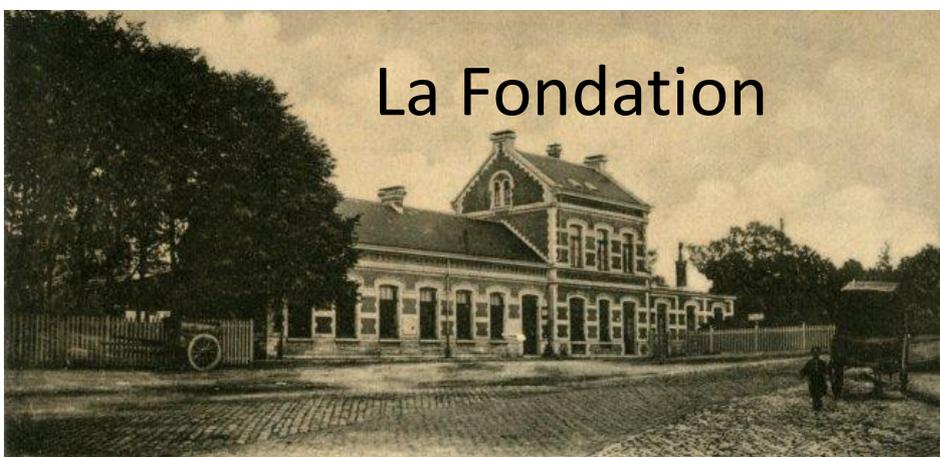


La Fondation



**Campagne
pour
Maléfices**

Introduction

La Fondation est une suite de 4 scénarios constituant une campagne basée sur les règles de Maléfices troisième édition. Le supplément Catéchisme est utilisé lors du dernier scénario mais sa possession n'est absolument pas nécessaire.

Cette campagne a été jouée. Pour rendre l'exposé plus clair et plus vivant, elle est présentée avec le nombre et le profil des personnages qui y ont participé. Evidemment, il faut ajuster ces personnages en fonction de votre groupe.

Les scénarios ont été créés il y a longtemps, et la qualité des cartes, illustrations et aides de jeu s'en ressentent.

La campagne consiste à éveiller chez des adolescents orphelins le sens de la magie, faisant en pratique évoluer leur niveau de Fluide jusqu'à atteindre une valeur utilisable. Cela n'en fait pas pour autant une campagne basée sur la magie. Les scénarios sont essentiellement des enquêtes que les personnages devront démêler. Mais, sans déflorer le sujet, la campagne est certainement plus proche de l'esprit du complément *Catéchismes* que des règles originales. Cela demande quelques adaptations mineures aux règles de base, expliquées plus bas.

Le cadre de campagne constitue une autre particularité. Toutes les histoires se déroulent en Belgique dans le village de La Hulpe à une quinzaine de kilomètres de Bruxelles. Le choix de ce cadre n'est pas anodin. Le monde rural, qui a subi de plein fouet l'impact de la révolution industrielle tout en gardant certains réflexes ancestraux, est un univers plein de potentiel. De plus, La Hulpe est un des premiers faubourgs huppés, voire très huppés, et permet d'inclure des éléments en lien avec la bourgeoisie.

Enfin, les scénarios contiennent de nombreux détails véridiques. La plupart des anecdotes, la topologie et le nom des lieux, un nombre de personnages non joueurs et certaines dates sont véridiques. De même les patronymes utilisés sont locaux ainsi que certaines expressions.

Les entorses majeures à la vérité historique sont l'escamotage des patois wallons et flamands (nous sommes sur la frontière linguistique) qui auraient vraiment trop compliqué la vie des joueurs, ainsi que la trame des scénarios qui est bien évidemment pure fantaisie.

Chacun contient d'ailleurs en annexe un résumé des faits, lieux et personnages véridiques.

Ce dernier point est important. C'est cette immersion dans un passé ayant vraiment existé qui permet de plonger les joueurs et le maître de jeu dans l'esprit du jeu et de leur procurer, espérons-le, autant de plaisir à jouer ces scénarios que j'en ai eu à les créer.

Cadre de campagne

Table des matières

Le cadre de campagne.....	4
Le bon docteur.....	4
Les autres membres de l'institut	6
<i>Clémentine Luyckx</i>	6
<i>Alphonse Leduc</i>	7
<i>Séraphine</i>	8
<i>Julia</i>	8
Les PJ	9
<i>Les jumeaux</i>	9
<i>La famille Ledoux</i>	9
Les caractéristiques – adaptation des règles	10
Les pouvoirs magiques des PJ.....	11
<i>Le niveau de fluide</i>	11
<i>Evolution du fluide</i>	12
<i>Hector et Léopold Vankerkhoven</i>	13
<i>Jean-Baptiste Ledoux</i>	15
<i>Alexandre Ledoux</i>	16
<i>Suzon Ledoux</i>	17
Le village de La Hulpe	17
Le manoir	18
La vie à l'institut	19
Notice historique	20

Le cadre de campagne

Cette section introduit le cadre de la campagne de *Fondation* pour Maléfices. Elle met en scène un groupe d'adolescents orphelins aux pouvoirs un peu spéciaux placés dans un institut adapté à leur situation.

Bien qu'imaginaire, il met en scène une série de lieux et d'anecdotes historiques (voir "Notice historique"). Voici tout d'abord les principaux personnages, joueurs et non joueurs.

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.

Le bon docteur

Le docteur Chazal, que tout le monde finira par appeler le bon docteur, est le PNJ principal de la campagne.

Né en 1843 à Rennes, le docteur Chazal a fait ses études de médecine à Paris. Sorti de la Faculté en 1869, il effectue aussitôt son service militaire en tant que médecin, avec le grade de sous-lieutenant. La campagne de 1870 le voit parcourir l'Alsace et la Lorraine à la suite de l'armée du général Frossard.

Rentré à Paris, il est appelé en 1871 à soigner sur les barricades aussi bien les versaillais que les communards.

Dégoûté par la bêtise et la cruauté humaine, il décide d'explorer les penchants morbides et sauvages de l'humanité, avec le vœu pieu de les soigner. A travers ses lectures sur le sujet, il découvre avec curiosité d'abord, passion ensuite, l'existence de phénomènes bizarres et non expliqués, comme la télékinésie, la perception extra-sensorielle ou encore l'apparition d'ectoplasmes.

A partir de 1880, il s'installe à Vitry-le-François, d'où est originaire son épouse, et poursuit parallèlement à ses consultations à l'hôpital de la ville des recherches sur les comportements étranges. Ses études sur ces phénomènes, qu'on ne surnomme pas encore paranormaux, ont pour but de prouver qu'ils ne sont que des distorsions de la réalité suite à un état supra-émotif engendré par des situations de crise, état subi aussi bien par ses acteurs que par ses observateurs.

Mais, au fur et à mesure de ses expériences, le docteur Chazal s'aperçoit que les perceptions distordues des sujets ne sont pas les seules explications aux phénomènes qu'il observe.

Afin d'éviter toute supercherie, il restreint son champ de recherche aux enfants, moins susceptibles que les adultes de monter des mystifications. De par son poste à l'hôpital, il assiste les nombreux enfants abandonnés qui sont recueillis et aidés par la DAS et utilise tout naturellement ce réservoir de recherche.

Le résultat de ses expériences est édifiant.

Il parvient à démontrer non seulement que certains phénomènes ne peuvent pas être expliqués par la science, mais aussi que les enfants orphelins sont nettement plus sujets que d'autres à ce genre de manifestations.

Il publie ses observations dans la revue *La Médecine Moderne* en 1888. Son article fait du bruit et la publication de son premier livre, *Phénomènes inexplicables chez les enfants orphelins*, lui assoit une réputation solide au sein du corps médical.

Bien entendu ses prises de position sont raillées par la plupart de ses collègues, qui crient au scandale et à la supercherie organisée. Mais un cercle restreint de praticiens lui signifie leur soutien.

Réalisant à travers la correspondance qu'il commence à entretenir avec ses partisans que de nombreux médecins n'hésiteraient pas à soumettre les enfants à une batterie de tests pénibles afin d'éclaircir les questions sans réponse, il fonde en 1891 l'association *Enfants de l'étrange*, dont le but est à la fois d'approfondir la connaissance de ces événements bizarres et de protéger les enfants orphelins de toute exploitation inhumaine à des fins scientifiques. En parallèle il approfondit ses recherches et parvient à montrer que les orphelins qui avaient connu leurs parents et qui en ont été séparés brusquement à la suite d'événements traumatisants sont des sujets encore plus propices que d'autres à être exposés au paranormal. Le bon docteur suggère dans sa troisième publication, *Traumatismes et manifestations supranaturelles*, que l'apparition de ces capacités spéciales est une espèce de mécanisme naturel d'autodéfense.

Au fil des années, poussée par la réputation grandissante de son président, l'association *Enfants de l'étrange* recueille le soutien d'avocats, de financiers, d'entrepreneurs et d'hommes politiques, en bref d'hommes influents, et commence à avoir les moyens de ses ambitions. En 1895, le docteur Chazal obtient les autorisations et les subsides nécessaires à la création d'un institut pour héberger et protéger des orphelins enclins à des phénomènes étranges, ainsi que pour créer un environnement propice au développement et à la multiplication de l'apparition de ces phénomènes chez ses protégés.

Il crée la fondation Chazal, qui accueille bientôt une dizaine d'orphelins. Au sein de cette fondation, le docteur va mettre au point des techniques, proches du yoga et de la méditation transcendante, qui semblent favoriser l'émergence de phénomènes bizarres et surtout leur contrôle voire leur maîtrise par les enfants.

Au printemps 1897 son épouse, qui assurait la gestion logistique de la fondation Chazal et en était la véritable cheville ouvrière, meurt d'une chute accidentelle dans l'escalier de l'institut. Brisé par la terrible épreuve, le docteur Chazal ferme l'institut, se sépare de tous ses pensionnaires et s'enfonce alors dans la dépression.

Début 1898, il est contacté par le baron Solvay, un des plus grands capitaines d'entreprise belges de son époque. Le baron est un chimiste, détenteur de nombreux brevets qui ont fait sa fortune. Il s'intéresse à toutes les sciences modernes. C'est notamment lui qui soutiendra la création à Bruxelles de la cité de la science, vaste espace moderniste dédié à l'étude des sciences humaines. C'est encore sous son égide que se tiendront à partir de 1911 les congrès Solvay, conférences scientifiques de physique et de chimie qui réuniront les plus grands esprits de l'époque (le premier verra par exemple la rencontre à Bruxelles de sommités telles que Marie Curie, Henri Poincaré, Max Planck, Paul Langevin, Hendrik Lorentz, Maurice de Broglie, Ernest Rutherford et Albert Einstein, excusez du peu) et qui sont encore aujourd'hui des moments importants au niveau mondial dans le domaine de la physique et de la chimie. Le baron Ernest Solvay a entendu parler de Chazal et de ses recherches. Désireux de promouvoir des domaines encore largement inexplorés de la science moderne, il propose au docteur Chazal de reprendre le flambeau de sa fondation.

Le baron vient de racheter le château de La Hulpe et de le faire aménager. Il offre au docteur d'installer la fondation dans un manoir proche, également propriété du riche industriel. Après quelques hésitations, Chazal accepte et vient s'installer en juin 1898 dans le manoir entouré d'un jardin. L'été se passe à superviser les travaux d'aménagement ainsi que le recrutement du personnel.

En septembre, l'institut est prêt à recevoir des enfants.

En attendant que ses demandes d'accréditation soient traitées par l'administration belge, avec laquelle il doit tout recommencer à zéro, le docteur Chazal obtient la garde de six orphelins (voir "Les PJ").

Les autres membres de l'institut

Clémentine Luyckx

Clémentine est une jeune femme d'une trentaine d'années, ma foi très jolie. Des traits fins dans un visage rond, un nez un peu pointu, des pommettes légèrement saillantes et des sourcils foncés lui donnent un air déterminé et doux à la fois.

Elle est institutrice de formation. Ayant arrêté d'enseigner après sa maternité, elle s'est retrouvée seule du jour au lendemain lorsque Paul, son coquin de mari, est retourné un beau jour chez sa mère en Provence avec leur fille Julie, qui avait à l'époque 4 ans.

Démunie, désespérée, elle est entrée dans une courte phase dépressive mais a vite réalisé que, pour pouvoir espérer un jour récupérer son enfant, elle devait recommencer à travailler. Elle s'est trouvée au bon endroit au bon moment et s'est fait engager par le docteur Chazal lorsqu'il recherchait des collaborateurs pour la réouverture de sa fondation..

Au sein de celle-ci, elle gère les aspects logistiques et le suivi scolaire des enfants. Le docteur Chazal l'a aussi engagée pour pallier au manque de présence maternelle.

Nom	Clémentine Luyckx			Joueur	PNJ		
Profession	Assistante sociale			Age	31	Constitution	16
Aptitudes physiques	10			Spiritualité	12		
Culture Générale	12			Ouverture d'esprit	8		
Habilité	13			Fluide	6		
Perception	15			Séquences par tour	2		
Lames	Archi -	Alchi -	Centur	Juge -			Lune Noire

Alphonse Leduc

Alphonse Leduc est un grand monsieur assez maigre, qui a 36 ans et qui fume la pipe. Après avoir tâté de l'école normale, Alphonse Leduc a abandonné ses études. Il a d'abord aidé ses parents à l'épicerie familiale pendant quelques années, puis il s'est fait engager à la DAS de Vitry-le-François en 1884 comme aide-surveillant. Son sens naturel de la pédagogie et de la psychologie enfantine ont contribué à lui faire assumer des responsabilités de plus en plus grandes au sein de la DAS. Malheureusement son manque de diplômes le bloquait au rang de surveillant, qu'il avait atteint dès 1889.

Comme son travail l'avait amené à être en contact avec Alphonse Leduc à de nombreuses reprises, le docteur Chazal avait pu constater lui-même son empathie naturelle avec les enfants et il n'hésita pas à lui proposer une place lors de la création de la fondation en 1895. Leduc accepta le poste et y montra de réels talents pour seconder le docteur, non seulement dans l'accompagnement psychologique des enfants mais aussi dans l'étude des phénomènes paranormaux.

Lorsque le docteur arrêta l'institut au printemps 1897, Alphonse Leduc eut du mal à retrouver du travail. Le plus souvent il remplaçait des surveillants d'école secondaire tombés malades. La nouvelle proposition du docteur, en juin 1898, tomba à point nommé. Non seulement son dernier remplacement venait de se terminer et il était sans travail, mais en plus il venait de rompre avec son ami (Alphonse est homosexuel). Il n'a donc pas hésité à suivre le docteur en Belgique.

Au sein de la fondation, Alphonse est en charge d'assister le docteur lors des séances de "prise de conscience du moi" du jeudi après-midi (voir "La vie à l'institut"). C'est en fait lui qui mène les séances pendant que le docteur prend des notes. Il est aussi responsable du suivi psychologique des enfants. Son rôle consiste à vérifier que les enfants ne se sentent ni en insécurité ni exploités, que leurs rapports entre eux sont sans heurts, et de manière générale à s'assurer que la situation émotionnelle des enfants évolue favorablement sans créer de conflits d'aucune sorte.

A cette fin, Alphonse passe presque tous les jours une heure avec les enfants après le dîner à lire, jouer ou discuter. Celui lui permet d'être proches d'eux, de leurs problèmes, et de peu à peu devenir leur confident.

Nom	Alphonse Leduc		Joueur	PNJ		
Profession	Assistant social		Age	36	Constitution	13
Aptitudes physiques	10		Spiritualité	10		
Culture Générale	12		Ouverture d'esprit	11		
Habilité	13		Fluide	6		
Perception	14		Séquences par tour	2		
Lames	Eve	LGL	Diable	Savet		Alchi -

Séraphine

Aah Séraphine! Une abondante chevelure roussâtre tirée en arrière, un peu de poil au menton, et 75 kilos. Séraphine est une véritable mamma sortie tout droit d'une pub Bertolli. Rustre mais maligne, finaude sous des dehors paysans, Séraphine se comporte la plupart du temps comme si c'était elle qui faisait tourner la maison.

Elle demande peu l'avis de ses maîtres, n'agit le plus souvent qu'à sa guise, et trouve qu'on devrait bien "un peu laisser les enfants tranquilles, ils n'ont déjà eu que trop de malheurs". Séraphine, aînée d'une famille de sept enfants, est née à Jambes (une grosse bourgade près de Namur). Elle s'y est occupée de ses frères et sœurs qu'un père alcoolique délaissait. Elle s'est mariée à l'âge de 21 ans, avec un certain Joseph, qui est mort 20 ans plus tard après lui avoir fait trois enfants. Elle a continué à les élever jusqu'à ce que le dernier se marie au printemps 1898. Ses trois enfants s'étant tous établis plus près de Bruxelles (à Chastres, Genval et Auderghem respectivement), elle a décidé à 48 ans qu'elle avait assez vu Jambes et elle a cherché du travail dans la région. Sa personnalité forte a immédiatement séduit le docteur Chazal. C'est elle qui a inventé l'expression "le bon docteur", qui tend peu à peu à être adoptée par l'ensemble du personnel.

Au sein de la fondation, Séraphine s'occupe de toutes les tâches ménagères: cuisine, lessive, ménage, service à table. Elle est cependant aidée par Julia. Elle n'hésite évidemment pas à donner son avis sur l'éducation des enfants, qu'elle gâte comme si c'était les siens. Et même si elle les houspille de temps en temps, elle n'en garde pas moins le cœur sur la main et est prête à les défendre contre vents et marées.

Nom	Séraphine Bontemps	Joueur		PNJ	
Profession	Femme au foyer	Age	48	Constitution	16
Aptitudes physiques	8	Spiritualité			13
Culture Générale	9	Ouverture d'esprit			7
Habilité	11	Fluide			5
Perception	13	Séquences par tour			2
Lames					

Julia

Julia Castiaux a 17 ans. C'est une jeune fille timide et réservée, maigre avec de longs cheveux roux et une voix très douce.

Fille de paysans de la région (ses parents habitent Maleizen, à 3 KM de La Hulpe), elle travaillait comme servante chez une vieille femme acariâtre depuis l'âge de 13 ans. Sa maîtresse est morte au mois de juin.

Elle est retournée quelques mois chez ses parents, le temps d'aider à la moisson, puis s'est mise en quête d'une autre place de servante. Elle avait peur de devoir aller servir chez un maître à Bruxelles car elle se sent un peu perdue en ville. Elle a entendu parler de la fondation Chazal grâce à son frère (qui est ouvrier communal à La Hulpe). Elle s'y est présentée et a été engagée. Elle n'a pas d'amoureux, sa timidité malade l'empêche pour l'instant de nouer des contacts sérieux.

Nom	Julia Castiaux	Joueur		PNJ	
Profession	Femme au foyer	Age	17	Constitution	10
Aptitudes physiques	10	Spiritualité			13
Culture Générale	8	Ouverture d'esprit			7
Habilité	12	Fluide			5
Perception	14	Séquences par tour			2
Lames					

Les PJ

Les PJ sont composés de 5 personnages: deux frères jumeaux, et trois enfants d'une même famille.

Bien entendu, libre à vous d'adapter le nombre et le profil des personnages en fonction de vos besoins, bien qu'il soit relativement important de garder des jumeaux. La totalité des scénarios seront cependant basés sur le groupe décrit ci-après.

Voici le profil de ces personnages.

Les jumeaux

Les jumeaux, Hector et Léopold Vankerkhoven, ont 13 ans. Ils sont absolument identiques et personne à part eux ne peut les distinguer l'un de l'autre. Ils furent abandonnés dès leur naissance sur le seuil d'une église. Mise au courant par le curé de la paroisse dont elle était la bienfaitrice, la baronne de Launois a accepté dans un élan sentimental de les héberger dans le château familial. Elle a aussi subvenu à leur scolarité, en tout cas jusqu'à la fin de l'école primaire.

La fibre maternelle de la baronne étant cependant limitée, elle a confié l'essentiel de leur éducation à sa gouvernante, Maria Vankerkhoven. Celle-ci leur a servi de mère durant les douze premières années de leur vie. Après avoir obtenu leur certificat d'études primaires, les jumeaux furent employés dans la maison de la baronne, principalement comme aide-jardiniers.

Mais début 1898, Maria eut la tête écrasée par une poutre en bois tombée accidentellement lors de travaux de réfection du château de sa maîtresse. Le choc fut rude pour les jumeaux (moins que pour Maria cependant).

Au fil des ans, la baronne en était venue à supporter les jumeaux essentiellement par bonté pour Maria. La mort de sa gouvernante lui a donné un prétexte pour s'en débarrasser. Elle en a touché un mot vers le mois de juin à son ami le baron Solvay, qui lui a proposé de l'aider en les hébergeant dans un centre bien adapté à leur cas qu'il était en train de mettre sur pied à La Hulpe. Les jumeaux furent les premiers pensionnaires de l'institut Chazal, puisqu'ils le rejoignirent le 26 août 1898.

La famille Ledoux

Trois autres PJ sont les enfants du docteur Ledoux.

Le docteur Ledoux officiait dans la maison familiale, à Huy. Homme cultivé et passionné de lecture, le docteur Ledoux était très apprécié de sa clientèle. Il passait pour soigner aussi bien le corps que l'esprit, et nombre de ses patients le consultaient aussi bien pour des conseils que pour des diagnostics.

Le 15 avril 1898, le docteur et sa femme se rendent au théâtre à Liège, à une trentaine de kilomètres de Huy. A la sortie, leur fiacre les attend. Comme la soirée est douce, ils décident de se promener un peu et donnent rendez-vous au cocher un peu plus loin. Ne les voyant pas arriver, le cocher refit le chemin inverse et c'est lui qui les découvrit, la gorge tranchée, au coin d'une petite rue sombre. N'ayant pas de famille ni du côté de leur mère ni de leur père, les trois enfants furent placés à l'assistance publique en attendant que quelqu'un les adoptent.

Par chance le docteur Ledoux était un membre de la première heure de l'association *Enfants de l'étrange*. Le docteur Chazal et lui entretenaient une longue quoiqu'épisodique correspondance. A la suite de sa décision de déménager en Belgique, le docteur Chazal a bien entendu essayé de renouer les liens avec sa relation hutoise. Ses deux dernières lettres sont cependant restées sans réponse et, après une rapide enquête, il apprend l'horrible destin du

couple. Voyant là quasiment un signe du destin, le docteur Chazal demande et obtient le transfert des trois enfants du docteur Ledoux dans sa fondation.

Les trois enfants sont Jean-Baptiste, 15 ans, Alexandre, 13 ans et Suzon, 12 ans. Ils ont évidemment été traumatisés par la mort brutale de leurs parents. Suzon en particulier fait régulièrement d'horribles cauchemars où elle revit l'attaque et le meurtre de ses parents, par une paire d'ouvriers portant des foulards bleus. Elle se réveille toujours en sueur, et avec un sérieux mal de tête. L'enquête n'a cependant pas pu permettre de découvrir le moindre indice sur le ou les assassins.

Les caractéristiques – adaptation des règles

Les règles de création des personnages de *Maléfices* n'incluent pas de section sur la création de personnages de moins de 21 ans. On doit donc les adapter afin de pallier à cet inconvénient.

- la table B de constitution doit être remplacée par la suivante

Table B pour jeunes PJ		Aptitudes Physiques Base 10
%	Constitution	
01-11	9	-1
12-27	10	0
28-50	11	0
51-73	12	0
74-89	13	0
90-00	14	0

- Deux lignes supplémentaires sont ajoutées à la table de modification des caractéristiques en fonction de l'âge.

Age	Perception Base 10	Habilité Base 10	Cult. Générale Base 10	Aptitudes Physiques Base 10
12-15	+2	-1	-3	0
16-20	0	0	-3	+2

- Là où certains jeunes peuvent avoir une profession (principalement ouvriers ou paysans, il n'est bien entendu pas question d'avoir un prêtre ou un médecin de 16 ans) et se voir appliquer à peu de choses près les modificateurs dus à celle-ci, les personnages plus jeunes n'ont pas de profession. C'est alors leur origine qui déterminera les modificateurs à appliquer. Il suffira donc de prendre les modificateurs correspondant à la profession de leurs parents. Les malus sont appliqués tels quels, tandis qu'un bonus se voit divisé par 2, arrondi au gré du MJ. Le total des modificateurs pour un jeune personnage sera donc généralement de +3 ou +4. Les points "manquants" seront récupérés au fur et à mesure de leur vieillissement, jusqu'à atteindre les niveaux indiqués dans les règles.
Si le jeune personnage est étudiant, il faut appliquer la même méthode à partir des modificateurs du métier auquel il se destine.
- Enfin, comme les tables différencient peu les personnages (par exemple, les modificateurs sont tous les mêmes pour les enfants du docteur Ledoux), j'ai permis à mes joueurs d'augmenter une caractéristique de 1 et d'en diminuer une de un, et cela deux fois (sans cumul sur une caractéristique). Cela donne une cohérence aux personnages d'une même origine tout en permettant une différenciation salutaire.

Les pouvoirs magiques des PJ

Les cinq personnages sont dotés de pouvoirs spéciaux, ou en tout cas sont susceptibles d'en acquérir. Les joueurs ne connaissent pas ces pouvoirs et ils vont les découvrir peu à peu au fur et à mesure des scénarios.

Le niveau de fluide

Au début de l'histoire, les PJ ont des pouvoirs mais sont tout à fait incapables de les utiliser volontairement et encore moins de les contrôler. Tout au plus certains de ces pouvoirs vont-ils se déclencher à leur insu, pour autant qu'ils soient dans les circonstances propices.

Cet état de choses est rendu de la façon suivante.

- Les sorts et dons décrits plus bas ne pourront être lancés de manière volontaire que lorsque le personnage qui le possède aura assez de maîtrise du Fluide. Mais ils peuvent se déclencher de manière automatique sans ce prérequis. Ce déclenchement ne se produit que dans des circonstances restreintes, et l'effet du sort peut en être amoindri. Ce seront ces versions allégées que les personnages "utiliseront" d'abord. Ce n'est qu'après avoir expérimenté le déclenchement automatique d'un sort, et après avoir maîtrisé le Fluide au niveau nécessaire, qu'ils seront capables de les déclencher eux-mêmes.

La liste des dons naturels et sorts disponibles pourra bien entendu s'étoffer au fur et à mesure de la progression des personnages.

- Suite au traumatisme personnel subi, le niveau de fluide théorique de chaque personnage joueur a augmenté naturellement de façon importante. Il est passé à 9 + un nombre qui est le résultat d'un test d'augmentation de niveau de fluide comme lors d'un acte magique de niveau 5 (tableau p57). Il est donc entre 10 et 14. Ce niveau est purement théorique. Il détermine deux choses.
 - Le niveau maximal que le Fluide va atteindre par apprentissage à la fondation
 - Le niveau de Fluide à utiliser pour les utilisations involontaires de leurs compétences
- Leur niveau réel de Fluide commence à 5. Par contre, le docteur Chazal va peu à peu leur apprendre à maîtriser son utilisation. Des séances de relaxation et de méditation, suivies d'atelier pour augmenter la concentration et la maîtrise de soi, auront comme effet pratique d'augmenter leur niveau réel de Fluide, pour finir par atteindre leur niveau théorique, qu'ils ne peuvent pas dépasser (bien entendu, à partir du moment où le niveau réel a rejoint le niveau théorique, le Fluide évolue de manière normale). La vitesse d'évolution du niveau réel est entièrement du ressort du MJ. Un système simple consiste par exemple à augmenter le niveau réel de Fluide de 1 après n séances de méditation, n étant de plus en plus grand au fur et à mesure de l'évolution du Fluide. On peut aussi lancer un test de confrontation après chaque séance et faire évoluer ou non le Fluide de 1. La section suivante "**Erreur ! Source du renvoi introuvable.**" suggère une description de chaque étape d'évolution pour expliquer cette progression aux joueurs, au cas où vous n'auriez pas envie de la faire vous-même.

Evolution du fluide

Voici un exemple de description d'évolution du Fluide, à partager avec les joueurs. Le premier paragraphe correspond à un niveau de 6, le deuxième à 7, et ainsi de suite. L'exemple est donné pour une évolution de fluide jusqu'à 14. Evidemment, comme le niveau final est différent pour chaque joueur, il faut adapter la séquence individuellement.

Fluide	Texte descriptif
6	Tu ressens une étrange sensation. Un picotement dans la nuque, comme si l'espace autour de toi t'appelait, te tirait vers le haut sans parvenir à te soulever. La sensation étant plutôt agréable, tu regrettes qu'elle se soit évanouie après quelques secondes.
7	Tu ressens la même sensation qu'auparavant, mais cette fois accompagnée d'un élan intérieur. Une espèce d'expansion de l'intérieur de ton corps qui voudrait traverser ta peau et se répandre dans toute la pièce. En te concentrant, tu sembles pouvoir prolonger cette sensation pendant quelques secondes au moment où elle s'évanouit.
8	Dès que les picotements dans la nuque se déclenchent, tu es parvenu à déclencher toi-même cette envie de s'étendre et de se fondre dans l'espace environnant. L'ensemble s'accompagne d'un sentiment de plénitude. L'air semble gentiment caresser ta joue. Tu es bien. Au total, il est difficile pour toi de dire si ton absence a duré 10 secondes ou cinq minutes.
9	Le sentiment de bonheur que tu as déjà ressenti s'intensifie. Il s'accompagne d'une sensation de communion avec les choses qui t'entourent. Et plus particulièrement avec l'air, que tu as l'impression de décortiquer dans des milliers de petits constituants qui ont leur vie propre, et qui t'accueillent tous avec bienveillance dans leur monde.
10	La communion avec l'environnement est plus facile à chaque séance. Dire qu'il y a quelques mois encore tu ne ressentais qu'un léger picotement dans la nuque! Maintenant tu as même la conscience de forces qui contrôlent l'ordonnancement des choses qui t'entourent. Tu as l'impression qu'elles te voient te fondre dans ton milieu ambiant.
11	Le passage à l'état de transhumance avec ton environnement devient un jeu d'enfant. Ce n'est plus qu'une question de secondes, et tu sens que tu pourras encore l'accélérer. Au gré de tes expériences, tu as fini par découvrir la présence d'entités qui gèrent l'ordre des choses. Tu sais que ces gardiens te voient, et tu as pu en approcher mentalement l'un ou l'autre.
12	Tu passes maintenant en communion avec les forces qui t'entourent presque instantanément. Tu parviens à communiquer mentalement avec les gardiens de ces forces. Tu comprends que ces entités sont chacune responsables de certains éléments bien déterminés.
13	La communication avec les esprits invisibles se fait maintenant pratiquement à l'état de veille. Tu parviens à construire des images mentales qui constituent pour elles des demandes de changement de l'ordre des choses qui nous entourent. Et tu constates qu'elles effectuent ces changements. Les résultats sont pourtant décevants car, chaque entité étant de nature différente, la difficulté réside dans la construction de plusieurs images mentales qui constituent un tout cohérent.
14	Tu as réussi! Tu as coordonné l'action des forces de la nature pour lancer le sort de xxxxxxxx.

Les sections suivantes décrivent les pouvoirs de chacun des joueurs, en commençant par les jumeaux.

Hector et Léopold Vankerkhoven

Etant presque indissociables physiquement, il est normal que les pouvoirs des jumeaux soient aussi semblables.

Les jumeaux disposent d'une communication latente entre eux. Elle n'apparaît évidemment que lorsqu'ils sont séparés. Elle s'exprime sous la forme d'un sort de perception à distance (sauf indication contraire, tous les dons sont de la catégorie "voyance" et ne sont donc pas influencés par le tirage des lames).

- Perception à distance (voyance).

Ce don se déclenche en version automatique lorsqu'une situation de danger grave ou de grosse surprise entraînant un stress important se présente chez l'autre jumeau alors qu'il ne se trouve pas dans le champ de vision du premier.

En version contrôlée, un jumeau pourra en se concentrant provoquer un test de perception à distance.

Celui qui effectue volontairement le test ou, en cas de déclenchement automatique, celui qui n'est pas en danger, ressent instinctivement en cas de succès le genre de situation dans laquelle l'autre se trouve. Durant les premières utilisations de ce pouvoir, les informations qu'ils recueilleront se limiteront à des sentiments puissants ressentis par l'autre. Ce n'est qu'à force de le pratiquer qu'ils réussiront à deviner des subtilités sur la situation émotionnelle d'abord, puis intellectuelle de l'autre. Poussé à son maximum, ce don leur permettrait de deviner par exemple une carte choisie au hasard par l'autre.

Le seuil de pratique de ce don est de 13. Il dispose d'un bonus de circonstances qui varie en fonction de l'intensité du stress de l'autre (de 0 à -3 au seuil de pratique).

Comme indiqué précédemment, son utilisation est volontaire sauf en cas de danger ou de surprise importante. Les effets indésirables sont les suivants (notez que les effets indésirables peuvent également se produire lors du déclenchement automatique de la perception extra-sensorielle).

D: Les informations recueillies indiquent un niveau de gravité supérieur à la réalité. Le jumeau croit que son alter ego est dans une situation qui varie de "inconfortable" à "grave danger", même si celui-ci ne craint rien.

C: Les informations recueillies sont exactement contraires à la réalité. En particulier, le jumeau croit que tout va bien s'il y a du danger.

B: idem que C + l'utilisateur du don croit qu'il va subir une attaque psychique. Il effectue un jet de confrontation face à un événement de degré 1 sur son *Ouverture d'esprit*. En cas d'échec, il s'enfuit à toutes jambes pendant 1d4 minutes.

A: idem que C + l'utilisateur du don croit qu'il va subir une attaque psychique importante. Il effectue un jet de confrontation face à un événement de degré 3 sur son *Ouverture d'esprit*. En cas d'échec, il se terre dans un coin ou à la limite se jette à terre, en proie à une peur paralysante. Cet état dure 4+1d6 minutes.

Ils possèdent de plus chacun un pouvoir propre. Léopold peut dans certaines circonstances voir un rayon lumineux désigner quelqu'un et le suivre partout où il va. Hector a le don de guérison des maladies.

- Rayon de la mort (voyance)

Ce don se manifeste de manière spontanée dans des circonstances aléatoires. De manière volontaire, il nécessite que Léopold touche la personne concernée et se concentre.

Lorsqu'il est réussi, ce don permet à Léopold de voir un fin rayon lumineux qui vient

du ciel et touche le sommet du crâne d'une personne (en mode volontaire, il ne peut s'agir que de la personne touchée). Ce rayon suit la personne où qu'elle aille. La couleur du rayon varie du violet profond au rouge. Elle évolue au cours du temps en suivant l'arc-en-ciel (violet, bleu, vert, jaune, orange, rouge) en environ 7 jours. Le rayon indique l'imminence de la mort de la personne concernée. Les circonstances de la mort ne sont pas connues.

Cette mort n'est cependant pas toujours inéluctable et peut parfois être évitée. Il faut pour cela que la personne évite les causes directes qui vont provoquer sa mort, pour autant que ce soit possible.

Ce don nécessite un niveau de fluide de 14. Si le niveau de fluide de Léopold est inférieur à 14, il ne dispose de ce don qu'en mode automatique. Son déclenchement s'explique par une brusque variation momentanée du niveau de fluide autour de Léopold, généralement provoquée par la vibration de l'âme de celui qui va mourir (l'âme sent ce qui va lui arriver et se prépare au voyage) qui diminue le niveau indispensable pour réussir à lancer le sort et qui l'abaisse à une valeur située entre 10 et 13.

Les effets indésirables sont les suivants (ils s'appliquent aussi bien en mode spontané qu'en mode volontaire).

A: Hector voit le rayon toucher une personne alors qu'en fait c'est une autre qui va mourir.

B: Le phénomène visuel est remplacé par un phénomène auditif: des bruits stridents semblables à des craies qui crissent sur un tableau, ou des rires aigus de créatures maléfiques. Léopold doit s'éloigner au plus vite car ces bruits lui sont insupportables. Il n'y a pas de personne désignée.

C: Hector voit des rayons de couleur aléatoire toucher 1d6 personnes et les suivre. Une seule de ces personnes est en fait concernée. Hector, effrayé, subit cependant une confrontation avec un événement de niveau 2.

D: Le sort accélère la mort de la personne. Léopold voit le rayon rouge toucher la personne. Il peut alors voir l'extrémité supérieure du rayon, qui d'habitude se perd dans le ciel, "descendre" lentement vers la tête de la personne désignée. Le rayon devient donc de plus en plus petit. Lorsqu'il disparaît tout à fait, un bruit qui ressemble à un craquement d'os résonne dans les oreilles de Léopold et la personne s'écroule devant ses yeux, morte. Evidemment, Léopold est confronté à un événement de niveau 4.

- Guérison des maladies (magie blanche)

Ce don ne se manifeste en mode automatique qu'en cas de maladie mortelle qui touche une personne dont la mort causerait du chagrin à Hector (y compris lui-même). Plus la maladie est grave et son issue proche, plus le don a de chances de se déclencher.

En mode volontaire, il nécessite qu'Hector touche la personne concernée et se concentre.

Dans les deux cas, Hector imagine une grosse boule rouge qui rayonne intensément à l'intérieur du corps du malade. Cette boule pulse et chaque vibration génère de la douleur (ressentie par Hector). En approchant sa main de l'endroit où se trouve la boule (généralement à l'épicentre de la maladie), il l'attire comme un aimant et elle vient affleurer la peau. Il lui suffit alors de lentement bouger sa main et de conduire la boule rouge, toujours magnétisée, vers la bouche du patient. Celui-ci a alors un haut-le-cœur, et il expulse un nuage de vapeur rosâtre en toussant légèrement.

Le sort a un niveau de maîtrise de 13. Ce niveau est abaissé de 3 si le malade est Hector lui-même ou Léopold, de 2 pour des personnes très proches, et de 1 pour des personnes assez proches. En mode volontaire, Hector commencera donc par savoir se guérir ainsi que son frère, puis son cercle d'amis très proches, et s'étendra alors aux

simples connaissances dont la mort lui causerait du chagrin pour lui permettre enfin, si son niveau réel de fluide atteint au moins 13, de guérir de parfaits inconnus

Ce sort ne s'applique qu'aux maladies (mortelles en mode involontaire, toutes en mode volontaire) d'origine microbienne, virale ou les cancers. Il ne s'applique pas aux blessures ou fractures, aux accidents cardio-vasculaires, aux poisons, au diabète et il ne peut soigner la douleur. Par contre il permet de soigner les maladies d'origine magique, quelles qu'elles soient.

Ce don a les effets indésirables suivants:

A: Une autre maladie, bénigne (par exemple une grippe) atteint Hector.

B: Hector sent que le sort ne vas pas fonctionner. Il parvient à l'arrêter sans dommage. Il faudra 24H avant de pouvoir réessayer.

C: La maladie extirpée du corps du malade se transmet à une personne présente lors de l'opération. Si personne d'autre n'est présent, c'est Hector qui écope.

D: La maladie empire, pouvant conduire à la mort suivant sa nature. De plus, Hector ne peut réessayer de guérir le malade.

Jean-Baptiste Ledoux

Jean-Baptiste est spécialisé dans la lutte contre les forces du mal. Il a des capacités naturelles à repousser les démons et autres créatures maléfiques. Mais cela présente des dangers énormes, et il lui faudra évaluer ses forces convenablement.

- Vade Retro Satanas (magie blanche)

Ce don se déclenche automatiquement lorsqu'une créature démoniaque s'attaque à Jean-Baptiste directement et que Jean-Baptiste n'est pas entravé. Ce sont alors ses gestes naturels pour se protéger (c-à-d une esquive ou une parade, qu'elle soit réussie ou ratée) qui vont s'accompagner du déclenchement du sort.

Notez que les qualités naturelles de Jean-Baptiste lui permettent d'avoir toujours droit à un jet de parade ou d'esquive contre les démons, indépendamment du nombre d'attaques par tour.

A condition que le niveau de Fluide réel de Jean-Baptiste soit suffisant, il pourra aussi utiliser ce don contre des créatures qui ne le menacent pas directement. La puissance des créatures affectées dépendra de son niveau de maîtrise. Au niveau le plus élémentaire, Jean-Baptiste ne pourra repousser que de petits êtres fantasmagoriques, qui ont tendance à vivre et s'incruster dans le monde réel, comme par exemple des gremlins ou des sorcières. Puis il pourra passer aux créatures surnaturelles plus puissantes, comme des vampires. Enfin il pourra s'attaquer aux incarnations purement démoniaques ou exorciser des êtres possédés. Comme indiqué plus bas, en cas d'utilisation automatique, le niveau des créatures repoussées sera limité par son niveau théorique de Fluide.

En cas de succès, le sort renvoie la créature surnaturelle dans son plan s'il en provenait, la détruit si elle vivait dans notre monde. Ce renvoi ou cette destruction peut, selon l'inspiration du maître de jeu, s'accompagner de phénomènes pyrotechniques ou de graves distorsions de la réalité, qui entraîneront certainement un test supplémentaire de confrontation avec le surnaturel pour tous les témoins présents. Le seuil de pratique du sort est de 9 + un malus de 0 (gremlin) à 12 (Prince de l'Enfer). Le malus qui s'applique à Lucifer est laissé à l'appréciation du maître (Satan était-il vraiment en forme ce jour-là?).

Le niveau de fluide théorique de Jean-Baptiste se situant entre 10 et 14 (voir section "Le niveau de fluide"), l'utilisation même automatique de ce don connaîtra donc des limites sévères.

L'utilisation de ce sort peut être facilitée par des supports occultes.

Les effets indésirables sont les suivants.

D: la créature ne retourne pas dans un autre plan, ou n'est pas détruite. Elle s'enfuit à toutes jambes, pattes ou équivalent (on rencontre tellement de choses bizarres) et a dorénavant peur de Jean-Baptiste, mais reste aux alentours.

C: Jean-Baptiste sent que quelque chose ne se déroule pas comme prévu. Il arrête l'invocation. La créature est inaffectée. Si elle attaquait Jean-Baptiste (déclenchement automatique) le geste de parade a cependant réussi, et l'attaque ne fait aucun dégât. De plus, en mode automatique, le sort pourra se redéclencher lors de chaque attaque suivante du même tour.

B: la créature est très fâchée contre Jean-Baptiste. Elle l'attaque systématiquement. En cas de déclenchement automatique, cela correspond à un échec total du sort puisque la créature était déjà en train de l'attaquer.

A: idem que A + Jean-Baptiste subit lui-même un violent contrecoup psychique qui l'empêche d'utiliser le même sort une deuxième fois contre la créature, même en mode automatique. La fuite semble être la seule solution.

Alexandre Ledoux

Alexandre est spécialisé dans la perception des choses cachées. Il est réceptif à la présence d'êtres cachés, de secrets enfouis ou de mystères oubliés.

- Chair de poule (voyance)

Ce don se déclenche automatiquement lorsqu' Alexandre est surveillé attentivement de manière qui se veut discrète. Les intentions de l'observateur peuvent être bienveillantes ou non.

Lorsque Alexandre contrôlera ce don, il pourra aussi essayer de découvrir en se concentrant si quelqu'un se trouve dans un endroit ou une zone proche mais pas nécessairement dans son champ de vision.

En cas de succès, Alexandre a la chair de poule. Selon le degré de réussite du sort, il peut aussi avoir l'impression de sentir la direction et la distance de l'observateur. Ce sort permet également de ressentir les créatures invisibles, même en mode automatique. En mode volontaire, un malus est appliqué selon l'éloignement de la zone à vérifier. A titre indicatif, on peut appliquer un malus de 1 pour chaque décamètre entre Alexandre et la zone que l'on désire inspecter.

Le seuil de pratique du sort est de 9.

Les effets indésirables sont les suivants.

D: Alexandre ne parvient pas à déclencher le sort. Il préfère s'arrêter avant de provoquer des catastrophes.

C: le sort donne un résultat erroné: Alexandre a la chair de poule si personne ne l'observe, et ne ressent rien dans le cas contraire.

B: les cheveux d'Alexandre se dressent littéralement sur la tête. Il a l'impression qu'il est entouré d'une armée de créatures invisibles qui le surveillent malicieusement depuis longtemps. Il est atteint par une peur panique qui dure 2d6 X 10 sec, qui entraîne plus que vraisemblablement une fuite éperdue en criant.

A: l'utilisation ratée du Fluide pour découvrir un observateur caché attire en fait l'attention sur Alexandre. Une créature quelconque (fantôme, mauvais esprit, génie malfaisant) se tourne vers Alexandre, le suit, et en fait sa victime dans les heures qui suivent. L'intensité et le gravité de cette attaque est laissée à la discrétion du MJ (de la simple mauvaise blague à une attaque physique).

De plus, en tant que spécialiste des choses enfouies, la qualité d'Alexandre lorsqu'il effectue une fouille est toujours au moins professionnel (+2), et il dispose d'un +1 pour les pratiques de spiritisme.

Suzon Ledoux

Suzon a des capacités d'appréhension du futur ou des faits éloignés dans l'espace. Mais elle aura du mal à contrôler ces nouvelles connaissances.

- Rêves étranges (voyance)

Sous sa forme automatique, ce don se déclenche presque'aléatoirement. Tout au plus la fréquence de déclenchement s'accélère-t-elle un peu lorsque Suzon est en période de stress.

En mode contrôlé, ce don demande non seulement un niveau de Fluide élevé (13) mais aussi un support physique non solide, comme par exemple un brouillard intense, une vasque d'eau ou un feu.

En mode automatique, il a pour effet de provoquer chez Suzon des rêves étranges, qui relatent des événements passés, présents ou futurs, mais qui concernent généralement des personnes connues de Suzon. Elle se réveille alors en sueur et avec un gros mal de tête.

En mode volontaire, Suzon peut par la concentration s'interroger sur les événements qui sont en train de survenir à un sujet connu. Ces événements, ou certains de leurs éléments, apparaîtront sous forme d'animation dans le support non solide. L'effort (Suzon sert en fait d'intermédiaire entre le Fluide et le support non solide) a tendance à l'épuiser physiquement et à provoquer des maux de tête, il est déconseillé de pratiquer le sort plus d'une fois par jour.

Comme indiqué plus haut, le niveau de Fluide requis est de 13. En mode automatique, un bonus de 0 à 3 permet au MJ de provoquer des rêves étranges même si le niveau de Fluide de Suzon est insuffisant à la base.

En mode volontaire, un bonus de 1 s'applique tout au plus, si le sujet de l'interrogation est très proche de Suzon.

Les effets indésirables sont les suivants (ils s'appliquent aussi en mode incontrôlé):

D: la vision ou le rêve lui montre une situation sans intérêt particulier qui s'est passée la veille, et qui la concerne directement. Bref, un coup dans l'eau.

C: Suzon est tellement affaiblie par l'utilisation du sort qu'elle se chope le premier virus venu. Espérons qu'il ne s'agisse que d'un simple rhume.

B: le rêve ou la vision montre Suzon attaquée par un monstre sanguinaire (ou l'équivalent, un peu d'imagination que diable) dans des circonstances très précises (midi sonne à l'église, certains détails de l'endroit sont étonnamment clairs, etc.).

Quelques minutes, heures ou jours plus tard, Suzon est assaillie par une impression de déjà vu: elle se retrouve exactement dans les circonstances de son rêve. Au mieux elle en sera pour une grosse frayeur pouvant entraîner une confrontation avec un événement . Mais il est aussi possible que quelque chose de désagréable se produise réellement (on ne sait jamais avec ces rêves prémonitoires).

A: le mal de tête devient insoutenable et incapacitant. Suzon reste prostrée pendant 1d6 minutes, incapable de bouger, et prend 2 points de dommage. Elle reste dans l'impossibilité de réfléchir ou de bouger normalement pendant environ 1H. Le mieux est dans ce cas s'allonger dans un endroit sombre, en attendant que ça passe.

Le village de La Hulpe

Le cadre de la campagne se situe à La Hulpe. C'est un petit village situé à une quinzaine de kilomètres de Bruxelles, la capitale.

Plutôt prospère au Moyen-âge, il s'est éteint peu à peu au fil des ans. Néanmoins, il croît de nouveau depuis une vingtaine d'années sous la conjonction de plusieurs éléments.

Le succès du royaume de Belgique tout d'abord, qui s'est imposé en quelques dizaines



Figure 1: le château Solvay à La Hulpe

d'années comme un pays florissant et une puissance économique à part entière.

La proximité de Bruxelles ensuite, ce qui conjuguée à la mode campagnarde du milieu du XIXème siècle a transformé peu à peu La Hulpe en lieu de résidence principale d'une partie de la grande bourgeoisie industrielle et financière.

Ceux-ci vivent dans des résidences prestigieuses. C'est d'ailleurs son représentant le plus célèbre, le baron Solvay qui vit lui-même dans un énorme

château, qui subsidie la fondation Chazal et l'héberge dans l'une de ces grandes demeures. La création d'une gare sur la ligne Bruxelles-Namur-Luxembourg a amplifié ce phénomène de village urbain et un certain nombre de travailleurs plus modestes, tels que des fonctionnaires ou des ouvriers, constituent dorénavant ce qu'il faut bien appeler les premiers navetteurs. Les révolutions industrielle et agricole apportent aussi leur contribution à l'expansion du village. En effet, une papeterie installée depuis des siècles entre le centre et la gare voit ses affaires exploser suite à la mécanisation des procédés de fabrication et à l'augmentation de la demande. Vers 1900 elle emploie environ 750 personnes.

Enfin, la région va commencer à se spécialiser vers 1890 dans la production de raisins (cette industrie y est d'ailleurs encore fortement présente de nos jours). Le village de La Hulpe va se peupler de nombreuses serres et empêcher dans une certaine mesure l'exode massif que connaissent de nombreuses zones rurales à cette époque.

Au total, la population du village, qui vivait depuis de nombreuses dizaines d'années, passe de 1250 en 1840 à 2500 habitants en 1900.

C'est dans ce cadre d'un village en pleine transformation, coincé entre un obscurantisme rural issu en droite ligne du Moyen-âge et le modernisme urbain de la révolution industrielle, entre une population paysanne ancrée à sa terre et une grande bourgeoisie insouciant à qui tout réussit, entre un bon sens un peu mesquin et un optimisme aveugle, entre la rigidité conservatrice de l'Eglise et un progressisme social idéaliste, bref entre le XIXème et le XXème siècle, que se déroule la campagne " Fondation".

C'est cette combinaison d'ancien et de moderne qui fait de La Hulpe un cadre intéressant et qui permet d'y situer de façon crédible à peu près n'importe quel genre de scénario.

Le manoir

Le manoir est une grosse maison de deux étages située à 1km du centre du village.

Il est planté au milieu d'un grand parc d'environ 1ha, entouré d'un mur de briques percé d'une grande grille à deux battants. La grille s'ouvre sur un sentier qui mène à la maison. A côté de l'entrée, à l'intérieur de la propriété, on peut découvrir une petite maison de deux pièces qui sert de conciergerie. Au fond du parc coule un petit ruisseau.

Dans le jardin, accolés au mur, on trouve encore un abri de jardin et une petite étable de 4 boxes vides.

Le manoir en lui-même est imposant. C'est une grosse bâtisse de deux étages, relativement moderne (sa construction date de 1855). Sa forme fait légèrement penser à une pyramide: le

rez-de-chaussée est large et comporte deux ailes, alors que les étages ne s'élèvent que sur le corps central du bâtiment. Ajouté à la structure concave (le centre forme un renforcement en V), l'ensemble donne une impression de fouillis peu harmonieux.

Au rez-de-chaussée se trouvent les principales pièces d'habitation commune (cuisine, salons, salle à manger, salle de jeux, bibliothèque).

Le premier est occupé par les chambres de Clémentine, Alphonse et du docteur, par leurs bureaux respectifs et par leur salle de travail commune. C'est dans cette salle que se déroulent les séances de méditation du jeudi après-midi. Une petite pièce sert aussi de débarras.

Les chambres des enfants, de Séraphine et Julia, une salle d'eau ainsi qu'un espace commun de travail scolaire sont situés au deuxième étage.

La vie à l'institut

Voici comment s'organise une journée normale dans le manoir de la fondation.

Séraphine, Julia ou les deux se lèvent vers 6H-6H30. Elles préparent le petit déjeuner et réveillent le reste de la maisonnée vers 7H. Les enfants déjeunent entre eux, séparés des adultes. Les enfants partent ensuite pour l'école où ils arrivent vers 8H10.

Le docteur, Clémentine et Alphonse ont une brève réunion de travail vers 8H30. Ils y définissent les tâches de chacun pendant la journée.

En règle générale, Clémentine passe la matinée à s'occuper de la logistique. Elle discute des repas et des besoins de nourriture avec Séraphine, elle dresse la liste des courses à faire et va acheter elle-même ce qu'il lui faut. Une fois par semaine, elle se rend d'ailleurs à Bruxelles en train pour acheter ce qu'elle ne peut pas trouver au village. Elle consacre plutôt l'après-midi à la scolarité des enfants. Il lui arrive souvent de préparer des devoirs supplémentaires pour les jeunes, en plus du travail de l'école.

Alphonse Leduc passe normalement beaucoup de temps à lire des ouvrages sur les phénomènes paranormaux. Il essaye d'en tirer des idées d'expériences, ou des points particuliers à surveiller dans le comportement ou l'environnement des enfants. Mais depuis son arrivée, il a surtout supervisé l'emménagement et l'amélioration du manoir, qui demandait quelques réparations ou aménagements de ci de là. Alphonse prépare aussi méticuleusement ses séances quotidiennes du soir avec les pensionnaires. Même si, pour les enfants, ces séances sont la plupart du temps une discussion libre sur les sujets les plus divers, Alphonse note systématiquement le lendemain les sujets abordés et les réflexions de chacun. Alphonse consacre aussi un peu de temps à la musique. N'ayant plus pratiqué depuis quelques années, il a été ravi de voir que le manoir possédait un superbe piano à queue dans le hall et en a profité pour s'y remettre.

Le docteur Chazal supervise le tout. Il consacre généralement la plupart de son temps à l'écriture de ses livres, puisant leur matière dans les observations constantes faites par son équipe et lui-même. Depuis son arrivée en Belgique, il n'a cependant pas encore pu faire progresser son nouveau manuscrit. L'installation de la fondation, et les formalités pour devenir le tuteur de ses cinq premiers pensionnaires lui ont pris tout son temps. Il en passe aussi beaucoup dans les milieux médicaux ou ésotériques de la capitale, où il se rend régulièrement simplement afin que le nom de la fondation Chazal soit lentement reconnu au sein des milieux d'influence belges.

Pendant la journée, les enfants suivent l'enseignement général de l'institut Alix Le Clerc, filles et garçons séparés bien entendu. L'institut fournit un enseignement général pour le secondaire inférieur, filles et garçons. Il offre aussi un enseignement supérieur menant à un diplôme de comptable (pour garçons uniquement).

Ils sortent de l'école vers 16H, et reviennent au manoir où les attend un léger goûter (ah les gâteaux de Séraphine!). Ils disposent alors d'un peu de temps libre, mais il est entendu qu'ils

doivent avoir fini leurs devoirs pour 18H30. Clémentine se tient à leur disposition pour les aider si nécessaire ou leur proposer des exercices supplémentaires.

Ils ont aussi chacun des tâches d'intérêt général, afin de les responsabiliser et de les conscientiser. C'est le moment de la journée où ils doivent s'en acquitter. Alexandre et Jean-Baptiste sont généralement chargés d'une course soit au village soit dans une ferme des environs. Suzon aide à la cuisine. Hector et Léopold doivent s'occuper du jardin, ce qui au début consiste essentiellement à nettoyer, défricher ou couper du bois. Ils ambitionnent à terme de créer un potager.

Après le dîner, les enfants passent environ une heure avec Alphonse dans la bibliothèque ou la salle de jeux, à lire, discuter ou jouer. Ensuite ils montent, se débarbouillent et vont se coucher.

Les jeudis après-midi sont généralement consacrés aux séances de relaxation, où le docteur Chazal et Alphonse leur apprennent à se détendre, découvrir leurs propres capacités et essayer de les maîtriser.

Les dimanches sont des jours de repos (après la messe bien entendu), qui peuvent aussi bien comporter de longues balades dans la forêt toute proche, être consacrés à la flânerie au manoir ou à toute autre activité.

Notice historique

Les scénarios eux-mêmes sont bien entendu entièrement imaginaires (toute ressemblance...). Par contre l'environnement historique du village de La Hulpe et la plupart des lieux sont réels, et de nombreux noms de personnages fictifs proviennent de personnes apparentées à l'histoire du village.

Au sein de ce cadre de campagne, pratiquement toutes les informations dans le chapitre « Le village de La Hulpe » sont exactes, mis à part la fondation Chazal bien entendu. Le docteur Chazal ainsi que tout le personnel de la Fondation sont imaginaires, même si les explications au sujet du baron Solvay dans le chapitre « Le bon docteur » sont tout à fait correctes. Chaque scénario comprend par ailleurs en annexe un résumé historique des éléments ou lieux ayant existé.

La source principale de ces informations est un recueil de deux livres édités par le [Cercle d'Histoire de La Hulpe](#), "Moissons d'Histoire" qui comprend un survol général et détaillé (plus de 500 pages) consacré aux différents aspects de l'évolution du village et "150 ans de Chemin de Fer" plus spécialement consacré à la gare et son influence sur le développement de la commune. Un troisième livre est aussi disponible, qui comprend un ensemble impressionnant de vieilles cartes postales.