

UNE MÉLODIE OUBLIÉE



PROLOGUE



Ce scénario se déroule aux alentours de Tournan-en-Brie, à environ 50 km à l'Est de Paris, en Janvier 1903. Il a été conçu pour être joué par un seul investigateur de sexe masculin. Tout débute par un coup de téléphone que le PJ reçoit en fin de journée sur son lieu de travail (à Paris). Il s'agit du Docteur Ernest Millon, unique médecin généraliste de Tournan-en-Brie, qui est actuellement au manoir

de Beaumarchais, au chevet de la femme de l'investigateur, car celle-ci se trouve être dans un état préoccupant. Pourquoi notre aventurier n'est-il pas lui-même sur place au moment des faits ? En effet, une petite contextualisation s'impose.

L'investigateur et sa femme sont mariés depuis plusieurs années et leur couple, usé par le temps, les peines et les déceptions, est assez éloigné de l'idéal shakespearien de Roméo et Juliette. D'ailleurs, la Juliette de notre histoire se prénomme Marguerite. Cette dernière, dotée d'une nature sombre, taciturne et mélancolique, cherchant constamment le silence et la solitude (au cours de ses longues promenades champêtres), ne pouvait fatalement pas s'entendre avec un mari énergique et aventureux, se plaisant à fréquenter la société parisienne et à parcourir le monde. C'est donc bien un mariage de raison, orchestré par la famille du PJ et celle de Marguerite, qui a lié ces deux êtres si différents. Et la cerise sur le gâteau : Marguerite n'est pas parvenue à avoir d'enfants avec notre aventurier. Paroxysme de l'échec ! Zénith de la tragédie ! Marguerite, déçue, désillusionnée, meurtrie, s'est alors peu à peu éloignée de l'investigateur, qui, de son côté, a préféré lui laisser le manoir (dans lequel il faisait de moins en moins bon vivre) pour aller s'installer à la capitale (aubaine sociale, économique et professionnelle pour le PJ). Il a été cependant décidé que, pour faire bonne figure aux yeux des grenouilles de bénitier et des moralistes, l'investigateur reviendrait chaque fin de semaine au manoir afin d'y passer le weekend avec sa femme. Cet arrangement convenant aux deux parties, c'est ainsi que les choses se sont passées. Par conséquent, depuis des années (sauf empêchement professionnel ou cas de force majeure), notre aventurier suit le programme suivant :

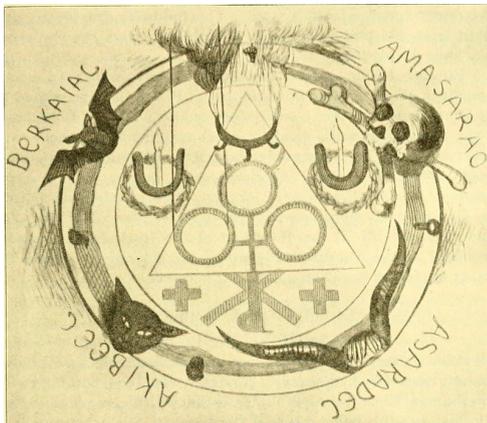
Le samedi matin (8 heures), il quitte son domicile parisien, prend une calèche et se rend à Tournan-les-Brie (50 km / 4 heures de trajet). Puis, il prend une autre calèche pour rallier le manoir de Beaumarchais (7 km / 40 min de trajet). Il arrive au manoir aux environs de 13 heures (notons ici que cette demeure appartient à Marguerite [elle en a hérité de son défunt père]). Après un déjeuner rapide, le PJ part se

promener avec sa femme, soit dans la campagne avoisinante, soit à Tournan-les-Brie (3 heures à pied aller-retour ou 1H30 à pied aller / 40 min en calèche retour [notons ici qu'il n'est pas possible de trouver de transports hippomobiles en dehors de Tournan-en-Brie et qu'il faut systématiquement payer l'aller-retour au caléchier pour qu'il accepte de vous emmener au manoir ou dans les hameaux voisins]). Au terme de la promenade, l'investigateur et sa femme rentre au manoir avant que la nuit ne tombe (les routes ne sont pas sûres après le coucher du soleil [cf. le bandit de grand chemin décrit à la fin de la section "À Tournan-en-Brie" du chapitre "Comment résoudre cette affaire"]). Puis, le couple dîne (vers 20 heures) et chacun va se coucher de son côté : Marguerite, dans la chambre matrimoniale, et le PJ, sur le canapé du salon (un plan du manoir est fourni en fin de scénario [Annexe 1]). Le lendemain matin, notre aventurier déjeune (aux alentours de 10 heures) avant de reprendre la route pour la capitale. Il arrive alors à son appartement en milieu d'après-midi, prêt à attaquer une nouvelle semaine de travail, loin de son acariâtre épouse.

Par conséquent, lorsque l'investigateur reçoit un coup de fil du Docteur Millon qui lui demande de venir immédiatement au chevet de Marguerite, celui-ci n'est guère enchanté de devoir tout laisser en plan pour se rendre à Tournan-en-Brie (d'autant plus qu'on est lundi et que notre aventurier en revient à peine !). Mais il n'a pas le choix. Il s'agit de sa femme tout de même. Le PJ va donc devoir prendre une semaine de congés forcés. Cela dit, c'est la fin de journée et il lui est impossible de voyager aujourd'hui. Il faudra attendre demain matin pour pouvoir se rendre au Manoir de Beaumarchais.

En attendant l'heure du départ, nous imaginons que vous brûlez d'impatience de connaître l'origine du mal qui ronge Marguerite, très cher lecteur. Eh bien, juste pour vous, voici toute l'histoire...

LES RACINES DU MAL



Le mal dont souffre Marguerite n'est pas de ce monde : il est d'origine magique et le PJ lui-même en est l'instigateur ! Mais pour mieux comprendre ce qu'il s'est passé, il faut revenir quelques mois en arrière...

Notre aventurier et sa femme se supportent de moins en moins. Chaque weekend est pire que le précédent. Marguerite, qui sombre toujours plus profondément dans la dépression à cause de l'infécondité de cette union, accuse son mari de l'avoir ensorcelée et de l'avoir rendue stérile.

De son côté, le PJ perd de plus en plus patience en présence des crises de nerfs et de larmes répétées de sa femme et il finit par devenir colérique, voire violent. De terribles engueulades s'ensuivent et la

situation s'envenime jusqu'au point de non-retour. La mère de Marguerite, Armande (qui vit à Tournan-en-Brie), se rend alors au manoir, prend fait et cause pour sa fille et fustige violemment son gendre (à partir de ce moment-là, les relations resteront tendues entre le PJ et sa belle-mère). De son côté, le cousin de Marguerite, Thierry, (qui est follement amoureux d'elle) en profite pour s'engouffrer dans la brèche : il parvient à convaincre sa cousine de tenter de faire un enfant avec lui dans le dos de notre investigateur en arguant que comme cela on sera fixé sur l'origine de l'infécondité de leur couple.

Marguerite, sensible au charme de Thierry et complètement désorientée par la crise conjugale qu'elle traverse, finit par céder et elle couche avec lui un jour d'Août 1902. Elle tombe immédiatement enceinte (preuve que le problème ne vient pas d'elle), mais elle ne s'en rend compte que courant Octobre (après deux mois de grossesse). Elle s'empresse alors d'écrire "BONNE NOUVELLE !" dans son journal intime (Annexe 3). Elle se garde bien toutefois d'en parler à qui que ce soit afin de ne pas attirer l'opprobre sur sa famille. Mais le subterfuge ne va pas tenir longtemps et ce n'est pas la personne la plus compréhensive qui va démasquer l'épouse adultère. En effet, c'est notre aventurier lui-même qui va découvrir le pot aux roses.

Une nuit de Janvier 1903 (un samedi soir, deux weekends avant le début de ce scénario), le couple s'engueule copieusement, comme d'habitude. Ils sont au salon (au 1er étage). Les insultes volent, ainsi que quelques objets (dont les verres du digestif). Soudain, Marguerite est prise de douleurs aiguës au bas ventre. Elle n'est enceinte que de 5 mois, mais la violence de la dispute va provoquer l'accouchement prématuré d'un bébé qui ne survivra pas. Elle perd les eaux. Puis c'est au tour du fœtus de venir maculer de sang le tapis du salon. Notre investigateur comprend alors la gravité de la situation, mais au lieu d'aider sa femme, il va lui demander d'où vient cet enfant né d'une union stérile (et chaste depuis fort longtemps !). Marguerite n'a plus le choix : elle avoue au PJ que le petit n'est pas de lui. Elle se refuse cependant à dénoncer son cousin et elle garde le silence sur l'identité du père. Notre aventurier, furieux d'avoir été trompé, attrape la première chose qui lui passe sous la main et il frappe le fœtus avec. Il se trouve que c'est un pic à glace et le bébé meurt sur le coup. Marguerite hurle et elle se jette alors sur son mari, mais il est plus fort qu'elle et il transperce la malheureuse de 7 coups de pic à glace (1 dans la cuisse droite, 2 dans le bras gauche, 2 dans le ventre, 1 dans le cou et 1 dernier coup mortel dans la nuque). Notre investigateur vient de tuer deux êtres humains en l'espace de quelques minutes. Sous le choc, il tombe dans un état de catatonie jusqu'au lendemain matin.

Lorsque le jour se lève (dimanche matin), il reprend enfin ses esprits et comprend qu'il doit agir vite pour ne pas être condamné à mort pour meurtre. Pour ce qui du bébé, c'est simple : personne n'est au courant de son existence. Notre aventurier va donc enterrer le fœtus avec le pic à glace dans le jardin. Puis, il se penche sur le cas de sa femme : plus épineux. Sa disparition va forcément éveiller les soupçons de la mère et du cousin qui ne vont pas se faire prier pour contacter la police et accuser le PJ de meurtre. L'investigateur se souvient alors d'un vieil ami qui pourrait peut-être l'aider : un occultiste qui lui avait dit en rigolant (un soir de beuverie, à une heure

avancée de la nuit) qu'il connaissait une méthode pour ramener les morts à la vie. Bien entendu, tout cela semble totalement farfelu, mais, vu l'urgence de la situation et l'ampleur de la tragédie, toutes les pistes doivent être suivies... Il est grand temps à présent de passer à l'action !

Le PJ traîne le cadavre de sa femme jusqu'au grenier et il l'y enferme. Puis, il fait le ménage dans le salon et nettoie comme il peut le sang et les restes placentaires (quelques taches noirâtres sur le tapis demeureront cependant indélébiles) avant de se remettre en route pour la capitale. Sur le chemin du retour vers Paris, notre aventurier fait alors une prière pour que la mère et le cousin ne passent pas voir Marguerite au manoir cette semaine. En arrivant à son appartement, l'investigateur saute sur le téléphone et essaye de contacter son vieil ami occultiste. Un rendez-vous est organisé pour le soir même. L'occultiste révèle alors au PJ qu'il existerait un morceau de musique maudit qui permettrait de modifier un événement passé et d'influencer ainsi en quelque sorte le cours de l'Histoire et le déroulement du temps. On peut donc imaginer que si une telle œuvre musicale existe, il serait théoriquement possible de redonner vie à un défunt. Toutefois, l'occultiste admet ne pas connaître le nom de ce morceau. Qu'à cela ne tienne. L'investigateur se lance dans des recherches livresques approfondies et tente d'établir un lien entre musique et modification du passé. En dehors de ses horaires de travail, il passe son temps à arpenter les boutiques ésotériques, à épousseter les archives des plus grandes bibliothèques parisiennes, à compulser des parchemins, des grimoires et des traités de magie. Et finalement, l'effort paie.

Notre aventurier tombe sur une légende (Annexe 4) comptant l'histoire secrète du 5ème mouvement perdu d'une œuvre de Mozart. Il s'agit de "Une Petite musique de nuit" : sérénade en Sol Majeur pour quintet à cordes composée par Amadeus en 1787. Cette sérénade comptait à la base 5 mouvements : un allegro, un menuet et trio, une romance, un second menuet et trio et un rondo. Or, il s'avère que le premier menuet et trio de l'œuvre a toujours manqué à l'appel. Pourquoi donc ? Selon la légende, Mozart aurait lui-même arraché le deuxième mouvement de la partition car celui-ci contiendrait un pouvoir incommensurable, indomptable et infiniment périlleux pour celui ou celle qui tenterait de l'utiliser. En effet, toujours selon la légende, ce menuet et trio (si écouté dans des conditions bien spéciales) aurait été conçu par Amadeus pour agir non seulement sur la matière dans le présent (comme n'importe quelle forme de magie ordinaire), mais aussi pour agir sur la matière dans le passé et ainsi déformer la toile du temps. Mozart aurait alors jugé ce pouvoir bien trop dangereux pour qu'il soit utilisé à mauvais escient par un simple sorcier à l'esprit étroit et aux ambitions égoïstes. Imaginez un peu si vous aviez la capacité de modifier n'importe quel événement passé pour servir votre propre intérêt. Combien de guerres et de conflits pourriez-vous engendrer ? Combien d'hommes bons rayeriez-vous de la carte avant même qu'ils n'aient eu la moindre chance d'exister ? Combien de crises cardiaques provoqueriez-vous chez les vivants en ramenant les morts à la vie ? Et il ne s'agit même pas que de cela. On ne parle pas simplement ici de ressuscitations. On parle de transformer radicalement la courbe de l'espace-temps. Qu'advierait-il de notre monde si nous commettions le sacrilège

ultime de violer la loi de la causalité ? Mozart, en bon franc-maçon qu'il était (d'ailleurs, sa "Flûte enchantée" [1791] est toute entière consacrée aux secrets ésotériques de la franc-maçonnerie), en sage et en philosophe, aurait alors décidé d'arracher ce maudit menuet, cette pièce interdite qui devait être absolument cachée aux yeux de l'humanité ordinaire. Cependant, trop fier de sa création (la vanité est décidément le péché préféré du Diable), il ne serait pas parvenu à détruire la partition qu'il aurait remise au fond d'un tiroir en se jurant qu'il ne la montrerait jamais à personne. La légende aurait pu s'arrêter là. C'était toutefois sans compter sur Ludwig van Beethoven.

Un soir de 1787, Beethoven, de passage à Vienne, aurait rencontré Mozart à l'occasion d'une réception mondaine. Amadeus, pris d'une subite admiration pour le jeune compositeur (admiration réciproque), aurait alors révélé son secret à Ludvig et lui aurait joué le morceau interdit avant de lui expliquer dans quelles conditions il devait être écouté afin d'éveiller son potentiel magique. Malheureusement, une fois revenu chez lui (en Allemagne), Beethoven, malgré des jours et des jours passés devant son piano, ne serait pas parvenu à se souvenir de la mélodie du menuet maudit (et quand il reviendra à Vienne [en 1792], Mozart n'est déjà plus de ce monde et il ne peut donc plus lui rejouer la pièce musicale). Ludvig aurait toutefois noté la procédure rituelle pour activer les pouvoirs de l'œuvre dans l'espoir où, un jour, le morceau serait redécouvert. Le temps passe...

En parallèle, en 1798, une sonate (que l'on vient de retrouver par hasard dans un appartement viennois) est éditée par la maison Breitkopf & Härtel et attribuée à Mozart lui-même. Il s'agit de la sonate pour piano n°20 en Si Bémol Majeur (classée K.498a dans le catalogue Köchel). Certains pensent (en faisant des rapprochements mélodiques et structurels entre les deux œuvres) que le menuet et trio de cette sonate est en réalité le 2ème mouvement perdu de la "Petite musique de nuit". Mais comment le prouver ? Jusqu'à aujourd'hui, personne n'y est parvenu. Beethoven, lui qui avait eu accès aux mystères d'Amadeus, aurait peut-être pu faire le lien s'il avait eu vent de cette nouvelle pièce musicale trouvée en 1798. Il aurait pu nous dire si le menuet et trio de la sonate pour piano n°20 en Si Bémol Majeur était bel et bien le 2ème mouvement perdu de la "Petite musique de nuit", si le menuet et trio de cette sonate était le fameux menuet maudit aux pouvoirs incommensurables qu'il avait entendu Mozart jouer un soir de 1787. Mais, malheureusement, il n'eut jamais connaissance de cette pièce musicale et le mystère auréolant le morceau interdit de Mozart perdura. Et il perdure encore...

La légende s'achève en affirmant que Beethoven, au début du 19ème siècle, prenant conscience de sa surdité précoce et songeant de plus en plus souvent au suicide, aurait transmis à son ami Goethe la procédure rituelle afin d'activer les pouvoirs du morceau interdit de Mozart (toujours dans l'espoir que cette pièce musicale soit un jour redécouverte). L'écrivain allemand aurait alors dissimulé ce rituel (par encodage) dans les pages de son premier *Faust*. Cependant, là encore, personne, à ce jour, n'est parvenu à décrypter le fameux message magique donnant accès à la toile de l'espace et du temps qui serait dissimulé à l'intérieur de l'œuvre de Goethe.

Cela ne décourage pas notre investigateur pour autant qui se plonge immédiatement dans la lecture de *Faust*. Et, après de longues heures d'analyses, il parvient enfin à comprendre le système d'encodage utilisé par l'écrivain allemand. Il peut ainsi décrypter la formule décrivant la procédure rituelle à appliquer afin d'éveiller le potentiel magique du menuet maudit de Mozart (Annexe 5). Cette formule est reproduite ci-dessous :

“Toi qui sais renverser la musique pour écouter la véritable mélodie,
Celle qui modifie l'Espace et la Matière,
Celle qui rembobine le Temps,
Toi qui lis les lettres derrière les notes,
Au Sol de la première ligne du trio du menuet maudit et oublié,
Tu pourras, en psalmodiant au son de cette mélodie interdite,
Si, dans ton coeur, tu le désires ardemment,
Retrouver ce que tu as perdu,
Avoir ce que tu n'as jamais eu,
Transformer l'immuable,
Figurer l'insaisissable,
Faire jaillir l'incrédible,
Effacer le passé,
Pour un instant, te rendre maître de l'Espace, de la Matière et du Temps,
Au prix de ta mémoire et de ta liberté,
Car tu appartiendras alors à Deofol.”

Notre aventurier comprend alors rapidement qu'il faut écouter le menuet et trio de la sonate pour piano n°20 en Si Bémol Majeur à l'envers et qu'il faut remplacer les notes de la première ligne de la portée de Sol du trio du menuet (la partition est fournie en fin de Scénario [Annexe 6]) par son système alphabétique correspondant, propre à la notation anglo-saxonne/allemande de la musique (A = LA, B = SI, C = DO, D = RÉ, E = MI, F = FA, G = SOL). Il achète donc le disque vinyle de la sonate en question et il se procure aussi la partition du morceau. Puis, il remplace les notes de la première ligne de la portée de Sol du trio du menuet par les lettres correspondantes. Il y a 27 notes à transcrire en 27 lettres. La transcription résultante est reproduite ci-dessous :

SOL FA MI RÉ / DO SI LA SOL / FA SOL LA LA / SI SI /
G F E D / C B A G / F G A A / B B /
SOL FA MI RÉ / DO SI LA SOL / FA SOL LA SI / MI /
G F E D / C B A G / F G A B / E /

Cela donne donc (en séparant les mots à l'aide des mesures) :

“Gfed cbag fgaabb,
Gfed cbag fgabe.”

Notre investigateur a ainsi obtenu la formule qu'il devra psalmodier en écoutant à l'envers le menuet et trio de la sonate afin d'obtenir la résurrection de sa femme. La semaine s'est écoulée et le weekend (précédent le début de ce scénario) est arrivé. On est samedi matin. Il n'y a pas de temps à perdre. Le PJ se met immédiatement en route pour Tournan-en-Brie et le manoir de Beaumarchais en priant pour que ni

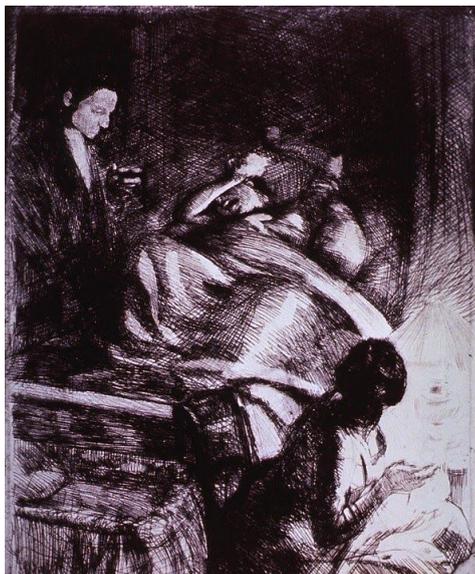
Armande ni Thierry n'ait eu la mauvaise idée de rendre visite à Marguerite. Notre aventurier arrive au manoir en début d'après-midi et il pousse un soupir de soulagement quand il s'aperçoit que personne n'est venu et que le cadavre de sa femme est toujours au grenier, en train de pourrir bien tranquillement. Il nettoie le corps comme il peut et il le descend au salon. Puis, sans attendre, il met en marche le phonographe, il pose le vinyle de la sonate dessus et il fait tourner le disque dans le sens antihoraire pour que la musique joue à l'envers. Lorsque l'on arrive au moment du menuet et trio, le PJ commence à psalmodier la formule magique tout en désirant ardemment que sa femme revienne de parmi les morts. Et cela fonctionne à merveille ! À la fin du morceau maudit, Marguerite ouvre les yeux. Son corps n'est plus putréfié et elle ne porte plus la marque des 7 coups de pic à glace qui l'ont tuée. Bien sûr, son teint est un peu plus pâle et ses yeux un peu plus ternes que d'habitude, mais elle est bel et bien vivante ! Notre aventurier, qui sent ses forces l'abandonner, a alors tout juste le temps de monter au grenier pour brûler le disque vinyle et la partition du menuet maudit avant de sombrer dans l'inconscience...

Lorsqu'il revient à lui, il n'a plus aucun souvenir des deux weekends passés. Il ne se souvient donc pas du fœtus avorté ni de l'assassinat de sa femme. Dehors, il fait nuit. Quand le PJ redescend au 1er étage et qu'il entre dans la chambre matrimoniale, il constate que Marguerite dort paisiblement. Se sentant lui-même extrêmement fatigué, il va s'allonger sur le canapé du salon et il s'endort à son tour. À son réveil (dimanche matin), il fait grand jour, mais sa femme dort encore. Ne voulant pas la réveiller, notre investigateur prend un rapide petit-déjeuner et il s'en retourne à la capitale. La suite de l'histoire est connue. Le lundi matin, comme chaque début de semaine, le PJ se rend à son travail, et, en fin d'après-midi, il reçoit un coup de fil du Docteur Ernest Millon lui annonçant que sa femme se trouve dans un état préoccupant.

Quelle est la cause de l'état de Marguerite ? La réponse est à la fois fort simple et fort douloureuse. On ne revient pas impunément du royaume des morts ! Les 7 coups de pic à glace que la malheureuse a reçus vont d'ailleurs peu à peu réapparaître sous forme de rougeurs sous-cutanées qui ne tarderont pas à virer à la nécrose. La souffrance de ce corps qui ne devrait pas être va elle aussi aller en s'amplifiant tout au long de ce scénario. Mais commençons par le commencement et reprenons notre récit à l'arrivée de notre investigateur au manoir de Beaumarchais...

DÉROULEMENT DES FAITS

JOUR 1



8H : Départ de Paris.

12H : Arrivée à Tournan-en-Brie.

13H : Arrivée du PJ au manoir. Ce dernier est reçu froidement par Armande (la mère de Marguerite). Le Docteur Millon est à l'étage, avec Marguerite. Celle-ci est alitée. Elle est pâle et froide. Elle semble extrêmement fatiguée. Une rougeur sous-cutanée est apparue sur sa cuisse droite. D'après le Docteur Millon, il peut s'agir soit d'un phénomène inflammatoire soit d'une petite hémorragie interne localisée (la piste de la piqûre ou de la morsure animale est aussi à envisager).

Dans tous les cas, il prescrira des infusions d'hamamélis : une plante aux propriétés hémostatiques, anti-inflammatoires et dermoprotectrices (Annexe 2). S'il est interrogé par le PJ sur l'état de santé de Marguerite, le médecin se dira plutôt rassurant. Pour lui, en absence de fièvre, de vomissements, de saignements et de difficultés respiratoires, il n'y a pas lieu de s'alarmer immédiatement ; mais il faut tout de même rester prudent et attentif, et surtout, il faut que Marguerite se repose. Puis, après avoir été réglé (15 Francs), le Docteur Millon prendra congé. Si l'investigateur tente de communiquer avec sa femme, il se rendra vite compte que celle-ci est trop faible pour entretenir une conversation. Elle balbutiera quelques mots énigmatiques avant de sombrer dans un sommeil agité. Notre aventurier se retrouve donc seul avec sa belle-mère.

Après-midi : Il ne se passera pas grand-chose de spécial pendant cette première journée. Marguerite dort d'un sommeil agité et Armande ronchonne à chaque fois que le PJ entre dans son champ de vision. Notre aventurier pourra donc, s'il souhaite se changer les idées, se rendre au bourg de Tournan-en-Brie afin de quérir, auprès de l'apothicaire, l'hamamélis prescrit par le Docteur Millon. Cela lui coûtera 5 Francs. L'apothicaire (Jean BABILLE) est un homme fort aimable, mais extrêmement bavard, dont notre investigateur aura bien du mal à se défaire. Une fois rentré au manoir, le PJ aura de nouveau droit aux soupirs exaspérés d'Armande. S'il en demande la raison, celle-ci ne se fera pas prier pour vider son sac : des "si Marguerite est dans cet état, c'est de votre faute, espèce de mufle !" par ci et des "si vous n'aviez pas fui sur Paris et que vous aviez donné un enfant à ma fille, elle aurait été heureuse et ne serait jamais tombée malade !" par là. Bien

entendu, subjectivité maternelle oblige, elle n'entendra aucun argument sortant de la bouche de son gendre et elle ira se réfugier dans la chambre d'amis si ce dernier devient trop direct ou agressif. D'ailleurs, en parlant de chambre d'amis, Armande a la ferme intention de demeurer au manoir pour veiller sur sa fille jusqu'au rétablissement complet de celle-ci ; et ce, peu importe ce que notre aventurier peut en penser.

Soirée : Le PJ dînera seul (Armande fuyant sa compagnie). Au moment du dîner, notre investigateur entendra alors une légère mélodie, à peine perceptible, provenant du salon, au premier étage (il s'agit du menuet et trio de la sonate pour piano n°20 en Si Bémol Majeur de Mozart). Si notre aventurier décide d'aller voir et entre dans le salon, il constatera cependant que le phonographe est éteint et qu'il n'y a point de vinyle posé dessus. En outre, la musique s'estompera à ce moment-là, laissant penser à notre investigateur qu'il a été victime d'une brève hallucination auditive, certainement due à la fatigue ou à quelque choc émotionnel en lien avec l'état de santé de sa femme. Si le PJ interroge Armande à ce sujet, celle-ci répondra en bougonnant qu'elle n'a rien entendu, qu'elle n'a passé aucune musique sur le phonographe et qu'elle aimerait bien pouvoir dormir en paix.

Nuit : L'investigateur, comme à son habitude, dort sur le canapé du salon. Au milieu de la nuit, il est réveillé par des pleurs d'enfant. Ceux-ci semblent émaner du couloir. Si notre aventurier décide d'aller vérifier l'origine de ces gémissements, il se rendra compte que ces derniers proviennent en réalité de la chambre d'enfant, située au bout du corridor. En effet, il semblerait bien qu'un bébé couine de l'autre côté de la porte (il s'agit de la plainte du fœtus mort-né que le PJ a poignardé). Si l'investigateur ouvre la porte de la chambre d'enfant, les pleurs s'amplifieront, mais aucun bébé ne pourra être trouvé dans la pièce au moment d'allumer les chandeliers. Si notre aventurier tente de communiquer avec l'esprit du fœtus (que ce soit oralement ou par le biais d'une séance de spiritisme), parmi une multitude de sons incompréhensibles, il pourra alors distinguer quelques bribes de phrases énigmatiques : "J'ai mal !...", "J'ai froid !...", "Pourquoi ils m'ont fait ça ?..." Puis, tout redeviendra silencieux dans le manoir. Bien entendu, de son côté, Armande n'a rien entendu. Notons d'ailleurs à ce propos que, si, par malheur, l'investigateur a le mauvais goût de réveiller sa belle-mère en pleine nuit en insistant sur ces histoires de musique dans le salon et de gémissements dans la chambre d'enfant, celle-ci toisera son gendre d'un regard impitoyable avant de le taxer de folie furieuse et elle ira même jusqu'à le menacer d'internement (avec l'aide de la police s'il le faut) afin de rétablir la paix et l'harmonie dans cette demeure au nom du bien-être de sa fille.

JOUR 2



Matin : L'état de santé de Marguerite a empiré. Deux autres rougeurs sous-cutanées sont apparues durant la nuit (1 sur le bras gauche et 1 sur le ventre). La pauvre femme a de plus en plus de mal à respirer, et, malgré sa peau glacée, elle semble transpirer de manière inexplicable. À présent, elle est totalement incapable de parler, et, de sa bouche, sortent des gémissements de souffrance. Si le PJ ne prend pas l'initiative d'appeler le Docteur

Millon, Armande le fera à sa place dès qu'elle aura constaté la gravité de la situation. Quand le médecin arrivera, il demandera à ce que l'on le laisse seul avec Marguerite. Peu de temps après, l'investigateur entendra un hurlement et il verra alors le Docteur Millon dévaler les escaliers quatre à quatre sans demander son reste (ni ses honoraires). Si notre aventurier ne tente pas de l'arrêter à ce moment-là, le médecin sortira en courant du manoir et il s'enfuira à toutes jambes dans la campagne. Si le PJ parvient à rattraper le fuyard (ou s'il fait le trajet jusqu'à Tournan-en-Brie pour l'interroger à son cabinet médical) et qu'il lui demande la raison de cette désertion subite, celui-ci refusera tout d'abord de répondre. En effet, le Docteur Millon paraît terrifié et semble ne pas pouvoir (ou vouloir) s'exprimer à ce sujet. Cependant, si on lui laisse du temps pour qu'il reprenne ses esprits et si on insiste un peu, il finira par avouer avoir vu la silhouette d'un enfant mort, dans le lit, aux côtés de Marguerite, qui le fixait d'un regard ténébreux et réprobateur. Cette vision était si insoutenable qu'il n'a pas pu demeurer une seconde de plus dans la chambre et il jure ses grands dieux qu'il ne remettra plus jamais les pieds au manoir (et il tiendra promesse). Si notre aventurier tente tout de même d'obtenir un diagnostic auprès du médecin, celui-ci dira n'avoir pas eu le temps d'ausculter la patiente et admettra n'être peut-être pas la personne la plus qualifiée pour soigner le genre de mal dont souffre Marguerite, avant de souffler à demi-mots qu'un exorciste ou un rebouteux seraient sans doute plus efficaces. On n'obtiendra rien de plus du Docteur Millon. Si le PJ s'entête à vouloir trouver un médecin pour Marguerite, il apprendra (en se rendant à Tournan-en-Brie) que le Docteur Millon est le seul praticien des environs et qu'il faut se rendre à Melun ou à Meaux (à 30 km de là) pour en trouver un autre. Malheureusement, au moment des faits, tous les médecins en activité ont été réquisitionnés pour endiguer une épidémie conjointe de choléra et de tuberculose sévissant sur l'Île de France. Par conséquent, aucun docteur n'acceptera de se rendre jusqu'à Tournan-en-Brie pour s'occuper du cas de Marguerite. La malheureuse étant intransportable et les hôpitaux de la région étant saturés, il s'avérera en outre impossible d'évacuer la femme de l'investigateur vers un centre de soin pour qu'elle y soit prise en charge. En somme, disons-le tout net, notre aventurier est livré à lui-même face à la maladie de son épouse. Il pourra tout de même décider de suivre le conseil du Docteur Millon en faisant appel à un

exorciste ou à un rebouteux. Si le PJ se tourne vers un rebouteux, il n'aura aucune peine à contacter et à louer les services d'Eugène LAVERNE : le guérisseur de Tournan-en-Brie. En effet, en échange d'une bouteille de gnole et de la promesse d'un bon repas chaud, celui-ci se laissera facilement convaincre d'accompagner notre investigateur au manoir afin d'y rencontrer Marguerite. Cependant, arrivé sur le seuil, il refusera catégoriquement de pénétrer dans la demeure sous prétexte que cette dernière est saturée de mauvaises ondes. D'ailleurs, il conseillera à notre aventurier de quitter lui aussi les lieux et de ne plus jamais revenir ici ; et, joignant le geste à la parole, il rebrousse chemin sans que rien (même une forte somme d'argent) ne puisse le faire changer d'avis. Si interrogé par le PJ au sujet de ce brusque revirement d'humeur, le rebouteux se contentera de répéter : "Partez maintenant ! Partez avant qu'il ne soit trop tard !", sans prendre la peine de fournir de plus amples explications à propos de cet avertissement. On n'obtiendra rien de plus du guérisseur. Si l'investigateur décide alors de se tourner vers un exorciste, il lui faudra aller voir le curé de Tournan-en-Brie : Père Armand LAFESSE. Ce dernier, à la mention de la possible nécessité d'un exorcisme, paraîtra très embarrassé du fait qu'il n'a jamais pratiqué ce genre d'acte occulte. En outre, il avertira le PJ que ce genre de rituel ne peut pas être mis en place en un claquement de doigts et qu'il faudra certainement patienter un long moment (plusieurs semaines, peut-être davantage) avant d'obtenir l'aval de l'Église ainsi que les ouvrages permettant d'effectuer l'exorcisme et qui se trouvent dans la section interdite de la bibliothèque de l'Abbaye de Faremoutiers. Cela dit, le curé acceptera bien volontiers de transmettre la demande d'exorcisme à l'Abbesse de l'Abbaye de Faremoutiers (qui n'y répondra jamais) et promettra à notre aventurier de le tenir informé de la situation. Avec un peu d'insistance, l'investigateur parviendra même à persuader le Père Armand de venir au manoir pour bénir (de manière informelle) la pauvre Marguerite. Cependant, cette action charitable n'aura aucun effet ni aucune conséquence sur la suite des événements. Quant au Père Armand, il ne ressentira absolument rien au contact de Marguerite et il prendra bien vite congé, avec, sur le visage, un air hautement dubitatif. Si le PJ décide de prendre lui-même les choses en main et de se rendre à l'Abbaye de Faremoutiers (qui se trouve à environ 20 km de Tournan-en-Brie), il n'obtiendra malheureusement pas plus gain de cause. En effet, l'Abbesse, Mère Marie-Thérèse, malgré ses promesses de tout mettre en œuvre pour organiser rapidement un rituel, ne fera jamais suivre la demande d'exorcisme à l'évêque de Meaux (Monseigneur de Briey) afin d'obtenir son aval. Quant aux livres occultes qui se trouvent dans la section interdite de la bibliothèque de l'Abbaye, leur vol ne ferait qu'apporter une multitude de soucis supplémentaires à notre investigateur, car ce dernier ne saurait pas comment les utiliser ; et, même s'il le savait, notons ici qu'un exorcisme n'améliorerait en rien l'état de santé de Marguerite (le Malin ne porte pas son nom en vain !). Par conséquent, force est de constater qu'une fois encore notre aventurier se retrouve seul face au mal qui ronge sa femme. Et la situation ne va pas aller en s'arrangeant...

14H : Thierry (le cousin de Marguerite) débarque au manoir sans prévenir pour s'enquérir de l'état de santé de sa cousine (il a été alerté par un coup de fil d'Armande). Tout comme sa tante, Thierry n'apprécie guère notre investigateur et il ignorera superbement sa présence, à moins qu'il soit absolument contraint d'adresser la parole à l'importun. Si c'est le cas, il fera alors preuve d'hauteur, de dédain et de mépris à son égard, et il fera pleuvoir sur lui une pluie de phrases sèches et laconiques où le venin des mots se dilue à peine dans la noirceur acide des sous-entendus. Puis, Thierry se précipitera prestement dans la chambre de Marguerite pour y retrouver sa bien-aimée (en effet, nous rappelons ici que Thierry est éperdument épris de sa cousine) et il prendra bien soin de refermer la porte derrière lui pour ne pas être dérangé pendant l'entrevue licencieuse. Il n'ira cependant pas jusqu'à fermer la porte à clef et le PJ pourra faire irruption dans la chambre s'il le souhaite (passant ainsi outre la requête de Thierry qui avait explicitement demandé qu'on le laisse seul avec Marguerite). Si l'investigateur se contente d'écouter à la porte de la chambre, un jet réussi en Écouter lui fera entendre, parmi des chuchotements inaudibles, quelques mots doux prononcés par le Casanova (Marguerite, quant à elle, n'est plus en état de parler) : "...Ma tendre cousine...", "...Mon coeur...", "...Vous êtes si froide. Je vous réchauffe...". Si notre aventurier décide d'interrompre cette charmante scène en faisant irruption dans la pièce, il pourra alors contempler l'étreinte douce et sensuelle à laquelle Thierry est en train de s'adonner pour réchauffer le corps gelé de sa cousine. Si Thierry est surpris par le PJ à ce moment-là, il paraîtra gêné pendant un court instant (émotion détectable avec un jet de Psychologie réussi), mais il se ressaisira vite et il se mettra à fustiger violemment l'importun en arguant qu'il est extrêmement vulgaire d'entrer dans un lieu sans y avoir été invité. Si l'investigateur décide d'alimenter la dispute en rétorquant qu'il s'agit ici de SA chambre et qu'il y rentre quand il le veut, le ton montera rapidement et l'amant de Marguerite n'hésitera pas à en venir aux mains (dégâts : 1D4 pts de vie / compétence : 50%). L'éventualité de régler ce différend par un duel à mains nues (dégâts : 1D4 pts de vie / compétence : 50%), au couteau (dégâts : 1D8 pts de vie / compétence : 40%) ou même au pistolet (dégâts : 1D10 +2 pts de vie / compétence : 30%) pourra aussi être suggérée par Thierry (ce dernier n'acceptera cependant pas que ce duel aille au-delà du premier sang versé). Si Thierry remporte la bagarre ou le duel, il en sortira encore davantage enorgueilli et il ne se privera pas d'humilier notre aventurier devant toute la maisonnée. En revanche, si c'est le PJ qui remporte la bagarre ou le duel, Thierry grommellera quelques mots orduriers dans sa barbe et promettra qu'il reviendra bientôt pour délivrer Marguerite de cet enfer avant de quitter les lieux en clopinant.

Après-midi : L'investigateur perçoit de nouveau la mélodie qu'il avait entendue hier soir, à l'heure du dîner. Cependant, cette fois-ci, la musique est plus forte et elle ne semble pas provenir spécifiquement du salon. En effet, elle peut être perçue par notre aventurier dans toutes les pièces du manoir. Évidemment, ce dernier ne parviendra pas à en capter la source ni l'origine, puisque cette mélodie n'existe pas en dehors de son esprit. En outre, contrairement à hier soir, la musique ne cessera

pas de jouer aussi rapidement et entrer dans le salon ne mettra pas fin à la ritournelle. Cela va très certainement taper sur les nerfs du PJ, et même peut-être lui faire monter l'angoisse (faites faire un jet de Santé Mentale à l'investigateur : un échec lui coûtera 1D4 pts). Au bout d'un moment, la sonate de Mozart finira tout de même par s'estomper, laissant au malheureux PJ le goût amer de l'inexplicable. Il est en effet assez peu probable qu'il parvienne de lui-même à mettre un nom sur la mélodie qui sonne dans sa tête (à moins que nous ayons affaire à un investigateur extrêmement mélomane et expert de la musique classique viennoise du 18ème siècle). Une fois débarrassé de la ritournelle, notre aventurier ne sera pourtant pas au bout de ses peines, car ce sont à présent des pleurs, des gémissements et des chuchotements incompréhensibles qui se feront entendre dans tout le manoir. L'esprit du fœtus mort-né semble appeler le PJ dans divers endroits de la demeure. Puis, les plaintes cessent un instant, pour recommencer ailleurs l'instant d'après. L'investigateur pourra alors percevoir des bribes de phrases : "J'ai peur !...", "Je ne suis pas seul...", "Il y a quelque chose avec moi...", "Je vous en prie !...", "Venez me chercher !...". Cependant, l'esprit ne communiquera pas directement avec le PJ et il ne répondra pas à ses questions. Ce manège durera une bonne partie de l'après-midi, jusqu'à ce que le fœtus mort-né se "matérialise" (dans la pièce de votre choix) sous la forme d'une silhouette vaporeuse qui fixera notre aventurier d'un regard sombre et malveillant avant de murmurer ces mots : "Cette nuit, je te montrerai mon enfer...". Si le PJ rate son jet de Santé Mentale, cette vision d'horreur lui coûtera alors 1D6 pts. Puis, l'ombre disparaîtra et le silence retombera sur le manoir. Bien entendu, comme d'habitude, Armande n'aura rien vu ni entendu.

Soirée : Le dîner aurait pu être calme, mais ce serait sans compter sur la belle-mère de l'investigateur qui viendra faire une énième scène à son gendre en l'accusant d'être la seule et unique cause du mal qui ronge sa fille. Le PJ se verra alors traité de monstre, de sorcier maléfique, d'ensorceleur, de diable et tout un cortège de noms d'oiseaux servant à souligner sa responsabilité dans cette histoire. Pour Armande, il n'y a aucun doute possible : notre aventurier a lancé une malédiction sur Marguerite et il l'a empoisonnée avec ses décoctions de mage noir. C'est donc pour cette raison que la vieille femme va ni plus ni moins demander au PJ de quitter le manoir sur le champ. Bien entendu, il est peu probable que ce dernier obtempère (d'autant plus qu'il fait nuit noire dehors), mais cela n'empêchera pas Armande d'insister lourdement jusqu'à ce qu'elle comprenne qu'elle n'aura pas gain de cause. À ce moment-là, elle sera parcourue d'un tremblement nerveux, elle se signera et elle partira se réfugier dans la chambre d'amis tout en marmonnant des paroles ordurières que l'on ne peut décemment pas retranscrire ici. Notons ici que, pendant la soirée, certains chandeliers s'éteindront de manière inexplicable dans diverses pièces du manoir, comme si la lumière ne convenait pas à ce lieu et que la demeure demandait à être plongée dans les ténèbres...

Nuit : L'investigateur aura beaucoup de mal à s'endormir à cause de la sonate de Mozart qui résonne dans sa tête (faites lui faire un jet de Santé Mentale : un échec

lui coûtera 1D6 pts). S'il y parvient tout de même, au milieu de la nuit, il sera réveillé par la voix du fœtus. L'esprit semble lui demander de retourner dans la chambre d'enfants, comme cela s'était produit la nuit précédente. Si le PJ décide de répondre à cet appel, il constatera que, une fois entré dans la chambre, il lui sera impossible de ressortir et aucune lumière ne pourra être allumée ; en outre, sa voix ne pourra pas être entendue de l'extérieur (faites lui faire un jet de Santé Mentale : un échec lui coûtera 1D10 pts). Ainsi enveloppé d'obscurité, il aura alors l'impression de se trouver dans un espace plane s'étendant à l'infini dans toutes les directions, et, extrêmement loin de lui, tout au fond de cet horizon noir, il verra un minuscule point de lumière. Puis, il entendra des bruits de pas provenant de la direction opposée à cette lumière et se rapprochant lentement de lui. Finalement, il distinguera la silhouette du fœtus mort-né qu'il avait aperçue plus tôt, dans l'après-midi. Une fois l'esprit suffisamment proche, il cessera de marcher et il fixera notre aventurier de son regard triste et amer. Si le PJ se met à questionner l'ombre, celle-ci répondra toujours la même chose (peu importe la question posée) : "Je n'ai pas le droit de parler. Il me l'a interdit." Si l'investigateur demande à l'esprit qui est cette entité qui l'empêche de parler, celui-ci répondra : "Comme toutes les âmes mortes sans baptême, j'appartiens à présent aux démons. Deofol est venu me prendre... J'aimerais aller vers la lumière, mais il m'enchaîne ici, dans les ténèbres... Maintenant, je dois partir. S'il s'aperçoit que j'ai parlé..." Le visage de la silhouette se tordra, comme sous l'effet de la douleur, et l'ombre repartira vers cet horizon noir, jusqu'à totalement disparaître dans la nuit. Puis, la vision du PJ s'estompera et tout redeviendra normal. Notre aventurier pourra alors allumer les chandeliers et ouvrir la porte de la chambre d'enfants. S'il souhaite en savoir plus sur Deofol, un jet réussi en Bibliothèque lui donnera accès à un ouvrage de la bibliothèque du salon traitant de ce sujet (Annexe 7). Mais cette recherche devra attendre, car, en sortant de la chambre, notre investigateur va se retrouver nez-à-nez avec une autre silhouette toute aussi étrange et inquiétante qui se tient à l'autre bout du couloir et semble chuchoter des paroles à peine perceptibles. Cette silhouette n'est clairement pas celle du fœtus mort-né. Elle est plus grande et plus massive. Il s'agit en fait d'Armande, qui, en désespoir de cause, s'est déguisée en fantôme pour effrayer son gendre et l'obliger à quitter le manoir. Elle se tiendra donc immobile, au fond du corridor, vêtue d'une robe noire et d'un voile sombre dissimulant son visage, et elle murmurer des menaces : "Va t'en d'ici ! Sinon, je te rendrai fou !", "Si tu restes, tu es perdu !", "Fuis avant que je ne prenne ton âme !", etc. Il est possible que notre aventurier croie être en présence du fameux Deofol dont l'esprit du fœtus lui a parlé dans la chambre d'enfants. Si c'est le cas, Armande ne cherchera pas à démentir cette croyance et elle essaiera même de jouer avec ce quiproquo pour terrifier encore davantage notre investigateur (faites lui faire un jet de Santé Mentale : un échec lui coûtera 1D6 pts). Si ce dernier n'est pas impressionné (jet de Santé Mentale réussi) et tente tout de même de s'approcher d'Armande, celle-ci lui ordonnera ne pas faire un pas de plus sous peine d'une mort foudroyante et épouvantable. Si notre aventurier obtempère, Armande descendra solennellement au rez-de-chaussée avant de sortir du manoir et de disparaître dans la nuit. En

revanche, si l'investigateur continue de traverser le couloir, la vieille femme empruntera les escaliers de manière beaucoup moins solennelle et elle tentera de sortir du manoir en courant. Si le PJ parvient à la rattraper avant qu'elle ne quitte les lieux, elle se mettra à hurler jusqu'à l'évanouissement. L'investigateur n'aura plus alors qu'à soulever le voile de ce fantôme de carnaval pour constater la supercherie. Ensuite, libre à lui de venir en aide à sa belle-mère ou non. Il pourra par exemple la porter jusque dans la chambre d'amis ou bien décider de la laisser gésir sur le carrelage de la cuisine. S'il l'abandonne à son sort, il constatera, le matin venu, qu'elle n'est plus au manoir. Si, au contraire, il décide de la réveiller et lui poser des questions, il s'apercevra vite de l'inutilité de la manœuvre. En effet, la vieille femme demeurera muette (les menaces et les violences physiques n'y feront rien) et elle se contentera de fixer son gendre d'un oeil mauvais et revancharde jusqu'à ce qu'elle ait totalement recouvré ses esprits. À ce moment-là, elle se lèvera et elle ira s'enfermer à double tour dans sa chambre (elle n'acceptera d'ouvrir sous aucun prétexte et l'enfoncement de la porte par le PJ ne changera rien à son attitude ni à son entêtement). Puis, dès que l'investigateur sera allé se coucher, elle en profitera pour quitter les lieux, sans oublier de laisser un petit cadeau d'adieu...

JOUR 3



Matin : L'état de santé de Marguerite a encore empiré. Deux autres rougeurs sous-cutanées sont apparues durant la nuit (une deuxième rougeur sur le bras gauche et sur le ventre). La pauvre femme a infiniment de mal à respirer, et, de sa bouche craquelée, sort un sifflement strident et grésillant. Elle a tellement transpiré et elle est si déshydratée que sa peau ressemble

un peu à celle d'un fruit talé. Elle est parcourue de frissons, de tremblements et de convulsions qui alternent avec des grognements et des gémissements rauques. Parfois, elle est prise d'un soubresaut et elle se met subitement à vomir du sang. Si le PJ se penche sur elle ou tente de la toucher, elle fera preuve d'animosité et de violence et elle n'hésitera pas à mordre ou à griffer pour signifier son désir de ne pas être approchée. De son côté, notre aventurier continuera à entendre la sonate de Mozart résonner de plus en plus fort dans sa tête, et ce, à partir de maintenant, sans discontinuer, peu importe l'heure et le lieu (faites faire un jet de Santé Mentale à l'investigateur à chaque fois que cela vous semblera nécessaire : un échec lui coûtera 1D10 pts [faites en sorte de ménager cette progression dramatique afin que la folie ne vienne ni trop lentement ni trop rapidement]). Quant à l'esprit du foetus, il continuera lui aussi à tourmenter le PJ en lui faisant ressentir de la culpabilité : "Pourquoi tu m'as abandonné ?", "Maintenant, à cause de toi, je suis seul dans le noir...", "Tout ça, c'est de ta faute !", "Je te hais !", "Je te déteste !" L'esprit pourra

même aller jusqu'à lancer des attaques psychiques contre notre aventurier (fréquence laissée à la discrétion du MJ) lorsque sa colère débordera. Si le PJ rate son jet de Santé Mentale, cette agression lui coûtera alors 1D10 pts.

Après-midi : Si l'investigateur mange ou boit quoi que ce soit à partir de maintenant, vous considérerez que la nourriture ou la boisson ingérée a été empoisonnée par Armande. En effet, avant de quitter le manoir, celle-ci est allée cueillir du datura dans un champ avoisinant et elle a pris soin de préparer une décoction qu'elle a versée sur tous les aliments et tous les liquides présents dans la demeure. Le Datura est une plante hautement toxique et psychotrope causant de puissantes hallucinations, qui, pour le sujet, ne paraissent pas fallacieuses. Ce dernier devient alors incapable de dissocier l'illusion de la réalité, ce qui le plonge dans une profonde angoisse pouvant parfois aboutir à un délire psychotique plus ou moins sévère. En effet, dans certains cas, une intoxication au datura peut avoir des conséquences gravissimes pour la victime : folie passagère ou permanente, séquelles psychologiques et/ou neurologiques, voire mort du sujet par arrêt cardio-respiratoire. Cependant, pour ce scénario, nous considérerons (sauf volonté sadique du MJ) que notre aventurier n'écopera pas de séquelles psychiques ou physiques et qu'il sera redescendu sur Terre à la nuit tombée. Cela dit, pendant toute l'après-midi, il sera victime d'hallucinations hyperréalistes dont nous vous laissons imaginer la nature (un loup féroce qui apparaît sur le chemin, la mère du PJ, un couteau à la main, qui demande à son fils de se suicider, le corps de notre investigateur qui s'efface peu à peu, etc.). Faites faire des jets de Santé Mentale à notre aventurier à chaque fois que cela vous paraîtra opportun : un échec devrait lui coûter entre 1D4 et 1D10 pts (selon la nature de l'hallucination et la réponse émotionnelle qui en résulte).

Soirée/Nuit : Il est déjà fort tard lorsque le PJ reprend ses esprits. La nuit est tombée depuis longtemps et le manoir est plongé dans l'obscurité et le silence (un silence tout de même relatif si l'on prend en compte le fait que la sonate de Mozart et les reproches du foetus mort-né continuent à résonner de plus en plus fort dans la tête de notre aventurier). Tout à coup, l'investigateur va entendre un bruit provenant de la chambre de Marguerite. Si, prenant son courage à deux mains, il décide d'aller voir ce qu'il se passe à l'intérieur de la pièce, après avoir ouvert la porte, il apercevra alors le cousin Thierry en train d'entrer par la fenêtre pour emporter sa promise loin d'ici. Lorsque Thierry verra le PJ, il lui avouera son amour pour Marguerite et il le menacera de mort au cas où il tenterait de l'empêcher de partir avec elle. Il est bien peu probable que notre aventurier laisse ce monte-en-l'air partir avec sa femme. Par conséquent, il faudra se battre (nous précisons bien ici que ce combat est à mort et qu'il n'y a pas d'autre issue possible). Thierry utilisera le même type d'arme que l'investigateur ; ainsi, si ce dernier décide de se battre à mains nues, le cousin de Marguerite se battra lui aussi à coups de poing (dégâts : 1D4 pts de vie / compétence : 50%), si le PJ sort un poignard, Thierry sortira le sien (dégâts : 1D8 pts de vie / compétence : 40%), et si notre aventurier décide d'utiliser son pistolet,

son adversaire fera de même (dégâts : 1D10 +2 pts de vie / compétence : 30%). Si l'investigateur parvient à tuer Thierry, libre à lui d'opter pour l'option qui lui paraîtra la plus adéquate : tenter de faire disparaître le corps, fuir sur Paris, contacter la police, etc. Fuir sur Paris ne serait pas vraiment une bonne idée, car les forces de l'ordre finiraient par découvrir le cadavre et notre aventurier serait sans doute assez vite suspecté et recherché dans toute la France. En outre, le PJ se verrait peu à peu devenir fou (à cause de la musique jouant de plus en plus fort dans sa tête et des attaques psychiques du fœtus) sans qu'il ne puisse rien contre cela. Faire disparaître le corps est une option envisageable (au MJ de juger si l'investigateur utilise des moyens propres et efficaces pour y parvenir, ou si, au contraire, sa tentative de dissimulation échoue [les forces de l'ordre seront alors alertées, avec les conséquences que cela implique]). Cependant, contacter la police (il y a un commissariat à Tournan-en-Brie) reste tout de même le moyen le plus sûr pour ne pas avoir de problèmes ultérieurs avec la justice (d'autant plus que les forces de l'ordre [représentées ici par l'inspecteur Firmin POULLAILLER] seront facilement enclines à classer le dossier en tant que "légitime défense" et le PJ ne sera pas réellement inquiété pour ce meurtre).

JOUR 4



Matin : L'état de santé de Marguerite est à présent terminal. Deux autres rougeurs sous-cutanées sont apparues durant la nuit (1 sur le cou et 1 sur la nuque). La pauvre femme ne parvient plus à respirer, et, de ses entrailles, s'échappe un sifflement monstrueux assorti de grognements et gémissements inhumains. Son corps, entièrement flétri et desséché, est marbré de veines pulsantes. La

malheureuse est parcourue de violentes convulsions. Elle vomit en permanence un sang noirâtre accompagné de ce qui semble être des lambeaux de chair et de muqueuse. Dans son regard, on lit la haine, la colère, l'agressivité et l'hystérie. Autour d'elle, on peut ressentir des ondes saturées de violence. Si le PJ s'approche trop près, Marguerite l'attaquera sans hésiter avec une déroutante animosité et elle ne se calmera pas avant qu'il gise au sol, sans vie (poings, pieds, griffures, morsures : dégâts : 1D4 pts de vie / compétence : 30%). Notons ici que puisque, techniquement, Marguerite est déjà morte, elle ne peut pas être tuée par une arme conventionnelle. L'investigateur se trouve donc face à 3 options : combattre jusqu'à la mort (la sienne !), appeler (ou rappeler, si elle était déjà venue pour Thierry) la police pour qu'elle maîtrise la furie et qu'elle l'emprisonne ou la fasse interner (notons que cette option ne réglera pas les petits soucis de notre aventurier et qu'il sombrera inéluctablement dans la folie s'il suit cette voie), tenter d'élucider l'origine du mal qui ronge Marguerite afin l'en débarrasser. C'est dans le cadre de cette troisième option que nous allons à présent passer au chapitre suivant...

COMMENT RÉSOUDRE CETTE AFFAIRE

AU MANOIR



La demeure recèle un certain nombre d'indices qui aideront le PJ à avancer dans son enquête. Nous incluons aussi ici les réponses que donneront Armande et Thierry aux questions que l'investigateur pourra éventuellement poser.

Chambre matrimoniale :



- Dans un tiroir de la table de nuit, on trouvera le journal intime de Marguerite (Annexe 3) explicitant les états d'âme de cette dernière.

¹ https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Les_Chapelles-Bourbon_manoir.jpg

Salon :



- Sur le tapis, il est possible de remarquer une trace de sang séché qui s'agrandira mystérieusement au fil des jours (il s'agit bien entendu du sang versé par Marguerite et son bébé la nuit de leur assassinat). Le jour où notre aventurier arrivera au manoir, un jet réussi en Trouver Objet Caché avec un malus de 20% sera nécessaire pour pouvoir repérer cette tache. Le jour

suivant, il faudra réussir un jet en Trouver Objet Caché sans malus pour y parvenir. Le 3ème jour, un simple coup d'œil dans la pièce sera suffisant pour remarquer le sang. Le 4ème jour, le tapis sera tellement maculé que l'on ne verra plus que ça dans le salon.

- Dans la bibliothèque, on trouvera l'ouvrage traitant de Deofol (Annexe 7).
- Dans cette même bibliothèque, il y a aussi un exemplaire du *Faust* de Goethe que l'investigateur pourra utiliser pour décrypter la formule décrivant la procédure rituelle à appliquer afin d'éveiller le potentiel magique du menuet maudit de Mozart (Annexe 5). Le temps qui sera nécessaire au décryptage de cette formule dépendra d'un jet d'Intelligence demandé par le MJ à notre aventurier : en cas de réussite critique, le décryptage demandera 1D4 heures, en cas de réussite ordinaire, 3D4 heures, en cas d'échec ordinaire, 6D4 heures, et en cas d'échec critique, 1D4 jours.

Grenier :



- Un jet réussi en Trouver Objet Caché permettra au PJ de constater un peu de sang séché sur le plancher du grenier (nous rappelons ici qu'il s'agit du sang de Marguerite qui a été entreposée là pendant une semaine avant d'être ramenée à la "vie").

• Un simple coup d'œil dans le grenier permettra à l'investigateur de découvrir une flaque noire solidifiée (il s'agit du disque vinyle contenant la sonate pour piano n°20 en Si Bémol Majeur de Mozart que notre aventurier a brûlée afin d'effacer toute trace de son rituel de ressuscitation). Notons bien ici que la crémation du disque a fait disparaître toute trace qui aurait pu éventuellement permettre son identification.

- Juste à côté de la flaque noire solidifiée, on pourra trouver des cendres de papier parmi lesquelles subsistent de petits bouts de feuilles non brûlées ; et,

sur ces morceaux de papier rescapés des flammes, on pourra voir des fragments de partitions parsemées de quelques notes (il s'agit de la partition du menuet et trio de la sonate de Mozart que le PJ a décidé de détruire pour les mêmes raisons que le disque vinyle). Notons ici qu'il est absolument impossible de déchiffrer ces bribes de musique écrite et impensable d'espérer deviner la nature de la composition et l'identité du compositeur avec ce maigre indice (même avec l'aide d'un spécialiste).

Jardin :



- Il y a un endroit du jardin où la terre est fraîchement retournée. Il s'agit de la tombe sauvage du fœtus mort-né qui est enterré avec l'arme du crime : le pic à glace. Pour trouver cet indice, il faudra que l'investigateur réussisse un jet en Trouver Objet Caché avec un malus de 20%. Une fois la tombe exhumée, la vision du bébé en état de décomposition coûtera alors 1D6 pts de Santé Mentale au PJ. Si, au matin

du 4ème jour, notre aventurier n'a toujours pas trouvé l'emplacement de la sépulture, l'esprit du fœtus pourra le guider jusqu'au jardin en l'incitant à chercher de ce côté-là.

Armande :



- Histoire du manoir : il a été construit au 17ème siècle par un ancêtre du défunt mari d'Armande. Depuis, il a toujours appartenu à la famille. La belle-mère du PJ n'a jamais entendu parler de légendes à propos de cette demeure. En effet, à sa connaissance, il n'y a jamais eu de morts violentes, d'enfants décédés ni de fantômes hantant les lieux.
 - Histoire de Tournan-en-Brie : Elle ne pourra pas dire grand-chose à ce sujet.
 - Santé Marguerite : Pour Armande, la santé de Marguerite était irréprochable et celle-ci s'est dégradée sans raison du jour au lendemain. Pendant tout le scénario, la vieille femme va essayer de faire avouer à notre aventurier que c'est lui qui a empoisonné ou ensorcelé sa fille.
- Ennemis Marguerite : Pour Armande, sa fille n'a pas d'ennemis. D'ailleurs, elle n'a pas d'amis non plus. Elle est plutôt solitaire et elle n'aime pas tellement fréquenter les gens (peu importe qu'ils soient d'ici ou d'ailleurs). De

ce fait, personne ne lui rend jamais visite au manoir (à part sa vieille mère, son cousin et son mari), et, de son côté, elle ne se rend jamais chez personne.

- Grossesse/bébé Marguerite : Armande n'est absolument pas au courant que sa fille attendait un enfant. Si on lui montre le cadavre du fœtus mort-né, elle sera horrifiée, mais cela ne lui en fera pas dire plus long à ce propos.
- Liaison Thierry/Marguerite : Armande ne se doute pas non plus que sa fille et son neveu sont amants. Si on la met face à cet état de fait, elle sera outrée et elle refusera de se rendre à l'évidence.
- Sonate de Mozart : Si l'investigateur fredonne la mélodie qu'il a en tête à sa belle-mère, celle-ci sera bien incapable de deviner la nature de la composition (et encore moins l'identité du compositeur). En effet, Armande ne s'y entend point du tout en musique classique et elle ne sera d'aucune aide à ce sujet.

Thierry :



- Histoire du manoir : Il n'a aucune idée de l'histoire du manoir.
- Histoire de Tournan-en-Brie : Il ne pourra pas dire grand-chose à ce sujet.
- Santé Marguerite : Pour Thierry, la santé de Marguerite était irréprochable et celle-ci s'est dégradée sans raison du jour au lendemain. Bien entendu, il ne se privera pas pour accuser le PJ d'avoir causé le malheur de sa cousine en abandonnant celle-ci et en ne lui donnant pas d'enfants.
- Ennemis Marguerite : Pour Thierry, sa cousine n'a pas d'ennemis (même discours que celui d'Armande).
- Grossesse/bébé Marguerite : Thierry n'est absolument pas au courant que sa cousine attendait un enfant. Si on lui montre le cadavre du fœtus mort-né, il finira par déduire qu'il est de lui (sachant qu'il est de notoriété publique que l'investigateur et Marguerite n'ont plus de relations intimes depuis bien longtemps). Au moment de réaliser qu'il est très probablement le père, il s'effondrera en larmes, mais il ne révélera à personne cette paternité licencieuse.
- Liaison Thierry/Marguerite : Cette liaison immorale est un secret bien gardé que Thierry ne livrera à personne (jusqu'à la nuit du 3ème jour où il révélera à notre aventurier son amour pour Marguerite).
- Sonate de Mozart : Il ne connaît rien à la musique classique.

NB : Nous rappelons ici que Marguerite demeurera incapable communiquer, que ce soit à l'écrit ou à l'oral, pendant toute la durée du scénario.

À TOURNAN-EN-BRIE



Au bourg de Tournan-en-Brie, l'investigateur aura l'occasion de rencontrer des personnes, qui, chacune à leur manière, influenceront cette enquête. Le PJ pourra aussi se rendre à la mairie (qui héberge une petite bibliothèque) pour se renseigner sur l'histoire de Tournan et du manoir de Beaumarchais. Enfin, notre aventurier aura la possibilité, s'il le souhaite, de se rendre chez Armande et/ou Thierry qui habitent dans le centre du village.

Mairie/Bibliothèque :



- Un petit ouvrage de la bibliothèque de la mairie conte succinctement l'histoire de Tournan-en-Brie (parmi d'autres histoires de villages de la région). On y apprend notamment que François Premier y a séjourné en 1544 (précisément au château d'Armainvilliers) après la prise de Château-Thierry par les troupes de Charles Quint. Le Manoir de Beaumarchais est lui aussi brièvement mentionné. Il a été construit au 17ème siècle par un ancêtre du défunt mari d'Armande. Depuis, il a toujours appartenu à la famille. Notons ici que, à aucun moment, on ne fait allusion à une quelconque légende occulte à propos de cette demeure ou du village de Tournan (ni morts violentes, ni enfants décédés, ni fantômes hantant les lieux).

² https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Porte_de_la_ville_rue_de_Paris_Tournan-en-Brie_-_panoramio.jpg

³ https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Porte_et_H%C3%B4tel_de_Ville_place_Edmond_de_Rotschild_Tournan-en-Brie_-_panoramio.jpg

Commissariat (Inspecteur Firmin POULAILLER) :



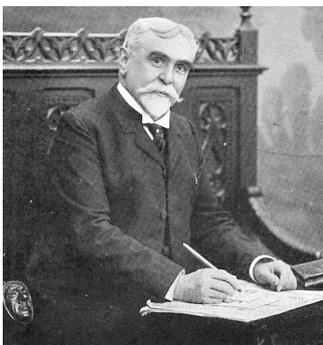
- C'est lui qui gèrera le meurtre de Thierry et l'incarcération/internement de Marguerite (cf. "Déroulement des faits"). Firmin est un inspecteur nonchalant et peu scrupuleux qui ne causera aucun souci à notre investigateur.

Apothicaire (Jean BABILLE) :



- C'est lui qui fournira l'hamamélis au PJ (cf. "Déroulement des faits"). L'apothicaire est un homme fort aimable, mais extrêmement bavard, dont notre investigateur aura bien du mal à se défaire.

Médecin (Docteur Ernest MILLON) :



- C'est lui qui s'occupera de Marguerite dans les premiers temps avant de se débiter devant l'apparition fantomatique de l'esprit du foetus mort-né (cf. "Déroulement des faits").

Curé (Père Armand LAFESSE) :



- Notre aventurier fera appel, en vain, à ses services pour pratiquer un exorcisme (cf. “Déroulement des faits”).

Rebouteux (Eugène LAVERNE) :



- Notre investigateur fera appel, en vain, à ses services pour venir en aide à Marguerite (cf. “Déroulement des faits”). Cependant, celui-ci pourra tout de même venir en aide au PJ à la fin du scénario (moyennant une bouteille de gnole et un bon repas chaud) en lui conseillant de pratiquer le rituel de résurrection à l’envers afin d’obtenir l’effet inverse (cf. “Sauver l’âme de Marguerite”).

Armande :



- Après avoir empoisonné l’investigateur (cf. “Déroulement des faits”), la vieille femme viendra se réfugier à son domicile (centre de Tournan-en-Brie). Si notre aventurier décide de se rendre chez elle et lui demande des comptes au sujet de son empoisonnement, celle-ci niera toute responsabilité, puis elle se murera dans un silence que rien ne pourra briser (ni la menace ni la violence). Notons qu’une fouille de la maisonnette d’Armande ne donnerait aucun résultat.

Thierry :



- Si l’investigateur laisse Thierry emmener Marguerite (cf. “Déroulement des faits”), l’amant portera sa bien-aimée depuis le manoir jusqu’à son appartement (centre de Tournan-en-Brie). Si notre aventurier, pris de remords, décide alors d’aller récupérer son épouse, il pourra trouver le couple adultère à cette adresse. Bien entendu, Thierry ne se laissera pas faire et il se battra à mort pour garder la femme qu’il aime (cf. scène de combat de la nuit du 3ème jour du chapitre “Déroulement des faits”). Notons qu’une fouille de l’appartement de Thierry ne donnerait rien.

Passionné de musique classique (Christian DE BEAUVOIS) :



- À force d'entendre la sonate de Mozart résonner dans sa tête sans pouvoir identifier cette pièce musicale, l'investigateur finira sûrement par demander l'avis d'un spécialiste. Or, il existe, à Tournan, un mélomane passionné de musique classique nommé Christian DE BEAUVOIS. Notre aventurier pourra découvrir l'existence de cet homme ainsi que son adresse auprès des services de la mairie/bibliothèque. Christian reconnaîtra sans peine la sonate pour piano n°20 en Si Bémol Majeur de Mozart si le PJ la siffle correctement (libre au MJ de demander au joueur de siffloter réellement la sonate ou bien de lui faire faire un jet de dés afin de déterminer l'aptitude de son personnage à restituer la mélodie). Si l'investigateur demande au mélomane si une histoire particulière est liée à la sonate, celui-ci se souviendra, après un temps de réflexion, que le menuet et trio de cette pièce musicale serait en réalité, selon certaines sources, le 5ème mouvement perdu de la "Petite musique de nuit", qui, elle-même, semble être une oeuvre chargée de mystères et de légendes. D'ailleurs, Christian possède un ouvrage d'Alfred Einstein dans sa bibliothèque personnelle traitant de ce sujet (Annexe 4) et il sera plus que ravi de le prêter à notre aventurier (pour une fois que quelqu'un partage sa passion dans ce petit village isolé de tout !). En outre, Christian possède aussi le disque vinyle de la sonate pour piano n°20 de Mozart (qu'il prêtera au PJ avec plaisir). Cependant, il n'a pas la partition de ce morceau. Mais ce n'est pas réellement un problème, car Christian est un excellent musicien et il pourra retranscrire la partition du menuet et trio de la sonate sur demande (il lui faudra alors environ une heure pour y parvenir [Annexe 6]).

Et maintenant que l'investigateur a toutes les clefs en main pour tenter de sauver son âme, celle de Marguerite et celle du fœtus mort-né, reste à savoir comment s'y prendre *exactement*. C'est ce que nous allons voir dans le chapitre suivant.

NB : Se rendre à Tournan-en-Brie ou en revenir de nuit est dangereux. Notre aventurier aura alors 50% de chance de tomber nez-à-nez avec un bandit de grand chemin éclairé par la Lune et brandissant son pistolet d'un air menaçant. Ce dernier exigera du PJ tout son argent et ses effets personnels. En cas de résistance, le bandit n'hésitera pas à faire usage de son arme (dégâts : 1D10 +2 pts de vie / compétence : 50%) jusqu'à ce que mort (ou soumission) s'en suive. En revanche, si l'investigateur obtempère, il le laissera repartir en vie.

SAUVER NOS ÂMES

SAUVER L'ÂME DU FOETUS MORT-NÉ



Afin de sauver l'âme du foetus mort-né, il faudra tout d'abord trouver l'endroit où il a été enterré (dans le jardin du manoir). Puis, il sera nécessaire de purifier ce pauvre petit être en le baptisant avant de célébrer une messe funéraire en son honneur et de l'enterrer religieusement (le Père Armand LAFESSE pourra s'occuper de ce processus de purification). Lorsque cela aura été fait, l'esprit du foetus cessera de tourmenter le PJ et son âme sera libre d'aller rejoindre le royaume des cieux.

SAUVER L'ÂME DE MARGUERITE



Afin de sauver l'âme de Marguerite, il faudra tout d'abord découvrir l'ouvrage d'Alfred Einstein traitant de la "Petite musique de nuit" et de la sonate pour piano n°20 en Si Bémol Majeur de Mozart (Annexe 4) au domicile de Christian DE BEAUVOIS. Puis, il sera nécessaire de trouver un exemplaire du *Faust* de Goethe (bibliothèque du manoir) afin de décrypter la formule décrivant la procédure rituelle à appliquer afin d'éveiller le potentiel magique du menuet maudit de Mozart (Annexe 5). Le temps nécessaire au décryptage de cette formule dépendra d'un jet d'Intelligence demandé par le MJ à notre aventurier : en cas de réussite critique, le décryptage demandera 1D4 heures, en cas de réussite ordinaire, 3D4 heures, en cas d'échec ordinaire, 6D4 heures, et en cas d'échec critique, 1D4 jours. La formule ainsi décodée est reproduite ci-dessous :

"Toi qui sais renverser la musique pour écouter la véritable mélodie,
Celle qui modifie l'Espace et la Matière,
Celle qui rembobine le Temps,
Toi qui lis les lettres derrière les notes,
Au Sol de la première ligne du trio du menuet maudit et oublié,
Tu pourras, en psalmodiant au son de cette mélodie interdite,
Si, dans ton coeur, tu le désires ardemment,
Retrouver ce que tu as perdu,
Avoir ce que tu n'as jamais eu,

Transformer l'immuable,
Figer l'insaisissable,
Faire jaillir l'incr  ,
Effacer le pass  ,
Pour un instant, te rendre ma  tre de l'Espace, de la Mati  re et du Temps,
Au prix de ta m  moire et de ta libert  ,
Car tu appartiendras alors    Deofol."

Ensuite, il faudra se procurer le disque vinyle de la sonate de Mozart ainsi que la partition du menuet et trio de cette pi  ce musicale (Annexe 6) aupr  s de Christian DE BEAUVOIS. Une fois la partition en main, l'investigateur devra alors remplacer les notes de la premi  re ligne de la port  e de Sol du trio du menuet par son syst  me alphab  tique correspondant, propre    la notation anglo-saxonne/allemande de la musique (A = LA, B = SI, C = DO, D = R  , E = MI, F = FA, G = SOL). Il y a 27 notes    transcrire en 27 lettres. La transcription r  sultante est reproduite ci-dessous :

SOL FA MI R   / DO SI LA SOL / FA SOL LA LA / SI SI /
G F E D / C B A G / F G A A / B B /
SOL FA MI R   / DO SI LA SOL / FA SOL LA SI / MI /
G F E D / C B A G / F G A B / E /

Cela donne donc (en s  parant les mots    l'aide des mesures) :

"Gfed cbag fgaabb,
Gfed cbag fgabe."

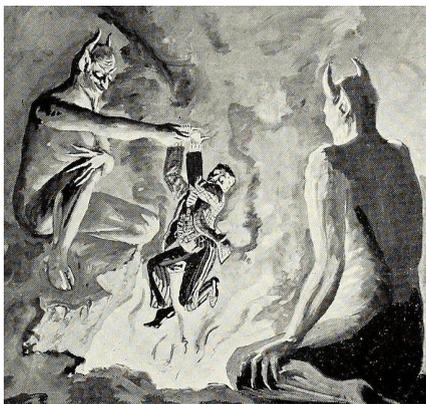
Le PJ aura ainsi obtenu la formule    psalmodier en   coulant    l'envers le menuet et trio de la sonate de Mozart afin d'enclencher le rituel et de prendre contact avec Deofol pour qu'il exauce un souhait en   change d'une   me. Cependant, il ne s'agit pas ici d'invoquer le d  mon, mais, au contraire, de tenter d'inverser le rituel pour lib  rer l'  me de Marguerite des griffes de Deofol. Pour y parvenir, il faudra donc psalmodier la formule    l'envers en   coulant le menuet et trio de la sonate de Mozart    l'endroit (ce conseil pourra   tre prodigu   par Eug  ne LAVERNE, le rebouteux de Tournan-en-Brie). La formule   crite    l'envers est reproduite ci-dessous :

"Bbaagf gabc defg,
Ebagf gabc defg."

Si l'investigateur effectue le rituel    l'endroit, il ne se passera rien, car Deofol poss  de d  j    l'  me du malheureux et il ne compte pas se d  placer deux fois pour quelque chose qu'il a d'ores et d  j acquis. En outre, pr  cisons ici que la pr  sence de Marguerite est obligatoire pour que le sort puisse   tre invers   (   partir du 4  me jour, elle s'y opposera d'ailleurs farouchement [cf. "D  roulement des faits"]) et il faudra trouver quelque subterfuge pour la contraindre    se tenir tranquille [ex : la ligoter pendant son sommeil]). Si tous ces   l  ments sont r  unis (pr  sence de Marguerite, menuet et trio de la sonate de Mozart jouant    l'endroit, formule psalmodi  e    l'envers), Deofol appara  tra alors devant notre aventurier et il lui demandera pourquoi il le d  range pendant sa sieste d  monique (faites faire un jet de Sant   Mentale    l'investigateur : un   chec lui co  tera 1D20 pts). Nous laissons au MJ la libert   de d  finir l'apparence de ce g  nie mal  fique : un grand diable noir constitu   de fum  es mouvantes, une sph  re de lumi  re rouge pulsant au rythme de

ses paroles, un vieillard ridé aux yeux vitreux, vêtu de guenilles, tenant une harpe à la main et arborant constamment un large sourire vicieux, etc. À ce moment-là, le PJ demandera certainement à Deofol de libérer Marguerite de ses souffrances de morte-vivante. Avant d'accéder à la requête l'investigateur, le démon précisera bien que s'il n'anime plus l'âme de Marguerite, celle-ci mourra sur le champ. Est-ce cela que notre aventurier désire ? Si la réponse est "oui", le mauvais génie s'empressera alors d'ajouter (en élargissant encore son sourire) que la libération de Marguerite ne remet nullement en cause le fait que l'âme du PJ lui appartient, et, qu'à sa mort, il viendra le rejoindre en Enfer pour l'éternité. Si, malgré tout, la réponse de notre aventurier est toujours "oui", Deofol libérera l'âme de Marguerite et celle-ci mourra dans l'instant. Il est plus que probable qu'avant que le démon ne se retire l'investigateur ait quelques questions à lui poser. Le génie du Mal y répondra volontiers (avec une légère touche de sadisme). Ainsi, Deofol pourra apprendre au PJ qu'il est l'auteur d'un double meurtre (celui du fils de Marguerite et de Thierry et celui de sa propre femme), qu'il est aussi l'auteur du rituel de résurrection qui a transformé son épouse en morte-vivante, etc. Tout ce que l'investigateur voudra savoir, Deofol le lui dira (cf. chapitre "Les Racines du Mal"). Puis, le démon se retirera, laissant derrière lui cette odeur de soufre caractéristique des apparitions démoniaques. Précisons ici que pour que l'âme de Marguerite soit totalement purifiée et prête à s'élever vers Dieu, il faudra célébrer une messe funéraire en son honneur et l'enterrer religieusement (le Père Armand LAFESSE pourra s'occuper de ce processus de purification). Lorsque cela aura été fait, la sonate de Mozart ne résonnera plus dans la tête de notre aventurier. À l'annonce de la mort de Marguerite, Armande et Thierry (s'il est encore en vie) seront bouleversés, et, toujours persuadés que l'investigateur est le seul responsable de cette tragédie, ils lui demanderont de ne jamais remettre les pieds au manoir de Beaumarchais (ce que le PJ fera sans doute avec plaisir).

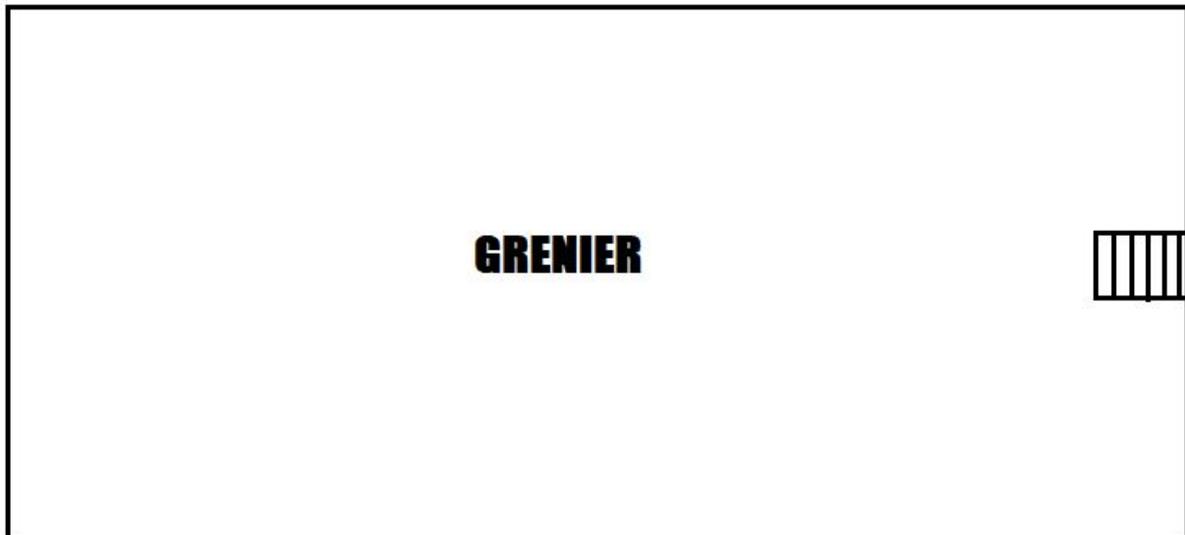
EPILOGUE (SAUVER L'ÂME DE L'INVESTIGATEUR)



Après l'enterrement de Marguerite, de retour à son domicile parisien, le PJ devra bien se rendre à l'évidence : il n'est toujours pas sorti d'affaire. En effet, l'esprit du fœtus ne le harcèle plus et la sonate de Mozart ne tambourine plus dans sa tête, mais son âme, elle, appartient toujours à Deofol ! Autrement dit, le pire reste à venir pour notre aventurier. Parviendra-t-il à obtenir la grâce divine comme Faust l'avait obtenue grâce à sa Marguerite ? Ou bien est-il condamné, sans recours possible, à servir l'Artiste Noir pour l'éternité dans les profondeurs abyssales de l'Enfer ? Cette réponse, nous la laissons au MJ, car c'est à lui qu'appartiennent le règne, la puissance et la gloire pour les siècles des siècles. Amen.

ANNEXE 1 - PLAN MANOIR DE BEAUMARCHAIS

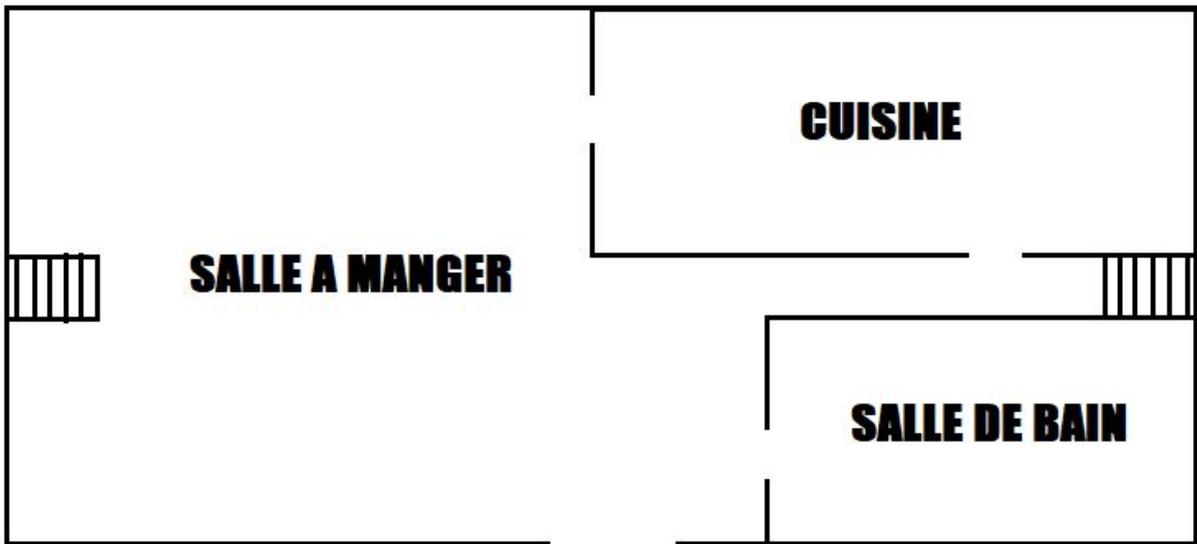
2ÈME ÉTAGE



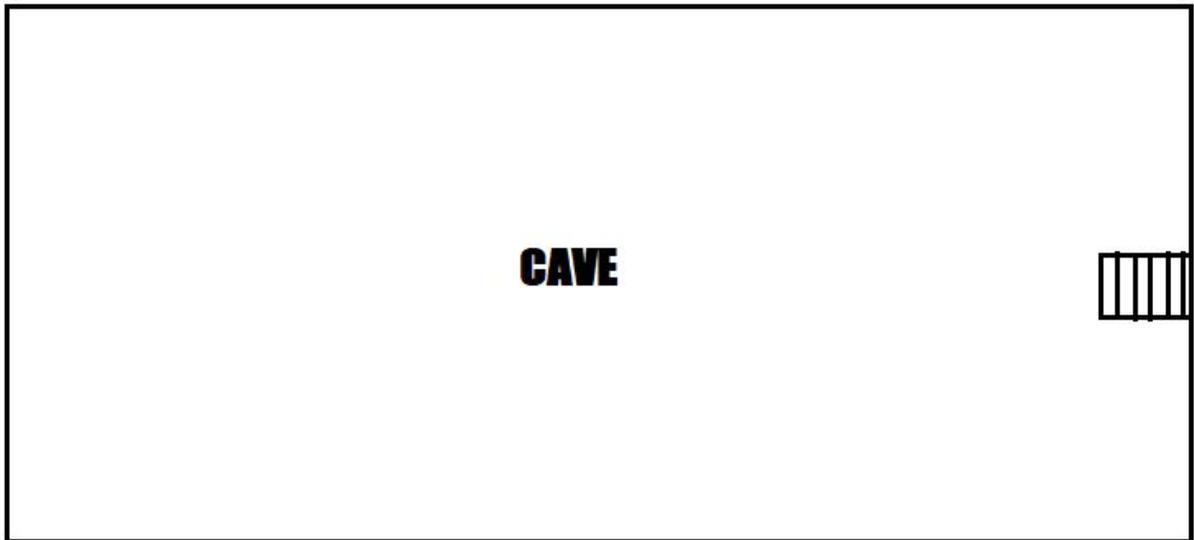
1ER ÉTAGE



REZ-DE-CHAUSSÉE



SOUS-SOL



ANNEXE 2 - ORDONNANCE DU DOCTEUR ERNEST MILLON

Docteur Ernest MILLON

Diplômé de la faculté de médecine de Paris (Sorbonne)

Médecin de famille

8, Rue du Château

Tournan-en-Brie

HAMAMELIS (hémostatique, anti-inflammatoire,
dermoprotecteur)

Infusion de feuilles séchées

3 fois par jour

pendant 1 mois

Docteur Millon

ANNEXE 3 - JOURNAL INTIME DE MARGUERITE

ANNÉE 1902

Dimanche 9 Février,

Altercation avec Monsieur. Il me reproche mon apathie mélancolique. Je n'y peux rien si je préfère la nature aux hommes. Je lui ai enjoint de ne plus passer les fins de semaine avec moi si ça lui coûte tellement !

Samedi 5 Avril,

Dispute avec Monsieur à propos de l'enfant qui ne vient pas. Je lui ai pourtant dit sur tous les tons qu'un petit bébé, auréolé de pureté et d'innocence, serait peut-être la seule chose qui pourrait me réconcilier avec l'humanité, avec la vie et avec ce monde.

Mardi 27 Mai,

Promenade dans la campagne. Cela me fait beaucoup de bien. L'ombre fraîche des arbres me désaltère.

Dimanche 3 Août,

Nouvelle dispute avec Monsieur à propos de l'enfant qui ne vient pas. Monsieur m'accuse d'être inféconde et d'être la cause du problème. J'ai répondu à Monsieur que pour être certain que je sois inféconde faudrait-il encore qu'il me touche ! Il m'a violemment giflée avant de s'en retourner pour Paris. Je ne sais pas ce qu'il y a de si exceptionnel là-bas pour qu'il soit à chaque fois si impatient d'y retourner. Peut-être sa vraie famille y réside-t-elle ? Je ne sais pas... Je ne sais pas combien de temps va encore durer cette mascarade !

Jeudi 11 Septembre,

Promenade jusqu'à Tournan-en-Brie. J'en ai profité pour acheter un pot de crème au bourg. L'automne est particulièrement doux cette année. Sur le chemin du retour, j'ai cueilli de magnifiques fleurs blanches.

Lundi 13 Octobre,

BONNE NOUVELLE !

Dimanche 28 Décembre,

Les fêtes de Noël se sont encore très mal passées. Le repas de famille s'est déroulé dans une ambiance d'enterrement. Monsieur vient de repartir pour Paris. J'étais pressée qu'il s'en aille. Parfois, j'ai l'impression de ne pas reconnaître son visage, de pas comprendre sa présence auprès de moi ; un peu comme si nous étions deux inconnus que la pluie aurait réunis fortuitement sous une trop petite tonnelle. Nous nous échangeons des sourires gênés et des paroles maladroites. Je ne sais pas pourquoi il s'obstine malgré tout à revenir me voir chaque weekend. Par compassion ? Par réflexe ? Par habitude ? Il n'est même plus question d'enfants. Il n'est plus question de rien du tout...

ANNEXE 4 - Alfred Einstein, «La Véritable histoire de la “Petite musique de nuit”», *Mozart, l’homme et l’oeuvre*, Oxford University Press, 1899, p.666

“Une Petite musique de nuit”, sérénade en Sol Majeur pour quintet à cordes composée par Mozart en 1787, comptait à la base 5 mouvements : un allegro, un menuet et trio, une romance, un second menuet et trio et un rondo. Or, il s’avère que le premier menuet et trio de l’œuvre a toujours manqué à l’appel. Pourquoi donc ? Selon la légende, Mozart aurait lui-même arraché le deuxième mouvement de la partition car celui-ci contiendrait un pouvoir incommensurable, indomptable et infiniment périlleux pour celui ou celle qui tenterait de l’utiliser. En effet, toujours selon la légende, ce menuet et trio (si écouté dans des conditions bien spéciales) aurait été conçu par Amadeus pour agir non seulement sur la matière dans le présent (comme n’importe quelle forme de magie ordinaire), mais aussi pour agir sur la matière dans le passé et ainsi déformer la toile du temps. Mozart aurait alors jugé ce pouvoir bien trop dangereux pour qu’il soit utilisé à mauvais escient par un simple sorcier à l’esprit étroit et aux ambitions égoïstes. Imaginez un peu si vous aviez la capacité de modifier n’importe quel événement passé pour servir votre propre intérêt. Combien de guerres et de conflits pourriez-vous engendrer ? Combien d’hommes bons rayeriez-vous de la carte avant même qu’ils n’aient eu la moindre chance d’exister ? Combien de crises cardiaques provoqueriez-vous chez les vivants en ramenant les morts à la vie ? Et il ne s’agit même pas que de cela. On ne parle pas simplement ici de ressuscitations. On parle de transformer radicalement la courbe de l’espace-temps. Qu’advierait-il de notre monde si nous commettions le sacrilège ultime de violer la loi de la causalité ? Mozart, en bon franc-maçon qu’il était (d’ailleurs, sa “Flûte enchantée” [1791] est toute entière consacrée aux secrets ésotériques de la franc-maçonnerie), en sage et en philosophe, aurait alors décidé d’arracher ce maudit menuet, cette pièce interdite qui devait être absolument cachée aux yeux de l’humanité ordinaire. Cependant, trop fier de sa création (la vanité est décidément le péché préféré du Diable), il ne serait pas parvenu à détruire la partition qu’il aurait remise au fond d’un tiroir en se jurant qu’il ne la montrerait jamais à personne. La légende aurait pu s’arrêter là. C’était toutefois sans compter sur Ludwig van Beethoven.

Un soir de 1787, Beethoven, de passage à Vienne, aurait rencontré Mozart à l'occasion d'une réception mondaine. Amadeus, pris d'une subite admiration pour le jeune compositeur (admiration réciproque), aurait alors révélé son secret à Ludvig et lui aurait joué le morceau interdit avant de lui expliquer dans quelles conditions il devait être écouté afin d'éveiller son potentiel magique. Malheureusement, une fois revenu chez lui (en Allemagne), Beethoven, malgré des jours et des jours passés devant son piano, ne serait pas parvenu à se souvenir de la mélodie du menuet maudit (et quand il reviendra à Vienne [en 1792], Mozart n'est déjà plus de ce monde et il ne peut donc plus lui rejouer la pièce musicale). Ludvig aurait toutefois noté la procédure rituelle pour activer les pouvoirs de l'œuvre dans l'espoir où, un jour, le morceau serait redécouvert. Le temps passe...

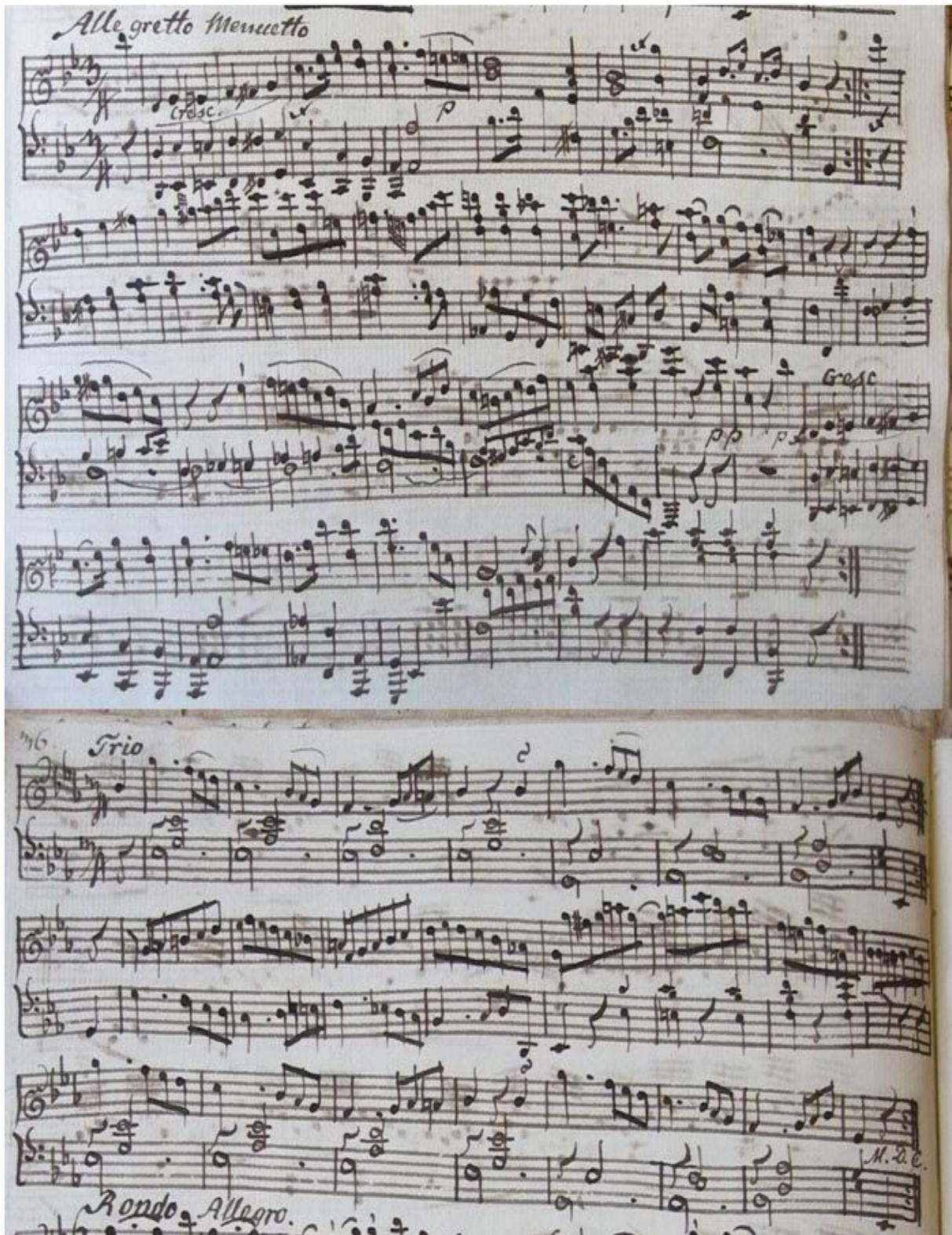
En parallèle, en 1798, une sonate (que l'on vient de retrouver par hasard dans un appartement viennois) est éditée par la maison Breitkopf & Härtel et attribuée à Mozart lui-même. Il s'agit de la sonate pour piano n°20 en Si Bémol Majeur (classée K.498a dans le catalogue Köchel). Certains pensent (en faisant des rapprochements mélodiques et structurels entre les deux œuvres) que le menuet et trio de cette sonate est en réalité le 2ème mouvement perdu de la "Petite musique de nuit". Mais comment le prouver ? Jusqu'à aujourd'hui, personne n'y est parvenu. Beethoven, lui qui avait eu accès aux mystères d'Amadeus, aurait peut-être pu faire le lien s'il avait eu vent de cette nouvelle pièce musicale trouvée en 1798. Il aurait pu nous dire si le menuet et trio de la sonate pour piano n°20 en Si Bémol Majeur était bel et bien le 2ème mouvement perdu de la "Petite musique de nuit", si le menuet et trio de cette sonate était le fameux menuet maudit aux pouvoirs incommensurables qu'il avait entendu Mozart jouer un soir de 1787. Mais, malheureusement, il n'eut jamais connaissance de cette pièce musicale et le mystère auréolant le morceau interdit de Mozart perdura. Et il perdure encore...

La légende s'achève en affirmant que Beethoven, au début du 19ème siècle, prenant conscience de sa surdité précoce et songeant de plus en plus souvent au suicide, aurait transmis à son ami Goethe la procédure rituelle afin d'activer les pouvoirs du morceau interdit de Mozart (toujours dans l'espoir que cette pièce musicale soit un jour redécouverte). L'écrivain allemand aurait alors dissimulé ce rituel (par encodage) dans les pages de son premier *Faust*. Cependant, là encore, personne, à ce jour, n'est parvenu à décrypter le fameux message magique donnant accès à la toile de l'espace et du temps qui serait dissimulé à l'intérieur de l'œuvre de Goethe.

ANNEXE 5 - FORMULE DÉCRIVANT LA PROCÉDURE RITUELLE À APPLIQUER AFIN D'ÉVEILLER LE POTENTIEL MAGIQUE DU MENUET MAUDIT DE MOZART

*“Toi qui sais renverser la musique pour écouter la véritable mélodie,
Celle qui modifie l'Espace et la Matière,
Celle qui rembobine le Temps,
Toi qui lis les lettres derrière les notes,
Au Sol de la première ligne du trio du menuet maudit et oublié,
Tu pourras, en psalmodiant au son de cette mélodie interdite,
Si, dans ton coeur, tu le désires ardemment,
Retrouver ce que tu as perdu,
Avoir ce que tu n'as jamais eu,
Transformer l'immuable,
Figer l'insaisissable,
Faire jaillir l'incrédible,
Effacer le passé,
Pour un instant, te rendre maître de l'Espace, de la Matière et du Temps,
Au prix de ta mémoire et de ta liberté,
Car tu appartiendras alors à Deofol.”*

ANNEXE 6 - MENUET ET TRIO (3ÈME MOUVEMENT) DE LA SONATE N°20 POUR PIANO EN SI BÉMOL MAJEUR (K.498A) DE WOLFGANG AMADEUS MOZART (1798)



ANNEXE 7 - DÉFINITION DE “DEOFOL”, OXFORD DICTIONARY, ÉDITION DE 1896

“Deofol” était un terme utilisé en vieil anglais (dont est tiré le substantif “Devil”) pour désigner une sorte de démon, un génie maléfique faisant toute sorte de promesses aux voyageurs isolés qui cheminaient le long des routes. La légende raconte qu’il se postait à la croisée des chemins et jouait de la harpe (ou parfois de la flûte) pour attirer les imprudents avant de leur faire miroiter mille délices en échange de leur âme. Le fait que Deofol joue d’un instrument a grandement contribué à sa renommée en tant qu’“esprit malin de la musique” ou encore “artiste noir”. Il était, dit-on, souvent invoqué au Moyen-âge par les poètes et les musiciens en manque d’inspiration (ou de talent) afin de décupler leur créativité et connaître ainsi un succès éclatant. Certains prétendent même que le 5ème mouvement de la “Petite musique de nuit” de Mozart (perdu à ce jour) ou encore le *Faust* de Goethe auraient été composés sous sa dictée.

THIERRY



Âge : 33 ans
Métier : Rentier

FORCE : 45
DEXTÉRITÉ : 50
POUVOIR : 20
CONSTITUTION : 65
APPARENCE : 70
ÉDUCATION : 60
TAILLE : 50
INTELLIGENCE : 45

Points de vie : 12

Points de santé mentale : 45

Points de magie : 4

Points de chance : 50

COMPÉTENCES DU PNJ			
Baratin : 60	Bibliothèque : 50	Charme : 70	Crédit : 75
Discrétion : 50	Droit : 30	Ecouter : 65	Grimper : 40
Imposture : 40	Intimidation : 55	Lancer : 60	Persuasion : 60
Premiers soins : 30	Psychologie : 55	Sauter : 50	TOC : 45

ARMES				
Nom	Compétence %	Dégâts	Portée	Capacité
Corps à corps	50	1D4	Allonge	/
Poignard	40	1D8	Allonge	/
Calibre 45	30	1D10+2	15m	7

Équipement : Recueil de poèmes, mouchoir brodé par Marguerite.

ARMANDE



Âge : 55 ans
Métier : Rentière

FORCE : 30
DEXTÉRITÉ : 35
POUVOIR : 20
CONSTITUTION : 40
APPARENCE : 40
ÉDUCATION : 65
TAILLE : 35
INTELLIGENCE : 50

Points de vie : 8

Points de magie : 4

Points de santé mentale : 40

Points de chance : 50

COMPÉTENCES DU PNJ			
Art (peinture) : 30	Baratin : 45	Bibliothèque : 55	Crédit : 80
Discrétion : 50	Droit : 35	Écouter : 70	Histoire : 20
Imposture : 30	Intimidation : 35	Lancer : 50	Langue (latin) : 20
Persuasion : 60	Premiers soins : 30	Psychologie : 50	TOC : 40

ARMES				
Nom	Compétence %	Dégâts	Portée	Capacité
Corps à corps	20	1D4	Allonge	/

Équipement : Plants de datura, chapelet.

MARGUERITE



Âge : 30 ans
Métier : Rentière

FORCE : 35
DEXTÉRITÉ : 50
POUVOIR : 20
CONSTITUTION : 60
APPARENCE : 55
ÉDUCATION : 60
TAILLE : 40
INTELLIGENCE : 55

Points de vie : 0

Points de santé mentale : 10

Points de magie : 4

Points de chance : 10

COMPÉTENCES DU PNJ			
Art (broderie) : 50	Baratin : 55	Bibliothèque : 50	Charme : 60
Crédit : 70	Discrétion : 50	Droit : 25	Écouter : 70
Grimper : 35	Intimidation : 30	Lancer : 55	Langue (latin) : 15
Persuasion : 50	Premiers soins : 30	Sauter : 40	TOC : 45

ARMES				
Nom	Compétence %	Dégâts	Portée	Capacité
Corps à corps	30	1D4	Allonge	/

Équipement : Aucun.

BANDIT DE GRAND CHEMIN



Âge : 23 ans
Métier : Voleur

FORCE : 60
DEXTÉRITÉ : 65
POUVOIR : 20
CONSTITUTION : 70
APPARENCE : 30
ÉDUCATION : 20
TAILLE : 60
INTELLIGENCE : 45

Points de vie : 14

Points de magie : 4

Points de santé mentale : 30

Points de chance : 65

COMPÉTENCES DU PNJ			
Baratin : 65	Charme : 40	Crochetage : 70	Discrétion : 80
Écouter : 75	Grimper : 60	Imposture : 50	Intimidation : 70
Lancer : 70	Mécanique : 45	Nager : 50	Orientation : 60
Persuasion : 70	Pickpocket : 70	Pister : 60	Premiers soins : 30
Psychologie : 60	Sauter : 65	Survie : 50	TOC : 75

ARMES				
Nom	Compétence %	Dégâts	Portée	Capacité
Corps à corps	60	1D4	Allonge	/
Calibre 45	50	1D10+2	15m	7

Équipement : Butin (à la discrétion du MJ), kit de crochetage, corde.