

Intrigue

Les PJ sont invités à une pendaison de crémaillère d'un couple d'amis. Au cours de la fête, une séance de spiritisme est organisée en plus des autres festivités. Elle réveille des fantômes de juifs assassinés et enterrés dans le jardin au cours de la seconde guerre mondiale. Les amis des PJ les appellent deux semaines plus tard pour leur demander de l'aide face aux phénomènes surnaturels survenant dans la maison. L'enquête les amènera à découvrir la vérité et à chasser les fantômes.

Explication

En 1943, Charles Moncet, jeune cuisinier du manoir transformé en hôpital, cachait des juifs en fuite dans une réserve camouflée derrière un meuble. Suite à des abus sexuels sur une femme, il l'a tuée, ainsi que son mari et sa fille, puis les a enterrés dans le jardin à un endroit caché par des buissons touffus. Le propriétaire a été exécuté par la Gestapo pour actes de résistance peu après, le manoir fouillé, et par mesure de prudence il n'a plus passé une seule famille après celle-ci.

Il a été décoré à la fin de la guerre et le manoir lui a été offert. Il s'est marié et y a vécu jusqu'à l'an dernier où la mort de sa femme et des problèmes de santé l'ont poussé à rejoindre une maison de retraite médicalisée.

Les fantômes des juifs étaient liés aux corps, sans conscience, jusqu'à ce que la séance de spiritisme leur donne assez d'énergie pour avoir une influence sur le manoir et ses habitants.

Ils n'ont pas vraiment de conscience et ne savent pas ce qu'ils veulent, c'est un enterrement conforme aux traditions juives qui leur donnera la paix. Chaque séance surnaturelle (spiritisme, exorcisme...) leur donnera plus de force et ils apparaîtront de plus en plus nettement.

Dénouement

Les fantômes ne laisseront tranquilles les amis de PJ que s'ils reçoivent une cérémonie d'enterrement en bonne et due forme, effectuée par un rabbin quelconque.

Les PJ pourraient tenter de tuer Charles ou de le dénoncer publiquement, ce sera inutile, les fantômes n'ayant nul désir de vengeance.

Si les PJ tardent trop et tentent trop de communication occulte avec les fantômes, ceux-ci vont tout tenter pour se faire entendre : ils vont taguer les peintures de Carole, casser des objets fragiles dans le manoir.

La fête

Arrivée des PJ

Les PJ peuvent ou non se connaître avant la fête, ils peuvent être amis de l'un ou l'autre membre du couple, ou des deux, être de la famille, ou même être présents pour garder les enfants. L'épisode de la fête est là pour les faire se rencontrer, c'est un moment essentiellement RP qui va leur permettre de montrer leur perso.

S'ils n'ont pas tous l'intention de participer à la séance de spiritisme et s'ils n'ont pas eu l'occasion de discuter ensemble, prévoir de les faire participer à un jeu en équipe (écrire une chanson ou chercher une liste d'objets par exemple).

Invités

La fête va être l'occasion de rencontrer toute une

gamme de personnages sans incidence sur la suite du scénario.

Carole Breuil : son mari et elle viennent d'acquérir ce magnifique manoir dans lequel se déroule la fête. Peintre renommée (du moins dans le cercle des amateurs d'art contemporain), elle compte profiter de la place pour installer ses ateliers. Elle aime s'entourer de personnages plus ou moins excentriques.

C'est une femme très émotive, lunatique, passionnée par son art.

Philippe Breuil : bien plus calme que sa femme, un barbu plutôt gentil et réservé. Il vient de terminer une formation dans la fabrication, la décoration et la restauration de meubles et compte se recycler dans le métier. Très rationnel et plein de bon sens.

Timothée et Louise : respectivement 7 et 4 ans, les enfants de Carole et Philippe. Les PJ auront l'occasion de les voir en retournant au manoir. Timothée est un garçon très introverti, fana de lecture, timide et difficile à approcher. Il inquiète un peu sa mère, il n'a pas d'amis à l'école... Louise est plus ouverte, elle adore manger et est toute potelée et joufflue. Elle court partout, laisse traîner ses jouets, pleure quand sa poupée est abîmée et râle quand on lui demande d'aller au lit. Les fantômes ne l'effraient pas, au contraire, elle voit tout de suite une petite fille avec laquelle elle veut jouer.

Les hippies : dans le jardin, profitant de la lumière de la terrasse. Un groupe d'hommes et femmes en train de chanter autour d'une guitare. Ce sont des amis du couple depuis la faculté, ils passent toutes leurs vacances ensemble.

Les amoureux : un couple en train de se rouler des pelles dans le jardin, inévitable si on y va à l'écart de la lumière

Les gosses : une grande salle a été transformée en salle de jeux pour eux, avec une animatrice pour s'en occuper. Ils vont finir la soirée devant un dessin animé.

Les joueurs de cartes : deux cousins de Philippe et leurs femmes, squattent la table basse du salon pour y jouer à la belote. Se désintéressent de tout le reste.

Ange Simonel : une amie de Carole en robe somptueuse et manteau de fourrure malgré la chaleur, accompagnée de son mari et de son chien Milou. Fan de BHL, de l'art contemporain et capable de voir des choses improbables dans les toiles de Carole. Erre dans tout le manoir, cherchant à se faire voir. Abordera PJ bien sapés ou leur commentera toiles de Carole.

Amandine Fieux : amie d'enfance de Carole, hypocondriaque. Cherche une oreille prête à écouter ses malheurs.

Les Parrain : M et Mme Parrain, paysans du coin, ont donné un sacré coup de main au couple pour remettre le jardin en état. Particulièrement mal à l'aise, attendant qu'il soit assez tard pour que la décence les autorise à décamper. En attendant, restent près du buffet.

Thierry Molaneux : un ami de Philippe. Il a tout quitté pour devenir paysan bio. Il parlera politique, OGM, confédération paysanne, mais intéressant plus que militant.

Agnès Breuil : la petite soeur de Philippe. Elle se met en quatre pour que la fête soit réussie, présente les gens entre eux, organise jeux, anime...

Virginie Gendre : encore une amie de Carole. Très

portée sur le paranormal, l'occulte. Prétend que des événements étranges lui sont déjà arrivés, qu'elle étouffe quand elle passe à côté d'un cimetière, qu'une voyante lui a prédit la façon dont elle a rencontré son époux et que les objets aussi ont des âmes, en particulier sa voiture qui l'a sauvée d'un accident de train en tombant en panne quand elle devait aller à la gare. Elle invitera les PJ à se rendre à la séance de spiritisme.

Déroulement de la fête et configuration des lieux

Le manoir de la Beudoure comprend deux étages, une cave, les combles et une tour. La scène se déroule en avril, la soirée est chaude et le buffet a été installé en terrasse devant le manoir, face au grand salon dont les portes-fenêtres sont ouvertes. La plupart des invités vont et viennent autour du buffet en discutant. Carole a refusé la musique avant 22h afin que les invités soient à l'aise pour parler, ce qui permet au groupe de "hippies" de chanter dans le jardin. Des animations ont lieu périodiquement au salon, des jeux organisés par Agnès (karaoké, chaises musicales, faire trouver des objets absurdes...). Le reste des salles du rez-de-chaussée sont : la cuisine, les ateliers de Carole et le futur atelier de Philippe.

Cette salle a été vidée dans un des ateliers pour être aménagée en salle de jeu pour les enfants. Une animatrice a été engagée pour les occuper. Ils seront mis devant un Disney dès 21h, la télé s'y trouve donc.

Tout le matériel d'un des ateliers a été déposé dans l'autre ce qui libère une autre salle pour les invités, avec des jeux de société et une table de camping. Elle sera occupée entre 20h et 21h par un groupe jouant au Scrabble, entre 20h50 et 21h05 par un groupe composant une chanson, puis entre 22h et 22h30 par un groupe qui discute - des types bizarres d'ailleurs, type mafia.

L'atelier est à moitié rempli par le bric-à-brac issu de l'atelier de travail, les oeuvres de Carole y sont exposées, les invités sont invités à aller les voir.

La pièce à côté de la cuisine est remplie de vieux meubles.

La cuisine est grande, occupée périodiquement par des femmes, particulièrement Amandine. Sujets de conversation : recettes de cuisine, comparaison entre mérites des couches.

L'étage comprend les chambres (4 - celles de la famille + une d'amis. Dès 22h30, celles des enfants sont occupées.), une bibliothèque (où se trouve un PC connecté à Internet en bas débit) vide, une salle de bains, et d'autres pièces transformées en dortoirs (des matelas à même le sol).

La tour est inoccupée. Des travaux de consolidation y sont nécessaires.

Les combles serviront de débarras, et c'est là que la séance de spiritisme aura lieu, pour l'ambiance. Le matériel est en place avant la séance.

La cave est accessible depuis la cuisine, elle est grande mais moins que le manoir. Contient des casiers à bouteilles vides pour la plupart, des meubles de rangement où s'empilent les boîtes de conserve. astuce + calme - 5d pour remarquer que l'un d'eux a des patins.

La séance de spiritisme

Elle a lieu à 23h. Quelques invités, dont les Parrain, partent à ce moment-là. Agnès est passée tôt dans la soirée pour prendre la liste des participants, elle est insistante auprès de tous les PJ. Un jet de présence+persuasion (ou manipulation+persuasion selon stratégie du joueur) réussi permet d'assister à la séance sans participer. Si un PJ réussit, les suivants auront un bonus de 2d sur le même jet (réussite automatique s'ils savent que l'un a réussi mais Agnès tentera tout de même de les convaincre de participer).

Les participants sont Carole, Virginie, les PJ prêts à participer ou Agnès (s'il n'y en a pas).

Ils utilisent un "oui-ja", une tablette avec des lettres, oui, non, et un verre à déplacer dessus. Virginie mène la séance, appelle un esprit, découvre que c'est le démon Baal. Après avoir appris à tous que Carole était Van Gogh dans une vie antérieure, Virginie pose la même question pour un PJ (ou Agnès). Puis son attitude change, elle était détendue et souriante (comme tous) et semble nerveuse, jette des coups d'oeil à tous (astuce+calme/empathie pour le remarquer). Le oui-ja se met à répondre "sauvez nous" à toutes les questions. Virginie est de plus en plus inquiète, tout le monde finit par le constater et l'ambiance change vers l'angoisse.

Des pleurs d'enfant se font entendre. Virginie pousse un cri et descend en courant.

Carole tente de rassurer tout le monde, "nous sommes au-dessus des chambres, un enfant a dû se réveiller, je vais vérifier". (astuce+calme -> impossible de savoir d'où vient le bruit. astuce+calme - 2d -> ils ont quelque chose de pas naturel).

Virginie va dehors, elle est vite entourée d'une grappe d'invités. Tout ce qu'ils obtiennent d'elle est que le spiritisme est dangereux, on peut vraiment appeler un esprit et elle a flippé en entendant pleurer un gosse. En fait, la séance de spiritisme était truquée, c'est Virginie qui bougeait le verre afin d'amuser son amie... jusqu'au moment où les esprits ont pris le contrôle du oui-ja. Virginie a cru tout d'abord à une blague d'un participant, mais plus elle se prolongeait plus Virginie craignait d'avoir vraiment appelé un démon. Jusqu'à ces sanglots qui l'ont fait paniquer.

Carole revient de la chambre des enfants, dit que tout va bien, celui qui pleurerait a dû se rendormir. (astuce+calme/empathie -> elle tremble : la chambre était trop paisible, un gosse pleurant aussi fort aurait dû réveiller les autres.)

Si les présents rangent le grenier ou restent un peu, astuce+calme -> on entendait encore les sanglots au moment où Carole est entré dans la chambre.

Virginie part très vite à la chambre qu'elle a réservée à un gîte à environ 15 km et le reste de la soirée se passe sans encombre.

Selon les liens entre les PJ et les hôtes et leurs choix, ils pourront dormir au manoir dans un dortoir ou bien au gîte.

Deux semaines plus tard, les PJ sont contactés par Carole. Des événements étranges se produisent au manoir, et même Philippe les a vus. Ils doivent venir voir et les aider. C'est le week-end du 8 mai, ce qui leur donne 3 jours. Ceux qui ont une vie familiale passaient le week-end seuls (ou genre la femme et les gosses sont

chez les beaux-parents et ils sont bien contents d'avoir un prétexte pour ne pas y aller). Voir en fonction des PJ la raison pour laquelle elle les contacte (participation à la séance de spiritisme, profession, intérêt pour l'occulte...). Virginie refuse catégoriquement de revenir au manoir. Si l'enquête prend plus de 3 jours, voir en fonction de la profession des PJ comment ils se libèrent pour la suite...

Les évènements étranges au manoir

Les sanglots

Identiques à ceux qui ont perturbé la séance de spiritisme. Carole les a entendus à nouveau dans le grenier en voulant ranger le oui-ja. Elle a cru avec Philippe à une illusion, la séance l'avait vraiment fait flipper. Puis les enfants s'en sont plaints en l'entendant dans la bibliothèque et leurs chambres. Philippe a fini par se rendre à l'évidence en les entendant au milieu du jardin, sans personne autour.

Les PJ les entendront au moins une fois. Ce sont des pleurs très étranges, résonnent, quelque chose de pas naturel et qui donne le frisson... Interviennent de jour comme de nuit. (résolution+calme pour ne pas paniquer. Pas de jet si réussite à un jet précédent)

Les silhouettes fantomatiques

On les aperçoit au crépuscule. Elles errent dans le manoir et le jardin. Ce sont 3 silhouettes humanoïdes vaporeuses, dont une de la taille d'un enfant, une moyenne et l'autre celle d'un homme grand, avec des choses énormes au niveau des mains. On ne les voit que brièvement, passent devant une fenêtre, par l'entrebâillement d'une porte. Les PJ les verront le soir de leur arrivée, au dîner. Carole devra empêcher Louise d'aller vers eux. A ce moment, seule Louise est capable de distinguer une petite fille, les PJ ne voient qu'une silhouette de la taille d'un enfant.

Plus le temps passe, plus les silhouettes seront présentes, avec un "saut" en cas d'activité parapsychique. On verra alors que les silhouettes portent des valises (ces choses énormes). Que la plus grande porte en fait un chapeau. Que les deux autres sont vêtus d'une robe. Elles ont des attitudes de désespoir, de tristesse. (résolution+calme pour ne pas sombrer dans le chagrin).

Les courants d'air froids

De façon inexplicable, la température descend brusquement dans des pièces fermées. Au crépuscule, coïncide avec l'apparition des spectres. Carole ne le mentionne pas mais à faire sentir aux joueurs... surtout aux moments où les PJ se détendent, histoire de garder une certaine tension.

La chute des feuilles des arbres

Un matin, toutes les feuilles d'un arbre du jardin sont tombées. Elles sont jaunes au sol, comme si un automne était passé en accéléré. Le lendemain matin, un autre arbre est affecté. Ce sont les arbres entourant la tombe qui sont ainsi affectés.

Les toiles taguées

Si l'enquête piétine trop, des toiles de Carole seront

taguées un matin par des "sauvez-nous" peints en rouge.... Enfin peints... Aucune peinture n'aura disparu, et en cas d'analyse on découvrira que c'est du sang humain...

L'enquête

Les PJ peuvent s'orienter sur plusieurs pistes pour leur enquête :

- les méthodes parapsychiques, le spiritisme est le plus évident, il est à l'origine du premier contact
- chercher ce que les habitants de la région et les anciens propriétaires savent sur le manoir, si des évènements similaires ont déjà eu lieu
- recherche dans l'histoire du château d'un évènement assez dramatique pour avoir pu le rendre hanté
- la fouille du château

Recherches sur l'histoire du manoir

Trouver l'histoire du manoir sera fort simple. Les PJ peuvent tenter de le trouver sur Internet (intelligence+informatique, action étendue, 4 réussites, 1 test = 15 mn), en allant à l'office du tourisme d'Amboise, à la mairie du village de Ronces, à la bibliothèque municipale d'Amboise ou de Tours (intelligence+érudition, action étendue, 4 succès pour obtenir les mêmes informations, à 10 succès obtiendront un numéro de la Nouvelle République de 1994 parlant de Charles Moncet et d'autres résistants, 1 test = 30mn). Ils obtiendront toujours les mêmes informations, soit un triptyque concernant le village dont une page est consacrée au manoir. C'était à l'origine un château seigneurial, construit au XVème siècle, dont seule la tour est d'époque. Il sera en partie détruit à la Révolution, puis reconstruit en manoir à la fin du XIXème siècle par un riche propriétaire terrien, Jacques Bertrand. Lors de la seconde guerre mondiale, il a été utilisé comme hôpital. Le propriétaire de l'époque, Michel Bertrand, a été fusillé pour actes de résistance et a fait un testament en faveur de la résistance, qui a offert le château à un autre médaillé de la résistance, Charles Moncet en récompense d'une participation glorieuse et parce qu'il a commencé en cachant des juifs dans le manoir alors qu'il y travaillait. Aucune recherche ne donnera plus de précisions.

Recherche des évènements dramatiques ayant eu lieu au manoir

Les PJ pourront apprendre à Ronces (présence + expérience de la rue -3d) ou auprès de Paul Moncet que le seigneur de la Beudoure aurait assassiné froidement un de ses fils pendant les guerres de religion car il s'était converti au calvinisme. C'est une rumeur qui court au village de Ronces, mais n'a été écrite nulle part... Il s'agit bien évidemment d'une fausse piste.

Fouille du manoir

Les PJs n'auront pas beaucoup de mal à fouiller le manoir. Carole et Philippe sont heureux de leur aide, et ne leur refuseront rien, à condition toutefois qu'ils ne regardent pas dans leurs affaires personnelles.

Avertir les joueurs que comme on ne sait jamais quand une pièce est totalement fouillée, l'action sera aussi étendue qu'ils le souhaitent (considérez que la pièce

leur semble bien fouillée au bout d'un nombre de tests équivalent à intelligence+investigation du fouilleur). Faites leur préciser ce qu'ils fouillent. Tentent-ils de regarder dans les meubles ou seulement sonder les murs, le plancher ? S'ils choisissent de faire les 2, un test correspondra à 1/2 heure de fouille, sinon 1/4 d'heure. S'ils sont plusieurs à fouiller une même pièce, faire des jets en coopération. Leur décrire des détails sans intérêt, on trouve toujours quelque chose quand on cherche (papier peint décollé, paquet de bonbons planqué dans le coffre à jouets).

S'ils fouillent dans la pièce avec les vieux meubles, ils entendront les sanglots à ce moment. Pourtant, elle ne contient rien de notable, seulement les meubles présents dans le manoir avant l'arrivée de Breuil (oui, c'est encore une fausse piste).

La tour est dans un tel état de délabrement que la fouiller serait dangereux. Si les PJ s'obstinent, tirer au sort celui qui se prendra une pierre sur la tête (1 dégât contondant, elle est pas tombée de haut). Puis tirer un dé à chaque tour de fouille (limiter à un jet instantané par salle s'ils ne font que regarder), sur un 1 une nouvelle pierre tombe. Dans la tour, ils trouveront un escalier écroulé après le premier niveau. Ils peuvent toujours tenter d'accéder à la suite (le sommet), voir les règles d'escalade. Ils trouveront dans chaque salle poussière, araignées, rien d'intéressant.

Les seules pièces où ils trouveront quelque chose de notable sont la cuisine et la cave.

En sondant les murs de la cuisine (10 réussites s'ils ne sondent pas les murs, 3 sinon), ils remarqueront au bruit qu'une partie en forme de carré (1m de côté) est plus récente que le reste. Il s'agit d'un vieux passage pour les livraisons de bouffe. Sans le moindre intérêt pour l'intrigue. Les juifs entraient et sortaient du manoir par ce passage. Philippe pourra téléphoner à Paul Moncet qui le lui dira.

La cave révèle sur 5 réussites un meuble sur patins qu'il suffit de déplacer (réussite automatique à partir de 2 en force) pour accéder à la cachette des juifs. C'est une extension de la cave, dans laquelle on peut voir 2 grands matelas moisis. Une poupée traîne près d'un lit. Celui qui la prend aura immédiatement un flash, lui montrant un homme et une femme, qu'il identifiera comme son père et sa mère, portant des valises, un chapeau pour l'homme, un foulard pour la femme, un homme d'une vingtaine d'années (Charles Moncet). Il saura qu'ils étaient sur le point de partir vers la liberté et que sa vision était celle de la fillette à laquelle appartenait la poupée.

Tentatives de spiritisme

Le plus évident pour communiquer. Un jet de volonté+occulte (+3d si ont assisté à la séance de spiritisme) permettra de retrouver les bons gestes et d'entamer la conversation. Tout cela pour obtenir le même message que le soir de la fête... Après chaque séance, les fantômes gagneront en matérialité...

Rencontre avec Paul Moncet

Paul Moncet racontera sans aucun complexe que le manoir appartenait à son père, qui l'avait mérité par la bravoure qu'il a déployé en rejoignant la résistance - à commencer par les juifs qu'il a sauvés dans le château lui-même. Il expliquera que son inquiétude pour son

père, dont la santé est altérée depuis la mort de sa mère il y a un an, l'a poussé à lui conseiller une maison de retraite. Il aurait bien gardé le manoir, mais l'entretien est trop onéreux, et il considérerait qu'il méritait d'être vendu à des gens qui l'habiteraient - lui-même travaille à Angers dans un restaurant. Il y a vécu son enfance, et rien d'étrange ne s'y est produit à cette époque. Son affection pour le manoir comme son ignorance de tout élément étrange ne sont pas feints.

Rencontre avec Charles Moncet

Paul Moncet ne donnera pas facilement les coordonnées de son père (présence+persuasion+modificateurs liés au rôle-play des joueurs, ou autre test en fonction de la stratégie utilisée en opposition avec la volonté+calme (4d) de Paul). Carole se souviendra avoir reçu une lettre de Charles concernant l'entretien du chauffe-eau, mais constatera qu'aucune adresse n'est notée au dos. Les PJ peuvent penser à regarder le cachet de la poste et trouver quelle maison de retraite se trouve dans cette ville. Quel que soit le stratagème (ils peuvent toujours demander aux voisins, au maire, bien des habitants de Ronces savent où il est), les PJ devraient trouver la résidence de Charles Moncet. C'est un joli mouvoir avec vue sur la Loire avec un grand jardin, dans lequel les plus valides se promènent. C'est le cas de Charles, bien en forme malgré ses 86 ans, et les PJ le trouveront avec une femme plus jeune que lui en train de discuter. Celui qui a eu la vision pourra peut-être reconnaître l'homme jeune (astuce+calme). Charles parlera volontiers de la vieille époque, se glorifiera de ses actions au sein de la résistance ultérieures à celles du manoir : sabotages, confrontations armées, soutien aux Américains. Evoquer son action au sein du manoir le gênera un peu plus (astuce+calme/empathie-5d). Si les joueurs cherchent à voir comment il réagit, manipulation+subterfuge en opposition (5d) pour réaliser qu'il a volontairement omis d'en parler et qu'il cache quelque chose. Il racontera que les juifs étaient amenés aux cuisines cachés dans la carriole du boulanger. Il les laissait enfermés dans la cave jusqu'à ce qu'il trouve un mouchoir sur son plan de travail, alors il les emmenait la nuit suivante à travers champs et bois jusqu'à une cabane de chasseur délabrée où il les laissait. Un autre qu'il ne connaissait pas venait les chercher.

Si on lui parle de fantômes, Charles commencera par être surpris (sincère). Mais la précision de 3 silhouettes le plongera dans un trouble profond (astuce+calme/empathie), sans qu'il accepte de dire quoi que ce soit (il niera savoir quelque chose et n'hésitera pas à appeler une infirmière pour qu'on le laisse tranquille si les PJ insistent - l'infirmière n'hésitera pas non plus à appeler la police qui ne tardera pas à venir).

Rencontre avec des résistants du canton

Le journal trouvé dans la bibliothèque mentionnait les 7 résistants du canton encore vivants. La coupure date de 12 ans, et sur les 7, 3 sont morts depuis. L'édition du 9 mai 2006 parlera des cérémonies de la commémoration de la victoire, des anciens combattants, et mentionnera que 4 médaillés de la résistance sont originaires du canton.

Les PJ pourront décider d'interroger les 3 autres. Un coup de fil à la rédaction du journal leur permettra

d'avoir les noms, le 118 666 leur donnera les adresses (mais pour Charles Moncet, les renseignements donneront Manoïr de la Beudoure, 37040 Ronces).

Herbert Neurt : il est (comme par hasard) à la même maison que Charles Moncet. Mais lui affalé devant la télé qu'il ne regarde pas. Atteint par la maladie d'Alzheimer, il ne se souvient de rien, pas même de qui sont les PJ et ce qu'ils font là. De toutes façons, il n'a pas connu Charles sauf pendant les cérémonies d'après-guerre.

Sylvain Chablis : il vit à Blois, dans un appartement. Il insistera auprès des PJ pour qu'ils entrent, leur servira un bon verre de rouge (du Saint Nicolas de Bourgueil), des gâteaux au chocolat (un peu mous) et ne leur lâchera pas la grappe avec ses anecdotes. Il a bien connu Charles, qui était son chef lors des opérations de sabotage avant le débarquement. Il lui a tout appris, lui a sauvé la vie. Mais il n'a connu Charles qu'après son travail au manoir de la Beudoure, il ne sait rien sur cette période. Si Charles n'avait pas l'air d'avoir la conscience tranquille ? En effet, mais personne ne l'avait. Quand ils faisaient dérailler un train transportant des armes, il n'y avait pas que des marchandises dedans, il y avait le conducteur, et puis les soldats allemands, de simples soldats dont certains gère plus vieux que lui (il n'avait que 15 ans à l'époque) qui n'avaient pas demandé à être guidés par un fou et à occuper la France. "La guerre est une saloperie, mes enfants, je vous souhaite de ne jamais connaître cela !". Bref, oui Charles a du sang sur les mains, comme tous les résistants de l'époque. Mais c'est un gars bien, pour quelqu'un de droite – Charles a été maire de Ronces pendant 4 mandats, et si c'était en candidat sans parti, ses opinions de catholique libéral ne laissaient aucun doute. Sylvain a travaillé après la guerre comme cheminot, et il a eu sa carte du parti communiste jusqu'en 1990, les mensonges du parti sur l'URSS l'ayant dégoûté. Mais il est resté cependant un cégétiste convaincu et il vote Lutte Ouvrière. Il partira très facilement en live sur les patrons qui exploitent les ouvriers.

Gervaise Black : elle possède une petite maison avec un jardin à Saint-Cyr-sur-Loire, dans la banlieue de Tours, et accueillera les PJ avec beaucoup d'amabilité. Elle souffre de la hanche et boite, mais ne veut pas quitter son jardin potager qu'elle soigne avec amour. On voit qu'elle a été une belle femme et ses rides sont celles d'une personne ayant vécu une vie heureuse et simple. Elle mènera les PJ s'asseoir à une table de jardin sur sa terrasse, et leur proposera une infusion. Le jardin est d'ailleurs encombré de jouets pour gosses en parfait état. Gervaise a eu cinq enfants, douze petits-enfants, et a déjà six arrière-petits-enfants, et seuls quatre membres de sa famille ne vivent plus dans la région et ne la voient pas souvent. Son mari, un ancien soldat anglais qui est resté en France pour vivre avec elle, est mort d'un cancer du poumon dans les années 70, et elle rouspètera si un PJ tente de fumer. Son rôle dans la résistance a été très limité et elle considère ne pas mériter de médaille. Elle a contribué à faire passer quelques juifs vers la zone libre. Elle les prenait dans une cabane de chasseurs délabrée au milieu de la campagne et allait les planquer dans la grange de la ferme de ses parents. Puis elle les emmenait avec elle quand elle allait au marché de Saint Martin le Beau et

les laissait en route avec une série d'instructions sur l'itinéraire qu'ils devaient parcourir, seuls. Elle n'a eu que deux problèmes. Elle a été repérée une fois alors qu'elle déposait sa "marchandise" au chemin. Heureusement, c'était un homme seul, il a pu s'enfuir en courant. L'homme qui l'a vue lui a posé beaucoup de questions, et soit il a cru à ses mensonges, soit il était simplement curieux et pas collabo, car elle n'a pas été inquiétée ensuite. Une autre fois, elle a trouvé la cabane vide. C'était deux semaines avant l'arrestation de Michel Bertrand, elle pense que les juifs ont été interceptés un peu avant. Elle sait pour l'avoir lu que c'était Charles qui amenait les juifs à la cabane, mais elle ne l'a pas rencontré par refus d'assister à toutes ces cérémonies - elle n'a rien fait d'autre que ce qu'elle vient de raconter, ce qui à ses yeux ne mérite pas une médaille.

Rencontre avec le prêtre de Ronces

Charles est un bon catholique, les PJ peuvent penser à aller voir le curé auprès de qui il aurait pu se confesser. Les PJ rencontreront à Ronces Pierre Chesnais, la cinquantaine dynamique, et très pris par les 6 paroisses qu'il gère, les mariages à préparer. L'abbé qui l'a précédé est mort alors qu'il venait à peine de prendre sa retraite, il y a quinze ans. Pierre Chesnais ne sait rien à part quelques fraudes fiscales, qu'il n'avouera pas sauf sous l'emprise de l'alcool (avec un jet raté de résolution+calme (résolution:3, calme:3, vigueur:2), le secret du confessionnal étant équivalent au secret médical. Voir les règles concernant les drogues si les PJ veulent le soûler...

Evènements

Exorcisme

Virginie refuse de remettre les pieds au manoir, mais elle ne refusera pas de donner quelques bons conseils à son amie. Si les joueurs suggèrent un exorcisme, ou s'ils sont prêts à chercher le prêtre, ils en seront les acteurs. Si au contraire ils ne veulent pas s'en mêler voire s'y opposent, l'exorcisme aura lieu de toutes façons. Virginie cherchera de son côté un prêtre, dont elle donnera le nom à Carole. Elle fera la suggestion le samedi matin, et aura trouvé l'homme dès le soir, qui pourra se libérer dimanche après-midi - mais devra repartir bien avant le crépuscule pour une dernière entrevue avec le maire de sa ville de Seine-Saint-Denis à propos des cérémonies en l'honneur des anciens combattants de 39-45.

Il va parcourir les pièces en aspergeant les murs d'eau bénite en faisant des signes de croix avec le goupillon en récitant des "je vous salue Marie", un chapelet dans la main. Il terminera par cette prière : "Contre vous, esprits apostats, rebelles à votre Dieu, moi, constitué ministre du Christ et de l'Eglise, par le pouvoir et l'autorité qui m'est donnée dans l'ordre des exorcistes, je vous ordonne de quitter immédiatement ces lieux et ces habitants, de n'avoir aucun pouvoir d'habiter, à l'avenir, de remuer ou de provoquer aucun tapage ici, ni de vexer ses habitants ou de les inquiéter d'aucune manière, ni la nuit, ni le jour ; de ne leur point apparaître sous aucune forme ou figure, ni de former des voix, ni faire quoique ce soit. Sortez donc et fuyez, esprits maudits, ainsi que je vous l'ordonne, au nom de Jésus-Christ, ainsi que je vous le commande en ma

qualité de ministre du Christ et de l'Eglise. Au nom du Père, du Fils et du Saint-Esprit. Ainsi soit-il."

Si les PJ le prêtre, ils le trouveront sceptique (sur manipulation+subterfuge en opposition (5d) s'ils s'interrogent sur sa sincérité, sinon astuce+calme/empathie -5d).

En l'absence de Carole, il consentira à s'expliquer : il a pratiqué pas mal d'exorcismes, et il a été confronté à des trucs bizarres, comme l'impressionnante force musculaire des "possédés", mais toutes présentent des explications rationnelles. Il pense avoir fait bien plus souvent un travail de psy que chasser les démons imaginaires. C'est comme les miracles de Lourdes, bien faible est la proportion de ceux reconnus par l'Eglise. Il a déjà exorcisé des maisons, et les rares fois où ça n'a pas été efficace, un géologue a trouvé une explication naturelle aux bruits peu après... "Vous imaginez pas le nombre de fois où l'on m'a appelé avant de chercher une explication naturelle à des bruits étranges !"

Le soir même, les fantômes seront plus visibles que la veille.

Découverte de la cache

Si les PJ n'ont pas fouillé la cave ou l'ont fouillée sans rien trouver, Philippe trouvera la cache le mercredi après-midi et appellera les PJ. Pour savoir ce qui se passe, voir plus haut la fouille du manoir.

Charles Moncet rôde autour de la tombe

Le soir même de la visite des PJ à sa maison de retraite, Charles viendra rendre visite à la tombe. Il garera sa voiture de l'autre côté du champ et ira à pieds. Seul une garde de nuit des PJ près des arbres ayant perdu leurs feuilles pourrait leur permettre de le détecter.

Si aucun arbre n'a encore perdu de feuille, le phénomène commencera cette nuit-là.

Le lendemain matin, des traces de pas seront visibles dans la terre (astuce+calme/investigation) ce qui permettra de savoir que le jardin du manoir a été visité. A condition toutefois d'aller voir de ce côté, ce qui ne sera peut-être pas le cas si le phénomène de perte des feuilles n'est pas nouveau.

Peu importe : le lendemain soir, Charles reviendra, et cette fois, il se fera remarquer en faisant tomber le vélo que Timothée a laissé dehors après avoir joué (c'est très rare qu'il laisse traîner quelque chose mais ça arrive). Les PJ entendront sûrement le bruit (astuce+calme quand même), et sortiront voir ce qui se passe, apercevront une silhouette qui s'enfuit dans l'obscurité. L'avance de Charles sera à déterminer en fonction de la réactivité des persos comme des joueurs (pour les joueurs qui palabrent pendant une demi-heure avant de décider que leurs persos s'élancent immédiatement vers le bruit sans prendre le temps de réfléchir...). Le fond du jardin est à environ 50m, la voiture de Charles à 100m de sa position initiale à travers champs. Charles a tous ses attributs physiques et son astuce à 2, mais il n'a plus qu'un en agilité. Sa connaissance du terrain lui permet de bénéficier d'un bonus total de 2d, tandis que la nuit fait subir aux PJ un malus de 1d. S'ils le rattrapent, Charles tentera de leur faire croire qu'il voulait revoir son manoir (5d en manipulation+subterfuge) mais les joueurs n'auront pas à beaucoup insister pour qu'il craque.

Dans le cas contraire, Charles arrivera à sa voiture et démarrera au quart de tour (1d en conduite) sans que les PJ puissent l'identifier. S'ils parviennent à lire la plaque d'immatriculation (jet de chance), la police refusera de donner le propriétaire, sauf si l'un des PJ a un contact police. Les traces de pas (intelligence+investigation) permettront de déterminer que l'intrus est resté dans la zone des arbres perdant leur feuilles. Charles ne reviendra pas la nuit suivante mais celle d'après (y compris si les PJ l'ont rattrapé puis laissé partir). Il restera là à pleurer, jusqu'à ce que les PJ le découvrent.

Charles ne détaillera pas son crime et ses motifs. Les PJ entendront des phrases sans trop de sens : "elle était belle et vulnérable", "il m'a frappé, j'ai eu peur, j'ai sorti mon couteau", "elles auraient tout raconté, et la petite commençait à brailler", "c'est ici que je les ai enterrés", "ils veulent ma peau maintenant".

Solution

Les PJ ont découvert l'histoire des fantômes, ils trouveront en creusant le sol leurs os et leurs valises. Ils peuvent maintenant mener plusieurs actions.

Contacter la police

C'est ce que Carole et Philippe voudront faire. Les flics vont venir, regarder la tombe, prendre le témoignage des PJ. Ils ne prendront jamais au sérieux l'histoire de fantômes. Cela fait plus de 60 ans que le meurtre a été commis, il y a prescription et Charles ne sera pas inquiété. Les policiers proposeront de laisser les os dans le jardin, avec une stèle funéraire, mais si cela dérange les propriétaires ils peuvent envoyer une équipe les récupérer et les incinérer, équipe qui n'arrivera que le lendemain matin (sauf si c'est le week-end – décaler au lundi). Carole et Philippe demanderont aux PJ leur avis sur ce point et prendront leur décision en fonction. L'un des policiers donnera l'adresse d'une association juive, qui cherchera à identifier les morts pour prévenir la famille. Elle demandera à récupérer ce qu'elle peut des valises pour un musée, et comme il n'y a aucun objet de valeur Carole acceptera. Un membre viendra le soir même. Il abordera la question d'une cérémonie funéraire même si on ne lui parle pas des fantômes – et si on lui en parle, il la présentera comme une solution. Il peut appeler un rabbin pour la faire le lendemain matin, mais si l'enlèvement des os est décidé, il en parlera directement à la police.

Autres actions

Selon les connaissances et idées des PJ, ils peuvent penser à :

- contacter à nouveau le prêtre exorciste. Celui-ci comprendra alors que son exorcisme était inefficace car s'adressant à des esprit non chrétiens, et leur dira d'appeler plutôt un rabbin.
- éloigner les os en pensant que les fantômes y sont attachés. Cela ne changera rien aux apparitions, ils sont tout autant attachés au lieu qu'à leurs restes
- détruire les os. Les fantômes penseront alors que tout espoir est perdu pour eux et deviendront violents (bris d'objets). Les spectres ne trouvent pas l'accès à l'au-delà car ils sont convaincus qu'ils n'y ont pas droit faute de sépulture décente, donc rien n'est perdu après

l'incinération, une cérémonie funéraire sur les lieux de l'ensevelissement sera efficace - l'important est de les convaincre.

- s'attaquer aux fantômes. Les armes normales passent à travers sans rien leur faire, et ils sont capables de disparaître avant qu'une arme bénie ne les touche.
- faire des recherches. Virginie ne leur sera d'aucune utilité, ils obtiendront bien des informations contradictoires (dont la bonne) en fouillant dans une bibliothèque ou sur Internet.

Cérémonie

Voici un descriptif de cérémonie - les PJ ne sont pas tenus d'y assister.

Le rabbin arrive le soir (sauf si c'est vendredi – décaler d'un jour), il se place près du tombeau et explique qu'il va passer la nuit à veiller et prier à la lumière d'un chandelier à 7 branches. Les PJ en s'éloignant l'entendent prier dans une langue inconnue (l'araméen).

Si les os sont toujours en place, le rabbin verse le lendemain en présence des PJ de l'eau sur le tombeau en disant "Et je verserai sur vous de l'eau pure et vous serez purifiés de toutes vos impuretés et de toutes vos souillures ; Je vous purifierai". Il prend ensuite une pelle, verse 3 pelletés sur la tombe en disant : "Tu viens de la poussière et à la poussière tu retournes ; la poussière retourne à la terre d'où elle est venue et l'âme retourne vers Dieu qui l'a donnée". Les PJ seront invités à l'imiter.

Ouverture

Les apparitions cesseront dès le début de la cérémonie, où qu'elle ait lieu. Avant même vérification, les PJ se préparent à repartir chez eux. Philippe les invite le soir en terrasse à profiter du crépuscule avec une bonne bière. Il les invite à revenir quand ils veulent au manoir, puis s'assurent qu'ils se sont tous échangés leurs coordonnées, histoire de pouvoir se soutenir mutuellement s'ils se trouvaient à nouveau face à ce type de phénomène. Le lendemain matin aucun arbre n'a perdu de feuille. Quelques jours plus tard, Philippe leur téléphonera pour leur apprendre qu'aucun événement surnaturel ne s'est produit depuis la cérémonie et que des bourgeons sont apparus sur les arbres qui n'avaient plus de feuilles.

Résumé chronologique

XVème siècle : construction du manoir.

XVIIème siècle : Assassinat du fils Beudoure par son père, d'après la légende.

1789 : destruction partielle du château.

1887 : reconstruction en manoir par Jacques Bertrand.

1943 : assassinat de réfugiés juifs par Charles Moncet et mort de Michel Bertrand, héritier du manoir, fusillé pour actes de résistance.

1945 : Charles Moncet reçoit le manoir de la Beudoure en remerciement de ses services.

1948 : Mariage de Charles Moncet et de Yvonne Douet.

1952 : Naissance de Paul Moncet.

janvier 2005 : mort de Yvonne.

Sept. 2005 : Attaque cardiaque de Charles. Paul le convainc de vendre le manoir et de s'installer en

maison de retraite.

janvier 2006 : acquisition du manoir par Philippe et Carole Breuil.

mars 2006 : installation définitive au manoir.

22 avril 2006 : soirée de crémaillère chez Carole et Philippe.

4 mai : Philippe et Carole appellent les PJ pour leur demander de l'aide.

5 mai : arrivée des PJ au manoir dans la soirée - apparition des spectres au crépuscule par la porte du salon.

6 mai : Carole prend rendez-vous avec un prêtre exorciste.

7 mai : dimanche - arrivée du prêtre dans l'après-midi - les fantômes gagnent en matérialité.

8 mai : férié - un arbre a perdu toutes ses feuilles - cérémonies du 8 mai.

9 mai : ouvré - un second arbre a perdu toutes ses feuilles - article de la NR listant les anciens combattants.

10 mai : ouvré - un autre arbre a perdu ses feuilles - plusieurs toiles de Carole sont couvertes de "sauvez-nous" en rouge - Philippe découvre la cache dans la cave.

Note

De nombreux test d'astuce+calme sont avec de forts malus. C'est pour voir si les PNJ perçoivent quelque chose de très difficile à remarquer. Cela se fera donc souvent sur un dé de la chance, mais l'échec critique dans ces circonstances ne signifie rien, car il s'agit d'un test réflexe pour remarquer un petit détail et non d'une action difficile entreprise par le perso.

Sources

Les personnages, le manoir de la Beudoure et le village de Ronces sont totalement fictifs.

L'histoire est vaguement inspirée par un reportage de *Mystères* une émission qui passait sur TF1 dans les années 90.

Le manoir est inspiré par le château de la Bédouère à Cérelles, en moins grand. Son histoire est empruntée en partie à celle du château de Chenonceau : transformé en hôpital au cours de la première guerre mondiale et ayant servi de passage clandestin entre la France occupée et libre au cours de la seconde guerre mondiale.

Le village est à situer entre Amboise et Chenonceaux.