

Le Marchand de sable

Introduction

La ville d'Ormont est en proie à une vague d'enlèvements d'enfants dont la plupart ont été reportés par "le bureau des nouvelles", une guilde de crieurs publics qui vient de débiter la production de journaux. Cela fait déjà plus de deux mois que les enlèvements ont débutés et la garde n'a toujours pas avancé dans son enquête.

Le scénario débute lorsque les joueurs sont contactés par Jeanne Ornielle, une bourgeoise de la ville. Pour une raison ou pour une autre, elle s'adressera à eux car sa fille Amanda a disparue. Les joueurs peuvent venir d'une compagnie de mercenaire, d'une agence de détective, avoir une réputation héritée d'autres scénarii, être des amis de la famille ou encore l'un d'entre eux peut être le père illégitime de la fille. Jeanne se comporte avec la dignité due à son rang. Elle s'adresse à eux parce qu'elle sait que la garde n'a pas encore de piste solide et que si son mari a confiance en la justice, elle, non.

Notes au MJ

Le responsable de l'enlèvement des enfants est l'esprit d'un homme assujéti à Ithenis, nommé Wilburth Wallace. Celui-ci s'introduit dans les rêves de ses victimes et utilise leurs peurs pour les mettre sous son contrôle et les enfermer dans la Veille d'Ormont, dans une enclave contrôlée par Ithenis. Wilburth enlève des enfants pour tenter de ramener son fils à la vie (mort d'une maladie grave il y a de cela près d'un siècle), comme son maître le lui a promis. En vérité, le Seigneur des cauchemars se moque bien de son serviteur et se sert des âmes des enfants comme source de pouvoir pour essayer d'assurer son contrôle sur la ville. Les joueurs vont devoir enquêter dans un premier temps, trouver le monastère où se trouve la déchirure dans le voile et détruire l'esprit tourmenté.

La santé mentale

Les règles de santé mentale sont bien entendu adaptées à ce scénario, cependant, il est possible que vous ne souhaitiez pas les utiliser. Dans ce cas, les tests de choc peuvent être remplacés par des tests d'Impassibilité et/ou de Rpsy qui, si ils sont ratés, peuvent amener à des cauchemars, des nuits perturbées et éventuellement de léger malus (après plusieurs tests ratés). Les tests de Rpsy vont de 60 à 120 dans les cas les plus extrêmes.

Niveau de personnage conseillé

Ce scénario est réalisé pour introduire la Veille, les joueurs doivent être entre le niveau 1 et 2 et leur niveau surnaturel ne doit pas être extrêmement haut. Les pouvoirs déconseillés sont (bien évidemment) la télémetrie, les sorts permettant d'éviter les cauchemars ou d'échapper à la Veille, l'utilisation de l'énergie nécessaire. De plus, il faut noter que le scénario n'est pas centré sur le combat. Même si il est utile d'avoir des combattants, il n'est pas forcément obligatoire d'avoir des compétences très élevées dans ce milieu, les situations épineuses pouvant généralement être évitées (généralement...). Si vos joueurs ne sont vraiment pas des combattants, ils sauront de toute façon se débrouiller.

La ville d'Ormont

Ormont est une ville du Nord-Ouest du Gabriel, proche de la frontière du Moth et du Phaïon. Elle s'enrichit grâce aux quelques filons de minerai qui existent dans les montagnes proches, mais aussi grâce à des artisans habiles, notamment des bijoutiers et, moins communs, des vitriers. C'est une ville assez moderne, les rues principales en sont pavées et l'éclairage au lampyridae est assuré dans la plupart des quartiers. Elle a récemment connu une recrudescence de population, amenant son compte d'habitants à un bon six mille.

La majorité de la population travaille dans les mines et vit au Nord de la ville dans un quartier fait

de maisonnettes. Le centre-ville sépare le quartier pauvre, celui des mineurs, des quartiers plus riches par un immense parc circulaire. On y trouve trois kiosques où se produisent souvent des artistes de passage. En périphérie du parc se trouvent les nombreux ateliers des artisans ainsi que l'église de la ville, une grande bâtisse de style gothique mettant en avant le savoir faire des vitriers locaux. Enfin, les quartiers riches s'étalent au Sud de la ville, commençant par quelques manoirs bourgeois de modeste taille pour finir par le palais d'été d'un noble de Chaville avec un immense parc, un lac et une forêt privés.

Il faut noter que la proximité de Deimos, une cité du libre échange, en fait une ville plus propices à la criminalité.

Ithenis

Ithenis est un seigneur des cauchemars déchu. Lors de la seconde Guerre des maîtres des Ombres, il a réussi à échapper de justesse à la mort, perdant tout son territoire au profit de Malekith. Il essaye de regagner des forces en plusieurs endroits de Gaïa, Wilburth lui ayant offert une bonne opportunité, il n'a pas hésité à la saisir.

Le monstre sous le lit

L'enquête sur les disparitions

Les joueurs sont libres d'enquêter comme ils le souhaitent. Ils doivent pouvoir s'impliquer dans leurs recherches et suivre les différentes pistes qui existent. Il faut tout de même garder en tête que les événements sur lesquels ils enquêtent ont apporté un climat de tension et de psychose dans la ville. Les gens craignent pour leurs enfants et sont prêts à signaler à la garde quiconque aurait un comportement trop suspect. De plus, des rumeurs quant à la venue prochaine de l'Inquisition vont bon train, ce qui ne fait qu'augmenter la tension déjà présente en ville.

Les joueurs vont probablement commencer par fouiller la chambre d'Amanda Ornielle et vont fouiller la chambre des autres victimes. Obtenir leurs adresses ne sera pas difficile car les victimes des enlèvements sont bien connues et le tableau d'affichage du Bureau des nouvelles, en centre-ville, montre tous les articles parus depuis le premier incident.

A chaque disparition, le schéma est le même : l'enfant est cloîtré seul dans sa chambre et il est enlevé lors d'un cauchemar sans laisser de traces. Les seuls indices pouvant être trouvés sont ceux laissés par le cauchemar s'étant matérialisé, une expression des peurs enfantines de leurs victimes. Dans presque tous les cas, les fenêtres étaient fermées et personne dans la maison n'a entendu de bruit le soir de la disparition. Le seul point commun apparent est que Wilburth s'attaque à des enfants uniques (comme son fils), tous les autres critères sont le fruit du hasard. Le Maître de Jeu est invité à créer de nouvelles conditions de disparition si l'enquête continue longuement sur ces pistes.

Wilburth a laissé une empreinte mystique dans les lieux où il est intervenu. Toute personne qui essaye de sentir les sentiments ou l'essence qui imprègne le lieu ressent une peur très forte et une aura sombre. Il doit réaliser un test de choc (Vol+2/Impassibilité 40).

- Disparition de Amanda Ornielle

Famille : père juge, mère de la haute bourgeoisie, fille Amanda (9 ans)

Maison : Un manoir à deux étages avec un jardin bien entretenu mais de taille modeste.

Date : 14 Septembre

La femme de chambre dira avoir entendu un cri venant de la chambre de l'enfant et, s'y étant précipitée, l'a trouvée vide. La fenêtre était fermée de l'intérieur. La seule chose étrange en réussissant un jet d'Observation (20/40 Vigilance) c'est que les draps semblent avoir été tirés sous le lit, comme si quelqu'un y était caché. Amanda était en effet terrifiée par l'idée qu'il pouvait y avoir un monstre sous le lit et c'est sous cette forme que l'esprit l'a emmenée dans la Veille : en l'aspirant sous le lit.

- Disparition de Philippe Melville

Famille : père ébéniste, mère au foyer, fils Philippe (10 ans)

Maison : Petite boutique proche du centre-ville entourés de haies remplies d'araignées.

Date : 5 Septembre

Bien entendu, le petit Philippe était arachnophobe et Wilburth a pris la forme d'une grosse araignée et l'a piégé dans une toile pour l'emmenner dans son monde. Dans la petite mansarde qui tient de chambre à l'enfant, en réussissant un jet d'Observation (40/80 Vigilance), les personnages peuvent trouver un morceau de tissu blanchâtre, diaphane et collant : une toile d'araignée. Un jet en Animaux (40) révèle qu'il n'existe aucune araignée capable de réaliser une telle toile.

- Disparition de Anne Jasnier

Famille : Père employé dans les fonderies, mère servante, fille Anne (7 ans)

Maison : Maisonnée crasseuse dans le quartier Nord de la ville.

Date : 1 Septembre

Les parents sont totalement effondrés, le père s'est mis à boire et la mère fond en larmes en permanence. Les joueurs trouveront une marionnettes aux fils détachés, Anne a toujours eu peur du regard fixe de la figurine et Wilburth a pris son apparence pour l'emporter.

- Disparition de Jacques Lebeau

Famille : père scribe, mère cuisinière, fils Jack (8 ans)

Maison : Une maison entre le centre-ville et le quartier Nord avec un petit jardin.

Date : 23 Aout

Ici, les parents sont prêts à recevoir toute aide possible, ils verront les joueurs comme une dernière lueur d'espoir. Dans la chambre du garçon, il est assez facile de distinguer des traces de griffes au sol (Observation 20/Vigilance 40) appartenant à un chien (Animaux 20). Jacque était terrifié par le chien de garde de son père.

- Disparition de Phyllis Grenier

Famille : père possesseur de quelques mines, mère morte, fille Phyllis (6 ans)

Maison : Un manoir imposant du quartier Sud avec un jardin tout aussi étendu.

Date : 19 Septembre

Cet enlèvement aura lieu après le début de l'enquête ! Les joueurs seront très certainement prévenus par leurs relations ou l'apprendront par les bruits courant dans les rues de la ville dès le lendemain. Si ils agissent rapidement, ils pourront arriver en même temps que la garde. Il leur faudra convaincre les hommes d'armes pour passer (Persuasion 80/Intimidation (relations hauts placées) 40/Commandement 80). En arrivant dans le couloir menant à la chambre de l'enfant, ils commencent à patauger dans une immense flaque d'eau. Le père expliquera qu'une baignoire a été renversée, mais, chose curieuse, la flaque d'eau semble former une trainée qui se dirige vers la chambre de Phyllis (Observation 40/ Vigilance 80). En effet, la jeune fille avait une peur bleue de l'eau.

L'enquête au guet d'Ormont

Les joueurs tenteront sûrement d'obtenir des informations auprès du guet, afin de voir les pistes de l'enquête officielle. Cela ne sera pas une tâche aisée. Le capitaine du guet, un certain Robert Anselme, est un incapable imbus de son pouvoir. Bien entendu, il n'apprécie pas du tout que les joueurs viennent empiéter sur ses plates-bandes et sabotent son enquête en fourant leurs nez partout. Il essaiera de leur mettre des batons dans les roues à moins que les joueurs n'aient des appuis haut placés.

En vérité, le capitaine Anselme est payé par un noble Gabrielite, Fabrice Gouard, qui entretient quelques relations avec plusieurs barons du crime de Deimos. Il pense que son maître "recrute" pour des bordels. Il se demande comment il doit réagir et repousse l'échéance qui finira par être inéluctable si les enlèvements continuent. Il n'arrive pas à comprendre pourquoi des enfants issus de la bourgeoisie disparaissent alors que si son maître se contentait d'enfants défavorisés il y aurait moins de problèmes. Des joueurs ayant des liens avec des baron du crime de Deimos pourront

obtenir l'appui du capitaine.

De son côté, Fabrice a reçu des instructions des barons du crime lui demandant d'arrêter d'attirer l'attention, de peur que des puissances telles que l'Inquisition ne se mêlent à l'affaire et ne remontent la piste jusqu'à Deimos. Même si il leur a bien précisé qu'il était innocent, Fabrice sait qu'il ne vaut mieux pas déplaire à ses commanditaires et a donc envoyé des mercenaires enquêter et régler le problème pendant que le capitaine Anselme étouffe l'affaire. Ainsi il est possible que des parents aient déjà reçu la visite d'hommes portant un uniforme rouge lie-de-vin sur lequel se trouvaient trois aigles argentés. Ils leur auront posé des questions similaires. C'est probablement une fausse piste sur laquelle les joueurs vont se précipiter jusqu'à ce que la rencontre résolve le quiproquo de manière amicale, du moins, c'est à espérer.

Les mercenaires de Fabrice Gouard :

Guerrier – niveau 1

For 6 Con 5 Agi 5 Dex 6 Int 5 Pou 5 Vol 5 Per 5

Rphy 30 Rmal 30 Rpoi 30 Rmys 30 Rpsy 30

Attaque : 60 Parade : 60 Initiative : 30/50 PV : 85

Arme : Epée longue Dégats : 55 Tra Port d'armure : 35

Module d'arme au choix (soldat ou duelliste)

Armure de cuir bouilli : Tra 2 Con 2 Per 2 Cha 2 Ele 2 Fro 2 Ene 0

Compétences secondaires :

Athlétisme 40

Vigilance 40

R. à la douleur 40

Equitation 30

Observation 30

P. de force 50

Mylène Asano, capitaine de la troupe :

Mylène est une femme de la noblesse Gabrielite mariée à un marchand du Phaïon à un très jeune âge. Son mari a été emporté par la maladie assez tôt et elle n'a pas réussi à garder son affaire marchande sur pied. Lorsque des hommes sont venus s'emparer de sa maison, elle a décidé de se défendre. Elle n'a pas réussi à protéger ce qui lui restait et s'en veut encore. Elle s'est faite chasser de la propriété et s'est jurée d'apprendre le métier des armes, cela l'a amené à la tête d'une petite troupe de mercenaires.

Maitre d'armes – niveau 2

For 6 Con 7 Agi 6 Dex 8 Int 5 Pou 6 Vol 7 Per 5

Rphy 40 Rmal 40 Rpoi 40 Rmys 40 Rpsy 40

Attaque : 100 Parade : 90 Initiative : 45 PV : 135

Arme : Katana (1 ou 2 mains) Dégats : 55/60 Tra Port d'armure : 45

Modules de style : Iai jutsu, Yuuse Batojutsu (Ars magnus mineur)

Brigantine : Tra 3 Con 2 Per 3 Cha 1 Ele 0 Fro 1 Ene 0

Compétences secondaires :

Athlétisme 40

Vigilance 45

R. à la douleur 55

Natation 15

Observation 30

P. de force 25

Equitation 20

Intimidation 25

Impassibilité 20

Commandement 60

Style 40

Enquête au Bureau des nouvelles

Il est possible que les joueurs s'intéressent au Bureau des nouvelles. Probablement pour en savoir plus sur les faits. Cependant, ils perdront leur temps à dépouiller les quelques articles mal imprimés. Il n'y a dedans que les faits visibles au commun des mortels et rien qui ne puisse les diriger vers Wilburth Wallace. En revanche, les joueurs pourront y rencontrer le jeune et curieux Stephane Queen.

Stephane a essayé de trouver la raison derrière ces enlèvements. Premièrement parce qu'il doute de la garde et surtout, deuxièmement, parce qu'il espère pouvoir ramener les enfants disparus et ainsi

devenir une sorte de héros pour la ville. Son enquête a rapidement progressé, mais il a, par là même, attiré l'attention de l'esprit de Wilburth. Si il entend que les joueurs enquête à ce sujet, il ira les voir pour tenter de leur soutirer des informations et leur donnera son adresse en les invitant le soir même, afin d'échanger des pistes. Il en profitera aussi pour les diriger vers la bibliothèque où ils pourraient trouver des pistes intéressantes. Un jet en Observation 40 (Vigilance 80) permet de voir qu'il agit de manière anxieuse, voire effrayée et qu'il manque largement de sommeil.

La mort de Stephane Queen

Au moment où les joueurs se rendront chez le jeune employé des nouvelles, Wilburth aura déjà compris que le jeune homme stressé représente un danger pour ses plans. Depuis déjà cinq jours il essaye de le tuer, mais il est bloqué par le fait qu'il ne peut agir que dans le sommeil de ses victimes. Stephane avait en effet compris que c'est pendant leur sommeil que les enfants disparaissent, il a résisté héroïquement à la torpeur pendant cinq jours ! Malheureusement, Stephane va céder. Au moment où les joueurs se rapprochent de sa demeure, ils entendront un bruit de verre brisé et ils apercevront une silhouette se jeter du premier étage sur les grilles entourant le jardin. Le corps est traversé par les barreaux de la grille, visage déformé par la terreur et cheveux blancs, les joueurs doivent faire un test de choc (Vol+0/Impassibilité 80).

L'homme n'est autre que Stephane Queen qui a fini par s'endormir d'un sommeil peuplé de cauchemars horribles, il s'est réveillé à temps, mais le traumatisme de ses visions l'a poussé à en finir avec sa vie.

La porte d'entrée de la chambre au premier étage est fermée de l'intérieur. Lorsqu'ils entrent, les joueurs se retrouvent dans une pièce en désordre. Ils peuvent malgré cela y trouver assez facilement (Observation 20/Vigilance 40):

- Une lettre officielle donnant accès à toutes les collections de la bibliothèque
- Les dossiers des différentes disparitions (peu utiles)
- Un morceau de papier avec deux références griffonnées : B 45° rangée Bernard (Journal du Moine), 3° Etage Tiroir sous les V (les Inflexions)
- Plusieurs notes éparpillées plus ou moins déchiffrables

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

Cette affaire de disparition est véritablement étrange. Si j'arrive à sauver ces enfants, j'aurais sûrement la reconnaissance de la population, je pourrais acheter un titre et participer aux soirées. Je pourrai surtout prouver à mon père que je ne suis pas un bon à rien comme il le prétend.

J'ai trouvé ! Le malandrin est un imitateur déséquilibré. Incroyable intuition, je savais bien qu'insister pour obtenir cette lettre me donnant accès à l'ensemble de la collection de la bibliothèque me servirait un jour. Cependant, qu'elle me permit de résoudre cette affaire, qui l'eut cru ? Je vais devenir noble ! Je me trouve face à un historien psychopathe et très organisé.

Ne pas, nepaspaas...---nep----- Christ, il s'en est fallu de peu ! Je suis condamné...

Les logeurs, un couple de personnes âgées, leur diront que Stephane était un charmant garçon, très poli, mais que dernièrement il semblait avoir quelques problèmes : il avait mauvaise mine et faisait beaucoup de bruit durant la nuit. Tout ce qu'ils ont entendu au moment de l'accident est un cri suivi peu après de bris de verre.

Maintenant que Stephane est éliminé, Wilburth va s'attaquer aux investigateurs qui s'approchent trop près de la vérité. Gare au prochain qui tombera dans les bras de Morphée !

L'enquête à la bibliothèque d'Ormont

Quand les joueurs passeront à la bibliothèque, ils pourront obtenir de précieuses informations en

cherchant des livres sur les disparitions d'enfants dans la région. Si ils y vont avant d'avoir obtenu les références écrites sur le papier de Stéphane, ils devront passer une demie-journée dans le bâtiment pour y trouver les ouvrages, à l'exception du dernier qui ne peut être trouvé sans le mot de Stephane et encore moins sans la lettre.

- Biographie du Moine Bernard – (écrit en 864). Langue : Latin

Ce vieil ouvrage à la reliure très abîmée raconte l'histoire romancée d'un moine septuagénaire, enquêteur à ses heures perdues. Il s'est retrouvé confronté à une inexplicable série de disparitions d'enfants dans la région. Après avoir enquêté auprès des habitants des villages proches, il a réussi à démasquer un notable de la région, Wilburth Wallace, un juge influent ayant perdu son fils emporté par la maladie. Il est écrit, d'après le moine, que Wilburth avait vendu son âme au diable et qu'il pratiquait d'étranges rituels. Avant son exécution, il fut exorcisé dans la bourgade de Witchborough et le mal fut extirpé de ses tripes à l'aide d'une pince chauffée à blanc. L'histoire se termine sur une note de superstition : le mal est resté ancré dans un livre scellé qui doit rester à jamais oublié.

- La légende de la cour l'Enfant Mort – (écrit en 862). Langue : Latin

Ce livre contient des contes de fées et du folklore des régions proches du Moth, abondamment illustré, il compile une vingtaine de petits contes enfantins aujourd'hui oubliés. Une des histoires peut se révéler intéressante : "Un petit enfant était malheureux chez ses parents, car ceux-ci lui interdisaient de s'amuser et d'avoir des jouets. Ce n'est pas qu'ils n'avaient pas assez d'argent pour lui en acheter, car ils étaient très riches, mais ils voulaient que leur fils devienne un grand homme, qu'il fasse comme son père et commence à travailler très tôt, au lieu de perdre son temps à s'amuser. Mais l'enfant s'ennuyait tellement qu'il devint malade et en mourut. Pour se faire pardonner, ces parents couvrirent sa tombe de tellement de jouets qu'il n'en restait plus un seul dans la région. Alors les autres enfants de la région, jaloux, ont décidé de se laisser mourir pour avoir eux aussi autant de jouets".

- Les inflexions de l'homme sans visage – Date de parution inconnue. Langue : ?

Il s'agit d'un vieux tome en cuir craquelé dégageant une aura malsaine. C'est un recueil de poèmes ayant pour thème le monde des songes et ses maîtres. On pense qu'il est passé de main en main pendant des générations dans un cercle d'initiés qui y ont tous écrit un poème. Il est considéré comme très obscur, voire totalement incompréhensible par ceux qui l'ont ouvert. Le passage révélé par le journaliste se situe page 128, il faut réussir un test d'Occultisme ou d'Histoire pour pouvoir déchiffrer le texte qui est écrit dans un dialecte dérivé du Latin primitif :

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

WW 863

Les inflexions de l'homme sans visage

Langue : Latin antique

Sorts : Apeurer (base, intermédiaire), Destruction de lumière (base), Obscurité ambiante (base)

Créatures : Ombre (niv. 3), Gwyllgi (niv. 3)

Connaissances : +40 Occultisme sur la Veille et les cauchemars

Course contre le sommeil

Les attaques oniriques de Wallace

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

peurs, leurs phobies. Cette scène doit se jouer avant tout au roleplay en jouant sur les peurs secrètes de chaque personnage.

Les attaques oniriques de Wilburth jouent sur les peurs des joueurs, dépendant de la force de la peur, l'attaque a plus ou moins de puissance. L'attaque est à la fois traumatisante (Choc mental de Panique à Assister à un événement horrible/Impassibilité 40 à 140) et capable d'attirer les personnages dans la Veille (Rmys 80). Si le joueur échoue de plus de 50 points il est directement attiré dans la Veille, autrement, il perd temporairement un point de Pouvoir et refait à nouveau le test. Lorsque le joueur n'a plus de pouvoir, il est absorbé dans la Veille. Si il se réveille, il regagne ses points de Pouvoir au rythme d'un par heure.

Les joueurs se rendront compte qu'ils sont attaqués dans leur sommeil et se souviendront parfaitement de leurs cauchemars. Dorénavant, il est presque sûr qu'ils éviteront de s'endormir.

Résister au sommeil :

La première nuit blanche : réussir un jet de Rphy contre 40.

La seconde nuit blanche : réussir un jet de Rphy contre 60 et test de Choc (Vol+0 uniquement).

La troisième nuit blanche : réussir un jet de Rphy contre 80 et test de Choc (Vol+0 uniquement).

La quatrième nuit blanche : réussir un jet de Rphy contre 100 et test de Choc (Vol+0 uniquement).

Une fois un joueur vaincu, il disparaît du monde réel et se retrouve prisonnier de la Veille, victime de ses propres phobies. Le joueur se retrouve alors confronté aux peurs qui peuplent son esprit. Par exemple, si il souffre de claustrophobie, il se retrouvera dans un placard fermé à clef, si il a peur des chats, il sera dans une maison entourée de centaines de félins décidés à s'y introduire...

Cependant, le royaume de Wilburth reste batti sur des peurs enfantines et la matérialisation des phobies des joueurs prend un tour puéril moins susceptible de les atteindre. Les captifs peuvent tenter de s'échapper, ils peuvent réaliser un nouveau test de Rmys 80 par jour pendant les trois premiers jours (ils auront entre temps regagnés leurs points de Pouvoir). Si ils réussissent ce jet, ils parviennent à s'évader et se réveillent là où ils ont disparu. Ils gardent, bien sûr les souvenirs de leur captivité et de leurs visions (test de choc Vol+0/Impassibilité 80) et sont tout aussi fatigués qu'au moment de leur disparition. Si ils ratent les tests, ils restent asujettis à Wallace jusqu'à l'arrivée de leurs amis.

Witchborough (Moth)

A la suite de la lecture de la biographie du moine Bernard et vu la tournure des événements, les joueurs ont tout intérêt à se précipiter vers le monastère de Witchborough. Ce petit village est un des rares point de contact du Moth avec le Gabriel et il est donc assez connu dans la région. Il est situé au Nord, près d'une forêt obscure et brumeuse de sapins maladifs, à une demie-journée à cheval (au galop).

Le village est composé de maisonnettes en torchis sales avec des toits de chaumes mal entretenus. Un ancien comptoir de commerce se tient à l'orée du village, victime des ravages du temps. Les rues sont des flaques de boues mélangées à de la paille et seules quelques torches viennent projeter leurs faibles lueurs la nuit. Les villageois n'apprécient pas la visite et semblent assez religieux avec des modes de pensées éculés. Leur latin est mélangé avec un patois rauque et incompréhensible à tout étranger.

Si les joueurs souhaitent discuter avec les villageois, ils devront le faire à la sueur de leur front. Soutirer des informations sera encore plus difficile, un jet de Persuasion (40 à 120 dépendant du RP) peut les mettre sur la piste d'une auberge tenue par un certain Weembee.

Le bâtiment n'a d'auberge que le nom, c'est une maison à peine plus grande que les autres et les joueurs sont à peu près convaincus qu'on leur proposera une place dans l'écurie. Weembee est devant la porte, sur une vieille chaise grinçante, sa jambe de bois nettement visible. Il est plus accueillant que les autres villageois et c'est le seul qui accepte la monnaie du Gabriel, la plupart des transactions de Witchborough se faisant encore par le troc. Le vieux leur proposera une chambre à 3

pièces de cuivre la nuit ou une place dans l'écurie pour 2 pièces. La chambre peut accueillir deux personnes. Il leur demandera combien de temps ils souhaitent rester et se renseignera sur les raisons qui ont amené des personnes de la ville à venir dans cette région oubliée. Si les joueurs lui parlent du monastère, il se montrera surpris et parlera de deux personnes venues de l'Ouest (un pays au nom étrange commençant par A... quelque chose), venues elles aussi visiter le monastère. Ils sont partis sans même reprendre leurs affaires, mais comme ils avaient loué la chambre pour un an au moins, ça ne l'a pas trop dérangé. Si les joueurs posent plus de questions, il pourra dire qu'ils sont arrivés il y a deux mois et demi et qu'ils sont repartis trois jours plus tard, sans que personne ne les voit quitter le village.

Quant au monastère ils apprendront qu'il est abandonné depuis une cinquantaine d'années et que personne (à part les deux étrangers) n'y est entré depuis. Il est situé en pleine forêt un peu plus au Nord et les vieux du village assurent qu'il est maudit. Les villageois cracheront par terre en faisant un signe de croix si on mentionne le monastère.

La chambre a le confort minimal, mais l'hygiène douteuse laisse penser que dormir dans l'écurie aurait été préférable.

L'expédition Circella

Il y a fort à parier que les joueurs vont s'intéresser à cette expédition menée par des personnes de l'Ouest, de l'Argos si ils ne l'ont pas déjà deviné. L'auberge a une seconde chambre verrouillée, celle de l'expédition (crochetage 40). Dans leur chambre, des paquetages sont ouverts sur les lits et une malle fermée à clef se trouve au sol. Dans les sacs on peut retrouver des vêtements sobres et des toges avec le signe de l'inquisition. Ces personnes n'étaient, bien sûr que des enquêteurs.

La malle peut être ouverte grâce à un jet de crochetage (80), si elle est forcée, le contenu peut être abimé :

- Un exemplaire du Malleus Maleficarum, un jet en Occultisme (80) permet de savoir qu'il traite des méthodes d'exorcisme et des moyens de reconnaître des sorciers.
- Une copie de la biographie du moine Bernard.
- Une fiole contenant un liquide clair et inodore (de l'eau bénite).
- Des crucifix de grande valeur et des chapelets.
- Une lettre des autorités ecclésiastiques au nom de Monseigneur Circella et père Giacometti.

Les deux membres de l'expédition viennent de l'Argos et ont enquêté sur les disparitions d'enfants qui avaient eu lieu il y a plusieurs années de cela pour savoir si l'inquisition devait venir s'en charger. Cela les a amené jusqu'au petit village frontalier du Moth où ils ont retrouvé le monastère et la chambre contenant le livre enfermant Wilburth Wallace. Ils ont fait l'erreur de l'ouvrir, libérant le sorcier de sa prison. Celui-ci invoque alors une bête lunaire venant de la Veille pour se débarrasser des deux intrus. Les deux religieux ne sont jamais revenus et les villageois ont conclu rapidement qu'ils étaient partis.

Les ruines du monastère

La seule indication que les joueurs ont pour trouver le monastère perdu au milieu de la forêt, c'est qu'il est situé au Nord. Les joueurs devront explorer quelque peu la zone, ce qui s'avérera plus ou moins difficile en fonction de leur état de fatigue. Un jet en Pistage (40) peut leur faire trouver des traces de passage au milieu de bosquet de ronces, laissés là par les deux enquêteurs de l'inquisition.

Le monastère est envahi par la végétation et les portes des cellules des moines sont ouvertes aux animaux et autres vermines. Un jet supplémentaire en Pistage (80) permet de suivre le chemin suivi par les ecclésiastiques. Ils se sont dirigés immédiatement vers la chapelle. Dans la chapelle on peut accéder à des souterrains secrets en faisant glisser l'autel en actionnant le bas d'une statue d'une Sainte. Fouiller le monastère pièce par pièce sera bien sûr beaucoup plus long et les joueurs ne peuvent pas se permettre de perdre du temps.

Sous l'autel, un escalier de pierre en colimaçon s'enfonce dans l'obscurité, les souterrains se composent uniquement d'un long couloir bas de plafond avec de petits escalier ça et là et de

nombreux tours et détours. Il n'y a rien dans ce tunnel qui permette de faire de la lumière. Les joueurs vont cheminer durant un quart d'heure avant d'entrer dans une salle circulaire dont la voûte est soutenue par six piliers de pierre sombre. Dans cette salle, on peut voir tout un attirail d'instruments de torture, autrefois utilisés par l'inquisition. Cela pourrait s'avérer uniquement malsain si en plus les corps des deux enquêteurs de l'Eglise n'étaient pas passés par chacun de ces instruments. L'un des prêtres est suspendu à un pilier, les orbites vides et ses tripes se déversant par une petite entaille ouverte dans son abdomen tandis que l'autre a été écorché vif puis empalé (test de choc Vol-2/120 Impassibilité).

Un vieux grimoire ouvert est posé sur un lutrin un peu plus loin. Une cloche de verre couverte d'écritures étranges en or est posée au sol, juste à côté. Sur le livre, on peut entr'apercevoir des images qui bougent !

C'est probablement lorsque les joueurs se dirigeront vers le piedestal que la Bête lunaire va se décider à attaquer. Elle est restée dans l'ombre derrière un pilier pour évaluer la puissance des intrus, attendant le moment propice pour frapper. Elle va s'avancer discrètement vers la principale source de lumière pour la détruire afin de mettre toutes les chances de son côté. Les joueurs devront réaliser un jet de Vigilance ou d'Observation contre la Discrétion de la bête (il faut dépasser de 40 dans le cas de la Vigilance). N'oubliez pas les malus de fatigue et de visibilité, ces derniers vont rendre le combat difficile voire même terrifiant ! Si la créature parvient à éteindre la source de lumière, elle s'attaquera aux proies isolées, jouant au chat et à la souris avec sadisme. Si vos joueurs sont nombreux n'hésitez pas à rajouter une bête. Le but de cette scène est de leur faire peur et de leur faire comprendre leur impuissance sans pour autant les tuer.

La seule porte menant au royaume de Wallace est le grimoire dans lequel il a été enfermé. Lorsque les joueurs se seront débarrassés de la créature et que l'un d'eux se penchera sur le grimoire, il y apercevra un paysage lugubre et fantomatique et tous les joueurs seront pris de vertiges avec l'impression que des ténèbres menaçantes se referment sur eux. À la place du grimoire se trouve maintenant un escalier en colimaçon s'enfonçant dans les profondeurs de la terre. L'environnement a changé et ils n'ont plus l'impression de se trouver dans les sous-sols du monastère. Ils sont devant la porte du monde des cauchemars et ils n'ont d'autres choix que de descendre les 666 marches qui mènent vers le domaine du kidnappeur d'enfants.

Bête Lunaire :

Assassin – niveau 3 (Entre-mondes)

For 6 Con 6 Agi 9 Dex 8 Int 6 Pou 8 Vol 7 Pou 7

Rphy 45 Rmal 45 Rpoi 45 Rmys 50 Rpsy 45

Attaque : 100 Esquive : 100 Initiative : 90 PV : 100

Arme : Griffes et crocs Dégats : 45 Tra

Capacités primordiales : Immunité Psychologique

Pouvoirs de créature : Armes naturelles (Griffes et crocs), Vision nocturne complète

Compétences secondaires :

Athlétisme 45

Camouflage 120

Pistage 95

Saut 45

Discrétion 100

Poisons 5

Escalade 45

Vigilance 85

Pièges 5

Intimidation 55

Observation 85

Impassibilité 5

Cauchemars enfantins

Le royaume des cauchemars

Au bas des escaliers, il y a simplement une porte fermée. En l'ouvrant, les joueurs vont se plonger dans une Veille terrifiante. Il s'agit d'un reflet de l'abbaye avec quelques morceaux de la ville d'Ormont, souvenirs des enfants enlevés. Tout y est laid, démesuré et effrayant avec ce côté enfantin persistant. Les végétaux y sont tordus et ressemblent à des membres décharnés sous un ciel sombre déchiré d'éclairs rouges. Au milieu des nuages transparait parfois une lune rieuse aux dents acérées.

Les maisons d'Ormont ont des teintes fânées et semblent à l'abandon, leur donnant un air de manoir hanté. La sensation de fatigue des joueurs se dissipe pour être remplacé par un sentiment de flottement irréel (les malus ne sont plus appliqués). La première vision de cet univers est destabilisante et demande un test de Choc (Vol+0/Impassibilité 80).

Ce monde est peuplé de deux types d'habitants, les prisonniers et leurs tortionnaires, des reflets de leurs terreurs. Ceux-ci prennent une apparence enfantine mais qui reste effrayante : des araignées géantes à visage de sorcière, des têtes de citrouille sur des épouvantails bougeant de façon saccadée, des squelettes cliquetants... Les joueurs sont immédiatement reconnus comme des intrus, mais les habitants ne les attaque pas et se contente de les insulter et les menacer, mais surtout d'aller prévenir l'Ogre, Wilburth Wallace.

Agir dans la Veille :

- Les sorts et les matrices psychiques sont visibles de tous, de même que les esprits sont tangibles (pas besoin d'être capable d'altérer l'énergie pour les toucher).
- Les individus deviennent capables de réaliser des actions surhumaines.
- Dans cette zone, les sorts d'Ombre coûtent 20 de zéon en moins alors que les sorts de Lumière en coûtent 20 en plus.

Briser le mauvais rêve :

- Délivrer leurs amis : les personnages ayant succombé au sommeil sont prisonniers du cauchemar qu'ils vivent perpétuellement, incapables de se libérer de leurs phobies. Si leurs amis parviennent à briser le cercle vicieux qui les maintient prisonniers, ils pourront les rejoindre pour lutter contre l'ogre.
- Les cauchemars enfantins : les personnages pourront tomber au fur et à mesure de leur exploration sur des enfants en plein cauchemar. Ils sont généralement regroupés en des lieux communs pour des phobies communes, ainsi on peut trouver le cirque des cauchemars, l'école des longs bâtons, la porte de l'armoire et le monstre, le dessous de lit, etc... Ils pourront aussi les aider à s'échapper, mais au fur et à mesure de leur progression, ils vont attirer la colère du maître des lieux.

Affronter Wallace

- L'escalade du chateau

Le chateau de l'Ogre est repérable dans toute cette région de la Veille : sa silhouette inquiétante est perchée au sommet d'une aiguille rocheuse. Les enfants pousseront les joueurs à se débarrasser de l'ogre car ils savent qu'il reviendra les chercher. Au fur et à mesure que les joueurs se rapprochent du château, ils peuvent en voir les tours s'élancer vers le ciel empli de noirceur. Au pied du bâtiment les attend une forme massive recouverte d'ombre. Il s'avance d'un pas et se dévoile, c'est un homme à la stature impressionnante à la peau couverte de spirales dorées qui contrastent avec son teint d'ébène. Son visage est masqué par un casque représentant un monstre au sourire carnassier. Il sort un cimenterre de grande dimension et se présente comme Wilburth Wallace. Malgré cela, si les joueurs lui laisse le temps il essaiera d'engager la conversation et ne se montrera pas plus agressif. Pendant la discussion, un jet de Persuasion peut faire lâcher à Wilburth des indices sur le fait qu'il n'agit pas de son plein gré, mais que quelqu'un le pousse à faire ainsi. Si le combat s'engage, Wilburth a les caractéristiques suivantes, plus un bonus de +0 à +30 en fonction de la force des peurs des personnages (sont-elles absentes ? Simples ? Ou phobiques ?). Wilburth ne peut être tué dans ce monde.

Wilburth Wallace, l'Ogre :

Guerrier – niveau 4

For 10 Con 9 Agi 7 Dex 6 Int 6 Pou 7 Vol 5 Per 8

Rphy 55 Rmal 55 Rpoi 55 Rmys 50 Rpsy 45

Attaque : 125 Parade : 125 Initiative : 45/70 PV : 180

Armure : 35

Arme : Cimenterre énorme Dégats : 90 Tra Fracassement : 9

Capacités primordiales : Aucun besoin physique, Taille inhabituelle (+5).

Pouvoirs de créature : Pics cauchemardesques (attaque de zone 3m, dégats de base 60 Per, un round de préparation).

IP : Tra 2 Con 1 Per 2 Cha 1 Ele 2 Fro 2 Ene 2 (Armure de peau et Armure d'Energie (Ki))

Ki : Utilisation, Extrusion du Ki, Armure d'Energie.

Compétences secondaires :

Saut 90

Vigilance 65

Intimidation 55

R à la douleur 60

Observation 55

Persuasion 25

P. de force 100

Occultisme 50

Style 75

Pics cauchemardesques : Si il est entouré, l'Ogre peut frapper du pied au sol pour faire apparaître des pics rocheux noirs dans un rayon de trois mètres autour de lui. Lorsqu'il prépare cette attaque, les volutes dorées qui parcourent sa peau se mettent à s'illuminer avant qu'il ne fasse trembler le sol en tapant du pied.

- Le véritable maître du cauchemar

Si les joueurs mettent Wilburth mal en point, autant par la discussion que par le combat, un éclair déchire le ciel et vient s'abattre entre eux et le monstre. L'ogre s'agenouille en direction du château où une petite fenêtre s'illumine. La silhouette d'un enfant y fait son apparition. D'une voix empreinte de dévotion et de désespoir Wilburth Wallace annonce : "Voilà les intrus, oh, mon fils". Une petite voix descend des hauteurs du château et accuse son père de ne pas avoir su le protéger. Wallace prend un air terrifié et essaye vainement de se défendre, mais la petite voix tombe comme une guillotine : "Tu es méchant papa, je ne t'aime plus".

Le cauchemar se met alors à se détruire, la cité s'effondrant sous l'effet d'un violent tremblement de terre. Les joueurs vont alors devoir affronter l'enfant avant que ce monde ne les emporte dans sa destruction. L'affronter sera inutile car il est le maître véritable de cette partie de la Veille et il est, par conséquent, une sorte de dieu en ces lieux. La seule manière de le vaincre sera de le perturber (il reste, après tout un enfant) pour lui subtiliser un pendentif en améthyste poli pour représenter un scorpion, qui représente son lien à Ithenis. L'enfant tombera alors inanimé. Wilburth, sous les traits d'un gentilhomme fatigué, viendra reprendre son fils, promettant aux joueurs qu'il l'empêchera de faire à nouveau du mal.

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