

# Immortel?

(Les sorcières de Salem partie 1)

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

## *Pour commencer un peu d'histoire :*

Cette sombre histoire commence dans la tristement célèbre ville de Salem en 1682, environ 10 ans avant la fameuse chasse aux sorcières.

La communauté de Salem est le théâtre d'une lutte de pouvoir entre Khézia Mason et Mary Marsh pour la domination du groupe de sorcières qui sévit en ville. Mary pense avoir récemment marqué un point décisif en initiant sa fille Ebby à la sorcellerie et en en faisant son familier par un rite inédit. Elle projète aussi de signer un pacte avec les forces occultes pour se garantir l'immortalité. Mais les choses ne vont pas se passer de la manière prévue.

Khézia est fermement décidé à se débarrasser une fois pour toutes de cette encombrante rivale. Elle sait que Mary rend un culte privé à ses maîtres, elle va s'arranger pour qu'un des paysans crédules de Salem soit témoin d'une de ses cérémonies privées. Par un de ces curieux hasard c'est justement le soir où Mary signe son pacte d'immortalité que John Smith, un paysan de Salem, guidé dans l'ombre par Khézia, est le spectateur de la cérémonie.

L'homme noir du sabbat répond à l'appel de Mary et lui assure selon ses termes « une existence tant que durera le pacte gravé dans la pierre de l'autel ». Effectivement Mary et sa fille ne mourront pas, mais elles n'ont pas obtenu exactement la vie éternelle à laquelle elles pensaient.

Convaincus par le témoignage de John les habitants de Salem vont lyncher Mary et Ebby et c'est alors que se manifeste l'ironie des dieux. Mary poursuit son existence sous la forme d'un zombie enfermé sous terre, les années passant et l'horreur de son état auront raison de ce qui restait de sa santé mentale et d'une partie de son intelligence. Ebby quant à elle, poursuit son existence sous la forme d'un fantôme lié à sa maison. Elle comprend mal son propre état mais découvre petit à petit ses nouveaux pouvoirs.

En 1689 le Pasteur Samuel Paris arrive à Salem, il achète une maison pour lui et sa famille. Or c'est précisément la maison des sorcières qu'aucun des habitants au courant de l'affaire n'a eu le courage d'habiter.

Ebby voit très vite dans la fille du pasteur l'occasion d'exercer sa vengeance sur les habitants de Salem et la communauté de sorcières. En 1692 elle manipule Elizabeth Paris et influence également Abigaël William sa cousine. Ensemble les deux fillettes vont lancer les terribles accusations qui relayées par la psychose collective conduiront à la fameuse chasse aux sorcières. Le plan d'Ebby est un succès, le Pasteur Paris, exalté, frappe sans merci tant les sorcières que les innocents, tous coupables aux yeux d'Ebby de sa mort.

L'affaire se calme avec l'intervention du gouverneur Phips (lorsque son épouse est elle-même accusée). Paris est obligé de quitter Salem tandis que la maison, une nouvelle fois marquée par le drame, reste inhabitée.

Et cela jusqu'en 1876 où Joshua Pherl, un riche négociant d'Arkham passionné d'occultisme et par les sorcières de Salem, rachète la maison et la fait démonter planche par planche pour la rebâtir sur son terrain d'Arkham. Il ne survivra pas longtemps à la colère d'Ebby, furieuse d'avoir été déplacée.

Les locataires se succèdent un temps dans la maison, mais ceux qui s'acharnent à y rester connaissent des destins tragiques.

Dans l'ordre les Tutton achètent d'abord la maison, Ebby va les tourmenter sans repos. Très pieux, discrets et craignant le scandale, ils ne confient à personne leur problème, tout au plus certains voisins remarquent-ils leur nervosité, les persécutions d'Ebby montent crescendo jusqu'à la nuit où elle leur apparaît et où ils meurent littéralement de peur.

Ensuite les Fennigan s'installent avec leurs enfants. Vite lassés des mauvais tours d'Ebby ils revendent la maison et quittent la région.

Les derniers à s'acharner sont les Strada, un jeune couple aisé qui achète la demeure, Ebby commence ses persécutions mais les Strada tentent d'ignorer ses agissements, alors Eddy se découvre un nouveau pouvoir, prend possession de Mme Strada, et par son intermédiaire poignarde son mari.

La maison reste ensuite inoccupée pendant de longues années.

Les choses en sont là lorsqu'en 1924 la propriété est rachetée à vil prix par Ethan Potley un riche homme d'affaire peu scrupuleux qui flaire un bon coup. Il lui faut maintenant juste débarrasser la maison de sa sale réputation et pour cela il a son idée.

Il pense à ce groupe de personnes qui se sont acquis une certaine réputation d'occultistes (oui-oui il s'agit bien de nos Pjs). Leurs actions souvent à la limite de la légalité ont montré qu'il s'agit de gens n'ayant pas froid aux yeux, mais qui ne seront pas en position de refuser la proposition de Potley (il a de solides relations dans les hautes sphères d'Arkham). Il souhaite qu'ils lui fournissent en quelque sorte un certificat de non-hantise. Et si la Justice n'a pas encore de raison de s'intéresser à votre équipe de personnages il lui ne vous reste plus qu'à imaginer une raison adaptée à chacun de vos Pjs pour que Potley le recrute, mais dans ce cas prévoyez des récompenses financières plus importantes.

## **Enjeux:**

Dans ce scénario les investigateurs sont engagés afin de débarrasser une vieille maison de sa réputation malsaine. Ils vont découvrir que la maison est hantée par l'esprit d'une "charmante" fillette qui voudrait retrouver sa maman. Ils découvriront à la toute fin du scénario que la maison vient en fait de Salem.

## **Action :**

L'histoire commence pour les Pjs par un coup de téléphone ou une lettre d'une de leur connaissance d'un scénario précédent. Il a l'air assez gêné mais souhaite les rencontrer le plus rapidement possible. Il peut éventuellement se déplacer à leur domicile.

Il leur explique qu'il sert d'intermédiaire à la demande de ses supérieurs (ou de personnes influentes selon le cas). Un riche homme d'affaire souhaite les rencontrer, il ne sait pas précisément pourquoi mais cela à un rapport avec certaines affaires dans lesquelles les Pjs ont trempé.

Il organise donc un rendez-vous entre les Pjs et Potley au bureau de ce dernier en dehors des heures de travail.

Lorsqu'ils arrivent à l'adresse indiquée au 57 School Street les Pjs sont accueillis par un gardien solidement bâti. Il est au courant de leur venue et après avoir vérifié leurs identités il les laisse monter au 2<sup>nd</sup> étage. Ils ne peuvent pas se tromper toutes les portes, sauf une, sont fermées.

Ethan Potley les accueille, il leur propose un rafraîchissement et/ou un cigare. C'est un homme d'une cinquantaine d'année, qui semble avoir été sportif mais un début de bedaine a fait son apparition, ses tempes sont légèrement grisonnantes et il est un peu dégarni (visualisez Jack Nicholson).

Si les Pjs font une enquête à son sujet ils découvrent un self-made man, dynamique, ambitieux et peu scrupuleux parfaitement intégré à la haute société d'Arkham. Il ne manque pas de hardiesse et use de tous les moyens légaux pour atteindre ses objectifs. C'est un spécialiste du droit et de la finance. Il ne se montre jamais hostile sans raison et si on murmure qu'il a peut être trempé dans quelques affaires louche rien n'a jamais été prouvé.

Il a appris par hasard l'existence de cette maison "maudite" mais située dans un des beaux quartiers d'Arkham et l'a achetée pour une bouchée de pain. Avant de la revendre il faut toutefois la débarrasser de sa mauvaise réputation. Il a donc eu l'idée d'embaucher une équipe de « spécialistes » afin que ceux-ci expertisent la maison et prennent éventuellement des mesures afin de la rendre vendable (quitte à payer un exorcisme). Il prévoit ensuite de mettre à contribution une de ses connaissances journalistiques pour rédiger un article du plus bel effet qui expliquera que les amateurs de paranormal qui ont visité la « maison hantée » n'y ont à leur grande déception rien trouvé d'étrange et que c'est une demeure tout à fait normale.

Il est prêt à payer grassement les Pjs coopératifs ; mais si ceux-ci se montrent réticents Potley, à mots voilés, se fera toutefois légèrement menaçant. Les Pjs qui repousseraient son offre verraient les soucis pleuvoir sur leur tête (police, administration fiscale, banque, etc...). Potley est un homme de relations qu'il vaut mieux compter parmi ses amis.

Avant d'en arriver à de telles extrémités il tentera d'obtenir une participation volontaire des investigateurs en excitant leur curiosité, leur cupidité ou leur sens des responsabilités.

Au sujet de la maison il restera assez évasif, il veut que les Pjs se forment leur propre opinion, il sait à vrai dire peu de choses à son sujet. La maison est restée inhabitée pendant presque 20 ans, il y a eu un drame sanglant dans ses murs qui a frappé l'imagination

mais peu de personnes parmi le voisinage savent encore précisément de quoi il s'agit. (Un jet réussi ou un score en Psychologie de 75% indique qu'il semble cacher quelque chose),

Il sait qu'il y a eu plusieurs drames en fait mais il se gardera bien d'effrayer nos investigateurs avec cette information,

Potley veut que les investigateurs emménagent un temps dans la maison et l'habitent de façon visible. Il leur recommande chaudement de tout faire pour calmer les inquiétudes du voisinage, moins ils seront discrets sur leur état de chercheurs occulte mieux cela vaudra, en revanche pour le cas improbable ou il y aurait vraiment quelque chose de louche dans la maison il leur recommande la discrétion. Il veut être tenu au courant de leur progrès. Leur mission est claire : débarrasser une fois pour toute la maison de sa mauvaise réputation.

### ***Précisions :***

Cette première partie du scénario a pour but d'aboutir à la découverte de la prochaine destination des PJs : Salem. Faites donc traîner un peu cette phase afin de laisser à une petite demoiselle le temps d'user de ses « charmes » sur un des personnages. Pour cela laissez vos joueurs se perdre un peu dans des fausses pistes (Pherl était peut être un sorcier, ou il avait trouvé un objet magique ou faisait partie d'une secte...)

### ***Enquête :***

La maison est probablement le premier lieu que vos joueurs vont visiter. C'est aussi un endroit où il **faut** qu'ils passent du temps car la plupart des événements importants du scénario s'y déroulent.

Pendant les recherches des investigateurs Ebby va se manifester. Elle va commencer par observer dans un premier temps les intrus. Ensuite elle va commencer par tenter de les effrayer pour les inciter à quitter la maison. Allez-y doucement toutefois, le but est de donner des émotions aux joueurs pas de leur faire réellement vider les lieux. Pour cela il faut donner aux joueurs l'impression que le fantôme n'est pas très dangereux en commençant par des manifestations faibles, l'idéal serait de leur donner envie d'aider « cette pauvre petite fille sûrement victime d'un destin horrible pour être devenue un fantôme ». Laissez-les passer 2-3 jours paisibles dans la maison avant de commencer le show, vous pouvez toujours retarder la progression de PJs en les faisant organiser l'intendance de la maison le premier jour (faire les courses, acheter du matériel, déménager des vêtements pour plusieurs jours etc..)

**Ebby :** Elle va se choisir une victime parmi les investigateurs (soyez arbitraire), négligeant les autres dans un premier temps. Elle espère qu'en effrayant un des intrus les autres vont partir. Tout d'abord elle va déplacer de menus objets parmi les possessions de l'investigateur, ensuite elle va commencer de lui apparaître dans les reflets des miroirs ou des fenêtres. Elle disparaît avant que la victime n'ait le temps de prévenir ses camarades (jet de San). Puis elle va lui donner des cauchemars qui, s'ils éprouvent la victime, peuvent lui donner

des indices sur Ebby. Enfin juste avant le départ des Investigateurs pour Salem elle va tenter de la posséder pour les accompagner et tenter de retrouver une trace de sa mère car elle a compris qu'elle aussi doit avoir sa propre forme de non-vie. Si elle échoue, elle tente de posséder un autre personnage jusqu'à ce qu'elle y parvienne. Quoi qu'il en soit **Ebby sera du voyage pour Salem.**

A ce moment précis les investigateurs peuvent entreprendre plusieurs actions, ils peuvent commencer par une fouille de la maison, mais comme ils n'ont pas d'idée précise de ce qu'ils cherchent cela risque de leur compliquer grandement la tâche, de plus s'ils commencent ainsi ils vont rater des indices, soyez clair sur le sujet, la fouille est une option mais commencer ainsi les obligera à recommencer lorsqu'ils en sauront plus. Quoi qu'il arrive, il est impossible pour les personnages de trouver à ce stade l'acte qui indique que la maison a été achetée à Salem.

### ***La maison :***

Elle se trouve dans un des quartiers chics d'Arkham. C'est une demeure ancienne de style 18<sup>ème</sup>. Elle trône au milieu d'une petite propriété. Derrière on aperçoit un bois à quelque distance.

Les maisons sont relativement éloignées les unes des autres, les propriétés sont bien tenues à l'exception de celle de la maison qui est envahie par les mauvaises herbes et les ronces, seule l'allée principale a été dégagée sans doute pour permettre les visites lorsque la maison s'est vendue. Les planches qui condamnaient les fenêtres ont été arrachées et déposées en un tas propre à côté de l'entrée. La porte grince un peu malgré l'huile fraîche que l'on aperçoit sur ses gonds. La maison a été nettoyée mais sent encore le renfermé, elle est toujours meublée de 1876, les lits sont nus mais du linge propre a été déposé dessus. Les placards sont pleins de vieux vêtements et de papiers qui concernent les derniers propriétaires.

Le plus logique est de commencer par une enquête de voisinage, si la plupart des résidents n'ont aucune idée exacte de l'histoire de la maison ils sont en revanche au courant des rumeurs même si tous n'y croient pas.

L'autre possibilité est l'enquête administrative, qui révélera le nom des anciens locataires, une recherche ensuite aux journaux en apprendra un peu plus au Pjs sur l'histoire de la maison

Dans la maison se cachent plusieurs indices, pour la plupart rassemblés dans les cartons poussiéreux du grenier, mais comme il n'y a pas d'électricité les recherches doivent être faites à la lumière chiche du jour ou des lampes à huiles ce qui nécessite prudence et ralentit les investigations sauf si les joueurs pensent à descendre les cartons dans le reste de la maison.

### ***Dans le grenier :***

Recherche dans le grenier : il n'est possible de faire dans le grenier que des recherches sur des personnes déjà connues des

joueurs à l'exception des Strada. En clair pour avoir une chance de trouver l'acte d'achat de la maison en pièces à Salem les investigateurs doivent déjà connaître le nom de Pherl est une partie de son histoire. La découverte de cet acte étant sans doute la dernière action des joueurs à Arkham il ne faut pas qu'elle ait lieu trop tôt, faites traîner les recherches, multipliez les jets de Bibliothèque en distillant les indices au compte goutte tout en suggérant aux joueurs que leurs personnages ont l'impression d'être sur une piste mais d'avoir besoin de plus de temps. En revanche si vos joueurs ont beaucoup de mal leur permettre de trouver un des indices du grenier peut les remettre sur les rails.

La plupart des cartons concernent les Strada, on trouve leurs vêtements, et le papier d'acquisition de la maison qui porte le nom des précédents propriétaires (Andrew Fennigan). On trouve aussi divers papiers concernant les Strada (pièce d'identité, actes de naissance et de mariage etc..) et l'aide de jeu suivante : le journal de Mme Strada, parmi les états d'âme d'une jeune fille d'abord, d'une femme mariée ensuite, les éléments suivants retiennent l'attention des investigateurs.

### **Extrait du Journal intime de Mme Strada.**

*... Nous avons enfin trouvé notre maison, elle est un peu ancienne mais en très bon état, et très bien située en plus. Le prix était ridiculement faible, l'agent immobilier nous a dit que les anciens propriétaires ont du déménager car le climat ne convenait pas à la santé de l'ancienne maîtresse de maison. Etant en plus des gens aisés ils ne sont pas exigeant sur le prix pourvu que la maison se vende vite. C'est une chance pour nous...*

*... Il se passe de drôles de choses dans cette maison, certains objets changent de place mystérieusement. Au début j'ai pensé à une blague de George mais il m'a assuré qu'il n'y était pour rien. Je n'aime pas ça, j'ai un sentiment étrange...*

*...J'ai l'impression que quelqu'un me surveille en permanence, je me demande si un des voisins n'est pas un satyre. J'ai parfois l'impression d'apercevoir des mouvements justes à la limite de mon champ de vision. Et ces objets qui changent tout le temps de place. J'ai l'impression de devenir folle, et Georges se met en colère quand je lui en parle en disant que c'est moi qui ne me rappelle pas ou je pose les choses. Parfois je me demande s'il n'a pas raison...*

*... (Le dernier extrait est daté du 31 octobre 1887) Il y a quelqu'un, je l'ai vu dans le reflet de mon miroir qui me surveillait, le temps que je me retourne elle était partie. Mais maintenant je sais qu'elle est là, je sais qu'elle me surveille, je sais que c'est elle qui déplace les objets. Je ne sais pas ce qu'elle veut mais je ne vais pas la laisser faire, maintenant que je sais. J'irai voir le pasteur demain. Avec son aide je la chasserais et je serais enfin tranquille*

## *Aide de jeu n°1*

Une fois l'existence des Fennigan, des Tutton et de Pherl connus il est possible de faire des recherches dans le grenier tenant compte de leur existence.

On découvre ainsi :

### **Pour les Fennigan :**

- Une carte de vœux écrite aux Fennigan par les Malow
- L'article concernant la mort des Tutton que Fennigan a recherché et laissé dans la maison

### **Pour les Tutton :**

- Une lettre de l'archevêque de Boston expliquant à Mme Tutton qu'il ne lui est pas possible de donner une suite favorable à la demande d'exorcisme qu'elle lui a présenté. Un tel acte étant désormais réservé à des cas exceptionnels.

### **Pour Joshua Pherl :**

- L'acte d'achat du terrain nu
- Un certain nombre de livres occultes (Maleus Maleficarum, Folklore Américain, Grand Albert, Clavicule du Salomon, La magie des peuples européens, le Chamanisme chez les Indiens d'Amérique, Le Diable et ses Secrets ...) Qui offrent des bonus variables. Ils peuvent être aussi une source d'informations fort utiles pour la suite du scénario surtout les 2 premiers, pensez à noter si les joueurs les emmènent à Salem par la suite.
- Une photo jaunie de la maison. En l'observant on peut se rendre compte que s'il s'agit exactement de la maison elle est dans un environnement différent. Si on la lui montre Schmitt arrivera à la même conclusion.

-Le bon d'achat de la maison qui occupe la parcelle 27 dans la ville de Salem et le contrat avec une société qui s'engageait à démonter la maison, à la transporter et à la reconstruire à l'identique sur le terrain de Pherl. Ce dernier indice n'est disponible que vers la fin de cette partie du scénario, quand Ebby aura eue le temps de faire ce qu'elle doit.

### *Le reste de la maison :*

La chambre de maître : pièce poussiéreuse comportant un grand lit double, des meubles de rangement (la penderie a un miroir en pied sur la porte), une coiffeuse avec son miroir (parfait pour une première apparition d'Ebby), un petit bureau et des chaises. La bible de Mme Tutton traîne encore dans la table de chevet. Un œil attentif remarquera une tâche brunâtre sur le matelas.

La chambre 2 : Un lit simple, des meubles de rangement, une coiffeuse, un petit bureau et une chaise.

La chambre 3 : Idem chambre 2 mais les meubles ont été poussés contre le mur afin de permettre d'installer un grand bureau (c'est celui de M Strada qui s'en servait pour ses comptes et travailler, on peut examiner ses comptes et placement et se rendre

compte que sa santé financière était excellente grâce à des placements habiles (Comptabilité). Il y a aussi des livres et des journaux qui ne contiennent rien d'intéressant mais leur fouille devrait occuper les Pjs quelques heures.

### *Le salon et la cuisine :*

Ils n'ont rien d'exceptionnel (en revanche on peut y trouver une vieille lampe à huile et de l'huile pour la faire fonctionner et des bougies, en revanches les allumettes sont moisies depuis longtemps). La vaisselle est poussiéreuse et la plupart des denrées sont bonnes à jeter. Des cartons contenant de la nourriture consommables vont être livrés à nos Pjs sur la demande de leur commanditaire (c'est ce que leur apprend le livreur s'ils pensent à lui demander).

### *La cave :*

Un tas de charbon (pratique pour faire fonctionner le fourneau et avoir ainsi de la chaleur et de l'eau chaude) Mais en le pelletant un peu profond on trouve les cadavres des animaux que les personnes envoûtées ou sacrifiées sous l'influence d'Ebby.

### **Le voisinage :**



- 1- Maison Steren : Dans cette maison personne n'est au courant de l'histoire exacte de la maison mais on peut y apprendre le nom des plus anciens riverains : les Malow et Mathias Schmitt
- 2- Maison Arland : Martha, la vieille servante qui radote

un peu se souvient cependant des Strada les derniers locataires, la femme a tué son mari dans un accès de démence, elle a fini ses jours à l'hôpital psychiatrique. Elle parlera aussi de visages entraperçus aux fenêtres, d'animaux qui évitent la maison, de plantes qui y pourrissent, et d'un peu tout ce que le Pjs semblent vouloir entendre surtout s'ils se sont déjà présentés comme des occultistes.

- 3- Maison Zerht : Idem 1
- 4- Mathias Schmitt : Même s'il vit en solitaire et est d'un contact difficile le vieux Mathias est sans doute la personne qui en sait le plus sur l'histoire de la maison. Il faudra toutefois insister pour le rencontrer, il ne répond pas lorsqu'on sonne à sa porte, il faut réellement s'acharner sur la sonnette pour le rencontrer. Seuls ses livres l'intéressent, il peut se déridier si les Pjs lui font part de leur intérêt pour les savoirs anciens. Il se souvient que la maison a été bâtie par Joshua Pherl, et qu'elle avait déjà un aspect vieillot étrange ainsi que de son suicide par pendaison. Il se souvient non seulement des Strada mais encore des Tutton qui ont été retrouvé mort dans leur lit, les cheveux blanchis en une nuit, puis des Fennigan qui ont revendu la maison 1 mois après l'avoir acheté et ont quitté la ville. Il a bien entendu parler d'autres rumeurs, d'animaux retrouvés morts aux abords de la maison, de chiens qui se mettent à gémir en passant devant, mais n'ayant jamais été témoin lui-même de ces choses il n'y croit pas pour l'instant.
- 5- Maison Malow : Les Malow sont parmi les plus anciens résidents de la rue, ils l'habitaient déjà du temps des Tutton et se souviennent de leur fin tragique ainsi que de l'histoire des Strada. Ils étaient assez liés aux Fennigan à l'époque, leurs enfants jouaient souvent ensemble. Les Fennigan leur ont parlé de mauvais rêves récurrent et d'ombres dans la maison au début, ensuite ils se sont renfermé et ont vendu très vite ils n'ont plus eu aucun contact par la suite et ne savent ce qu'ils sont devenus.
- 6- Maison Karston : Idem 1
- 7- Maison Brown : Idem 1

Il est possible de trouver d'autres voisins qui auront un souvenir plus ou moins confus mêlés de superstition avec pour certain du désir de se payer la tête d'occultistes trop crédules, pour d'autre celui de s'attirer leur attention à moins que parler de la maison hantée ne leur fasse fermer la porte au nez. Quoi qu'il en soit les informations obtenues recoupent celles que peuvent fournir les Malow et Martha.

A ce stade les Pjs peuvent être tenter de retrouver les Fennigan, les recherches sont compliquées mais un peu de chance, l'accès à des archives notariales (ou à leur copie dans le grenier de la maison encore faut-il les chercher) quelques relations dans la police ou l'administration fiscale ainsi qu'un certain nombre de billets verts peuvent permettre de retrouver leur trace à Boston. Ils sont joignable par courrier, téléphone ou acceptent de recevoir les investigateurs, enfin du moins les enfants, les parents sont décédés il y a quelques années déjà. Ils se souviennent peu de la maison mais parlent de cauchemars, d'objets inexplicablement déplacés, et d'une fillette qui parfois les regardait jouer à travers les vitres. Elle

semblait être intéressée par la maison, ils supposent qu'il s'agit d'une enfant du voisinage qui doit avoir grandi à l'heure actuelle.

### ***L'administration :***

#### *La mairie :*

Les archives de la mairie peuvent apprendre aux Pjs le nom des différents propriétaires des lieux, dans l'ordre en 1876 Joshua Pherl, les Tutton en 1879, les Fennigan en 1884 et enfin les Strada en 1887. Mme Strada est décédée l'année dernière ce qui explique que la maison n'ai pas été remise en vente plus tôt (jet de Droit). Il est possible d'y découvrir que Pherl a acheté un terrain nu (Droit).

#### *L'asile :*

Un solide jet de crédit laisse une légère chance à un éventuel médecin d'accéder à son dossier à moins que les joueurs ne songent à se prévaloir de Potley. Son dossier résume son histoire, rien d'étrange jusqu'à son emménagement dans la fameuse maison. Puis le massacre de son époux au couteau. Elle a été trouvée errant dans les rues le regard hagard, l'arme du crime à la main, plongée dans un état d'hébétéude dont elle n'est ensuite jamais sortie. Un jet de psychanalyse permet de comprendre l'expertise à ce sujet. Elle semble avoir été victime d'un choc violent qui lui a fait oublier jusqu'à son identité, dans ses rares moments de conscience elle utilisait un vocabulaire simple avec parfois quelques tournures désuètes qui intriguent le médecin et qu'il ne s'est jamais expliqué (la possession a profondément imprégné son esprit).

#### *Le notaire :*

Il est possible de retrouver le notaire qui s'est chargé de la succession Strada, même s'il faut prendre rendez-vous et attendre quelques jours pour le rencontrer. Les Strada étaient assez aisés, et quelques bons placements assuraient une rente qui a permis de prendre en charge les soins de madame et l'entretien minimum de la maison. Le notaire a hérité du dossier à la mort de son prédécesseur, après le décès de madame intestat il a liquidé la succession en vendant les biens au profit de l'Etat. (Jet en Droit/Crédit). C'est ce même prédécesseur qui avait vendu la maison d'abord aux Fennigan et ensuite aux Strada. On peut chez lui retrouver une trace de la succession Tutton encore faut-il le convaincre pour accéder à ses archives et celles de son prédécesseur ( crédit/persuasion )...

#### *Les journaux :*

Une fois ces éléments en main il est possible de faire une recherche aux archives des journaux de la ville (La *Gazette d'Arkham* et *L'Arkham Advertiser*) ou avec de bons motifs dans celles de la police municipale (bien moins ordonnées). Quelques heures ou jours de recherche selon votre nécessité peuvent

permettre de découvrir sur un jet de bibliothèque les articles suivants :

### **Coup de folie:**

*Une femme a semble-t-il été pris d'un accès de folie meurtrière avant-hier soir. Les policiers de la ville avaient été intrigués de trouver cette dame peu vêtue, errant dans les rues. Quelle ne fut pas leur surprise en s'approchant d'elle lorsqu'ils ont pu constater qu'elle serrait contre elle un poignard encore couvert de sang qui tachait également ses vêtements.*

*La femme se montrant incapable de répondre à leurs questions les policiers se livrèrent à une enquête de voisinage afin de l'identifier. Lorsqu'ils parvinrent enfin à son domicile les policiers ne purent que constater le décès de son mari mort sans doute plusieurs heures avant. Il a été poignardé à plusieurs reprises semble-t-il. La culpabilité de son épouse semble ne faire aucun doute encore que son geste semble avoir surpris les voisins.*

*L'enquête en court nous en apprendra être les motifs de la meurtrière qui pourrait avoir agit par jalousie. Elle apportera sans doute elle-même les précisions nécessaires lorsqu'elle aura repris ses esprits.*

2 Novembre 1887

Aide de jeu n°2

### **Mort mystérieuse :**

*Un couple a été retrouvé mort dans son lit ; les cheveux blanchis semble-t-il par la terreur.*

*C'est une des fidèles qui, intriguée de ne pas voir les Tutton se rendre l'église, a fait la macabre découverte en se rendant chez eux. Les époux gisaient dans leur lit, leurs traits figés et les cheveux blanchis dans la nuit. La scène était réellement impressionnante d'après les dires d'un témoin. On ignore ce qui a pu causer une telle frayeur à ce couple paisible et apprécié de ses voisins.*

23 juin 1880

Aide de jeu n°3

### **Suicide d'un riche original :**

*Le riche négociant Joshua Pherl s'est donné la mort chez lui avant-hier soir par pendaison.*

*L'homme, qui avait fait fortune dans la vente d'objet d'art, était connu également pour sa passion pour l'occultisme, les mythes et les folklores*

*américain et européen. Il était également connu pour ses excentricités, aussi personne ne s'est-il inquiété de ne pas le voir ouvrir sa galerie mardi dernier. Ce n'est que le surlendemain que le facteur intrigué de voir la boîte aux lettres encore pleine a songé à prévenir la police. Pherl avait en effet pour habitude de le prévenir de ses absences. La police n'a pu que constater le décès de l'homme.*

*On ignore encore les motifs de son acte, ses affaires se portaient bien et sa fortune personnelle lui aurait permis de vivre confortablement de ses rentes.*

*L'enquête est en court mais tendrait d'après nos sources à s'orienter vers le coup de folie.*

23 septembre 1878

Aide de jeu n°4

### **La police :**

Les archives de la police relatent de façon plus concise les mêmes faits, il est aussi délicat d'y avoir accès sauf à disposer de solides relations.

### **Concernant les Strada :**

Les policiers ont trouvé la femme errant hagarde dans les rues. Elle portait un poignard sanglant et ses vêtements étaient couverts de sang. Ils ont demandé à plusieurs des résidents s'ils reconnaissaient la dame et l'un d'eux y est parvenu. En allant à son domicile les policiers ont trouvé la porte ouverte et après de courtes recherches ont trouvé le mari totalement nu poignardé dans son lit de plusieurs coups de couteau. La femme a été conduite d'abord en prison et ensuite à l'asile.

### **Concernant les Tutton :**

Voir l'article des journaux.

### **Concernant Pherl :**

Voir aussi l'article à ce sujet. Les recherches de la police ont confirmé que sa santé financière était excellente. Une des connaissances de Pherl (un vieux professeur décédé depuis) a en revanche indiquée que son ami souffrait depuis peu d'une forme de langueur, il semblait s'affaiblir de jour en jour (Ebby dévorait son pouvoir), il semblait extrêmement fatigué et anxieux, surtout depuis son installation dans sa maison.

### **L'université :**

Ici nos « spécialistes » de l'occultisme peuvent après un certain nombre d'heures de recherche et de jets de Bibliothèque (ou avec un score de 50%) obtenir certaines informations (entre parenthèses sont indiquées les compétences auxquelles les PJS

peuvent faire pour trouver les renseignements à partir de leurs propres connaissances ainsi que le seuil du succès automatique).

Sur les maisons hantées (Occultisme 25%) : elle le sont souvent soit du fait d'un esprit qui a connu un destin tragique et qui s'attarde sur des lieux liés à son drame. Elles peuvent aussi être des lieux où un drame particulièrement horrible a eu lieu et qui a laissé une trace psychique sur les lieux. Elles peuvent être du fait de la présence d'un esprit maléfique (démon, entité) qui est lié au lieu du fait d'un sorcier.

Sur le moyen de les purifier (Occultisme 50%) : Selon le cas il faut soit apporter la vengeance ou le repos au fantôme (en confondant son meurtrier ou en enterrant ses restes en portant un message important pour l'esprit à son destinataire). Purifier les lieux ou chasser le démon par un exorcisme ou un rituel approprié (l'exorcisme pourrait marcher aussi contre les fantômes ou encore vaincre le sorcier).

Sur les esprits et leurs pouvoirs (Occultisme 75%) : Les pouvoirs les plus connus des esprits sont les poltergeists, cette faculté qu'ont certains esprits de déplacer des objets; faculté qui semble se renforcer avec l'agressivité de l'esprit. Certains esprits peuvent se matérialiser c'est ce qu'on appelle un fantôme. Il semble possible pour certains médiums d'entrer en contact avec eux et de les faire parler (si on réalise ceci Ebby dira qu'elle veut être tranquille et retrouver sa maman, elle est un peu menteuse aussi). Certain d'entre eux ont des pouvoirs ou des restrictions particulières qui font de chaque esprit un cas unique.

Bien sûr une partie de ces informations sont erronées, mais premièrement l'Occultisme n'est pas une science exacte (la seule compétence fiable c'est Mythe de Cthulhu), ensuite Ebby n'est pas vraiment un fantôme mais une création des dieux du Mythe, donc un cas à part.

On peut aussi y obtenir les informations de niveau 1 ou 2 selon les heures de recherches sur les sorcières de Salem (Histoire)

### **De mauvais rêves :**

Tirez au sort l'investigateur qui va avoir affaire à Ebby à moins que le comportement de l'un d'eux n'en fasse une victime désignée. Ensuite faites-lui jouer les événements suivants pendant ses nuits, Ebby tente alors de le posséder à la fin de chaque rêve et y parvient si elle remporte une lutte de POU ( 21 ) contre le POU de sa cible. Les cauchemars prendront ensuite une autre tournure qui, s'il elle éprouve davantage le joueur lui en apprendront aussi plus sur Ebby. Les rêves causent des pertes de 0/1D2 points de santé mentale.

#### *Errance nocturne :*

Levé pour satisfaire un besoin naturel tu remarques par la fenêtre qui donne chez les voisins que plusieurs personnes leur rendent visite mais que les lumières restent tamisées et qu'aucun bruit ne s'en échappe. Tu crois un instant voir un rideau s'écarter et plusieurs visages regarder vers ta fenêtre. Un mouvement instinctif te fait de replonger dans l'ombre, tu rejettes discrètement un œil mais tout a repris son apparence normale. Tu observes un moment mais rien ne se passe. Fatigué, tu retournes te coucher.

*(Note: S'il pense à réveiller un camarade un jet d'idée l'en dissuade, il pourra toujours lui en parler demain et d'ailleurs le sommeil le reprend.)*

#### *Seul au monde :*

*(Note : pour ce rêve séparez avant vos joueurs sous un prétexte quelconque afin de donner au personnage l'impression que les autres ont fait quelque chose sans lui).*

Tu as du mal à dormir, quelque chose te tracasse, tu repenses à ta journée avec l'impression d'avoir raté quelque chose. Ne parvenant pas à te rendormir, tu te lèves pour aller boire un verre d'eau. La carafe qui était à côté de ton lit est vide, tu décides d'aller jusqu'à la cuisine, la nuit est claire et tu vois très bien ton chemin. Tu sors de ta chambre et fais quelques pas dans le couloir. Avec précaution pour ne pas réveiller tes camarades. Cette pensée te fait malgré toi jeter un œil en direction de leur porte de chambre qui est grande ouverte... tu aperçois le lit vide par l'entrebâillement. (Si le joueur partageait sa chambre il constate qu'il était aussi seul dans sa propre chambre. Laissez le joueur errer seul dans la maison à la recherche de ses camarades. L'idéal serait qu'il renonce de lui-même et retourne se coucher. Dites-lui après un temps que son personnage commence à avoir envie de dormir. Au cas où il s'acharne faites-le se réveiller dans son lit sans qu'il se rappelle comment il y est allé après une sorte de perte de conscience.

#### *Seul au monde 2 :*

*(Idem ci dessus si ce n'est que vous organiserez une petite scène où les autres joueurs, réveillés par un bruit dans la maison en cherchant l'origine et tombent sur le PJ envoûté en pleine crise de somnambulisme.)*

Enfin une fois le personnage possédé les 2 rêves suivants peuvent advenir

#### *Errance nocturne 2 :*

Tu regardes par la fenêtre quand ton regard est attiré par le mouvement d'un rideau sur une des maisons voisines. Tu as la sensation d'être observé. Tu te sens mal à l'aise et tu as envie de te mettre à l'abri des regards. Lorsque tu te recules dans l'ombre il te semble apercevoir au coin de ton œil un mouvement de rideau depuis une autre maison. Il te semble apercevoir plusieurs ombres franchir la porte de la maison d'à côté mais tu vois mal depuis ta cachette. Cette fois tu comptes bien réveiller tes camarades et tout en discrétion tu te diriges vers leur lit, que tu trouves vide... (Normalement le PJ doit se rendre compte à ce moment que son personnage rêve ce qui lui laisse une chance de prendre le contrôle des événements sur un jet POU contre le POU d'Ebby. S'il réussit laissez-le à son choix se réveiller ou commencer un peu d'investigation dans son rêve, s'il sort de la maison ou regarde son propre reflet dans un miroir c'est le visage d'Ebby qui lui apparaît pendant un court flash avant qu'il ne se réveille dans son lit. S'il échoue, il erre de fenêtre en fenêtre voyant une masse d'ombres se rassembler autour de la maison, se rendre compte qu'on perd le contrôle de ses rêves coûte

1/1d4 SAN. Si votre Pjs est en revanche trop naïf il va passer un sale moment en ayant l'impression que les voisins l'observent et disparaissent dans l'ombre juste avant qu'il ne les regarde, ce qui peut être éprouvant pour lui ( 0/1D4 SAN ).

*Porte sur l'enfer :*

*(Note: ce dernier rêve est "eveillé" et se déroule pendant la journée )*

En ouvrant une porte (celle de l'entrée de préférence) le Pj tombe sur une meute de démons hurlants qui tendent leurs griffes vers lui. C'est bien sûr une hallucination mais elle est particulièrement éprouvante (vous devriez la garder pour la fin). D'un geste réflexe le personnage claque la porte, peut être devant ses camarades médusés qui n'ont eux bien sûr rien vu. Ce peut être aussi un bon moyen de faire douter les autres joueurs de la santé d'esprit de leur camarade, surtout s'ils ont auparavant accordé beaucoup de crédit à ses divagations.

Dès lors qu'un des personnages est possédé vous pouvez relacher votre contrôle sur le rythme du scénario. Lorsqu'ils auront découvert que la maison vient de Salem, faites comprendre aux joueurs que leurs personnages vont devoir s'y rendre s'ils veulent éclaircir définitivement le mystère de l'histoire de la maison.

Si tout s'est bien déroulé, les investigateurs auront aussi l'impression qu'Ebby est un esprit qui a besoin d'aide, ils peuvent tenter de l'exorciser bien sûr, mais il est impossible de la chasser de la maison où elle est "chez elle".

Les investigateurs devront prévenir leur commanditaire qu'ils vont s'absenter de la maison. Tant que leur explications indiquent qu'ils cherchent à percer le secret de la maison pour la "purifier", Potley n'y voit aucun inconvénient. S'ils s'absentent sans le prévenir il opérera une retenue sur leur rémunération.

### **Suite et fin de l'intrigue dans le scénario Immortelles!**

Avant de partir pour Salem les investigateurs peuvent vouloir faire des recherches sur ce sujet, voici ce qu'ils peuvent trouver:

#### **Les sorcières de Salem :**

##### *Informations niveau 1 :*

Des recherches sommaires (Bibliothèque 50%) ou des jets d'éducation/histoire (50%) réussis permettent d'avoir sur cette affaire les données suivantes :

À la fin du 17<sup>e</sup> siècle (vers 1690) la ville de Salem a été au cœur d'une grande affaire de sorcellerie. Plusieurs personnes ont été condamnées à mort dans ce qui reste l'un des plus grands procès en sorcellerie de l'histoire et le plus grand sur le territoire américain. Les enquêtes postérieures ont montré qu'il s'agissait bien d'une démonstration d'hystérie collective et qu'il n'y avait pas le moindre élément surnaturel dans l'affaire. Ceci n'a rien changé au fait que plusieurs habitants de Salem (surtout des femmes), ont payé de leur vie la folie de leurs concitoyens. L'affaire reste

toujours une référence pour fustiger les excès où peuvent conduire la crédulité et l'ignorance. (Sur un jet d'occultisme on obtient en plus ce qui suit :) Toutefois une sombre aura de mystère est depuis liée au nom de Salem et dans les milieux occultes, on affirme parfois qu'il y avait bel est bien d'authentiques sorcières et sorciers à Salem et que ceux-ci ont fui la ville et se sont dispersés sur le continent.

##### *Informations niveau 2 :*

Des recherches poussées (Bibliothèque 75%) ou des jets d'éducation/histoire (75%) réussis permettent d'avoir sur cette affaire les données suivantes :

**Près de Boston dans le Massachusetts (côte Est des USA) en 1692 se passa de terribles événements : beaucoup de femmes ont été accusées de sorcellerie, qui à cette époque était le pire des péchés ! La chasse aux sorcières commença alors...**

Tout débute donc à Salem en 1692 où Tituba, esclave noire amenée des Caraïbes par le pasteur Samuel Parris, raconte des récits vaudou de son pays et prédit l'avenir à deux fillettes, Elizabeth Parris (9 ans), fille du pasteur et Abigaël William (11 ans), nièce du pasteur. Les deux fillettes adorent toutes ces histoires mais prédire l'avenir est un péché, elles se croient donc perdues. Quelques temps plus tard les deux fillettes entrent en transe, elles ont des crises de convulsions. Le médecin ne trouvant pas de trouble de la santé, déclare qu'elles ont été ensorcelées.

Le pasteur de Salem avec l'aide d'autres pasteurs prie afin de faire partir le Malin. Peu de temps après, deux autres jeunes filles ont les mêmes symptômes, Elizabeth Hubbard et Ann Putman, on finit donc par croire que Satan rode dans le village.

En plein interrogatoire et en pleine crise, Elizabeth Parris dit que c'est Tituba la coupable, les autres filles disent la même chose. Par la suite, elles accusent deux vieilles femmes détestées de la communauté : Sarah Good (pauvre vagabonde qui n'allait pas à l'église et qui dormait dans les haies) et Sarah Osborne.

Le 29 février 1692, les trois femmes sont arrêtées. Pour prouver qu'il s'agit bel et bien de sorcières, les jeunes filles simulent des crises lors des procès, Martha Cory éclate de rire en les voyant jouer la comédie. Sarah Good et Sarah Osborne nient les accusations mais Tituba dit : "Le diable est venu me trouver et m'a demandé de le servir". Elle donne tous les détails et accuse les deux autres femmes d'être dans le coup, de plus elle dit qu'il y a d'autres individus des villages voisins. Tituba est donc condamné à mourir ainsi que les deux autres femmes. Le 7 mars, elles sont toutes les trois envoyées à la prison de Boston pour suivre un interrogatoire. L'interrogatoire est mené par le trisaïeul de Nathaniel Hawthorne.

Tout le monde se met à prier mais les crises persistent. Le magistrat décide de mettre en prison tous ceux qui troublent les esprits des jeunes filles. Les jeunes filles accusent des personnes dans les villages voisins. Tout le monde se proclame innocent. L'hystérie devient collective, les habitants ont des visions : ils croient voir des bêtes entrer dans leur chambre, Sarah Good monter sur leur lit...



Le 19 mars, Ann Putman accuse Martha Cory et Rébecca Nurse de sorcière. Cette dernière est pourtant réputée comme étant une sainte, c'est une vieille femme aimée. William Stoughton (remplaçant du gouverneur Phips parti en guerre) est froid et sans pitié, il arrive à convaincre le jury à la condamner.

Le 11 avril, John et Elizabeth Proctor sont arrêtés mais Elizabeth étant enceinte son procès est donc retardé. Ce qui lui sauvera la vie.

Le 30 avril, une plainte est déposée contre l'ancien pasteur de Salem : le révérend Georges Burroughs, il est donc arrêté puis interrogé.

A la mi-juin, 70 personnes sont arrêtées et se retrouvent dans différentes prisons de la région, à Ipswich, Salem, Charlestown et Boston. Parmi les accusés on y trouve des femmes très pieuses.

Le grand Procès s'ouvre le 2 juin 1692, plusieurs femmes avouent être avec le Diable en espérant avoir la vie sauve mais ça ne sert à rien. Le 10 juin la première victime : Bridget Bishop, de Salem, arrêtée le 19 avril est conduite sur la crête de Gallows Hill pour y être pendue.

Le 19 juillet, il y a cinq autres accusés qui sont pendus : Sarah Good, Rebecca Nurse, Sarah Wilds de Topsfield qui a été arrêtée le 22 avril, Suzannah Martin d'Amesbury qui a été arrêtée le 30 avril, Elizabeth Howe de Topsfield qui a été arrêtée le 28 mai.

Le 19 août, un autre groupe de cinq est pendu : Georges Burroughs de Wells, John Proctor, John Willard de Salem arrêté le 22 avril, George Jacobs de Salem qui a été arrêté le 10 mai, Martha Carrier d'Andover qui a été arrêtée le 28 mai.

Le 22 septembre, cette fois un groupe de neuf est perdu : Tituba, Martha Cory, Mary Easty de Topsfield qui a été arrêtée le 22 avril, Ann Pudeator de Salem qui a été arrêtée le 12 mai, Samuel Wardwell d'Andover qui a été arrêté le 18 mai, Alice Parker de Salem qui a été arrêtée le 21 mai, Gilmont Reed de Marblehead qui a été arrêté le 28 mai, Mary Parker d'Andover qui a été arrêtée le 2 septembre et Margaret Scott qui a été arrêtée le 5 septembre.

Sarah Osborne est morte en prison le 10 mai, Lydia Dustin de Reading qui a été arrêté le 22 avril est morte en prison le 10 mai,

Roger Toothaker de Billerica qui a été arrêté le 18 mai est mort en prison le 6 juin et Ann Foster d'Andover qui a été arrêtée le 25 juillet est morte elle aussi en prison.

Georges Cory (80 ans) a failli être la vingt et unième victime de cette affaire, en effet il n'y avait pas de preuves tangibles allant contre lui. Mais ayant refusé d'être jugé et comme la loi anglaise le veut, on le soumet à une "peine dure et forte". On l'étendit sur le sol et posa des poids de plus en plus lourds sur sa poitrine.

Le gouverneur Phips revient du combat et reprend l'affaire. Il est effrayé par le nombre des accusations, il arrête donc tout, surtout lorsque sa propre femme est elle-même accusée. Certaines avaient tout de même accusé leurs propres parents et elles avaient accusé les juges, ce qui était impossible puisqu'ils étaient protégés par Dieu.

A la fin de l'année, les jurés admettent publiquement d'avoir tué des innocents et implorent le pardon aux familles.

En janvier 1693, la Cour Suprême poursuit le dossier et acquit tous les accusés. En mai, le gouverneur rend la liberté à 150 personnes et fait cesser la tragédie. Elles ont donc en moins d'une année accusé 200 hommes et femmes et une trentaine ont été exécutées.

Les aveux : une des deux fillettes avoue qu'elle a fait tout ça pour se divertir et qu'elle s'était bien amusée. Beaucoup d'innocents ont été tués.

Samuel Parris est considéré comme le principal responsable des tragiques événements. Il est donc forcé de quitter la communauté religieuse.

En 1711, on verse une indemnité aux victimes et aux familles.

La ville est donc surnommée "The witch city" et un musée fut créé dans le pays : "The Salem Witch museum".

*Un scénario écrit par Yorick (Arnaud Buffet)*

Remerciements:

*A mes testeurs: Eve, Karen, Benjamin, Cédric, Yan et Pierre.  
A tout l'équipe de [www.tentacules.net](http://www.tentacules.net) pour leur contribution au jeu de rôle.*