE RI MASQUE

## The Slender Man:

*Inférieur serviteur*

Aberration chaotique dévoreuse d'enfants

"Nous ne voulions pas y aller, nous ne voulions pas les tuer, mais son silence persistant et ses bras tendus nous ont horrifiés et confortés en même temps..."

*We didn't want to go, we didn't want to kill them, but its persistent silence and its outstretched arms horrified and comforted us at the same time..."*

Enregistrement d'un photographe inconnu, présumé mort.



Le *Slender Man* est une créature de nature inconnue liée au monde du rêve. Physiquement, il s'agit d'un homme très grand (environ deux mètres) et anorexique, dont le crâne est déformé et dénué de visage (il n'y a que de la peau). Ses bras sont décrits comme anormalement grands et il semble capable de les changer en tentacules ou de les multiplier à sa guise (il dispose d'autres pouvoirs comme la sorcellerie et l'invisibilité...). Il est toujours vêtu à la mode de l'époque où il se trouve.

*Lui*, comme on l'appelle parfois, est une sorte de spectre – même s'il ne fut probablement jamais humain – qui se nourrit d'esprits infantiles.

L'*Homme Maigre* s'installe le plus souvent dans les forêts, où il se cache parmi les arbres. Ceux-ci, avec le temps, se retrouvent corrompus par la simple présence de cet être et se déforment, se tordent. Les animaux quittent la zone et les chasseurs et les bûcherons sont souvent portés disparus sans être jamais retrouvés.

Il se déplace de rêve en rêve et, dès qu'il trouve une victime potentielle (souvent un enfant), dévore son âme et prend possession de son corps. Il l'utilise alors pour se nourrir d'autres énergies spirituelles et, quand il le peut, prend sa forme humanoïde.

Dès lors, il alterne entre sa forme dérangeante et un corps qu'il possède. Il devient ainsi très dur de l'identifier, mais il y a deux façons de le découvrir: la première, son ombre, qui, quelque soit sa forme, correspond à son apparence semi-monstrueuse; la deuxième, les photos et les films, sur lesquels sa véritable nature est largement visible.

La plupart du temps, le slender man chasse les enfants: il est facile de les capturer et de s'en repaître. Mais dès qu'un adulte vient à soupçonner son existence, il se débrouille pour l'éliminer et dévorer son esprit.

Sa technique d'action est alors plus complexe: il fait en sorte que sa victime perde la raison et sombre dans une totale paranoïa (en l'observant, en lui montrant ce qu'un homme n'a pas à voir, en s'attaquant à ses proches, en le poursuivant, etc. (ceci lui a valu son autre surnom de *traqueur - the stalker*)). Lorsque son esprit est suffisamment affaibli, le monstre surgit et le dévore. Il est extrêmement rare que *Lui* s'attaque physiquement à quelqu'un: en effet, il s'agit d'un être maladroit et peu préparé au combat (il reste néanmoins un adversaire coriace). S'il se retrouve contraint d'engager une confrontation, il se téléportera, avec ses opposants, dans une tour de *Kadath*, dans le monde onirique.

La vue du slender man provoque toujours un malaise, à cause de son apparence horrible et de l'odeur de poussière qui l'accompagne. Sa présence dans le monde se caractérise toujours par une recrudescence d'enlèvements d'enfants.

Quand il est tué, *Lui* ne meurt pas vraiment, mais se reforme dans le monde du rêve. Souvent, sa mort efface toute information le concernant de la mémoire de son tueur.

Le Slenderman paraît être un adorateur de Nyarlathotep. Tout comme ce dernier, il se nourrit de peur et de folie. Il n'est toutefois pas aussi destructeur que le Chaos Rampant.

Chaque fois qu'il se réincarne dans le monde réel, sa vigueur change (il est donc toujours différent dans sa FOR, sa CON et sa DEX).

### SLNDERMAN

Carac.	Dés	Combat
FOR	3D6 +3	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Tentacules 30%, 1D6 points de dégâts + impact</li> <li>•Empalement 50%, 1D20+5 dégâts</li> <li>•Choc mental 40%, 1D4 dégâts, perte d'1D6 de SAN</li> <li>•<b>Protection:</b> Les balles n'infligent que la moitié -1 des dégâts normaux. Les attaques à mains nues n'ont aucun effet. Les sorts à son encontre subissent un malus de -5%.</li> <li>•<b>Sortilèges:</b> Le slender man connaît 2D20 sorts.</li> <li>•<b>Invocation de Yog-Sothoth:</b> Si l'on récite <i>Iä iä Yog-Sothoth shtagn</i>, le traqueur ne peut agir 1 tour durant et subit un malus de -10% à toute action.</li> </ul>
CON	2D6 +3	
TAI	20	
INT	20	
POU	18	
DEX	2D6 +6	

**Mvt.** 9

**Points de vie** 30

**Impact moyen** -1



### Ames aspirées:

*Race inférieure de serviteurs*

Les âmes aspirées sont les enfants et les adultes que le Slenderman a dévoré. La créature les a réanimés pour en faire des cadavres silencieux et rapides à son service. Utilisez les caractéristiques d'un Zombie (p.209), mais mettez-leur un Mvt. de 8 et seulement 10PV.

**Chaque apparition du Slenderman** provoque une perte de 1/1D6 de SAN.

## Exorciser les rejetons de Bélial:

Ce vieux parchemin a été écrit par un grand inquisiteur dont le nom fut probablement perdu. Ce que l'ignorant religieux a pris pour une prière ultime est en fait un sort que l'on doit aux Dieux Très Anciens.

Ce sort a probablement été tiré du Necronomicon et n'est pas bien difficile à réaliser. Il permet de chasser les créatures dites « maléfiques ». Ce que la plupart de ses utilisateurs non instruits du Savoir Interdit ignorent, c'est que le sort n'est pas infaillible et que des adversaires puissants peuvent y résister.



Selon le parchemin, pour invoquer le prétendu exorcisme, il faut d'abord faire le signe de la croix dans l'air et réciter les Litanies du Précieux Sang (légères modifications ajoutées par les chrétiens qui, en réalité, ne servent à rien d'autres qu'à ennuyer les joueurs) tout en joignant le pouce et l'auriculaire et en levant l'index, le majeur et l'annulaire (comme le montre l'illustration à droite, extraite du Necronomicon).

*Sang du Christ, Fils unique du Père, sauve-nous.*  
*Sang du Christ, verbe de Dieu incarné.*  
*Sang du Christ qui, durant l'agonie, coula sur la terre.*  
*Sang du Christ qui jaillit au cours de la flagellation et du couronnement d'épines.*  
*Sang du Christ versé sur la croix.*  
*Sang du Christ, prix de notre salut.*  
*Sang du Christ, sans lequel il n'y a pas de rémission.*  
*Sang du Christ dans l'Eucharistie, boisson et purification des âmes.*  
*Sang du Christ, vainqueur des démons.*  
*Sang du Christ, force des martyrs.*  
*Sang du Christ, énergie des confesseurs.*  
*Sang du Christ qui engendre les vierges.*  
*Sang du Christ, soutien dans les périls.*  
*Sang du Christ, secours des opprimés.*  
*Sang du Christ, réconfort dans les larmes.*  
*Sang du Christ, espérance des pénitents.*  
*Sang du Christ, soulagement des mourants.*  
*Sang du Christ, paix et douceur des cœurs.*  
*Sang du Christ, gage de la vie éternelle.*  
*Sang du Christ qui libère les âmes du purgatoire.*  
*Sang du Christ, digne de tout honneur et de toute gloire.*

Le joueur doit ensuite faire un test à 25% et dépenser un point de Magie. Pour chaque point supplémentaire offert, il reçoit un bonus de 10%. Le test subit toutefois un malus égal au POU de l'adversaire.

- Réussite critique*: La créature est immédiatement renvoyée d'où elle vient et emprisonnée par des liens secrets. Tant qu'elle n'en est pas libérée, elle ne peut pas revenir. Les personnages assistant à la scène gagnent 1 point d'Aplomb.
- Réussite spéciale*: La créature est immédiatement renvoyée d'où elle vient et ne peut pas revenir pendant un an.
- Réussite*: La créature est renvoyée d'où elle vient au bout d'1D4 tours (elle subit un modificateur de -10% à ses tests durant ce temps).
- Échec*: Le sort échoue et le sorcier ne peut agir durant autant de tours qu'il a dépensé de points de Magie.
- Échec critique*: Le sort échoue et le sorcier ne peut agir durant autant de tours qu'il a dépensé de points de Magie. Il perd un point de Magie supplémentaire ainsi qu'1D4 points de SAN et un point d'Aplomb.

Si le sortilège est utilisé à l'encontre du Slenderman et qu'il réussit, ce dernier étendra l'un de ses tentacules pour arracher le parchemin au lanceur du sort. Le parchemin n'est plus utilisable.