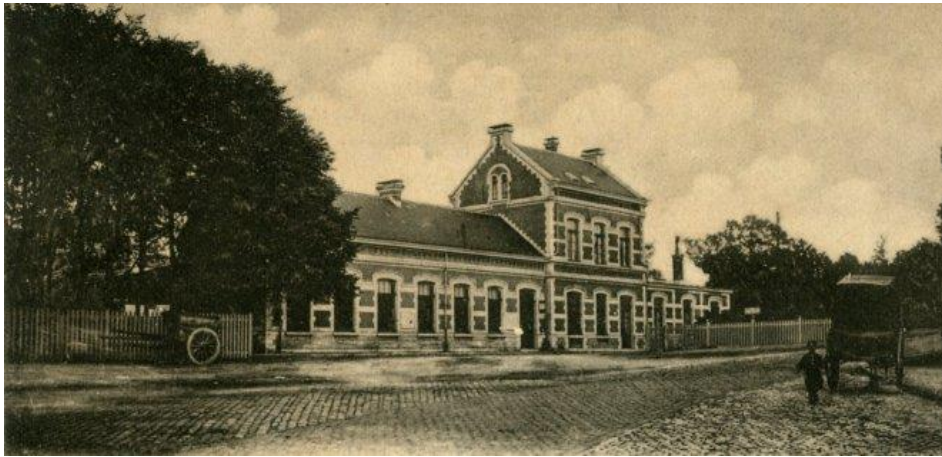


Fondation



**Campagne
pour
Maléfices**

La campagne

La Fondation est une suite de 4 scénarios constituant une campagne basée sur les règles de Maléfices troisième édition.

Le cadre de campagne se trouve décrit en détail dans un document séparé intitulé 'Fondation – cadre de campagne'. Cette section n'en constitue qu'un résumé très succinct, et il vous est fortement conseillé de vous munir du document annexe.

Nous sommes en 1898 à La Hulpe, petit village près de Bruxelles. Un groupe d'enfants a été recueilli au sein de la fondation Chazal, dirigée par le docteur du même nom. Le but de la fondation est de protéger des enfants devenus orphelins à la suite d'événements traumatisants. Les travaux du docteur ont montré que ce type de situation pouvait procurer aux enfants qui la subissaient des pouvoirs étranges, et que de nombreux scientifiques n'hésiteraient pas à en faire des rats de laboratoire afin de satisfaire leur curiosité. Le deuxième objectif du docteur est de développer dans la mesure du possible les pouvoirs dont ses protégés auraient hérité.

Le groupe proposé comporte cinq enfants:

- Jean-Baptiste Ledoux, 15 ans
- Alexandre Ledoux, frère du précédent, 13 ans
- Suzon Ledoux, 12 ans, sœur cadette de la famille
- Hector et Léopold Vankerkhoven, jumeaux de 13 ans

Chaque enfant est doté d'un pouvoir qui, dans un premier temps, ne peut se déclencher qu'involontairement sur base d'un niveau de Fluide théorique, uniquement applicable dans ce cas. Des séances de développement mental organisées par le docteur permettront aux enfants de faire progresser leur niveau de Fluide vers ce niveau théorique et à terme de maîtriser leurs pouvoirs, qui sont les suivants:

- Jean-Baptiste repousse les créatures maléfiques
- Alexandre détecte lorsque quelqu'un ou quelque chose l'observe, et dispose de bonus pour trouver les choses cachées
- Suzon a certains rêves qui semblent réels et dans lesquels elle voit des événements passés, présents ou futurs
- Un rayon indique à Léopold les personnes qui vont mourir dans un futur proche
- Hector peut guérir les maladies

Les joueurs ne sont pas au courant de ces pouvoirs et ils les découvriront peu à peu.

Le même cadre de campagne et les scénarios sont disponibles [ici](#) en version illustrée. La plupart des illustrations proviennent de vieux portraits ou cartes postales disponibles sur internet. Malheureusement je n'ai pas pris la peine de garder les liens d'origine, et je suis donc bien incapable de garantir que les images sont libres de droit.

Scenario I: Chiens perdus

Scenario pour Maléfices

Table des matières

Résumé du scénario.....	4
Scenario	5
Introduction	5
Premiers jours.....	6
Les vaches	7
L'exorcisme	11
La rencontre.....	13
Retour en enfer	15
Annexes.....	18
Bastien	18
Calendrier	22
Résumé historique	23

Résumé du scénario

L'histoire qui va se dérouler dans la vie des PJ est la suivante.

Il y a une vingtaine d'années, Jérôme Stoeff se mariait avec la fille du notaire. Son père, un des gros fermiers de la région, avait bien négocié son union. Mais Jérôme a eu la malheureuse idée d'engrosser une fille de la ferme, Jeanne Lemonnier. Pour éviter le scandale qui ruinerait son mariage, Jérôme propose de verser tous les ans une rente à Jeanne, à condition de ne plus jamais la revoir. Elle accepte, mais ajoute qu'il devra verser une grosse somme à son enfant naturel le jour de la mort de Jeanne.

Jérôme signe, et n'entend plus parler de Jeanne. Il gère plutôt bien l'exploitation familiale dont il devient le propriétaire à la mort de son père.

L'histoire commence en 1898, peu après la mort de Jeanne. Elle s'est établie dans un petit village ardennais. Exclue de la communauté (une fille-mère!), elle a peu à peu appris des secrets de magie qui lui ont établi une solide réputation de rebouteuse. Elle en a transmis certains à son fils, Bastien, à qui elle a révélé le pacte qu'elle a passé avec Stoeff. A la mort de sa mère, le jeune Bastien, grand échalas de 21 ans, vient donc réclamer son dû à son père naturel. Jérôme le reçoit, la discussion s'envenime et le fermier finit par déchirer la reconnaissance de dettes en morceaux. Bastien en ramasse quelques-uns et s'enfuit. En partant il promet de se venger.

Au creux de la grande forêt de Soignes qui lui sert de refuge temporaire, Bastien lance un sort que sa mère lui a appris (voir Annexes). Ce sort invoque un chien de l'enfer, aux ordres de celui qui l'appelle. Le chien possède une grande force et est de plus muni d'une petite corne très tranchante.

Bastien utilise le chien pour attaquer le bétail de la ferme Stoeff.

Il lui fait d'abord éventrer une vache. Puis une deuxième (mais il se trompe de cible et tue une vache qui appartient en fait à la ferme voisine). Cependant le contrôle du chien lui échappe peu à peu (son invocation a légèrement raté). Il attaque le cheval d'un cavalier qui passe sur un chemin. Le cavalier démonte et s'en tire avec des hématomes. Son cheval s'enfuit, est poursuivi par le chien, et meurt éventré à son tour.

A partir de ce moment, Bastien réalise que sa vengeance va finir par tuer quelqu'un. Il essaye de renvoyer le chien dans son plan. C'est un contre-sort qui est en principe la prérogative de celui qui a invoqué l'animal. Mais il n'y parvient pas et le chien s'échappe. Il ne sait plus très bien quoi faire, lorsque le chien s'attaque par hasard à Jean-Baptiste, dont les pouvoirs se déclenchent automatiquement et qui parvient à repousser le chien de façon naturelle, sans néanmoins le renvoyer d'où il vient..

Bastien, qui a assisté à toute la scène, comprend que les enfants ont des pouvoirs qui pourraient l'aider. Il va alors les contacter en leur demandant de l'aide. Si les PJ acceptent, ils pourront mettre leurs dons à profit et, ensemble, ils parviendront à renvoyer le chien d'où il vient.

Scenarior

Introduction

Jean-Baptiste, Alexandre et Suzon sont frères et sœurs (voir « Fondation – cadre de campagne »). Hébergés depuis peu à l'orphelinat de Saint-Roch, près de Huy, ils sont appelés le soir du vendredi 2 septembre 1898 par le surveillant général, espèce de caporal-chef qui fait régner la terreur parmi les orphelins.

Le surveillant-général leur annonce d'une voix sèche qu'ils ont la chance d'avoir été adoptés ("je me demande bien ce que vous avez pu faire pour arriver à vous faire adopter. Depuis que vous êtes ici, vous accumulez les bêtises et les rébellions de toutes sortes. Je souhaite bien du plaisir à ceux chez qui vous allez atterrir. En tout cas je vous préviens: si vous ne vous tenez pas à carreau là où vous allez, je me ferai un plaisir de vous recueillir de nouveau, et de vous remettre dans le droit chemin une bonne fois pour toutes"). Quelqu'un viendra les chercher demain matin ("je veux vous voir habillés de pied en cap, vos paquets ficelés, à 6H30. Vous porterez vos paquets dans l'entrée et vous y attendrez en silence. Je viendrai personnellement m'assurer que tout est en ordre et que vous avez suivi mes instructions. Dans le cas contraire, je me verrai obligé de vous mettre en retenue pour quelques heures, ce qui retardera sans doute votre départ."). Même s'ils osent poser la question, ils n'obtiendront pas le nom de leur bienfaiteur.

Le lendemain, le surveillant-général tient parole. Il les surveille épisodiquement, allant et venant dans l'orphelinat au gré des activités de la journée. Ce n'est que vers 8H30 qu'il les autorise à aller prendre leur petit déjeuner ("et ne traînez pas, votre visiteur peut arriver d'un instant à l'autre"). Vers 9H, Clémentine Luyckx (voir cadre de campagne) se présente à l'orphelinat Saint-Roch, munie des papiers nécessaires au transfert des enfants sous sa responsabilité. Le surveillant-général, très militairement, l'invite dans son bureau. Ils en ressortent environ trois quarts d'heure plus tard et se dirigent dans le hall d'entrée, où les enfants attendent toujours patiemment. Le surveillant-général se sent évidemment obligé d'ajouter une dernière phrase ("Voilà, ils sont à vous. Et n'oubliez pas ce que je vous ai dit: action-réaction. Action-réaction!") et finit par libérer les enfants.

Elle leur demande gentiment (presque trop) de prendre leurs paquets, tout en leur ouvrant la porte, et les précède vers un fiacre posté devant l'entrée. Une fois les bagages déposés derrière, elle les fait monter à l'intérieur et se présente.

"Bonjour je m'appelle Clémentine Luyckx. Je suis l'assistante du docteur Chazal, qui vient d'obtenir votre tutelle. C'était un ami de votre père. Dès qu'il a appris ce qui s'est passé, il a entrepris les démarches nécessaires pour vous sortir de l'orphelinat. Je vais vous conduire chez lui, et j'espère que vous vous y plairez. Le bon docteur n'a malheureusement pas pu venir lui-même, il est pour l'instant en voyage en France et ne reviendra que demain."

Elle engage alors la conversation en leur demandant de se présenter, et en décrivant l'endroit où elle les emmène.

Clémentine répondra bien volontiers à leurs questions mais ne mentionnera ni la fondation Chazal ni les autres raisons qui ont poussé le docteur à devenir leur tuteur. Elle estime bien naturellement que c'est au docteur d'introduire le sujet. Certaines réponses évasives et son attitude un peu trop maternelle face aux orphelins pourraient cependant éveiller la méfiance des joueurs.

Après une courte course en fiacre, ils arrivent à la gare de Huy vers 10H30. Clémentine, toujours précautionneuse, s'occupe des bagages de Suzon, laissant aux garçons le soin de porter leurs paquets. Elle paye les tickets et voici notre petit groupe ressemblant à une famille heureuse attendant le train sur le quai par un petit matin beau et frais de septembre.

Ils trouvent facilement un compartiment libre (à l'époque, les compartiments ont toujours des portes qui donnent sur l'extérieur) et s'installent confortablement.

Clémentine explique avec un enthousiasme non forcé (mais qui peut encore une fois paraître suspect) combien l'environnement du manoir de La Hulpe, leur destination, est fantastique. Elle tente de décrire le grand parc qui ne manquera pas d'héberger leurs jeux et leurs promenades, elle leur vante la majesté de l'habitation et les vertus de la vie à la campagne. Elle mentionne aussi que beaucoup d'aménagements restent à faire, qu'il manque encore un concierge / homme à tout faire. Interrompant son babillage, elle plonge aussi la main dans son sac et leur propose un morceau de gâteau.

Lorsqu'ils descendent à la gare de Namur, ils ont à peine le temps de changer de quai et de sauter dans le train de Bruxelles. Cette fois-ci, leur compartiment est déjà occupé par un monsieur avec une grosse moustache noire. Clémentine, qui s'est levée tôt et craignait un peu de rater la correspondance, ne tarde pas à s'endormir. Si les enfants se méfient assez, peut-être en profiteront-ils pour essayer de s'échapper? (Ca, ce serait comique)

Toujours est-il qu'ils entrent en gare de La Hulpe vers 13H30. Ils se dirigent alors à pied vers la fondation Chazal, qu'ils atteignent après un quart d'heure.

Clémentine sonne et Julia vient lui ouvrir quelques instants plus tard.

Evidemment Séraphine et Alphonse sont sur le perron. Clémentine en profite pour faire les présentations. Séraphine ne tarde pas à signaler que le déjeuner refroidit ("Ils doivent mourir de faim, vous avez vu l'heure qu'il est?"). Après avoir mangé, Clémentine leur explique qu'il faut aller s'inscrire à l'école, et qu'ils pourront défaire leurs bagages plus tard.

Clémentine leur montre le chemin de l'école en les accompagnant à pied jusque-là. Le manoir de la fondation se trouve un peu à l'écart du centre du village. Il y a environ 1,5 KM entre le manoir et l'école (le cours Alix le Clerc) qui comprend une section garçons et une section filles.

Les enfants sont reçus par le directeur, un monsieur bedonnant et largement dégarni.

Il est alors environ 16H. Clémentine leur demande de l'attendre un instant et elle revient quelques minutes plus tard accompagnée des deux jumeaux, dont les cours viennent de se terminer. Elle explique que les jumeaux sont orphelins et ont aussi été recueillis par le bon docteur. Elle fait les présentations et ils retournent ensemble au manoir.

Elle leur montre enfin leur chambre (les trois frères et sœur partagent une même chambre au deuxième étage de l'impressionnante bâtisse) et les laisse s'installer. Ils devraient en profiter pour faire mieux connaissance avec leurs colocataires.

Premiers jours

La vie va reprendre tout doucement ses droits au rythme des journées au manoir (voir « La vie à l'institut » dans le cadre de campagne).

Le lendemain de leur arrivée, le dimanche 4 septembre, Jean-Baptiste, Alexandre et Suzon sont reçus par le docteur Chazal. Son bureau occupe une grande pièce au premier étage. C'est une pièce chaude, contenant peu de meubles mais une quantité impressionnante de livres. Un lourd tapis d'Orient aux couleurs vives et un léger désordre contribuent à son atmosphère accueillante.

Le docteur leur explique le but de la fondation.

Il leur explique que la recherche scientifique a récemment manifesté un intérêt pour pratiquer certains tests sur des orphelins qui ont perdu leurs parents dans des circonstances tragiques, parce que ces situations sont parfois accompagnées de phénomènes étranges et encore mal compris. Bien que ces expériences n'aient rien d'horrible ou de malveillant, le but de la fondation est de protéger ces enfants et d'éviter d'en faire des rats de laboratoire.

Si, de fait, le docteur et son équipe estiment de leur devoir de détecter et développer les éventuelles capacités dont les enfants disposent, il insiste sur le fait que ce développement n'est pas basé sur des expériences contraignantes ou de longs interrogatoires mais plutôt sur

des techniques à acquérir, et que la participation aux séances d'apprentissage est toujours volontaire.

Si les personnages ne veulent pas découvrir les éventuels talents que Dieu leur a donnés, libre à eux. De même, s'il apparaît comme c'est souvent le cas que les personnages sont des enfants sans aucun pouvoir particulier, ils ne devront pas vivre cette situation comme un échec, et la fondation s'engage à continuer à leur fournir vivres, couvert, assistance et protection jusqu'à leur 18 ans. Le docteur insiste cependant sur le fait qu'ils doivent de leur côté s'engager à respecter les règles de savoir-vivre élémentaires qui prévalent au sein de la communauté, et que tout manquement grave pourrait entraîner leur exclusion.

Après ce petit laïus, le docteur leur explique les détails de la vie au manoir. Il leur assigne leurs responsabilités individuelles: Hector et Léopold continueront à s'occuper du jardin, Alexandre et Jean-Baptiste seront chargés des diverses courses ou déplacements courts tandis que Suzon aidera à la cuisine.

Le reste de la journée se passe à s'installer, débarrasser leurs affaires, faire l'inventaire pour voir les vêtements et fournitures scolaires nécessaires, et faire le tour du propriétaire.

La première semaine sera elle aussi faite de découvertes (du village, du personnel de la maison, de quelques personnages du village, de leurs condisciples) et de formalités, notamment administratives.

Le jeudi 8 septembre, la première séance n'en est pas vraiment une. Le docteur et Alphonse interrogent les enfants pour découvrir s'ils ont déjà observés des phénomènes étranges, des comportements bizarres d'êtres ou d'objets, des visions, etc. Suzon pourrait en profiter pour signaler qu'elle a déjà eu des rêves étranges.

Ce n'est que le jeudi 15 septembre qu'aura lieu la première vraie séance d'apprentissage. Elle se limitera à quelques exercices physiques destinés à libérer l'esprit de toute pensée négative, et d'une petite demi-heure consacrée aux rudiments de l'hypnose. Certains enfants pourraient cependant déjà ressentir quelques picotements étranges dans la nuque.

Ces séances continueront et amèneront peu à peu les enfants à augmenter leur niveau de Fluide réel. Cela se traduira par des sensations de plus en plus fortes de fusion avec les éléments qui les entourent (voir « Evolution du Fluide » dans le cadre de campagne). Mais le processus complet pour que le niveau de fluide réel rejoigne le niveau de fluide théorique prendra plusieurs mois.

Pendant les premiers jours, chaque enfant s'installe peu à peu dans ses pénates. En travaillant en cuisine Suzon découvre le bon cœur de Séraphine et les états d'âme romantiques de Julia.

Jean-Baptiste et Alexandre acquièrent une bonne connaissance du centre du village (droguerie, le curé pour les plantes, diverses courses), de quelques fermes aux alentours (la ferme Stoeff est leur principal fournisseur en lait, œufs, beurre) et de la gare (où ils vont aider Clémentine à ramener ses paquets quand elle a passé l'après-midi à Bruxelles).

L'installation dans le manoir se poursuit en parallèle. De temps en temps, un ouvrier ou l'autre vient réaliser de menus travaux à l'intérieur de la maison ou dans le parc. En particulier, la masure accolée à l'entrée de la propriété est débarrassée et pourra bientôt accueillir un concierge. Dès qu'elle sera habitable, le docteur se propose de poser une affiche sur la place communale ou dans le café près de l'église et de demander à gauche à droite si quelqu'un est intéressé.

Quant à eux, Hector et Léopold ont défriché un petit espace d'environ 10m² et peuvent entreprendre des semis tardifs vers le début du mois d'octobre.

Les vaches

Le mercredi 5 octobre, une agitation insolite règne dans la cour de récréation de l'institut Alix Le Clerc. En effet, Henri Roekeloos, un élève de 5^{ème} année (à l'époque, on compte toujours à l'envers, de la sixième vers la première) est entouré par un groupe important qui l'écoute

raconter une histoire incroyable. Henri Roekeloos vient tous les jours du petit village voisin de Malaise (ou Maleizen), à environ 4 kilomètres au nord de La Hulpe. Aujourd'hui, son attention a été attirée par un petite groupe d'adultes réunis dans un pré portant le nom de pré du chanoine et bordant son trajet quotidien, dans le quartier du Bakenbos. Il y avait là deux policiers en uniforme, Jérôme Stoeff, le fermier à qui appartient le pré et Pierre Berger, un paysan qui travaille à la ferme. Les lanternes du groupe illuminaient le corps allongé sur le sol d'une vache. Henri s'est approché sans se faire remarquer. Il a vu que la vache était éventrée, quasiment du cou au pis, et que ses viscères s'étaient répandues en gros paquets rougeâtres sur le sol. Henri en a vomi tout son petit déjeuner. Les adultes l'ont alors remarqué, et ils lui ont fait promettre de ne rien dire de ce qu'il avait vu. Selon Henri, c'est la preuve que l'affaire est grave.

A leur retour à la fondation, cette histoire devrait déjà être connue, au moins de Séraphine, et devrait entretenir la conversation du soir.

Le lendemain, jeudi 6 octobre, aucune nouvelle morbide n'éclate à l'école. Par contre, lorsque les enfants rentrent, ils sont pratiquement agressés par Julia qui leur raconte qu'on a trouvé une autre vache éventrée de la même façon, plus ou moins au même endroit. Il s'agit cette fois du clos du tilleul, qui appartient à la ferme De Cock. Selon Séraphine, les ragots commencent à aller bon train et les hypothèses les plus folles sont émises. Certains parlent d'organiser une battue.

Lors de la séance de l'après-midi (nous sommes jeudi), le docteur évoque ces incidents. Il demande aux enfants s'ils n'ont rien ressenti de particulier ces derniers jours. En fait, le docteur se souvient vaguement avoir lu il y a une dizaine d'années un récit qui décrivait l'apparition dans une région poitevine d'un chien affublé d'une corne. Plusieurs témoins avaient affirmé l'avoir vu et de nombreux cas de vaches éventrées avaient été rapportés. Puis les phénomènes ont cessé du jour au lendemain, sans qu'aucune explication ne puisse être avancée. S'il est interrogé, le docteur ne cachera pas cette anecdote.

Il ajoute que dorénavant les enfants ne pourront plus sortir seuls. Ils continueront d'aller à l'école et de vaquer à leurs tâches habituelles, mais ils seront accompagnés d'un adulte.

Ce jour-là, il est prévu que Jean-Baptiste et Alexandre aillent justement à la ferme Stoeff pour y acheter une douzaine d'œufs. Il est décidé qu'ils partent plus tôt, vers 15H30, et qu'ils seront accompagnés de Julia.

L'achat des œufs se passera sans problème. Néanmoins, le MJ est invité à créer une atmosphère mystérieuse. Par exemple, leur chemin longera le lieu de la première attaque, et on peut encore voir si on s'approche quelques traces de sang sur le sol. Eventuellement l'attitude du fermier et de sa femme peuvent paraître légèrement suspectes, l'atmosphère de la ferme leur semblera lourde. Peut-être entendront-ils quelques bribes de phrase pouvant être interprétées de plusieurs façons.

La discussion du soir sera évidemment consacrée au sujet de la bête qui rôde.

Durant la nuit de jeudi à vendredi, Suzon fait un rêve étrange. Elle voit un chien horrible et puant, avec un petite corne au bout du museau, qui charge une vache dans un pré. Il passe en-dessous et relève la tête d'un coup sec, éventrant la vache. Le chien se tourne alors vers elle et déchire une feuille de papier qui voletait, utilisant le bout de sa corne comme un couteau. Les différents fragments volent dans tous les sens, et l'un d'entre eux voltige devant les yeux de Suzon. Elle y voit très nettement une signature, qu'elle pourrait même reconnaître le cas échéant. C'est alors qu'elle se réveille en sursaut, en nage. Sa tête lui fait affreusement mal. Tout est calme dans la maison, et le mieux est sans doute d'essayer de se rendormir.

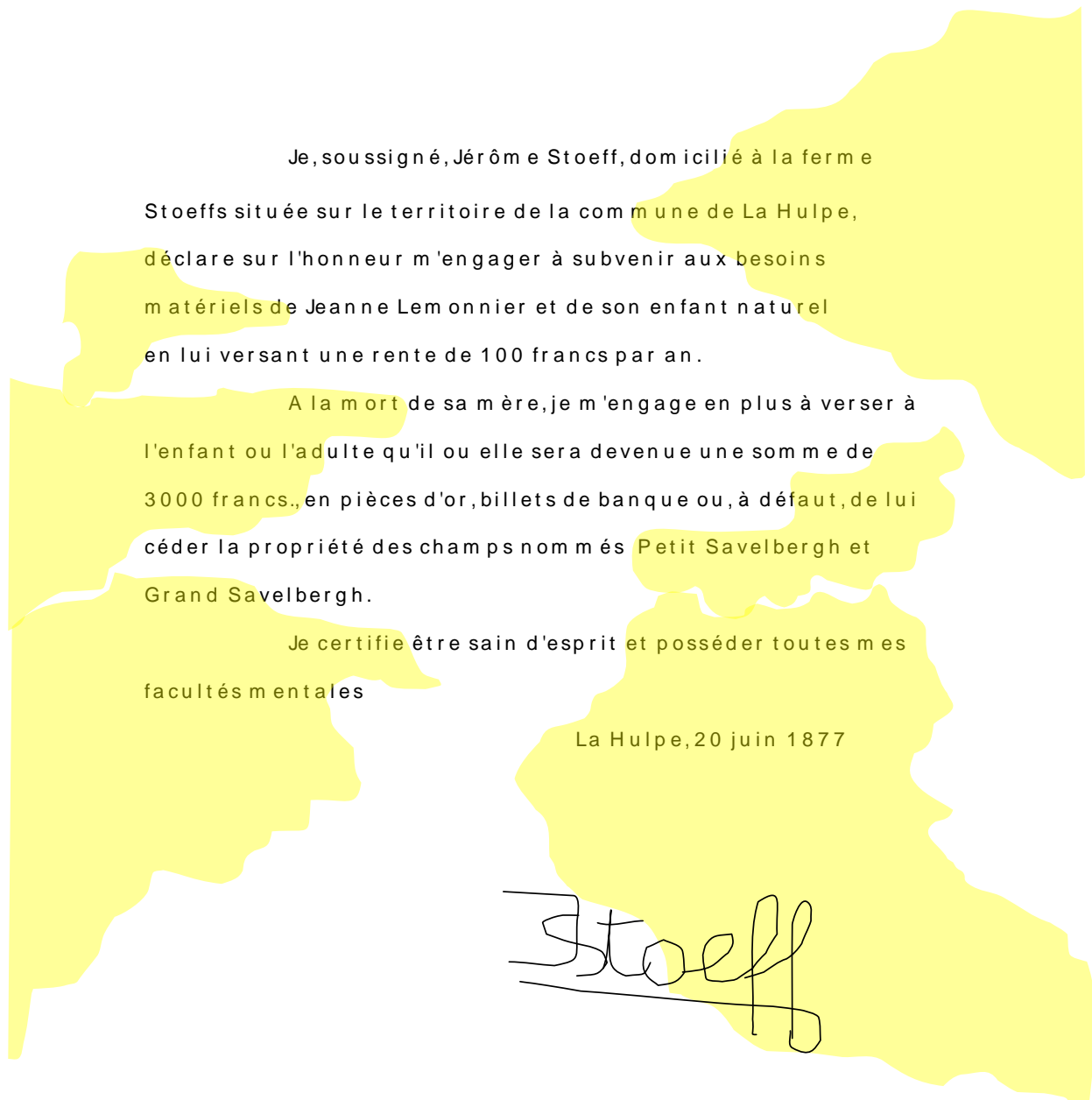
Le vendredi 7, les enfants vont donc à l'école accompagnés d'Alphonse. Alors que le chemin longe un bosquet, le don d'Alexandre se déclenche automatiquement. Il ressent une violente chair de poule, et il se sent observé. Selon lui, l'observateur se tient dans les fourrés. S'il le signale tout haut, Alphonse prendra l'avertissement au sérieux. Muni de sa lanterne, il se

dirigera bravement vers l'endroit indiqué par Alexandre. Ils peuvent alors entendre du bruit dans le bois, sans parvenir à apercevoir quoi que ce soit. Si un PJ essaie de se lancer à la poursuite du fuyard, Alphonse le rattrape par la peau du coup et l'empêche d'aller plus loin ("c'est bien trop dangereux, jeune homme!"). Quand le bruit s'est tout à fait évanoui, Alphonse pénètre avec précaution dans le bosquet. Il inspecte les environs et dit à Alexandre qu'effectivement quelqu'un se tenait là. On peut voir des branches piétinées et cassées. On peut aussi voir quelques bouts de papier. Si Suzon va voir à son tour, elle reconnaîtra un des papiers comme étant celui de son rêve.

Si elle ou un des autres personnages essaie de récupérer discrètement les papiers, elle dispose d'un bonus de 2 (Qualité: novice -3; Difficulté: aisée +2; Circonstances: inespérées +3 puisqu'Alphonse ne se méfie pas et qu'il fait relativement sombre). Si elle essaie de ramasser les papiers sans prendre de précaution, Alphonse le remarquera et l'en empêchera, parce qu'une jeune fille bien élevée ne ramasse pas n'importe quoi. Elle disposera alors d'une deuxième tentative à -5 (-3/+2/-4).

Les bouts de papier proviennent tous de la reconnaissance de dettes que Jérôme Stoeff a signée il y a vingt ans (voir "Résumé").

Voici, à titre d'exemple, le texte original de la reconnaissance de dettes, les tâches jaunes figurant les morceaux de papier. On peut aussi moduler le nombre de morceaux récupérés en fonction de la marge de réussite de Suzon lors du ramassage.



A la sortie de l'école, Clémentine les attend et les raccompagne sur le chemin du retour. Ils apprennent ce qui est arrivé à Gaston Falisse, marchand de bois de son état. Revenant à cheval de la forêt vers la fin de la matinée, il allait entrer à Gaillemarde, un hameau situé à environ deux kilomètres du centre du village lorsque son cheval s'est cabré et l'a démonté. Sa tête a heurté le sol violemment et il a été un peu étourdi. Dans son brouillard, il a vu un chien avec une corne qui courait après son cheval. Le chien était poursuivi par un grand homme mince qui, ne manquant pas de courage, pourchassait le chien. Le cheval, le chien et l'homme ont disparu au détour du chemin. Quelques minutes plus tard, Gaston Falisse s'est relevé et s'est mis à la recherche de son cheval, qu'il a découvert gisant dans une mare de sang, le poitrail éventré, quelques dizaines de mètres plus loin. L'homme et le chien semblaient s'être volatilisés.

Alerté, le bourgmestre a ordonné au garde-champêtre d'organiser une battue le dimanche. Cette nouvelle péripétie ne manquera pas de raviver les discussions au sein du groupe.

D'autant plus qu'ils devraient s'interroger sur la signification exacte des morceaux de papier trouvés.

Ils devraient aussi vouloir se renseigner sur ce que sont les Petit et Grand Savelbergh. Au manoir, seule Julia pourra répondre à leurs questions car elle est la seule à être du coin. Le petit et grand Savelbergh sont deux grands champs situés au Bakenbosch, et qui appartiennent à la ferme Stoeff.

S'ils ne pensent pas à demander à Julia, Léopold, Alexandre et Hector pourront interroger le curé. En effet, ils doivent aller chercher des semences de chou cabus chez monsieur le curé (le chou est un des rares légumes qui peut se planter en octobre et, sur le conseil du curé, Hector et Léopold vont se lancer dans sa culture). Le docteur doit justement se rendre au café du village, pour apposer une affiche annonçant que la fondation recrute un concierge / homme à tout faire. Il propose donc aux enfants de les accompagner. Arrivés devant le café, le bon docteur leur signifie qu'il en a pour environ 1/2H. Il les autorise donc à aller seuls chez le curé (l'église n'est qu'à une centaine de mètres et ils sont en sécurité en plein village) et ils pourront en profiter pour lui poser des questions sur le Savelbergh (que le curé prononce à l'ancienne, à savoir Zavelbergh).

L'exorcisme

Lorsqu'ils y pénètrent, l'église est déserte. Comme ce n'est pas la première fois qu'ils viennent, ils savent qu'ils peuvent entrer dans la sacristie, dont la porte qui donne sur l'église est d'ailleurs ouverte. Ils la franchissent et entrent dans le hall entre l'église et la sacristie proprement dite. La porte de la sacristie est légèrement entr'ouverte et ils entendent des voix à l'intérieur. Ils pourront reconnaître le curé dans un des interlocuteurs. Pour l'autre, un jet de Perception à -4 (-2/-2/0) sera nécessaire pour reconnaître Jérôme Stoeff, chez qui les deux garçons ont déjà été acheter des aliments plusieurs fois.

Voici ce que les enfants entendent.

- Vous devrez aussi passer la première nuit de votre neuvaine en prières, chez vous.
- Oui, mon père.
- Et ne pas oublier le cierge de remerciement à la fin.
- Oui, mon père
- Très bien. Je viendrai demain en fin d'après-midi. Je bénirai vos cierges. Et puis, pendant que vous prierez pour le repos de votre âme, je m'occuperai de cette histoire et je le repousserai. Le samedi soir est jour propice pour rencontrer ces créatures. J'ajouterai que vous ne devez parler de ceci à personne. Je veux être seul pour cette opération. Il n'est pas question que qui que ce soit y assiste. D'ailleurs je pense que vous n'y avez pas d'intérêt. Et de mon côté, soyez assuré que je me tairai.
- Merci mon père.
- Vous me remercierez après, mon fils. Et que ceci vous serve de leçon. Voilà les conséquences d'ignorer la parole de Notre Seigneur et Ses enseignements les plus élémentaires. Soyez heureux que, grâce à cette histoire, votre pénitence vous permettra peut-être d'échapper aux flammes éternelles.
- Oui mon père.
- Maintenant allez. Je dois me préparer moi aussi à cette épreuve.
- Vous êtes sûr que je ne peux pas vous aider?
- Allez mon fils. Et priez. La prière est la seule, l'unique et l'ultime aide.

Les PJ ont évidemment intérêt à ne pas se faire voir. Ils peuvent soit s'enfuir (ils ont une chance de sortir avant d'être reconnus, mais le curé et le fermier sauront que quelqu'un les a entendus) soit se cacher dans l'église ou le sas où ils se trouvent. Au MJ de gérer intelligemment cette scène, tout en intégrant les éléments suivants:

- le docteur finira par venir les chercher
- il faut aussi qu'ils parlent au curé pour lui demander ses semences
- ils peuvent éventuellement devoir lui poser des questions sur le Savelbergh
- Si Hector se trouve dans une situation de stress ou de danger présumé (par exemple s'il pense qu'il va être découvert par le curé alors qu'il se cache), c'est un cas possible de déclenchement automatique du don des jumeaux chez Léopold
- dans tous les cas, pour autant qu'ils ne se fassent pas prendre, ils pourront reconnaître le visiteur du curé: il s'agit du fermier Jérôme Stoeff.
- s'ils se font surprendre, le curé les enguirlande et leur fait promettre de n'en parler à personne.

En rentrant avec le docteur Chazal, celui-ci se plaint qu'il aura bien du mal à trouver un concierge. Il en a discuté avec le patron du café, et il semble évident que les hommes du coin préfèrent travailler à la fabrique de papier parce que c'est mieux payé. Mais les PJ ne l'écoutent probablement que d'une oreille. Ils ne pensent évidemment qu'à répéter aux autres ce qu'ils viennent d'entendre.

De retour à la fondation, les personnages devraient être capables de relier les morceaux de papier et la conversation qu'ils viennent de surprendre.

Jérôme Stoeff semble s'être rendu coupable de quelque chose. Cela a un rapport avec une affaire qui s'est passée il y a une vingtaine d'années si on en croit la date sur le morceau contenant la signature.

Pour une raison inconnue, c'est lui qui a apparemment déclenché l'apparition du chien cornu. De plus ce chien a peut-être des origines surnaturelles puisque le curé va pratiquer un exorcisme sur ses terres, afin de repousser le démon.

Plusieurs pistes sont possibles.

Les personnages auront sans doute l'idée ou l'envie de comprendre ce qui s'est passé il y a une vingtaine d'années, le 20 juin 1877.

A priori les personnes qu'ils interrogeront ne se souviendront d'aucun événement important. L'ancien cimetière autour de l'église (désaffecté depuis 3 ans et transféré au Champ des Ravets) ne montre rien de particulier. Les registres du curé (pour autant qu'ils y aient accès) ne révèlent aucun décès ce jour-là. Et les archives municipales ont été emportées le 23 août 1893 par un fonctionnaire zélé aux Archives du Royaume à Bruxelles (où elles se trouvent d'ailleurs toujours!).

Mais vous pouvez aussi exploiter cette voie. Libre à vous d'inventer des interlocuteurs qui pourraient les renseigner et les mener sur une fausse piste, ou même sur la vraie. Ces renseignements ne sont pas utiles au bon déroulement de l'histoire, mais ils peuvent donner lieu à de bons moments de jeu de rôle.

Les PJ voudront peut-être aussi en connaître un peu plus sur Jérôme Stoeff. Bien que ces informations soient également inutiles pour l'avancement du scénario, voici un bref résumé de son profil.

Jérôme est le fils unique de Théophile Stoeff, lui-même rejeton d'une très vieille lignée de notables du village. La famille possède plusieurs ancêtres qui ont occupé des charges officielles (échevin, bourgmestre, charges au sein de congrégations religieuses, etc.). Depuis un siècle, la famille perd peu à peu de son influence, mais reste un pilier dans la vie communale. Ils font partie de cette classe de riches paysans dont les avis comptent et qui prennent place dans les premiers rangs à l'office du dimanche.

Plus prosaïquement, Jérôme est un homme de taille moyenne, aux cheveux châtain clair et au visage mince. Approchant de 45 ans, il a pris récemment un certain embonpoint qui l'épaissit sans pour autant le faire paraître gros. Il est marié avec Suzanne Wolfers, dont il a eu trois enfants. L'aîné, Charles, effectue des études de pharmacien à l'Université de Louvain. La fille

Marie aide ses parents à la ferme. Le cadet aussi, mais une mauvaise grippe l'a emporté l'année dernière à l'âge de 13 ans.

La ferme Stoeff est une très grosse exploitation (les murs des bâtiments entourent une superficie de plus d'un hectare) qui possède de nombreux terrains. Des champs et des prés bien entendu, mais aussi un étang qui sert de vivier et quelques parcelles forestières. La majorité de ces terrains se trouvent à La Hulpe, mais un nombre important aussi se situe sur le territoire de la commune voisine d'Overijse au nord. La ferme emploie plusieurs travailleurs. Ils sont tous journaliers, sauf deux: Pierre Berger, qui a découvert la première vache éventrée, s'occupe plus spécifiquement du cheptel et Robert Crosset de l'exploitation forestière. Jérôme Stoeff lui-même n'a pas de particularité frappante. On le sait efficace, doué de ses mains, possédant un bon sens pragmatique et assez pieux. Tout au plus est-il parfois un peu autoritaire, trop sûr de lui et s'emporte-t-il un peu facilement. On ne lui connaît pas d'ennemi important, bien que la rivalité avec la ferme De Cock voisine est de notoriété publique. Enfin, n'oublions pas que tous ces renseignements sont faciles à obtenir, mais que, au manoir, personne d'autre que Julia ne les connaît.

Bien que probablement inutile voici à tout hasard la fiche de personnage de Jérôme Stoeff.

Nom	Jérôme Stoeff	Joueur	PNJ
Profession	Agriculteur	Age	44
Aptitudes physiques	13	Spiritualité	12
Culture Générale	9	Ouverture d'esprit	8
Habilité	12	Fluide	12
Perception	14	Séquences par tour	2

Le samedi, les PJ pourraient avoir l'idée de suivre le curé et d'assister à son exorcisme.

Le succès de cette opération, qui peut lui aussi mener à de très bons moments de jeu de rôle, est laissé à l'appréciation du MJ. S'ils y parviennent, il est alors conseillé d'utiliser leur fugue de la manière suivante: le curé parvient à rencontrer la bête. Celle-ci fait mine de l'attaquer, réalise la présence des PJ, et s'attaque alors à eux. La fin de la scène est semblable à la scène de la cueillette de champignons.

Si les PJ ne sont pas présents, le curé rencontre effectivement le chien de l'enfer lors de son exorcisme. Seul face à la bête, il sort son crucifix en récitant des incantations au moment où le chien va sauter sur lui. Le symbole sacré et les prières opèrent un certain effet sur la bête, qui s'enfuit en courant. Le curé en déduit à tort que l'exorcisme a fonctionné.

Le dimanche, lors du sermon, le curé annonce que Dieu l'a envoyé rencontrer et chasser le démon, et que les habitants peuvent désormais dormir sur leurs deux oreilles. Il se trompe évidemment, mais la suite probable de l'histoire fera que, pour tout le village ou presque il aura dit vrai et deviendra le héros officiel de l'événement...

La rencontre

Suite à cette annonce, le docteur est rassuré. Il n'est plus nécessaire de protéger les enfants lors de leurs sorties. Il propose en rentrant de la messe de faire une balade en forêt l'après-midi et d'y cueillir des champignons. Débordé par la mise en route de l'institut, c'est pour lui un des premiers jours où il peut prendre son temps, et il a toujours aimé ramasser des champignons. Sitôt après avoir dîné, le docteur, Clémentine et les cinq enfants se dirigent donc vers la forêt de Soignes, muni de bottes et de grands paniers. Alphonse n'est pas de la partie car il a pris le train à la gare pour Bruxelles directement après la messe (il espère combler le vide affectif de sa vie en visitant quelques endroits spécialisés pour les rencontres entre hommes), et le personnel reste évidemment au manoir. Séraphine a d'ailleurs déjà annoncé qu'il n'était pas question pour elle de cuisiner les champignons ramassés.

Le sol est humide car il a plu la veille, mais l'air n'est pas trop vif. L'ensemble des membres de la troupe reste relativement groupé, mais il est inévitable que de temps en temps un ou plusieurs éléments se retrouvent un peu isolés des autres.

C'est justement alors que Clémentine est légèrement en avance que survient une rencontre surprise.

D'un buisson distant de moins de 5 mètres de Jean-Baptiste surgit le chien qu'on croyait exorcisé.

C'est un animal d'environ 80 cm de haut, à poils courts, avec un corps de chien et une tête plus proche de celle d'un rhinocéros. Sa corne, courte mais effilée, est solidement plantée sur son museau. Ses yeux semblent déments et pleins de haine. Des traces de bave blanchâtre percent sur les côtés de la gueule. Après un bref instant d'arrêt, il saute d'un bond sur le personnage le plus proche qui n'est autre que Jean-Baptiste. En voulant instinctivement se protéger, celui-ci réussit sa parade (mais oui, il réussit) et déclenche son don naturel de *Vade Retro Satanas*.

Mais le sort échoue en partie (résultat d'échec de niveau D). La créature vient s'écraser sur le bras de Jean-Baptiste qu'il a dressé pour se protéger et retombe lourdement sur le sol. Le chien comme tous les spectateurs sont abasourdis par ce que Jean-Baptiste vient de faire. L'animal s'enfuit alors en hurlant. Si une poursuite s'engage, le chien parviendra facilement à s'évader, et les vagues traces qu'il pourrait avoir laissées ne permettent pas de remonter sa piste.

Le docteur est évidemment interloqué par ce qu'il a vu. Il ramène tout le monde dare-dare au manoir, en silence et au pas de charge.

Personne n'a donc remarqué Bastien (voir annexe), caché dans les fourrés, et qui a lui aussi assisté à toute la scène. Lui non plus n'en croit pas ses yeux car il a bien cru que le chien qu'il avait invoqué allait faire sa première victime humaine. Lorsque le groupe d'enfants s'en est allé, il se met à la recherche du chien qu'il retrouve facilement, terré au fond d'un trou.

L'animal présente les signes d'une grande frayeur. Bastien, qui a essayé le matin même de renvoyer le chien en enfer et échoué lamentablement (échec B ou C), réfléchit un peu et réalise que les enfants peuvent lui être d'une aide précieuse pour renvoyer le chien dans son plan avant qu'il ne devienne un tueur en série.

Durant les deux jours suivants, Bastien va mener sa petite enquête, se mêlant parfois à la population du village, pour découvrir qui sont ces enfants, où ils logent et ce qu'ils font dans la région. On en sait peu sur les activités réelles de l'institut Chazal. Les gens croient généralement dur comme fer que c'est un orphelinat privé, qu'on sait subsidié par le baron Solvay. Bastien parvient aussi facilement à savoir où le manoir est situé.

Dès le lundi soir, il profite de l'obscurité pour pénétrer à l'intérieur du parc et observer à travers les fenêtres illuminées les habitudes de la maisonnée. Il recueille de précieuses informations tout en restant dissimulé. Si un ou plusieurs personnages s'aperçoivent d'une présence (le don d'Alexandre pourrait bien se déclencher automatiquement), Bastien parvient à s'échapper dans le noir. Et pendant tout ce temps, le chien de l'enfer se tient coi. Il vient de subir une tentative d'exorcisme, un sort de renvoi raté et un *Vade Retro Satanas*. Si aucun n'a réussi, il en reste quand même fortement affaibli et récupère peu à peu.

C'est durant la journée du mardi 11 que Bastien prendra contact avec les enfants. Il demande à un autre enfant qui va à la même école de remettre un papier à Jean-Baptiste. Ce papier, une mauvaise feuille pliée en quatre contient l'inscription suivante.

"J'ai bezin de vot héde. Si vou zete daccort lèser tomber I mouchoire an sortan se soire et ramasser le an rantran"

Ce mardi soir, Alexandre et Jean-Baptiste sont chargés d'aller déposer le courrier dans la boîte aux lettres qui se trouve en face du bureau de poste, accompagnés d'Alphonse qui va exceptionnellement passer sa soirée à Bruxelles (sans dire où exactement) et doit donc aller à la gare. Ils reviendront seuls.

Il devrait leur être facile de laisser tomber un mouchoir discrètement (Qualité: amateur -2; Difficulté: très aisée +3; Circonstances: inespérées +3 puisqu'Alphonse ne se méfie pas et qu'il fait relativement sombre). S'ils surveillent le mouchoir ou le font surveiller, Bastien ne se montrera pas. Par contre, s'il est relativement sûr d'être seul, Bastien sort d'un fourré au bord du chemin, s'empare du mouchoir y glisse un autre petit mot ("*rande vou se soire au potajé du parque*") et le remet peu avant le retour des enfants bien en évidence sur le chemin. Jean-Baptiste n'a plus alors qu'à ramasser son mouchoir.

Les PJ trouveront sans aucun doute un prétexte pour aller tous au potager après avoir soupé (et non pas dîné, rappelons que nous sommes en Belgique). C'est d'autant plus aisé à justifier que, pour une fois, ils ne sont pas censés passer une heure avec Alphonse.

Le potager est un petit bout du jardin qui borde le mur extérieur. Bastien, prudent, est resté côté rue. Juché sur deux caisses, sa tête est visible et dépasse la crête du mur. Mais il peut s'enfuir à tout moment si la rencontre tourne mal.

Lors de cette rencontre, Bastien va se montrer honnête. Il expliquera avec franchise les circonstances qui l'ont conduit dans cette situation, l'erreur qu'il a commise en écoutant la voix de la vengeance, et le danger que représente le chien pour la communauté.

Il raconte qu'il a essayé de lancer le contre-sort d'invocation, qui est censé renvoyer le chien d'où il vient, mais que celui-ci n'a pas fonctionné. Il est persuadé que les PJ pourraient l'aider à réussir une deuxième tentative, en conjuguant leurs pouvoirs au sien. Le chien est affaibli par sa rencontre avec le curé et/ou les personnages, et sa puissance est probablement plus réduite que lors du premier essai.

Durant cette conversation, Bastien apparaît comme quelqu'un de raisonnable, un peu contrit, presque bienveillant.

En pratique, Bastien demande aux enfants de l'accompagner en forêt. Il faudra que les enfants forment une chaîne en se tenant par la main et que le dernier maillon touche le chien de l'enfer pendant que Bastien profère l'incantation censée le faire disparaître. Leurs forces combinées seront cette fois suffisantes pour réussir le sort.

Retour en enfer

Les personnages seront devant un dilemme. Les différentes possibilités qui s'offrent à eux sont les suivantes.

- Ils refusent d'aider Bastien. C'est une option valide. Dans ce cas, parce que Bastien est un personnage important pour la suite des scénarios (c'est lui qui deviendra leur professeur de magie et leur apprendra quelques sorts spécifiques), on considère qu'il retentera seul de lancer le sort de renvoi (voir annexe), et que cette tentative réussira. Il se présentera alors pour le poste de concierge de la Fondation, car il reste impressionné par ce que Jean-Baptiste a réalisé. Bien entendu, les personnages ne bénéficieront pas des avantages liés à l'expérimentation de l'incantation (Fluide +1).

Deux jours plus tard, ils entendront une histoire à peine croyable racontée par Séraphine. Un piéton qui rentrait à La Hulpe par la chaussée de Bruxelles a entendu du bruit sur le bord du chemin. Il a à peine eu le temps de se tourner pour découvrir l'origine du bruit qu'un gros chien baveux aux yeux rouges et au museau orné d'une corne lui sautait à la gorge. Renversé, il s'est débattu comme il a pu mais, mordu à plusieurs endroits, il était en train d'avoir le dessous. C'est à ce moment qu'un grand jeune homme est courageusement intervenu et s'est interposé entre le chien et lui. Un combat terrible s'est alors engagé entre l'homme et la bête. Le piéton, blessé, était trop faible pour seconder le jeune homme.

Après une minute d'une brutalité intense, le chien s'est soudain aplati au sol, comme écrasé par une force inexplicable. Le piéton a affirmé que le chien s'est ensuite soulevé de terre en hurlant à la mort. Parvenu à une hauteur d'environ un mètre, il s'est

déformé, comme fondu, et son corps a peu à peu été remplacé par une espèce de brume verdâtre qui s'est effilochée au vent du soir. L'homme, blessé, a rapidement disparu dans la forêt. Le passant ne l'ayant jamais vu que de dos serait bien incapable de reconnaître son sauveur. Ceux qui ont écouté l'histoire ont bien ri et ne se sont pas privés pour exprimer à voix haute ce que Séraphine pensait: le passant revenait d'une soirée trop arrosée, s'est blessé en tombant, et a inventé une histoire pour ne pas paraître ridicule.

Fin du scenario.

- Ils acceptent d'aider Bastien. C'est la suite de ce chapitre.
- Ils veulent en plus ou à la place punir le fermier Stoeff de sa méchanceté. Bastien essaie de les en dissuader. Il en a assez de sa vengeance personnelle et des troubles qu'elle cause. Il a de plus appris entre temps que Jérôme Stoeff a perdu son fils André l'année passée, et il considère cela comme une justice divine à laquelle il refuse désormais de se substituer. Bastien insistera jusqu'au bout pour refuser l'aide des personnages si elle est accompagnée de la vengeance contre le fermier. Il préférera affronter seul la deuxième tentative de renvoi du chien plutôt que d'appuyer d'autres actions violentes. Maintenant si les personnages viennent avec un plan pacifique, comportant peu de risques, et qui permet de rendre la monnaie de sa pièce au fermier, il est possible que Bastien accepte.

Conscient de la relative faiblesse du chien, Bastien assure qu'il est préférable que l'opération de renvoi du chien se passe immédiatement. Il aide les personnages à passer le mur et les conduit au cœur de la forêt. Il ne pleut pas, mais la forte humidité qui règne crée des poches de brouillard qui semblent s'accrocher aux jambes des enfants. L'obscurité est profonde, et il n'est pas rare qu'un des jeunes marcheurs trébuche ici et là. Bastien avance vite, en silence, il semble se diriger vers un endroit précis. A l'opposé, tous les arbres et les fossés se ressemblent pour les enfants et ils seraient bien incapables de retrouver leur chemin. Ils peuvent réaliser dans quelle situation ils se sont fourrés, et il ne faut pas hésiter à faire régner une ambiance louche, ou à mettre dans la bouche de Bastien des paroles à double sens, comme par exemple "ce ne sera plus très long maintenant" ou encore "vous verrez, ça se passera bien, ça ne fait absolument pas mal".

Bastien finit par arriver dans un petit creux peuplé de feuilles mortes. Au fond, roulé en boule, se tient le chien à moitié endormi. Dès l'arrivée du groupe, il se réveille, aperçoit Jean-Baptiste et vient alors se réfugier aux pieds de Bastien en gémissant misérablement.

Bastien demande à Jean-Baptiste de se tenir face à lui, à deux ou trois mètres, pendant qu'il tient le chien. Il demande alors aux enfants de former une chaîne circulaire qui part de Jean-Baptiste et entoure le chien. Les derniers éléments de la chaîne touchent les épaules de Bastien, et ferment le cercle autour du chien. Bastien lâche alors le chien qui réalise qu'il est totalement entouré. Il s'arc-boute sur ses pattes et commence à grogner, comme s'il allait sauter sur un des enfants. Bastien dit alors "Ne montrez pas que vous avez peur, c'est lui qui a peur."

Il sort d'une petite poche qu'il porte à la ceinture une boule qui ressemble à de la terre mêlée d'herbes. D'une voix forte et emphatique, il prononce des paroles incompréhensibles dans une langue inconnue (voir "Bastien"). Les mots gutturaux qui sortent de sa bouche provoquent des frissons chez tous les enfants subjugués. La force de sa voix s'amplifie et se répercute dans les bois pour former un léger écho. Le chien se tourne alors vers Bastien sans plus manifester d'attitude menaçante.

Vous pouvez éventuellement déterminer le résultat du sort d'invocation au dé, je ne l'ai pas fait.

Le chien s'immobilise pendant quelques secondes, comme frappé de stupeur. Puis il relève la tête vers le ciel et brise le silence froid en hurlant à la mort. Semblant accompagner ses hurlements qui s'élèvent vers la voûte céleste, son corps lévite lentement pour atteindre une hauteur d'environ un mètre. Ce corps musclé semble se ramollir étrangement. Ses contours deviennent flous, comme absorbés par le brouillard. Son poil se ternit, la corne qui reflétait la lumière des lanternes s'altère et devient mate. Puis son corps tout entier se dissout, se désagrège, comme si les muscles se liquéfiaient et devenaient gazeux. La brume qui en résulte vire à une teinte verdâtre qui se confond avec la végétation et le brouillard alentour. Les lambeaux de la bête dérivent lentement et finissent par se dissoudre dans la forêt brumeuse. Les personnages et Bastien forment désormais un cercle vide.

Cette expérience leur apportera un +1 à leur niveau de Fluide à tous.

Lorsque tout est fini, Bastien pousse un grand soupir. Il les remercie tous l'un après l'autre, serrant un peu pompeusement la main des garçons et se risquant timidement à embrasser Suzon sur la joue.

Il les ramène alors vers la lisière de la forêt. Son pas est beaucoup plus lent qu'à l'aller. La conversation est aussi plus détendue. Elle s'oriente vers ce qu'il va faire maintenant, et il apparaît que Bastien n'a pas vraiment de projets d'avenir. Il n'a pas spécialement envie de rentrer dans les Ardennes, car il est parti en annonçant haut et fort qu'il reviendrait riche et il ne veut pas être de nouveau la risée du village, l'ayant déjà été à de nombreuses reprises dans le passé. Mais il ne sait pas faire grand-chose, et il se voit mal devenir journalier dans la région, où il finirait pas devoir demander du travail à la ferme Stoeff.

Les personnages auront-ils l'envie et la présence d'esprit de lui parler de la place de concierge qui est disponible à la fondation? Dans tous les cas l'histoire se terminera par l'embauche de Bastien comme concierge.

Annexes

Bastien

Bastien est un PNJ important qui joue un rôle dans plusieurs scenarios. Voici sa fiche de personnage.

Nom	Bastien Lemonnier	Joueur	PNJ
Profession	Rebouteux	Age	21
Aptitudes physiques	11	Spiritualité	14
Culture Générale	6	Ouverture d'esprit	6
Habilitété	14	Fluide	14
Perception	12	Séquences par tour	2
Lames			

Bastien possède grâce à sa mère des pouvoirs magiques. Le sort d'invocation qu'il a utilisé est le premier de la liste. La description comprend également le sort inverse, qui est utilisé pour renvoyer la créature aux enfers.

- Chien de l'Enfer (et son inverse, Renvoi en Enfer) (Magie noire)
Ce sort invoque un chien venu tout droit de l'enfer.
Ce sort nécessite d'avoir une raison pour invoquer la créature. Elle demande que le lanceur de sorts ait une mission à confier au chien. Il est évident que cette mission doit consister essentiellement à faire du mal ou à détruire des choses.
Ce sort nécessite un niveau de fluide de 16. Elle demande de prononcer à voix haute une formule consacrée ("*Altem nerdek gazarout redonna perletoth quesiflor sirak. Estakor jidith voulmour kern eusti au-lânga. Kronne pire artafeth calista.*" Pour le renvoi, la dernière phrase est remplacée par "*Keurno sepra vertex siloundenon.*").
L'utilisation d'un élément lié à la raison de l'invocation apporte un support occulte de niveau 2.
Enfin si plusieurs personnes joignent leur conduction du fluide en touchant le lanceur de sort, on fait la somme du niveau de fluide des assistants et on ajoute 1 pour chaque multiple de 16.
Cette invocation fait apparaître un chien, de taille moyenne, muni d'une corne pointue située sur son museau. Le chien ressemble un peu à un mini-rhinocéros.
Le chien est alors aux ordres de son maître et réalise la mission pour laquelle il a été invoqué. Le chien n'a aucun pouvoir surnaturel. Cependant, il est muni de caractéristiques impressionnantes (Apt Phys 10; Hab 10; Perc 16) et sa corne, particulièrement dangereuse, est considérée comme une arme blanche courte qu'il manie à la perfection ("Professionnel" en corps-à-corps : +2).
Lorsque cette mission est terminée, le chien retourne automatiquement en enfer. Il peut aussi être renvoyé d'où il vient dans deux autres circonstances.
D'abord si celui qui invoque le sort meurt.
Le chien est également renvoyé si son maître relance le sort, en remplaçant la fin de la formule d'invocation comme indiqué plus haut.
Les effets indésirables sont les suivants.
A l'invocation (en cas d'échec qui ne fait pas apparaître le chien, le sort peut être relancé, mais il faut un minimum de 24H entre deux invocations)
D: Le sort fonctionne, mais le chien invoqué est désobéissant. Il fait des dégâts ou du mal de sa propre initiative, et peut même parfois s'enfuir pur plusieurs heures, semant la destruction sur son passage. Néanmoins, il finit toujours par revenir vers celui qui l'a invoqué et poursuit alors sa mission.

C: Le lanceur du sort sent que quelque chose ne colle pas. Il s'arrête juste à temps.

B: Le chien est invoqué, mais n'obéit à personne. Il s'enfuit dès qu'il apparaît et commence à ravager la région quelques jours plus tard, en tuant d'autres animaux. Il ne s'attaque à l'homme que s'il est directement menacé par lui.

A: Le chien est invoqué, n'obéit à personne et est de plus hostile à la personne qui a lancé le sort. Dès qu'il apparaît, il l'attaque (ou les attaque s'ils étaient plusieurs) puis s'enfuit et commence à ravager la région. Il s'attaque indifféremment aux humains (de préférence les enfants et les vieillards) et aux animaux.

Au renvoi (en cas d'échec qui ne fait pas disparaître le chien, le sort peut être relancé, mais il faut un minimum de 24H entre deux invocations)

D: Le chien est renvoyé, mais ce renvoi nécessite beaucoup plus de Fluide que prévu. Le flux soudain du Fluide a travers l'invocateur le fait s'évanouir pour 1d6 X 10 minutes. S'il était aidé, ses acolytes peuvent subir le même effet, s'ils échouent sur une confrontation avec un événement de niveau 1 (sur la spiritualité, bien entendu).

C: Il ne se passe rien.

B: Le chien n'est pas renvoyé et s'enfuit sur-le-champ. Il devient difficile à contrôler, comme si un échec de niveau A avait été obtenu lors de son invocation. Si un échec avait déjà été constaté lors de l'invocation, il n'y a pas d'effet supplémentaire.

A: Le chien n'est pas renvoyé et devient hostile, comme si un résultat d'échec de niveau C avait été obtenu lors de son invocation. Il s'enfuit et ravage la région dans les jours qui suivent. Si un échec de niveau C ou plus avait déjà été constaté lors de l'invocation, il n'y a pas d'effet supplémentaire.

- Vision rapprochée (Voyance)

Ce sort permet de voir un objet plus près qu'il n'est en réalité. L'objet ou la scène qui est magnifiée doit cependant être dans la ligne de mire du lanceur de sort. Celui-ci doit former un cercle avec son pouce et son index, le poser devant un œil, fermer l'autre et prononcer une rapide incantation ("Zoom"). La scène qu'il vise lui apparaît alors agrandie environ cinq fois, comme s'il se trouvait plus près.

Le seuil de pratique du sort est de 7. Avec un seuil de pratique de 8, le lanceur peut agrandir la scène une dizaine de fois. Avec 9, on peut atteindre une vingtaine de fois. Les effets indésirables sont les suivants.

D: le sort provoque l'effet inverse. La scène rapetisse 5/10/20 fois et peut éventuellement disparaître complètement si elle est trop loin pour l'œil humain.

C: le sort fonctionne mais le rapprochement soudain provoque un malaise chez le lanceur de sort, similaire au mal de mer. Il doit fermer les yeux quelques secondes avant de retrouver ses esprits.

B: Le sort ne fonctionne pas, mais en plus provoque la réaction de malaise expliquée en C.

A: Le sort ne fonctionne pas. Le lanceur de sorts éprouve une douleur à l'œil. Il devient borgne pendant 1d4 X 10'.

- Création de flamme (Autre)

Ce sort crée une flamme. Le lanceur serre un poing, un index pointé. Lorsque le sort réussit, une flamme sort du doigt tendu et dure environ 10 secondes. La flamme est normalement équivalente à la flamme d'un briquet. Une flamme plus grande peut être obtenue, mais elle nécessite un niveau de réussite plus grand. La taille maximale de la flamme ainsi produite est de 50 cm de long. La durée de la flamme ne varie pas. Une durée plus longue peut être obtenue en relançant le sort, même éventuellement pendant que le sort précédent produit ses effets. On peut ainsi obtenir une flamme continue en relançant le sort toutes les 10 secondes.

Le seuil de pratique du sort est de 7. L'obtention d'une flamme de 15 centimètres

nécessite un seuil de pratique de 8, 30 centimètres 9 et 50 centimètres 10.

Les effets indésirables sont les suivants.

D: Le sort échoue. Une ridicule petite étincelle apparaît pour disparaître aussitôt.

C: La flamme apparaît, puis se déconnecte du doigt, vole dans tous les sens comme un ballon qui se dégonfle et atterrit Dieu sait où.

B: La flamme apparaît mais brûle en fait le bout du doigt du lanceur de sort. Sous la douleur, sa concentration s'arrête et la flamme disparaît après environ 1 seconde. Le bout du doigt du lanceur de sort subit une brûlure. Cette brûlure est normalement légère, mais augmente avec la taille de la flamme demandée (dommage = seuil de pratique – 6, ce qui donne de 1 à 4 points de dommage).

A: Tout se passe normalement pendant 2 secondes. Puis la flamme se transforme en une boule de feu qui explose. L'explosion affecte toutes les personnes se trouvant dans un rayon d'un mètre du doigt. La puissance de l'explosion est généralement bénigne, mais peut se révéler plus grave selon la taille de la flamme produite, voire même sérieuse (dommage = seuil de pratique – 6, ce qui donne de 1 à 4 points de dommage).

- Détection de la magie (Voyance)

Ce sort permet de détecter les objets ou les lieux magiques. Selon le degré de réussite, le lanceur détermine avec plus ou moins de précision l'objet ou l'endroit magique, et peut éventuellement avoir une idée du type de magie concernée.

Le seuil de pratique se situe à 12.

Les effets indésirables sont:

D: Le sort donne un résultat différent de la réalité. Il peut indiquer la présence de magie alors qu'il n'y en a pas, un mauvais emplacement, un mauvais type de magie, ou le tout à la fois.

C: Le lanceur parvient à deviner correctement. Mais cela lui a pris beaucoup d'énergie et il se sent affaibli. En pratique, un autre sort lancé dans les 24H subira un malus de - 2.

B: Le sujet tombe dans les pommes pendant 10 à 30 secondes. Il n'a aucun souvenir en se réveillant.

A: Le lanceur de sort est en contact intensif avec les forces de la nature. Il essuie une véritable explosion de magie en plein visage. Il tombe à la renverse, subissant 2 pts de dommage.

- Météo (Voyance)

Ce sort permet de deviner le temps qu'il fera, dans une fenêtre de 1 à 3 jours. Il donne un résultat équivalent à un bulletin météo, c'est-à-dire qu'il permet de deviner la tendance générale mais ne permet pas de déterminer avec précision où tombera une averse ou un orage.

Ce sort nécessite un niveau de Fluide égal à 10. Il requiert de mettre une grenouille dans un bocal en verre et de l'asperger d'eau dans laquelle on aura dilué quelques gouttes de sang de hibou, en récitant une incantation sacrée "Hizo barr alto sirus pareli"

On peut obtenir un bonus de +1 en ajoutant dans le bocal un branchage cueilli sur un saule pleureur une nuit de pleine lune (ce détail est inconnu de Bastien).

A la suite de l'incantation, le sorcier voit dans sa tête le temps qu'il fera durant les trois jours qui suivent à l'endroit où il se trouve.

Les effets indésirables du sort sont les suivants.

D: Le météorologiste se trompe.

C: Le sorcier ne parvient pas à deviner le temps qu'il fera. Il ne peut pas non plus relancer ce sort pendant 2 semaines.

B: Le lancement du sort a influencé le temps. Si le sorcier espérait un certain type de

temps, c'est exactement l'opposé qui va se passer. Si le lanceur du sort n'espérait rien de particulier, il pleut à verses pendant trois jours.

A: Le bocal en verre explose (la grenouille aussi, pauvre bête), envoyant violemment des débris à la ronde. Le sorcier reçoit des éclats et perd un point de constitution.

Guérison des blessures (Magie blanche)

Ce sort permet de guérir des blessures. Il s'applique aux fractures, plaies, commotions, entorses et autres contusions. Il ne permet ni de guérir des maladies ni de soigner des brûlures. Le sort se réalise en plusieurs phases.

Tout d'abord on doit préparer un onguent en mélangeant des baies de genévrier écrasées, des racines de gentiane, du lait de génisse, du sel, du sable, un peu d'eau, de la résine et quelques herbes rares. La préparation est une tâche assez difficile (modificateur de difficulté -3).

L'onguent obtenu possède une certaine qualité, qui dépend d'un jet sur l'habileté du préparateur. Cette qualité varie de +4 (réussite parfaite de type A) à -4 (échec très grave de type A). La qualité d'un onguent peut être évaluée sur un jet mêlant la Perception et la Spiritualité. C'est une tâche difficile (modificateur de difficulté -4).

Une fois en possession de l'onguent (qui peut avoir été préparé par quelqu'un d'autre), le sorcier doit alors lancer une première version du sort dessus. La qualité de l'onguent est utilisée comme modificateur de support occulte. Si le sort fonctionne, l'onguent est maintenant magique et a gardé la même qualité. Si le lanceur rate son sort, l'onguent devient magique mais sa qualité s'est dégradée d'un niveau égal à l'échec (D -1, A -4). Cette première version du sort a un seuil de pratique de 8. Au total, on obtient donc un onguent de qualité variable (+4 à -8). Il n'est pas possible de déterminer la nouvelle qualité de l'onguent obtenu.

Celui-ci est utilisé pour la troisième et dernière phase du sort pendant une période qui varie de 2 jours à 2 mois suivant son enchantement. Le sorcier doit alors l'appliquer sur la blessure à soigner et relancer le même sort, qui a cette fois un seuil de pratique de 12. Cette fois encore, la qualité de l'onguent agit comme un support occulte. Si le sort est réussi, la blessure guérira deux à trois fois plus vite que la normale (par exemple une fracture se ressoude en deux à trois semaines). Les effets indésirables sont les suivants:

D: Le lanceur du sort ne parvient plus à maîtriser les forces invoquées. Plutôt que de faire des dégâts, il arrête le sort au plus vite. La blessure suit une évolution normale. Elle peut guérir normalement comme être sujette à des complications.

C: Le sort agit en sens inverse. La blessure évolue très lentement et met au total deux à trois fois plus de temps que la normale.

B: Le sort n'influence pas le temps de guérison, mais provoque des complications. Le plus souvent, il s'agit d'une inflammation (qui peut dégénérer).

A: La blessure évolue normalement, mais en fait elle se transfère petit à petit du blessé au lanceur de sort au fur et à mesure du processus de guérison. A la fin, le sorcier se retrouve dans le même état que celui qu'il a aidé. Notez que le sorcier peut se guérir lui-même, si du moins la blessure ne le fait pas sombrer dans l'inconscience.

Calendrier

Le tableau ci-dessous résume le fil du scénario. Les parties en italique sont des actions dont la date peut varier en fonction de la réactivité des joueurs, les textes normaux sont des actions que les joueurs effectuent ou auxquelles ils participent, les parties en gras sont des scènes indépendantes de leurs actions.

Septembre 1898

<i>Lundi</i>	<i>Mardi</i>	<i>Mercredi</i>	<i>Jeudi</i>	<i>Vendredi</i>	<i>Samedi</i>	<i>Dimanche</i>
			1	2	3 Arrivée de la fratrie Ledoux	4
5 Première vache	6 Deuxième vache	7 <i>Reconnaissance de dette déchirée</i>	8 <i>Dialogue entre le curé et Stoeff</i>	9	10 <i>Exorcisme du curé</i>	11 Rencontre avec le chien
12	13 <i>Scène finale</i>	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Résumé historique

L'ensemble des éléments suivants sont véridiques

- Le manoir de la fondation Chazal n'a jamais existé. Son apparence est cependant plus ou moins conforme à l'actuel [château Hankar](#), construit au début du XX^e s. par une petite-fille du baron Solvay, sur l'emplacement de la villa ayant appartenu au [docteur Kufferath](#) (voir scénario III, « Le Noël d'Irène »)
- Le transport des archives à Bruxelles en 1893.
- Le déménagement du cimetière en 1895.
- L'abbé Chevalier était effectivement le curé du village en 1898. Sa pratique d'un exorcisme est quant à elle complètement farfelue.
- Les fermes Stoeff et De Cock ont véritablement existé. Leurs familles respectives sont régulièrement citées dans des textes anciens et les Stoeff ont effectivement occupé plusieurs charges au cours des siècles.
- Le petit et grand Savelbergh sont de véritables lieux-dits.
- Le [cours Alix le Clerc](#) existe vraiment à l'emplacement décrit, mais il n'a été ouvert qu'en 1948.
- [La papeterie](#) était en 1898 la principale société industrielle de La Hulpe.
- Tous les personnages sont inventés, même si Roekeloos fut aussi un lieu-dit et le patronyme d'une famille importante.