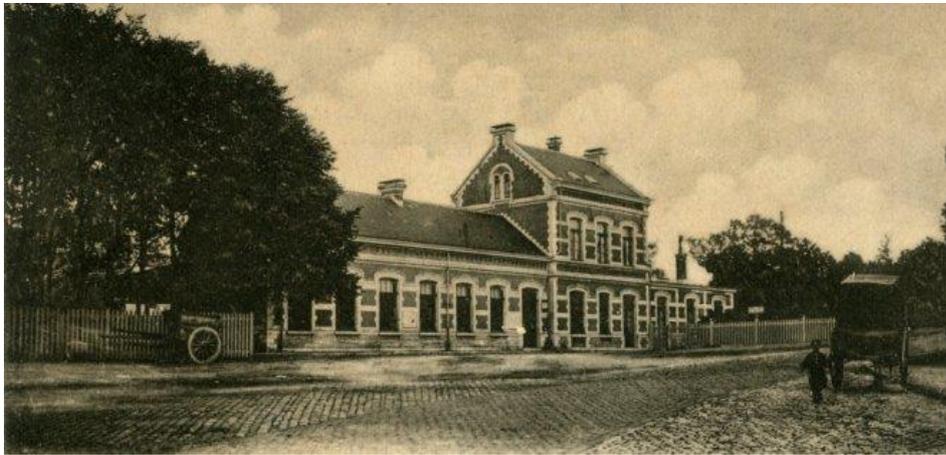


Fondation



**Campagne
pour
Maléfices**

La campagne

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

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

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

Le groupe proposé comporte cinq enfants:

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

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

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

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

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

Scenario II: A la vie à la mort

Scenario pour Maléfices

Table des matières

Résumé du scénario.....	4
Scenario	5
L'origine du problème	5
Bastien s'installe	6
Le docteur reçoit.....	7
L'achat du fiacre	13
Le Musée du Congo	15
Le souper chez les Lauwers	18
Symbiose, dernier appel	22
Conférence et guérison.....	26
Le coffre	31
Annexes	33
Calendrier	33
Le passeur.....	35
Les autres sorts	38
Résumé historique	39
Textes à partager	40

Résumé du scénario

Un des voisins de la fondation, Victor Lauwers, possède un masque africain qu'il prend pour un vulgaire objet décoratif.

Le masque est en fait habité par un passeur d'âmes qui est chargé de transférer en douceur les âmes des mourants de vie à trépas, mais qui en contrepartie se nourrit de l'énergie émise par ce passage pour survivre. Dans ses contrées d'origine, le masque forme un couple avec un sorcier humain itinérant qui possède le pouvoir de deviner où la mort va frapper. A eux deux, ils sont craints mais respectés car ils effectuent un travail nécessaire, similaire à l'extrême onction de la religion catholique.

Transbahuté du Congo à Anvers puis à Bruxelles, le masque atterrit sur le mur du bureau d'une maison de maître à La Hulpe et se résigne à une lente décrépitude faute d'énergie, lorsque Victor Lauwers meurt inopinément d'une crise cardiaque en face de lui. Fort de cet inespéré regain d'énergie, le masque jette un sort de possession sur la première personne qui découvre le mort, qui n'est autre qu'Anselme Thomas, le secrétaire de Victor Lauwers. Le masque va alors essayer de retrouver son statut antérieur et d'entrer en symbiose avec un sorcier doté des pouvoirs requis.

C'est à ce moment que le masque repère la présence d'Hector, qui possède justement ce don. Le masque va d'abord inviter Hector à former un couple avec lui. Déçu de son refus, le masque va finir par se fâcher et lancer une malédiction sur Léopold, le frère d'Hector, afin de forcer celui-ci à accepter le marché. Pendant toute cette période, le masque impose au secrétaire qu'il contrôle de tuer une personne de temps à autre, afin qu'il puisse conserver le niveau d'énergie nécessaire. Si Hector résiste aux pressions, le masque finira par abandonner, et intimera l'ordre à Anselme Thomas de partir pour l'Afrique, non sans avoir provoqué la mort de Léopold.

A moins que Léopold n'ait réussi à déclencher son don d'auto-guérison ou que les personnages, aidés par un mystérieux inconnu, n'aient réussi à neutraliser le masque, empêchant le passeur qui l'habite de nuire jusqu'à qu'il épuise toutes ses réserves d'énergie et qu'il finisse par mourir.

Scenario

L'origine du problème

Victor Lauwers était un monsieur d'un certain âge, ancien sénateur libéral de Bruxelles. Retiré de la vie politique, il s'était installé avec sa famille à La Hulpe, plus ou moins en face de la maison que la fondation Chazal occupera quelques années plus tard.

Il y menait une vie paisible et sans grand intérêt.

Ses enfants se marièrent et quittèrent le domicile familial pour aller s'installer chacun de leur côté. Seul son dernier fils, Hubert, décida de continuer à occuper la demeure de La Hulpe même après son mariage avec son épouse Nathalie Dansaert. Le trio vivait en bonne harmonie. La maisonnée était complétée par quelques domestiques et Anselme Thomas, le secrétaire de Victor qui s'occupait également de seconder Hubert dans ses affaires.

Hubert, en effet, est sous-directeur du personnel auprès de *La Société Anversoise*, une société dont le roi Léopold II est le principal actionnaire, et qui possède le monopole sur les produits de caoutchouc, d'ivoire et tous les autres produits de la forêt le long de la rivière Mongala au Congo.

De par ses relations professionnelles, Hubert a été en contact avec les organisateurs de l'exposition coloniale de 1897. Lorsque celle-ci ferme ses portes, début novembre 1897, certains des objets exposés sont revendus au public. Victor Lauwers, qui possède déjà plusieurs objets décoratifs ayant trait au Congo, va y faire un tour. Il y a acheté un masque, deux sagaies et une tête de guépard.

Ce qu'il ne sait pas, c'est que le masque appartient à un des 267 indigènes qui ont été amenés et exposés comme des bêtes dans les jardins du palais de Tervueren.

Le propriétaire du masque, Esengo Mawanobe, est un sorcier qui forme avec le masque un couple symbiotique (voir annexe). Esengo possède le même don que Léopold: il peut voir ceux qui risquent très probablement de mourir prochainement.

Le masque et lui vont (ou plutôt allaient) de village en village. Lorsqu'il le pouvait, Esengo prodiguait des sorts de soin contre rétribution à ceux qui seraient morts sans son aide. Mais lorsque le sujet mourait malgré tout, c'est le masque qui prenait le relais.

Il accompagnait l'âme du défunt vers l'au-delà. Il l'aidait à trouver son chemin sûrement et rapidement. En échange, il pompait une partie de l'énergie en surplus qui accompagne encore l'âme. Cette énergie est destinée à permettre aux âmes qui ne sont pas aidées par ces passeurs à survivre plus longtemps dans les limbes et à trouver leur chemin seules vers les espaces infinis de l'éternité. Lorsque l'âme est aidée par un passeur, cette énergie serait purement et simplement gaspillée si elle n'était pas récupérée. Finalement tout le monde trouve son compte dans ces échanges de bon procédé.

Lorsqu'Esengo réalise que son masque est en train d'être vendu à un inconnu, il repère son fiacre et lance un sort de Surveillance (voir annexe), afin de savoir où le masque est emmené et de pouvoir le récupérer par la suite. Mais ses efforts ne servent à rien. Esengo est renvoyé en Afrique au début 1898, et il ne reverra plus jamais son masque.

Victor expose fièrement celui-ci dans son bureau à côté des autres objets nègres qu'il a pu récolter.

Le masque, impuissant, assiste à sa lente dégénérescence. N'aidant plus aucune âme à aider, il se meurt peu à peu faute d'énergie. De plus il ne peut pas s'associer avec quelqu'un d'autre qu'Esengo, même si celui-ci se trouve à des milliers de kilomètres. Le contrat qui les lie est à la vie à la mort.

Et puis le hasard vient à son secours.

D'abord Esengo meurt de maladie vers le mois de juin. Les conditions déplorables qu'on lui a infligées et la perte de son masque n'y sont pas évidemment pas étrangères.

Ce décès libère le passeur du contrat qui le liait à Esengo et lui permet de s'associer avec un autre partenaire. Malheureusement le passeur est alors bien trop faible pour pouvoir tenter quoi que ce soit.

Bastien s'installe

Entre-temps, Bastien arrive à la fondation.

A la fin du scénario précédent, les enfants ont eu l'occasion de servir d'intermédiaire pour permettre l'embauche de Bastien comme concierge. Si d'aventure ils n'y avaient pas pensé, Bastien postule spontanément et obtient le poste.

Le vendredi 14 octobre 1898, Bastien devient donc officiellement le nouveau concierge de la fondation Chazal. Il prend ses quartiers dans la petite maison (2 pièces) qui se trouve à côté de la grille en fer forgé. Sa première tâche sera d'ailleurs de la retaper et en particulier de déboucher la cheminée qui est inutilisable.

Une relation particulière va s'établir entre les enfants et Bastien. En effet, Bastien est le seul personnage qui peut se targuer de maîtriser la sorcellerie. Même si il n'a pas profité de leur aide pour être embauché, leurs contacts journaliers leur permettront de découvrir leurs talents cachés mutuels. Pour peu que les joueurs l'orientent dans cette voie, Bastien acceptera de leur transmettre les connaissances qu'il a lui-même reçues de sa mère et ils conviendront de passer les samedis après-midi ensemble.

Bastien ne connaît pas du tout les fondements théoriques de la magie. Il n'a aucune idée de ce qui se passe réellement lorsqu'il invoque un sort. Mais il a appris au fil des ans à maîtriser les incantations afin qu'elles réussissent. Il ne pourra que répéter inlassablement aux personnages les quelques principes de base que sa mère lui a appris.

- Le premier secret pour réussir un sort, c'est de respecter scrupuleusement le rite d'invocation. Tous les composants matériels, tous les gestes ainsi que leur chronologie et leur rythme, toutes les phrases ou les chants doivent être méticuleusement étudiés et respectés sous peine de voir échouer l'incantation. Cette règle n'est que partiellement vraie puisque certains sorts possèdent des composants optionnels qui améliorent les chances de succès sans les hypothéquer totalement en cas d'absence. Mais Bastien ne le sait pas. Et ce qu'il enseigne aux enfants est quand même correct à nonante pourcents (ben non, pas quatre-vingt-dix).
- Le lanceur de sorts doit être concentré de bout en bout. Il doit connaître le rituel par cœur et sans hésitation, afin de pouvoir focaliser son esprit sur la réussite du sort.
- Un sort ne peut réussir que si le sujet qui le lance imagine dans sa tête le résultat du sort une fois lancé. Cette image doit être omniprésente dans son esprit durant toute la durée de l'invocation.
- Les sorts sont en fait réalisés en pratique par des forces invisibles qui nous entourent. Il faut donc parvenir à les influencer et à les amadouer pour qu'elles acceptent d'aider le pratiquant. C'est cet appel, entre la supplication et l'ordre, que le magicien doit réussir. C'est un art difficile, qui ne s'acquiert que par la pratique. Plus le sort requiert la coordination de différentes forces ou de la précision dans la réalisation, plus la mobilisation des forces naturelles est difficile et plus la réussite du sort est incertaine.
- Un sort peut simplement échouer et ne pas avoir d'effet. Cependant, en cas d'échec, le lanceur parvient souvent à actionner quand même les forces nécessaires, mais partiellement ou imparfaitement, ce qui provoque des effets indésirables, généralement dangereux. Il est donc primordial de ne s'attaquer qu'à des sorts qu'on peut bien maîtriser. Heureusement, on parvient parfois à ressentir comment les forces de la nature réagissent, ce qui permet d'arrêter l'invocation avant de provoquer des catastrophes.

- Enfin, de nombreuses personnes ne sont simplement pas capables de provoquer des phénomènes magiques. Si Bastien sait maintenant avec certitude que Jean-Baptiste possède le don, il doit encore en être persuadé en ce qui concerne les autres enfants.

Bastien ne connaît que quelques sorts, et ne sait pas du tout comment on peut en acquérir d'autres. En pratique, il va commencer par apprendre aux enfants à lancer le sort "vision rapprochée".

On peut estimer que l'apprentissage d'un sort, pourvu que le sujet possède un niveau de Fluide suffisant, prend un nombre d'heures égal au niveau de Fluide nécessaire pour le lancer. Il s'agit bien entendu d'heures de pratique active. On peut considérer qu'environ 50% du temps des séances du samedi après-midi est passé à de la pratique active. Un sort comme "vision rapprochée", de niveau de Fluide égal à 7, sera donc acquis environ en 5 séances de trois heures chacune.

Le personnage de Bastien, ainsi que ses connaissances magiques, est décrit en annexe.

Le docteur reçoit

Alors que Bastien vient de s'installer comme concierge de la fondation Chazal, le malheur frappe chez les Lauwers.

Gaston Lauwers meurt subitement le mercredi 19 octobre 1898 dans son bureau d'une crise cardiaque alors qu'il était seul en train de rédiger une lettre. Le passeur, qui se mourait dans le masque accroché au mur du bureau, saute sur l'occasion. Il accompagne l'âme de Gaston et refait le plein d'énergie.

Il l'utilise dans la foulée pour lancer un sort d'envoûtement (voir annexe) sur le premier personnage qui entre dans le bureau, et qui n'est autre qu'Anselme Thomas, le secrétaire particulier de la famille.

La nuit même, le masque instruit Anselme de l'emmenner avec lui pour tuer quelqu'un.

Anselme, sous les ordres du masque, obéit et se dirige à pied vers une ferme isolée. Mais en chemin il rencontre un alcoolique notoire, Josselin Haquart, dit Poteau, qui rentre chez lui dans un état pitoyable. Il prend une grosse pierre et frappe l'homme à la tête. Il étend ensuite le corps au bord du chemin, près d'un rocher qui affleure et étale un peu du sang de la victime sur le rocher. Son forfait accompli, Anselme rentre à la maison Lauwers. Le masque, qui vient d'aider l'âme de Josselin vers l'au-delà et qui s'en trouve tout revigoré, lui ordonne de tout oublier.

Le lendemain on retrouvera le corps sans vie de Josselin Haquart et l'enquête conclura très vite à un accident.

Pour pimenter l'histoire et donner un début de piste aux joueurs, on peut ajouter que la veille, le mercredi 19 octobre, la classe de Léopold est partie chercher des grenouilles au bord d'un étang afin d'illustrer une leçon de sciences naturelles. En revenant (par 2 en se tenant par la main bien entendu), Léopold aperçoit de l'autre côté de la rue un homme qu'il ne connaît pas. Cet homme n'a rien de remarquable. Il porte une casquette d'ouvrier, un costume sale et de vieilles chaussures. Mais un fin rayon rouge rectiligne, venant ou arrivant au ciel, semble le diriger comme un pantin. Ne pouvant sortir du rang, Léopold impuissant voit Josselin Haquart tourner le coin d'une rue et disparaître de sa vue.

Cela fera le début d'une enquête, où les joueurs essaieront de découvrir qui est l'homme aperçu par Léopold. Ils apprendront assez facilement son identité, ainsi que sa mort récente, mais ne parviendront pas à élucider le mystère.

Après ce meurtre, le passeur commence à voir l'avenir sous un meilleur jour. Il va maintenant s'enquérir d'un sorcier qui ait le pouvoir de deviner les morts prochaines et reformer une symbiose avec lui, espérant naïvement que son offre va être acceptée à bras ouverts.

De son côté, maintenant que son personnel est au complet, le docteur annonce au cours du repas dominical du 23 octobre qu'il désire organiser une petite réception d'ici deux ou trois semaines. Il s'agit pour lui d'affermir la présence de cette fondation dans la communauté locale.

En effet, le docteur réalise que, malgré les supports dont il dispose, la reconnaissance de la fondation Chazal par les autorités belges en tant qu'orphelinat va être beaucoup plus longue et difficile que prévu. Son origine française ne fait que rendre les choses plus difficiles.

Il se propose donc de faire office de bon voisinage en invitant quelques notables de La Hulpe. La commune compte en son sein quelques personnalités de la grande bourgeoisie qui habitent le village ou qui y possèdent une seconde résidence. Ces VIP pourraient éventuellement causer du tort à la fondation s'ils ne la voyaient pas d'un bon œil et *a contrario* lui apporter leur soutien le cas échéant. Le docteur espère par cette modeste réception présenter la fondation, montrer qu'elle est soutenue par le baron Solvay et acquérir à tout le moins la bienveillance passive des gens qui comptent dans la communauté hulpoise.

Durant le repas, le docteur précise son idée. Il pense à une invitation un dimanche après-midi où seront servis gâteaux, café et thé. La réception devrait se terminer vers 18H30-19H, pour que les invités qui le désirent puissent honorer leurs éventuels engagements en soirée (théâtre, opéra, dîners). Le docteur insiste pour que ses protégés soient de la partie. Il a pu juger de leur bonne éducation, et leur présence ne fera qu'amplifier le message qu'il veut faire passer. Si les personnages proposent d'organiser une activité spécifique (par exemple un petit récital de chansons, de poèmes ou une petite scène de théâtre), le docteur en sera ravi et les incitera à répéter.

En ce qui concerne les invités, le docteur Chazal y a manifestement déjà réfléchi. Il proposera bien entendu à son mentor le baron Solvay d'être présent. Il invitera quelques édiles communaux, dont le bourgmestre qu'il a déjà rencontré pendant l'été lors de son installation dans la commune. Il invitera également quelques personnages puissants de La Hulpe ou qui y vivent, comme par exemple Philippe-Ferdinand Poulet, le directeur de la papeterie, Gustave Wolfers, un brillant et célèbre orfèvre, l'abbé Chevalier curé de la paroisse, Adrien Mols un membre influent du parti catholique, les voisins immédiats et Amélie-Charlotte de Tiège, la présidente de l'antenne la hulpoise de la Croix-Rouge de Belgique. Rien que du beau monde, et pas un pet de travers.

Il fixe la date de la réception au dimanche 13 novembre, dans trois semaines.

Durant ces trois semaines, l'activité principale va donc s'articuler autour de la préparation de cette petite fête.

Il va tout d'abord charger Alphonse Leduc de s'occuper des invitations, 14 au total. Les premières réponses arriveront dès la fin de la première semaine.

Cette première semaine sera surtout consacrée aux travaux extérieurs. La terrasse arrière nécessite qu'on y arrache les mauvaises herbes et demande un sérieux nettoyage pour paraître convenable. Dans la foulée, la balustrade en pierre a verdi par endroits et un dégrasage sera le bienvenu. Bien que le combat contre les feuilles mortes soit perdu d'avance, le docteur insiste pour que le chemin d'accès de la grille d'entrée au perron du manoir soit dégagé trois fois par semaine. C'est une tâche à laquelle participent Léopold et Hector, sous la supervision de Bastien.

La décoration intérieure, un peu négligée, va aussi être améliorée. Clémentine va en particulier s'attacher à trouver quelques éléments de décoration pour le grand hall qui paraît bien nu autour du piano. Elle passera donc un peu plus de temps à Bruxelles, chinant ça et là dans le quartier des Marolles. Elle finira par trouver une grande peinture représentant une scène de chasse, qu'elle accrochera en face de l'entrée, deux ravissantes sculptures en plâtre de Venus et Artemis, de part et d'autre des portes de la salle à manger, deux commodes basses et une grande table ronde qui meubleront l'ensemble.

Le docteur aimerait également que la bibliothèque, située au rez-de-chaussée, présente un aspect soigné et ordonné. Ce sera donc la contribution principale des trois autres enfants. Lors de l'installation en été, les livres ont été rapidement arrangés dans les étagères. Le docteur aimerait les réarranger dans un ordre différent, et insiste pour qu'ils soient dépoussiérés. Jean-Baptiste, Suzon et Alexandre vont donc enlever un à un tous les livres de la bibliothèque, les débarrasser de leur poussière et les remettre à l'endroit indiqué par le docteur. Cela leur prendra deux semaines.

Tout cela s'accompagne d'un va-et-vient incessant de Séraphine, qui peste contre "l'idée folle du bon docteur. Comme si les bourgeois de La Hulpe avaient besoin de petits gâteaux", mais qui brique néanmoins les pièces du rez-de-chaussée avec entrain et détermination et s'assure que Julia ne lambine pas derrière son dos.

La présentation des enfants ne sera pas oubliée, et Clémentine les emmènera dès le mardi 25 octobre chez une couturière du village afin de prendre les mesures pour un nouveau vêtement. Suzon se verra confectionner une nouvelle robe rose et blanche en coton, tandis que les garçons recevront tous une veste sport et une cravate bien adaptées à leur âge.

Durant la première semaine de novembre, Clémentine s'occupera de prévoir le nombre et le type de gâteaux et tartes qui seront servis aux invités, ce qui occasionnera quelques plaintes supplémentaires de Séraphine qui maugrée contre le surcroît de travail.

Le samedi 12 novembre sera particulièrement agité (pour rappel, le 11 novembre n'est pas encore un jour de congé). Tout le monde court dans tous les sens, de la cuisine à la salle à manger, et les enfants sont un peu rabroués par tout le monde. Ce samedi-là, Bastien n'aura pas le temps de s'occuper de leur séance d'apprentissage de la magie, qui était déjà la troisième.

Le dimanche 13 novembre arrive enfin.

Les personnes suivantes ont confirmé:

- Léon Mathieu le bourgmestre. Un petit homme corpulent, un peu dégarni, qui porte des lunettes. Il a l'habitude de commencer ses phrases en disant "Mais voyez-vous mon cher". Un bourgmestre compétent, qui connaît bien sa commune et ses habitants. Il ne s'est pas encore forgé une opinion sur la fondation. Il a entendu quelques rumeurs à son sujet (les gens sont tellement médisants) selon quoi elle serait en fait une couverture pour une secte d'adorateurs sataniques.
- Lucien Monnard, secrétaire particulier du baron Solvay qui n'a pas pu ou voulu venir lui-même. Un vieux monsieur aux cheveux blancs, très gentil et un peu dans la lune. Il regrette qu'il n'y ait que du café ou du thé à la réception, car il aurait volontiers pris un "petit remontant".
- Adolphe Stas, employé de la S. A. de l'Union des Papeteries, sous-directeur de la fabrique de La Hulpe. Fils d'un modeste fermier des environs, Adolphe est un personnage intelligent et travailleur qui a réussi à s'élever dans la hiérarchie sociale à force de volonté. La trentaine élégante, châtain clair avec une moustache qui impose le respect, il est plutôt agréable à regarder. Il n'a que deux défauts, il aime s'écouter parler, et il parle beaucoup de lui. Sa femme, une petite blonde sans beaucoup de classe, l'accompagne.
- L'abbé Chevalier. Vieux bonhomme de 83 ans. Curé de La Hulpe depuis 1840. Il a tout vu, tout connu. Ses yeux rieurs égayaient un visage buriné. Son esprit encore vif parvient en quelques phrases à cerner le profil de ses interlocuteurs et à les remettre à leur place s'il le faut. Il est aussi curieux de découvrir la fondation. Le docteur et ses ouailles viennent tous les dimanches à la messe, mais il a aussi pris connaissance des rumeurs étranges qui règnent à leur sujet.
- Adrien Mols, un ancien secrétaire d'Etat au Ministère de l'Agriculture, de l'Industrie, du Travail et des Travaux Publics qui possède encore de sérieux appuis au sein du

parti catholique et dont le docteur a fait la connaissance le dimanche à la messe. A la suite d'un accident de cheval, Adrien Mols se déplace depuis 4 ans en chaise roulante et est devenu assez acariâtre. Profondément attaché à sa commune, il apprécie que des institutions telles que la fondation Chazal viennent s'établir à La Hulpe. Si les enfants se comportent bien lors de la réception, il en reviendra charmé et décidera quelques jours plus tard de supporter financièrement le docteur dans son entreprise.

- Adélie Trulemans, la voisine de droite dont la confortable maison donne un peu plus loin sur le Chemin de la Queue du Pigeon. Veuve d'un ancien commandant d'artillerie, Adélie est une dame d'une soixantaine d'années, percluse de rhumatismes et pratiquement sourde. Mais elle est très gentille et aime beaucoup les sucreries. Elle est ravie de l'invitation de son voisin, d'autant plus qu'il a une grande famille charmante.
- Hubert Lauwers et son épouse Nathalie Dansaert (surnommée Attala), les voisins d'en face. Hubert Lauwers est le fils d'un ancien sénateur libéral de Bruxelles. Il habite avec son épouse et ses 2 enfants dans la maison familiale. Son père y habitait également mais, voilà trois semaines, il est décédé d'une crise cardiaque. Hubert est assez impliqué dans la fièvre coloniale qui règne à l'époque en Belgique. C'est le sous-directeur du personnel de la *Société Anversoise* qui possède des exploitations de caoutchouc et d'ivoire dans le jeune état indépendant du Congo. Il en possède aussi des actions (qui ne s'appelaient pas encore des stock options à l'époque). Hubert est un homme moderne, qui s'intéresse aux sciences et techniques nouvelles.
- Le docteur Edouard Kufferath, veuf, qui habite une villa près de la Chaussée de Bruxelles, au lieu-dit le Gris Moulin. Le Dr Kufferath est riche et célèbre. Il est médecin de la Cour et est l'auteur de plusieurs livres de médecine. C'est un monsieur de 45 ans qui fréquente les milieux politiques et artistiques de l'époque. Il en a acquis un air un peu suffisant, mais est néanmoins intéressé de rencontrer le docteur Chazal, dont la réputation un peu loufoque est parvenue jusqu'à lui. Il est accompagné de sa fille Irène, 12 ans.
- Amélie-Charlotte de Tiège, une veuve très collet monté d'une cinquantaine d'années. Elle s'est établie à La Hulpe voici dix ans car son mari "occupait des fonctions importantes à Bruxelles" (il était en fait sous-chef de bureau au ministère des Finances). Elle est très vite devenue active au sein de la Croix-Rouge et a été élue présidente il y a trois ans.

Durant la matinée, le docteur Chazal procure ses dernières recommandations. Il reçoit notamment les enfants dans son bureau, pour bien insister sur l'importance de la réception de l'après-midi.

"Vous apprendrez, mes enfants, que souvent ce n'est pas ce que l'on fait ou que l'on pense qui importe, mais l'image que l'on donne de soi.

Aujourd'hui, c'est vous, c'est moi, c'est l'ensemble de nos efforts qui vont être jugés sur une simple après-midi. Tout sera jaugé, évalué, soupesé, de la farine utilisée pour les gâteaux à la couleur des murs ou la hauteur des arbres du parc.

Mais vous, plus que tout, serez le centre d'intérêt. La moindre parole, le moindre geste et même la moindre expression sur votre visage seront interprétés par nos invités et vont influencer leur avis sur la fondation.

J'insiste pour que vous vous montriez sous votre meilleur jour. Soyez polis, répondez aux questions sans vous apitoyer outre mesure sur les malheurs qui vous ont frappés.

Essayez aussi de rester vagues si on vous pose des questions sur les pouvoirs que vous pourriez avoir. Ils pourraient effrayer certains de nos hôtes et être mal interprétés. Si on vous amène à parler de nos jeudis après-midi, décrivez cela comme de simples discussions sur la vie en général. Insistez plutôt sur la façon dont vous êtes traités ici, sur l'équilibre que vous

retrouvez peu à peu et qui n'aurait pas pu être vôtre dans des institutions plus conventionnelles.

Soyez prévenants envers les dames, respectueux des nombreux messieurs importants que vous allez rencontrer. Ne les interrompez sous aucun prétexte. Evitez des maladresses lorsque vous servirez les boissons ou les tartes.

Vous m'avez prouvé ces dernières semaines que votre gentillesse et votre éducation étaient à la hauteur des espoirs que je place en vous. Si je n'étais pas persuadé que tout se passera bien cet après-midi, je ne nous aurais pas lancé dans cette aventure.

Je vous fais confiance, à vous de me prouver que vous la méritez."

Après ce petit discours, les enfants se retrouvent livrés à eux-mêmes jusqu'à environ 14H, moment où Clémentine les prend en charge pour s'assurer qu'ils se débarbouillent et se changent.

Vers 15H, les premiers invités arrivent. Vers 15H40 tout le monde est là. La réception va se passer sans heurt. Cependant, afin d'entretenir le suspense auprès des joueurs qui s'imagineront sans aucun doute qu'un événement majeur va se dérouler (n'auraient-ils pas prévu des plans spécifiques pour réagir à certaines situations?), voici en détail le déroulement de l'après-midi.

- En dernière minute, le bourgmestre s'est décommandé. Il a envoyé Joseph Allard, son échevin des Travaux Publics. C'est un jeune homme (29 ans) blond, effacé voire timide. Il ne voudra pas dire pourquoi le bourgmestre n'est pas venu.
- Lucien Monnard et le docteur discutent dans un coin. A un moment, le docteur glisse un mot à l'oreille de son voisin. Ils s'éclipsent dans le bureau du docteur. Ils en ressortent alors au bout de quelques minutes. Si un ou plusieurs personnages ont remarqué leur manège (Jet de perception à -4), ils peuvent discrètement monter au premier étage (Habilité -3) et recueillir des bribes de conversation (Perception -7). Le docteur semble informer le secrétaire du baron de l'engagement du concierge et de son passé trouble. Sans en avoir la preuve, il le soupçonne d'être mêlé d'une façon ou d'une autre à l'histoire de la bête infernale qui a terrorisé le pays voici quelques semaines. Cette scène n'a aucune influence sur le reste du scénario, ce n'est pas grave si les joueurs ne réussissent pas à avoir cette information.
- Le curé demande naturellement à voir les plantations de chou, pour lesquelles il a donné des semences. La visite du jardin prend environ 1/4H. Le curé, curieux, essaiera de savoir si le docteur leur enseigne bien la foi catholique bonne et juste. Selon les réponses des jeunes, il poussera ses investigations plus loin ou non.
- A un moment donné, un des personnages va être bousculé par le docteur Kufferath alors qu'il porte une tasse de café à Adelia Trulemans. Réussira-t-il à éviter de tout renverser sur la robe de Mme Stas? (Habilité +1)
- Irène Kufferath est la seule invitée de leur âge. Elle entamera naturellement la conversation avec les personnages, et plus particulièrement avec Suzon. Irène est une jeune fille de bonne éducation qui se sent un peu seule. Son père est très occupé et n'est pas souvent là, et sa mère est morte alors qu'elle avait trois ans. Elle essaiera d'établir des liens d'amitié avec Suzon, voire avec d'autres personnages. Elle va s'intéresser au destin des enfants orphelins et manifester une empathie sincère. Suivant le résultat d'une action à +2 sur la moyenne de culture générale et ouverture d'esprit, elle ira même jusqu'à lui (ou leur) promettre de les inviter chez elle pour jouer. Tout cela à condition que les personnages ne manifestent pas d'hostilité envers elle bien entendu. Mais ce serait dommage, puisqu'il s'agira d'un personnage principal lors du scénario suivant.

- Comme indiqué plus haut, Adrien Mols pourrait être charmé par les enfants et la fondation et apporter son soutien financier quelques jours plus tard (Événement sur la moyenne des Cultures Générales des joueurs, modificateur -2).

- Enfin, les grandes lignes de la conversation sont les suivantes. Cela n'empêche pas d'autres personnes de parler d'autres choses à divers moments.

Joseph Allard est passé par la gare et a acheté le journal "Le Soir". La conversation démarre alors sur le fait que "Le Soir" n'est plus un journal gratuit! Depuis le 1^{er} octobre, il coûte 30 centimes par mois. Jusque là, il coûtait 2,75 francs par trimestre en province, 60 centimes par mois aux personnes habitant à l'étage et était gratuit pour les personnes habitant au rez-de-chaussée.

De là, on parle de l'Indépendance Belge, journal historique s'il en est puisqu'il a été fondé en 1831 et a servi à publier les décrets officiels jusqu'en 1843. En 1897 il a été racheté en partie par Ernest Solvay, et c'est Lucien Monnard qui est chargé du suivi au sein du conseil d'administration.

Lucien Monnard annonce sur le ton de la confiance que le second quotidien du groupe, "Le Petit Bleu" a manifesté son intention de devenir indépendant. Il a l'ambition de défendre bec et ongles l'œuvre coloniale, et ne trouve plus d'écho auprès du journal-mère. Il explique qu'une société anonyme est en train de se créer sous l'égide de Gérard Harry, le rédacteur en chef du Petit Bleu. A bon entendeur...

A ces mots, Hubert Lauwers explique qu'il est actionnaire de la *Société Anversoise* et que cela pourrait l'intéresser.

La conversation dévie sur l'Afrique et ses étendues qui semblent sans limites. De nombreuses anecdotes sont échangées sur le Congo, ses habitants, ses coutumes et les onéreux investissements nécessaires.

On tombe naturellement sur l'Exposition Universelle de 1897, qui est encore dans toutes les mémoires. D'autant plus que le Petit Bleu avait sorti pour l'occasion une édition spéciale "Le Petit Bleu de l'Exposition".

Adrien Mols intervient alors dans la conversation et signale qu'à sa grande fierté il a participé à son élaboration puisqu'il était un des secrétaires généraux adjoints du gouvernement belge auprès de la société "Bruxelles – Exposition".

Chacun donne évidemment ses impressions sur l'Exposition (même l'abbé Chevalier y est allé), et cela prend un certain temps. Chacun y va de son anecdote personnelle, de ses coups de cœur ou de ce qu'il a moins aimé. Le docteur Chazal est bien obligé d'avouer qu'il habitait à l'époque en France et qu'il n'a pas pu s'y rendre.

Nathalie Dansaert embraye et conseille d'aller quand même à Tervueren. Le Musée du Congo vient d'ouvrir ses portes, et les collections sont encore très intéressantes. Elle suggère même au docteur d'y accompagner les enfants. Le docteur en profite pour glisser que, bien que les enfants ne manquent de rien, le transport jusque-là sera une véritable expédition. Ils devront prendre le train, puis louer deux fiacres. Attala signale alors au docteur que son mari envisage justement de se débarrasser du vieux et gros fiacre de feu son père, et qu'un arrangement pourrait sûrement être trouvé (entre voisins, vous pensez). Son mari vient d'acheter une automobile et ne jure plus que par elle. Le docteur hésite puis accepte la proposition.

La conversation dévie alors sur ces nouvelles machines modernes. Adolphe Stas en profite pour placer un long exposé sur l'automobile (un peu ennuyeux sauf évidemment pour lui) pour expliquer que ces machines n'ont selon lui aucun avenir. Les avis sur le sujet sont partagés et la discussion anime une bonne partie de l'après-midi. Le baron Crawhez vient quand même de relier Bruxelles à Spa au volant de sa *Dévastation* à une moyenne horaire de 30 km/h.

On ne manque pas de parler des débordements de Pierre de Caters, qui a sévi à La

Hulpe au volant de véhicules de course (notamment une De Dion) et qui terrorisait à proprement parler la population., à tel point qu'il fallut l'intervention du bourgmestre lui-même.

La conversation se languit alors un peu, mais il est déjà 17H15. On parle un peu de la fondation, de ses buts, de ses moyens, on complimente le docteur Chazal sur ce qu'il est parvenu à mettre sur pied en quelques mois. On signale aux jeunes qu'ils ont bien de la chance. Bref, ça sent la fin des festivités et le premier convive s'en va vers 18H00. Comme souvent, cela sonne le signal du départ pour l'ensemble des invités. A 18H30 tout le monde est parti.

A 18H35, le docteur se laisse tomber dans un fauteuil du salon encombré. La réception s'est bien déroulée, il peut féliciter les enfants. Il demande à Séraphine de lui apporter un porto et savoure le moment de calme.

Sous l'action efficace du personnel et des enfants, la salle à manger retrouve son aspect normal en une heure.

Le reste de la soirée se passera à échanger des impressions sur les invités.

L'achat du fiacre

Une des conséquences de la réception, c'est que le docteur et les voisins d'en face, les Lauwers-Dansaert, se sont arrangés pour l'achat à bon marché de l'ancien fiacre du père d'Hubert Lauwers.

Le mardi soir, le bon docteur annonce à Léopold et Suzon que c'est eux qui vont s'occuper des chevaux. Pour le jardin, il n'y a pas grand-chose à faire en hiver, Hector suffit largement à aider Bastien, et Séraphine et Julia suffisent pour faire la cuisine. Lorsque le printemps reviendra, ce sera Alexandre qui aidera Hector et Bastien au jardin. Jean-Baptiste quant à lui restera assigné aux courses au village ou dans les environs. Le docteur Chazal a vu que l'entente est bonne entre les enfants des deux familles et avoir des équipes hybrides aidera dans son esprit à renforcer la cohésion générale du groupe entier.

Le mercredi (16 novembre), les enfants voient le docteur sortir de la propriété au moment où ils y arrivent revenant de l'école. Le docteur leur dit qu'il va acheter le fiacre et les deux chevaux.

Après 30M, il se ravise, revient vers le groupe des enfants et appelle Léopold et Suzon.

"Au fait, vous deux, comme c'est vous qui allez vous en occuper, voulez-vous venir avec moi?". Les deux enfants ont donc le plaisir d'accompagner le docteur chez leur voisin. La grille de la propriété Lauwers est somme toute assez semblable à la grille du manoir. Mais la ressemblance s'arrête là. L'allée pour arriver à la maison traverse un grand parc qui la cache depuis la rue.

La maison Lauwers est un véritable château. Il est d'ailleurs constitué de plusieurs corps de logis. Au centre se dresse l'imposante demeure. Deux étages, style empire, en brique rose et blanche, le bâtiment respire l'opulence. De larges et hautes fenêtres aèrent la façade pour lui donner un air accueillant. L'ensemble dégage un air de gaieté printanière malgré l'automne morose.

A droite et perpendiculairement s'aligne un long bâtiment bas qui doit être les étables.

A gauche un autre bâtiment de même taille pourrait bien être les dépendances. Mais les visiteurs n'ont pas le temps d'admirer le bâtiment. Un domestique ouvre la porte avant qu'ils aient pu sonner et les fait entrer dans le vestibule en les priant d'attendre quelques instants.

Le vestibule est carrelé de marbre, et fait un peu penser à l'Italie. Sur le mur de droite s'élève un escalier, de marbre également. Plusieurs portes s'ouvrent dans le mur de gauche, ainsi qu'une dans le mur du fond. Une petite minute plus tard, Hubert Lauwers descend les escaliers et salue les visiteurs d'un air jovial.

A peine les salutations d'usage faites, il les conduit vers le long bâtiment de droite.
 "Avant de vous montrer le fiacre, je vais d'abord vous montrer pourquoi je m'en débarrasse."
 D'un air pompeux, il sort une clé de sa poche et ouvre une porte à double battant. Et là, dans la pénombre intérieure qui sent l'huile et le métal, le docteur et les deux enfants ont la surprise de découvrir une superbe automobile jaune au bois chaud et doré.

Hubert Lauwers annonce fièrement "Panhard et Levassor. 4 chevaux-vapeurs mon cher. Et des pointes de 40km/h. Voilà l'avenir, monsieur Chazal. Vous comprendrez maintenant que je ne désire plus garder ce vieux et lourd fiacre que j'ai subi pendant 30 ans. Rendez-vous compte, quand mon père l'a acheté, l'empereur Napoléon était toujours au pouvoir!

Mais allez-y, vous pouvez la toucher, l'admirer, n'ayez pas peur.

Je vais même faire plus. Je vous invite à faire un tour du parc."

Il fait monter le docteur, lance le moteur à la manivelle et s'installe derrière les manettes. Il lâche le frein et la voiture fait un bond en avant.

Dans un bruit de casserole, la voiture émerge alors lentement de son garage. Hubert Lauwers lui fait faire lentement le tour du parc puis la rentre au bercaïl.

Le docteur, manifestement peu à l'aise, aura pour tout commentaire "Tout cela est bien beau mon cher Lauwers, mais il me faudra encore bien quelques années avant de me faire à toutes ces nouveautés. Si nous allions plutôt jeter un coup d'œil au fiacre?"

En devisant gaiement, les deux hommes s'approchent d'une autre porte de hangar. Ouverte, elle découvre un vieux fiacre noir assez usé.

Le docteur l'examine, inspecte l'intérieur du regard, tâte la capote, monte à la place du cocher et finit par lâcher un commentaire positif sur son apparente robustesse.

Hubert lui propose alors de jeter un coup d'œil sur les chevaux qui se trouvent dans une stalle voisine. Ce sont deux bons chevaux dans la force de l'âge, l'un brun foncé (Castille, une femelle de 8 ans) et l'autre un cheval de trait de 9 ans au pelage brun-roux (Aragon).

Hubert Lauwers ajoute que "Castille a l'habitude du fiacre mais mon père la montait aussi régulièrement, Dieu ait son âme".

- "Au fait, Monsieur Lauwers, je n'ai pas eu l'occasion de vous présenter mes sincères condoléances pour votre père. Comment est-ce arrivé?"

- "D'un coup. Il n'était pas malade, il était d'ailleurs en train d'écrire une lettre à un ami parisien pour lui signaler qu'il comptait s'inviter chez lui vers la mi-décembre, et apparemment il s'est écroulé victime d'un malaise. Nous l'avons retrouvé affalé sur son bureau. Vous savez, j'aurais aimé qu'il vive encore quelques années, mais d'un autre côté il n'a aucunement souffert et ne s'est pas vu partir."

Les deux hommes discutent encore quelques minutes puis en viennent à parler prix. Hubert veut offrir le fiacre et les deux chevaux gracieusement au docteur et aux enfants.

- "Il n'est pas question que vous ne me fassiez pas payer, voyons"

- "J'insiste, ce sera ma contribution à votre formidable fondation. J'ai pu constater lors de votre petite réception dimanche combien votre objectif est louable. Je ne supporterais pas que des enfants aussi bien élevés, avec autant de potentiel, terminent dans ces horribles institutions où l'on trouve ces miséreux par dizaines et au sujet desquelles on raconte les pires choses."

- "Je ne sais comment vous remercier"

- "En acceptant mon invitation à venir souper à la maison, vous ainsi que vos ouailles"

- "Mais il n'en est pas question, c'est moi qui vous prie d'accepter..."

- "Tatatata, vous m'offensez si vous me dites non. D'ailleurs fixons immédiatement la date.

Que pensez-vous de vendredi de la semaine prochaine?"

- "Ah je suis malheureusement en voyage. Je pars jeudi matin très tôt pour aller donner une série de conférences dans la région parisienne"

- "Et bien dans ce cas disons mercredi soir, 18H30. Comme cela vous aurez l'occasion d'aller dormir à une heure raisonnable, ainsi que vos protégés"

- "Monsieur Lauwers, je vous remercie beaucoup. Ils seront là tous les cinq."

- "Mais amenez aussi votre personnel, ce monsieur et cette dame qui semblent s'occuper si bien des enfants, j'ai malheureusement oublié leurs noms"

- "Alphonse et Clémentine? Certainement ils seront enchantés"

- "Et bien c'est entendu à mercredi prochain. Vous me donnerez des nouvelles du fiacre". C'est pendant ce temps que Léopold, qui regarde Castille, "entend" une voix dans sa tête lui murmurer "Emmène-moi avec toi. Prends-moi et sors-moi d'ici".

Il a évidemment l'impression que c'est le cheval qui lui a parlé. Le cheval, lui, ne semble manifester aucune émotion apparente.

Toutes ses tentatives pour faire "parler" le cheval ou obtenir des renseignements supplémentaires vont se solder par un échec.

Au bout du compte, le docteur attache le fiacre à Aragon et Castille et tout le groupe revient fièrement présenter l'attelage à la fondation.

C'est le passeur qui vient soudain de "sentir" Léopold et de percevoir sa capacité à détecter les morts prochaines (alors que lui-même n'en est pas encore conscient). Après un moment de surprise, le masque lance un sort de pensées à distance. Il envoie un message télépathique à Léopold et espère naïvement que cela suffira à le faire venir. Le masque ne peut imaginer que les traditions africaines n'ont guère cours en Belgique.

Le Musée du Congo

La conversation du repas du soir tourne autour de l'achat des chevaux et du fiacre. Va-t-on garder leurs noms? Comment s'occupe-t-on de soigner deux chevaux? Les enfants vont-ils pouvoir aller en fiacre à l'école? Toutes ces questions et bien d'autres occupent les esprits. Il est confirmé que Léopold et Suzon vont s'en occuper, et qu'ils demanderont éventuellement de l'aide à Bastien si besoin est. Le fiacre et les chevaux seront réservés aux emplettes importantes et aux sorties en groupe. D'ailleurs, puisque c'est de ça que toute l'histoire est partie, le docteur annonce que les enfants, le docteur, Clémentine et Alphonse iront visiter dimanche prochain le Musée du Congo situé à Tervueren.

Jusqu'au dimanche, les joueurs tenteront sans doute d'en savoir plus sur les voix que Léopold a entendues. Bastien ne sait rien de particulier sur le sujet, mais croit bien que c'est possible de se faire entendre à distance. Le docteur et Alphonse, si on leur demande, ne manqueront pas de commencer à poser des questions plus précises sur l'origine de ces questions. Eux-mêmes connaissent l'existence de ce genre de phénomènes car ils sont souvent rapportés dans la littérature. Ils pourraient indiquer aux enfants les livres de référence à consulter sur le sujet. S'ils poursuivent dans cette voie, ils découvriront les choses suivantes (d'autant plus facilement qu'ils ont trié tous les livres pour préparer la réception):

- La transmission de pensée est généralement limitée dans l'espace. Son rayon d'action peut cependant s'étendre jusqu'à plusieurs kilomètres.
- Il n'y a pas de cas connu de transmission spontanée de pensée d'un animal vers un homme. La communication vers un animal peut cependant être établie par l'être humain ou par une tierce personne.
- L'établissement d'une première communication entre deux personnes facilite généralement les transmissions suivantes.
- La transmission de pensée ne fonctionne généralement que dans un sens.

Bien entendu ces renseignements ne se trouvent pas dans un seul livre.

Si jamais Léopold parvient à s'approcher à moins de 10 mètres de la maison d'Hubert Lauwers (Mais comment le pourrait-il?), il entendra à nouveau une voix résonner dans sa tête,

montrant un ton un peu plus impatient que la première fois ("Et alors? Qu'attends-tu? Viens!"). Mais comme la communication ne peut s'établir que dans un sens...

Le samedi 19 novembre se déroule en principe la cinquième séance d'initiation à la magie conduite par Bastien. Les personnages dont le niveau de Fluide a atteint 7 ou plus (seuil critique de *Vision Rapprochée*) ont une chance de réussir le sort.

Ce même jour, lors du repas du soir, le docteur félicite encore les enfants pour leur comportement exemplaire lors de la réception. En plus du cadeau de Mr Lauwers, le fiacre et les chevaux, Adrien Mols, le monsieur en chaise roulante, lui a annoncé aujourd'hui qu'il allait supporter financièrement la fondation. Le docteur Chazal ne peut s'empêcher d'ajouter que ces apports sont les bienvenus car la situation financière est plus scabreuse que prévu. Il avait compté sur une dizaine d'enfants, et les subsides correspondants de l'état belge. La reconnaissance officielle en tant qu'orphelinat tardant à venir, l'équilibre financier de la fondation est en danger.

Le dimanche 20 novembre arrive donc.

Durant ce temps, il serait bon pour la cohérence de l'histoire d'éviter qu'Alexandre ne monte dans le fiacre. Si malgré tout il le fait, il faudra considérer que son don automatique (voir le scénario "Chiens perdus") ne se déclenche pas la première fois qu'il y pénètre (après tout, il n'y a pas vraiment d'être humain qui le surveille), ou que le court laps de temps qu'il passe à l'intérieur ne suffit pas.

Après la messe du dimanche, où ils rencontrent le curé et quelques autres invités de la réception, ils reviennent chez eux. Sur les ordres du docteur, Séraphine a préparé un panier-repas qu'ils vont emporter pour manger sur place.

La petite troupe s'installe donc dans le fiacre. Le docteur et Alphonse s'asseyent devant pour conduire l'attelage. Jean-Baptiste a le droit de s'asseoir devant aussi. Les cinq autres membres de l'expédition prennent place à l'intérieur.

Peu après son installation, Alexandre ressent une étrange impression, très faible. Sa nuque se met à picoter. Il frissonne légèrement et a la chair de poule. C'est plus une arrière-pensée qu'un malaise qui lui indique que quelqu'un l'observe. Mais l'impression s'accroît à mesure que le fiacre progresse (ou peut-être Alexandre se concentre-t-il inconsciemment sur ses sensations). Le doute finit par ne plus être possible, quelque chose ou quelqu'un surveille Alexandre. Il serait intéressant ici d'entretenir le suspense au sujet d'éventuels poursuivants. Ils ne sont pas seuls sur la route La Hulpe – Overijse – Duisburg – Tervueren, qui fait environ 15KM. Il est donc possible de faire croire que quelqu'un les suit, du moins pendant une partie du trajet.

A l'arrivée au Musée du Congo cependant le doute n'est plus permis: la sensation d'être observé ne venait pas de poursuivants éventuels.

Avant de pénétrer dans le musée, le groupe se promène un peu dans le parc attenant et mange le pique-nique. Il fait frais mais clément, et ils peuvent profiter de toute la beauté du parc en automne.

L'après-midi se passe principalement à l'intérieur du musée, où sont montrées certaines collections qui ont fait partie de l'exposition universelle de l'année dernière.

On peut y voir les thèmes suivants:

- La présentation géographique du Congo. Des cartes, des tracés d'expéditions et quelques photos du fleuve à son embouchure, principalement d'explorateurs blancs posant fièrement pour l'œil de l'appareil. Certains sont des militaires, d'autres sont des civils.
- Les matériaux du Congo: le caoutchouc, l'ivoire et les bois précieux (peu nombreux) y tiennent une place centrale.

- L'art congolais (un peu) et les possibilités d'utilisation des matériaux africains par des artistes belges (beaucoup).
- La faune et la flore. Un couple de lions empaillés et des crocodiles grandeur nature, ça impressionne le peuple.
- Les minerais. Des pierres aux noms étranges, parées de couleurs bizarres (bleu, vert, brun, roux). Certaines sont mates, mais beaucoup reflètent la lumière.
- Les ethnies du Congo. Les panneaux et les schémas expliquent les difficultés des libérateurs anti-esclavagistes (n'oublions pas qu'officiellement l'expansion tardive de la Belgique en Afrique se fait sous couvert de la lutte contre la traite des êtres humains) qui doivent négocier séparément avec d'innombrables tribus aux coutumes différentes. Le texte et les rares photographies s'épanchent avec profusion sur les bienfaits qu'apporte la civilisation occidentale aux "nègres", la paix n'étant pas la moindre, et sur la mission des colonisateurs, pratiquement présentée comme un devoir moral.
- Le mode de vie des indigènes. Tout y passe, de la sagaie typique aux masques de sorciers en passant par la reconstitution d'une maquette de village. Le tout avec beaucoup de mauvais goût et peu d'exactitude scientifique. Et puis on s'étonnera qu'Hergé ait pondu Tintin au Congo!

A travers toute l'exposition, on peut voir des affiches vantant une conférence sur "les croyances populaires et magiques du Bas-Congo" qui se tiendra le dimanche 20 novembre au musée du Congo à 11H. Elle sera donnée par "Mr Joseph Moens, conservateur-adjoint". L'entrée sera de 75 centimes pour les adultes et de 25 centimes pour les moins de 18 ans. Si les enfants demandent, maintenant ou plus tard durant la semaine, pour venir le dimanche suivant assister à la conférence, Alphonse opposera d'abord le fait que dimanche est son jour de congé, que le docteur est en voyage et qu'on ne va quand même pas obliger Clémentine à conduire le fiacre. Mais Clémentine acceptera d'échanger son jour de congé (le samedi) avec Alphonse, de façon à ce qu'il puisse y conduire les enfants.

Au retour, Alexandre est assailli par la même impression. Le picotement dans sa nuque ne laisse plus aucun doute, quelqu'un les observe. Néanmoins personne ne les suit. Et rien ni personne à l'intérieur ne semble justifier cette perception.

Une fouille du fiacre ne donnera rien non plus.

Seule une détection réussie de la magie par Bastien pourra déterminer qu'une des attaches de la capote est ensorcelée par un sort de surveillance (voir Annexes). Le sort de détection de la magie fait alors apparaître sur l'attache une espèce de dessin. Ce dessin représente un cercle avec un trait vertical passant par le centre, mais qui ne touche pas les bords. C'est évidemment un œil stylisé.

Suzon, Alexandre et Hector, sur un jet de mémoire à -1 réussi (moyenne entre perception et culture générale, qualité connaisseur puisqu'ils sont étudiants et entraînent leur mémoire quotidiennement, difficulté normale), se rappelleront qu'ils ont déménagé un livre de la bibliothèque qui affichait ce dessin en couverture. Selon le degré de réussite du jet, ils pourraient se souvenir d'autres détails (couleur, épaisseur, rayonnage approximatif ou même titre).

S'ils ratent leur jet, il leur faudra spontanément aller chercher dans la bibliothèque, à laquelle ils ont accès sans contrainte.

Lorsqu'ils pénètrent dans la bibliothèque, ils parviennent à retrouver le livre. Il s'agit des "Pensées divinatoires" de Prosper Jericho, éd. du X Brumaire, Paris, 1803. Alors qu'ils prennent le livre, ils sont surpris par Alphonse qui leur demande simplement pourquoi ils s'intéressent à ce livre. Selon ce qu'ils répondront, Alphonse pourrait leur conseiller plutôt le "De Rerum Occultarum" d'un moine inconnu du XVII^e, qui traite plus ou moins du même sujet tout en étant plus complet et plus précis.

De fait, s'ils se contentent du "Pensées divinatoires", ils apprendront que le signe désigne un sort qui a été lancé sur un objet et qui permet à l'invocateur de surveiller les alentours de l'objet ainsi ensorcelé.

S'ils lisent le "De Rerum Occultarum" (un petit jet de latin à -6? Ah oui, c'est là qu'on regrette de ne pas mieux s'appliquer à l'école. Heureusement, Alphonse le lit couramment), ils sauront en plus que ce sort vient d'Afrique centrale, et qu'il dure environ 9 mois avant de s'effacer naturellement. Il est lancé par des sorciers itinérants qui font des tournées dans les différents villages de vastes régions et qui désirent savoir ce qui se passe derrière eux lorsqu'ils quittent un endroit pour y revenir plusieurs mois plus tard.

On peut donc deviner que ce sort est à l'origine des picotements dans la nuque d'Alexandre (C'est la deuxième fois qu'Alexandre éprouve ce genre de sensations alors qu'il est observé à la dérobee).

Cela amènera peut-être les PJ à investiguer l'histoire des allées et venues du fiacre avant son achat. Ni le docteur, ni personne à la fondation d'ailleurs, n'en saura beaucoup plus. Il faudra pour cela enquêter du côté de chez les Lauwers. Car en effet, voilà deux éléments troublants (les voix et le sort d'observation à distance) qui sont reliés aux Lauwers. Ceux-ci ont des connections avec l'Afrique, d'où semble provenir le sort de surveillance. Il n'existe a priori aucun moyen de s'approcher des Lauwers ni de pénétrer dans leur maison avant le 23 novembre. Mais les joueurs peuvent certainement essayer.

Durant la nuit du lundi au mardi 22, Suzon fait encore un de ces rêves étranges (voir scenario "Chiens Perdus").

Elle est Léopold. Elle voit un paysage plat, très vert. Il fait chaud et humide. A l'avant-plan se trouve un énorme palmier qui lui procure une ombre agréable. Un village de huttes est visible à environ 200M. Du village et des alentours des hommes noirs et presque nus arrivent de partout et viennent la/le toucher, la/le voir, et lui montrent du respect. Un homme plus vieux et plus richement habillé écarte la foule et vient déposer à ses pieds une corbeille débordante de fruits inconnus mais très appétissants. Ensuite une jeune femme noire au sourire éclatant s'avance très près et se penche pour l'embrasser.

Elle se réveille alors mais sans son habituel mal de tête. Cela devrait lui mettre la puce à l'oreille. Ce rêve n'est en effet pas le fruit de son don, mais c'est le masque qui exploite ses qualités naturelles de perception oniriques pour lui envoyer ce rêve, dans l'espoir bien naïf que ces visions "de rêve" parviendront à convaincre Alexandre de l'intérêt évident d'accepter la proposition.

Le masque n'imagine pas le fossé culturel qui sépare ses hôtes habituels et Léopold.

Le souper chez les Lauwers

Le mercredi 23 novembre arrive, et c'est la date retenue pour le souper chez les Lauwers. Et oui, nous sommes en Belgique, il s'agit donc bien d'un souper dans la plus pure tradition bourgeoise.

La tribu Chazal arrive vers 18H30. Ils sont accueillis par la maisonnée Lauwers au grand complet.

On trouve évidemment Hubert Lauwers, accompagné de son épouse Nathalie Dansaert (surnommée Attala), de ses 2 filles Eugénie (8 ans) et Gisèle (6 ans), Jean Lauwers, un frère d'Hubert ainsi qu'Anselme Thomas, le secrétaire d'Hubert qui loge dans la maison.

Dès que les invités se sont débarrassés, tout le monde entre dans la salle à manger. Ce qui frappe d'abord c'est la grande table dressée. Une grande nappe blanche sur laquelle est posée de la vaisselle blanche également, des couverts en argent, de nombreux verres étincelants, le tout dans un alignement parfait, forment ce décor de table bourgeoise qui est complétée de ci de là par quelques coupes de raisins d'un vert soutenu et des plats en argent qui reflètent les lumières prodiguées par les diverses lampes éparpillées dans la pièce.

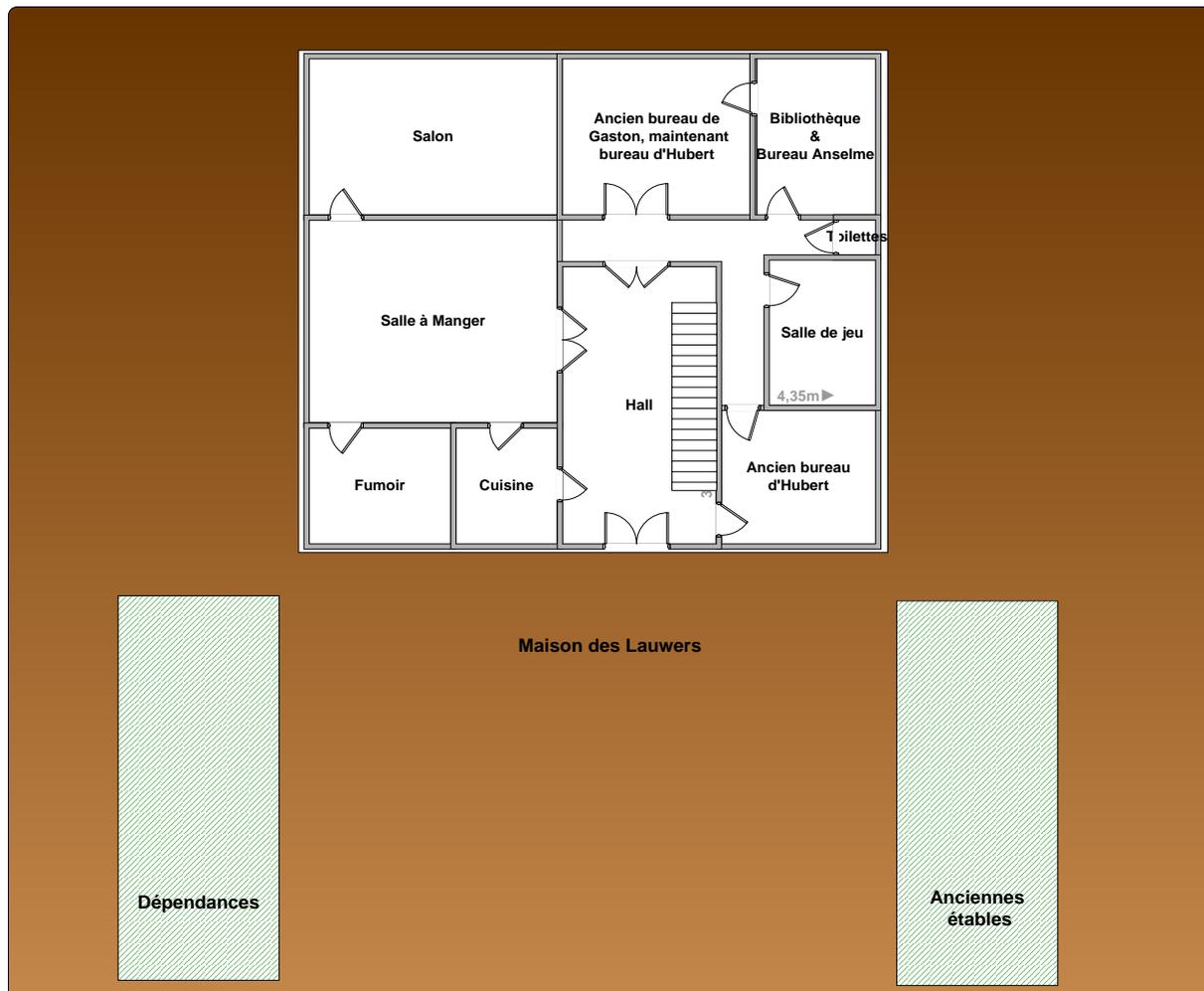
Les convives sont placés à table, les adultes au fond et les jeunes côté hall. Les discussions démarrent sur le fiacre, les chevaux et les voitures. Hubert évoque la mémoire de son père, et lui et son frère ne manquent pas de vanter ses mérites. Ils retracent brièvement l'histoire de la famille. De son côté, le docteur Chazal n'est pas en reste. Des questions plus précises lui sont posées quant à son orphelinat, ses antécédents, son travail à Vitry-le-François, la difficulté de s'installer en Belgique. Clémentine et Alphonse retracent aussi leur parcours. Anselme Thomas, jeune homme assez effacé, explique qu'il a "fait" l'école moyenne de Saint-Gilles-Bruxelles, qu'il a ensuite travaillé comme employé de troisième classe aux établissements Verschuere, toujours à Saint-Gilles, et ensuite comme sous-secrétaire au Cercle du Parc, à Bruxelles près du Palais Royal. C'est là qu'il y a fait la connaissance de Gaston Lauwers. Celui-ci cherchait un secrétaire particulier et l'a engagé. Depuis, il vit la plupart du temps à La Hulpe mais passe son temps libre à Bruxelles, qu'il connaît bien.

Les plats se suivent sans lenteur "pour permettre aux jeunes d'aller se coucher tôt". Le dessert arrive vers 20H45.

Les enfants étant au courant de cette invitation, les joueurs auront probablement échafaudé un plan pour découvrir des informations sur les Lauwers, sur le fiacre, sur le personnel ou sur tout en même temps. Il serait bon de leur laisser un peu de liberté et de leur permettre de découvrir quelques informations par eux-mêmes en farfouillant à gauche à droite (par exemple en allant aux toilettes, en leur permettant de visiter la maison, d'aller admirer la Panhard et Levassor 4CV, etc.), tout en les stressant avec quelques bruits d'allées et venues en provenance de la cuisine et de la salle à manger.

A cette fin, voici le plan du rez-de-chaussée du bâtiment principal. Les deux étages ne comportent que les chambres et antichambres (des propriétaires au premier, des domestiques et d'Anselme au deuxième). Le premier et le deuxième étage sont inaccessibles car une domestique se trouve sur le palier du premier en effectuant des travaux de broderie.

Comme indiqué plus haut, les bâtiments externes sont d'une part les étables, transformées en garage et hangar d'une part, les dépendances (lavoir, four à pain, buanderie, cellier) d'autre part.



Les seules pièces fermées à clé sont le nouveau bureau d'Hubert et le bureau d'Anselme. Quelques éléments peuvent être obtenus par exploration :

- Au mur du petit couloir se trouvent deux sagaies semblables à celles exposées au musée de Tervueren
- Dans l'ancien bureau d'Hubert on peut admirer une superbe tête de guépard empaillée
- Dans cette même pièce, on trouve quelques livres sur le Congo, dont un qui traite de "La religions chez les Bobangis". Un chapitre y traite de la croyance en des entités passeuses d'âmes, qui s'unissent à des sorciers itinérants, et qui tirent leur énergie du passage de l'âme des trépassés. Mais il n'auront pas le temps de le lire sur place. La disparition du livre passerait cependant inaperçue aux yeux des propriétaires.

D'autres éléments peuvent être obtenus par interrogation du personnel. Les informations décrites ci-dessous nécessitent évidemment les questions précises correspondantes.

- Le fiacre a toujours appartenu à Gaston Lauwers. Il l'a acheté neuf en 1867 et il l'a accompagné dans tous ses déplacements. Il n'a pas été utilisé de manière inhabituelle avant sa mort. Hubert ne l'a plus utilisé depuis. Il est resté dans son hangar, où tout le monde a accès.
- Les membres du personnel (en sus d'Anselme) sont les suivants :
 - Ambroise, le cocher et intendant. C'est son jour de congé et il pinte au village.
 - Philomène la cuisinière et, Josselin le maître d'hôtel
 - Marie et Malvina les femmes de chambre

Aucun ne peut être soupçonné de quoi que ce soit.

- Gaston Lauwers s'est intéressé à l'Afrique sur la fin de sa vie. Bien qu'il ait acheté quelques objets d'origine africaine, ce n'était pas à proprement parler un

collectionneur. Un des membres du personnel se souvient bien du jour où, revenant du solde de l'exposition universelle, il a vu débarquer Gaston Lauwers triomphant, sortant de son fiacre avec une tête de guépard empaillée à la main, déclarer "j'ai là de quoi redécorer mon bureau. On va lui donner un petit coup d'exotisme!".

- Gaston Lauwers, ni aucun autre membre de la famille, ne peut être soupçonné de s'adonner à des pratiques de sorcellerie ni rien d'apparenté.

De préférence pendant ce temps (à défaut, pendant que les enfants sont à table), Alphonse et Anselme, placés l'un à côté de l'autre, sympathisent. Anselme propose à Alphonse de lui faire découvrir Saint-Gilles et quelques-uns de ses cafés les plus fameux. Alphonse accepte (rappelons qu'il est homosexuel et qu'il y voit là au minimum une occasion de connaître quelques endroits intéressants). Ils se donnent rendez-vous pour le samedi matin, puisqu'Alphonse doit accompagner dimanche les enfants à la conférence sur la magie africaine et que Clémentine a accepté d'échanger leurs jours de congé (Si les joueurs n'ont pas encore demandé à y aller, disons que c'est Anselme qui est empêché le dimanche, et que l'échange de jours de congé se fait à cette occasion).

Lorsque le dessert est terminé; il est environ 20H55. Hubert Lauwers propose à ses invités masculins de l'accompagner au fumoir tandis que son épouse s'occupera de Clémentine au salon (A la place, Atalia proposera à Clémentine de l'accompagner pour aller coucher ses filles, il y aura donc quelqu'un au premier étage). Pour les enfants il laisse le choix au docteur: soit quelqu'un les raccompagne chez eux, soit ils peuvent s'occuper dans la salle de jeu, qu'Anselme leur fera découvrir. Il promet de ne pas prolonger la soirée exagérément.

Le docteur accepte de bon cœur.

Anselme les conduit alors dans le couloir. Sitôt sorti, il leur dit que quelqu'un désire s'entretenir avec Léopold. Cette personne s'est déjà adressée au garçon mais n'a pas reçu de réponse, et elle aimerait en avoir. Anselme promet qu'il ne lui sera fait aucun mal, et qu'il pourra repartir sans problème à la fin de l'entretien. Si les joueurs insistent, tous les enfants pourront même assister à la discussion. Anselme devra nécessairement y être aussi car il est le seul qui peut communiquer avec cette personne.

Anselme leur ouvre alors la clé de son bureau, et de là pénètre dans le bureau d'Hubert. C'est un bureau richement décoré d'objets pour la plupart d'origine africaine. Au sol se trouve un grand tapis persan à dominante rouge. Au milieu, face à la double porte, un beau bureau probablement d'origine chinoise en bois de laurier impose ses formes droites. Il est encombré de divers papiers. Sur le mur du fond, deux sobres commodes Directoire en noyer hébergent quelques têtes en bois d'ébène. Sur le mur de gauche, au-delà de la porte, une grande bibliothèque Louis-Philippe en merisier massif laisse entrevoir à travers ses deux vitres de gros livres, probablement des dictionnaires, des livres de loi ou des livres comptables. Mais Anselme mène Léopold directement face au mur de gauche. On peut y voir un tableau représentant une scène de chasse à l'éléphant, deux sagaies entrecroisées ainsi qu'un masque rond en bois et paille.

Le passeur, au courant de la soirée grâce à sa communication permanente avec Anselme, a pu préparer la venue des enfants. Il a donc demandé à Anselme d'amener Léopold face à lui et de lui servir d'interprète.

Le masque dit à Léopold qu'il est déçu qu'il ne veuille pas fusionner avec lui. Il lui fait miroiter l'acquisition immédiate de nombreux pouvoirs supplémentaires et le respect de tous. Il lui explique aussi qu'il rendrait ainsi service à de nombreuses personnes qui sans lui ne trouveront peut-être jamais la paix.

Bien entendu, Léopold va poser des questions. Le masque lui répond, dans la mesure de ses connaissances. Il peut ainsi lui révéler que Léopold possède le don de guider le passeur vers ceux qui vont mourir. Mais il ne sait pas comment ce don s'utilise ni comment il se manifeste.

Lorsque Léopold va finalement refuser (on n'imagine pas qu'un joueur accepte ce genre de marché), le passeur va alors se fâcher, et lui annonce que dans ces conditions, il va faire pleuvoir des malheurs sur lui et ses proches.

Inutile de dire que si les enfants essaient de détruire le masque, le passeur se matérialise immédiatement dans un autre objet.

C'est à ce moment que le docteur, Hubert Lauwers et Alphonse entrent. Ils s'étonnent de voir les enfants dans le bureau, mais Anselme prétend qu'ils avaient envie de voir les objets africains.

Le docteur fait remarquer que c'est maintenant l'heure du départ. Les hôtes et leurs invités se souhaitent une bonne nuit, et les enfants rentrent au manoir de la fondation.

Si les enfants essayent d'alerter les adultes sur ce qui vient de se passer, ils ne seront pas pris au sérieux, en tout cas devant les Lauwers ("C'est tout ce que tu as trouvé pour ne pas aller au lit?"). En aparté, Clémentine ou Alphonse demanderont sans doute des explications supplémentaires. A vous de moduler la réaction des adultes selon le support que vous voulez apporter à vos joueurs. Ils peuvent apporter un soutien sans condition aux enfants ou ne pas croire du tout les histoires qu'ils racontent. N'oublions pas que jusque-là, aucune preuve tangible ne peut être apportée par les enfants. Tout se résume à des voix dans la tête de Léopold, des rêves de Suzette et l'impression d'être observé d'Alexandre. Et ce n'est pas le petit dessin dans le fiacre qui prouve quoi que ce soit.

Pendant ce temps le passeur, dans une fureur noire, lance un sort et provoque une maladie mortelle chez Hector. Il lui en coûte 4 points de constitution et une semaine sans lancer de sorts, mais sa colère dépasse sa raison.

Symbiose, dernier appel

Le docteur Chazal part le jeudi matin très tôt. Il doit aller donner un cycle de conférences ésotériques dans la région parisienne et ne peut pas rater le train de 6H30, pour attraper l'express Bruxelles-Paris de 8H25.

Lorsqu'il se lève, Hector ne se sent pas bien. Voyant son air pâle, Clémentine décide de le garder à la maison. Il reste couché et commence à faire un peu de fièvre.

Lorsque les autres reviennent de l'école, la fièvre a monté et des maux de tête sont apparus. Comme le docteur Chazal n'est pas là, Clémentine décide d'appeler le docteur Lelièvre, qui officie au village.

Le jeudi après-midi est libre.

Hormis le fait que tous ces événements tournent autour de la sorcellerie africaine, et qu'il serait grand temps que les enfants demandent à assister à la conférence "les croyances populaires et magiques du Bas-Congo" qui se tiendra ce dimanche au musée de Tervueren, il serait aussi bon que les joueurs consacrent leur après-midi à la recherche tous azimuts sur le sort qui provoque la maladie d'Hector et sur les moyens de le contrecarrer. Voici les résultats qu'ils obtiennent en utilisant la bibliothèque.

- Après quelques minutes, un passage retient leur attention. Il précise que la guérison des maladies est un des sorts les plus courants. Mais qu'il ne s'applique pas aux maladies contractées suite à une malédiction lancée par un sorcier. Cette affirmation sera corroborée par d'autres sources.
- Après une heure de recherches (effort combiné, c-à-d 1/4H à 4, 1/2H à 2, etc.) ils découvrent un passage d'un livre sur la sorcellerie qui affirme que seul le lanceur d'un sort de maladies peut lever celui-ci pour guérir la personne affectée.
- Après deux heures de recherche, un autre livre sur les phénomènes étranges mentionne le fait que certaines personnes soi-disant maudites par un sort ont été guéries par imposition des mains d'autres sorciers qu'on avait appelés spécialement pour la cause.

- Après deux heures et demie de recherche (toujours en effort combiné), un livre sur les potions et onguents donne une recette de potion pour soigner les maladies magiques. Inventez la vôtre, pour autant qu'elle soit bien foireuse (faire chauffer 4 heures 6 carats d'or, 15 cl de l'huile de foie de salamandre, 5 cl d'encre de seiche japonaise, quelques cheveux du malade, 2 g de corne de griffe d'aigle royal; filtrer et faire boire au malade à minuit).
- Après 4 H, un deuxième livre corrobore l'hypothèse de guérisseurs des maladies magiques par imposition des mains. Il précise que cette faculté n'est pas un sort, mais est un don, qui peut être transmis.

S'il est interrogé, Bastien dira (s'il ne l'a pas déjà fait auparavant) qu'il peut guérir certaines blessures, mais pas les maladies. Il dit qu'il existe de nombreux guérisseurs de maladie. Sa mère en était une et elle savait guérir certaines maladies bénignes, mais elle lui a toujours dit que les maladies provoquées par des sorts "n'étaient pas des maladies comme les autres". Par contre elle lui a parlé d'un vieux rebouteux, mort depuis, qui prétendait qu'aucune maladie, même magique, ne résistait à son père.

Sur ces entrefaites, le docteur Lelièvre arrive. C'est un petit homme poivre et sel au costume gris bien coupé. Il porte des bottes brun foncé. Il nasille un peu, semble très énergique, à la limite de la brusquerie. Il monte immédiatement dans la chambre d'Hector. Après une auscultation poussée, il sort de la chambre et s'entretient en privé avec Alphonse et Clémentine. Sa mine n'est pas réjouie.

Les deux éducateurs rassemblent alors les enfants et leur répètent ce que le médecin leur a dit. Il y a plusieurs maladies qu'Hector pourrait avoir attrapées. L'une d'elles est la méningite et est contagieuse. Le docteur Lelièvre recommande donc d'utiliser une des chambres inoccupées et d'y installer Hector. Il a aussi prescrit un remède, une poudre à dissoudre dans de l'eau et qu'Hector doit boire 3 fois par jour. Il repassera le samedi pour voir l'évolution de la maladie.

Comme c'est de son frère qu'il s'agit, c'est Léopold qui est chargé d'aller chercher le médicament chez le pharmacien. Il peut emmener Alexandre ou Jean-Baptiste, habituellement assignés aux courses. Le pharmacien lui dira de revenir vers 18H chercher la préparation. Si jamais il en profite pour essayer d'entrer en contact avec le passeur, Anselme sera avec son patron à Anvers pour la journée. Par contre le passeur est toujours bien présent et ne se prive pas de le faire savoir télépathiquement ("Tu te ranges enfin à mes arguments? Au fait, comment va ton frère?"). Mais encore une fois la communication ne se fera que dans un sens. Pendant ce temps, Clémentine, aidée des autres enfants, aménage une des chambres vides et y transfère Hector.

Dès qu'il a avalé la poudre du docteur Lelièvre, Hector semble aller légèrement mieux. La fièvre diminue, et la nuit sera bonne.

Le vendredi, les enfants partent à l'école normalement. Durant la journée, la fièvre d'Hector reprend de plus belle, accompagnée de maux de tête violents. Vers midi, il vomit.

Dans l'après-midi, Léopold, qui suit un cours de géographie ennuyeux, ressent une fulgurante impression. Il sait que son frère court un danger, sans connaître sa nature exacte. Cette certitude, couplée à l'incapacité de Léopold à faire quoi que ce soit, le stresse beaucoup (confrontation avec événement de degré 1 sur ouverture d'esprit).

De fait, la fièvre atteint alors son paroxysme. Lorsque les enfants rentrent de l'école, la gravité est retombée d'un cran et Hector dort d'un sommeil agité.

C'est alors que Léopold fait une découverte effrayante, en tout cas quand il aura compris que c'est son pouvoir qui se manifeste. Il découvre un très fin rayon jaune à peine visible sortir de la tête de son jumeau et s'élever tout droit. Léopold ne le sait pas encore, mais cela indique que son frère va probablement mourir lundi.

Léopold peut demander de rester près de son frère le lendemain, Clémentine, les larmes aux yeux, lui accordera cette faveur.

Pendant la nuit, Hector commence à délirer. Il profère des mots sans suite et parle de chien, d'enfer, de masque de mort, etc. On se demande bien d'où lui viennent toutes ces idées.

Le samedi matin, le rayon que Léopold voit à viré à l'orange clair et il est devenu un peu plus consistant, moins transparent. Mais le délire a cessé. Hector se repose et sa respiration semble calme.

Vers 10H du matin, quelqu'un frappe à la porte du rez-de-chaussée. C'est Anselme, qui vient chercher Alphonse pour leur petite virée à la capitale. Alphonse, qui avait complètement oublié de prévenir Anselme qu'il préférerait annuler vu l'état d'Hector, commence par s'excuser et expliquer qu'il préfère rester auprès de l'enfant. Mais Clémentine insiste, et l'exhorte à prendre quelques heures de bon temps. Comme l'état du malade semble s'améliorer, Alphonse finit par accepter et s'en va en promettant de rentrer fin d'après-midi. Pendant cette discussion, ils n'ont pas vu qu'Anselme glissait une lettre dans la poche du manteau de Léopold.

Notez que si les enfants n'étaient pas présents à table chez les Lauwers lorsque les deux hommes se sont mis d'accord, cette sortie va certainement paraître étrange et distiller dans l'esprit des joueurs une suspicion non fondée vis-à-vis d'Alphonse. Ils pourraient même imaginer que la lettre a transité par les mains de leur éducateur. Ambiance, ambiance.

Sur le coup de midi, le docteur Lelièvre repasse comme promis. Hector est faible mais le docteur le voit alors qu'il est au mieux de sa forme. Le docteur l'ausculte consciencieusement et s'entretient avec Clémentine. Il lui dit que le pire est peut-être bien passé, mais qu'il est possible qu'Hector fasse de nouveau des poussées de fièvre accompagnées de maux de tête. Il ne se prononce toujours pas sur la maladie mais ajoute qu'une méningite s'accompagne souvent de raideurs dans la nuque. Comme Hector ne s'en plaint pas, c'est plutôt bon signe. Le médecin donne une nouvelle prescription, recommande de surveiller le malade tout en évitant qu'on le fatigue et promet de revenir le mardi.

Comme la dernière fois, c'est Léopold qui est chargé d'aller à la pharmacie. Sur le chemin, il sent la lettre dans sa poche.

Léopold.

Il serait tellement plus simple pour tout le monde si tu acceptais de te joindre à moi. Nous formerions une paire indissoluble, unis à la vie à la mort.

Tu n'as qu'un mot à dire et tout rentrerait dans l'ordre. Crois-bien que je ne désire pas que cette histoire ait des conséquences irréversibles.

Mais ma patience a des limites. Je t'enverrai Anselme dimanche soir pour obtenir ta réponse finale et définitive.

Si, comme je l'espère, tu acceptes ma proposition, il te donnera la marche à suivre. Dans le cas contraire, tu n'entendras plus parler de moi. Mais tu y perdras la moitié de toi-même.

Ton ami, et j'espère bientôt ton alter ego

Au bas de cette lettre, on peut aussi lire une autre phrase, d'une écriture nerveuse et saccadée: "Aidez-moi. Ce soir."

Les deux écritures ont une similarité, mais sont quand même assez dissemblables pour qu'on se pose la question de savoir si c'est la même personne ou non qui les a écrites.

C'est en réalité celle d'Anselme, qui a réussi à jeter un appel à l'aide au bas de la lettre.

Il sait que le passeur a décidé de lui faire commettre un nouveau crime. Il lui a ordonné d'être en forme le samedi soir "pour faire une petite balade dans la nuit". Réalisant les méfaits qu'il allait devoir encore accomplir, il est parvenu dans un sursaut de volonté à écrire ces quelques mots au bas de la lettre.

En fait personne ne le sait mais le passeur est le dos au mur. Il a pratiquement épuisé toute son énergie. Il lui reste en tout et pour tout un point de constitution et il ne peut maintenir l'envoûtement d'Anselme au-delà du lundi. Le jeudi précédent, il s'est laissé emporter par la fureur et a lancé un sort qui lui a coûté 4 points de constitution alors qu'il ne lui en restait plus que 6. Un point dépensé le vendredi pour prolonger l'envoûtement d'Anselme de trois jours, et voici notre passeur bien démuni.

Il a donc décidé d'accélérer les choses. Il va commencer par faire commettre un nouveau meurtre à Anselme pour se refaire une santé. Il a aussi fixé un ultimatum à Léopold. Et si celui-ci continue à refuser sa proposition, le passeur fera émigrer Anselme vers l'Afrique, où il estime avoir beaucoup plus de chances de trouver un terrain fertile à une fusion. Il pense avec raison que ce voyage sera long et qu'il vaut mieux l'entreprendre alors que ses réserves d'énergie sont au plus haut.

Lorsqu'Alphonse revient dans le courant de l'après-midi de son escapade bruxelloise, il est seul. Il a quitté Anselme à la gare.

Même si les joueurs parviennent à le localiser, Anselme ne pourra pas réitérer l'exploit de se soustraire à la volonté du passeur. Interrogé pendant la journée du samedi, même acculé, il niera tout en bloc.

Les joueurs devront trouver un autre moyen de l'empêcher d'accomplir son forfait. Le plus évident est de le suivre (ou de le faire suivre par Bastien). Un autre serait de trouver un moyen pour le retenir durant la soirée (aller le dénoncer à la gendarmerie, par exemple, ou quelque chose dans le genre). Mais n'oublions pas qu'à ce point-ci de l'histoire, les joueurs ne savent pas encore que le passeur fait commettre des meurtres à Anselme. Le seul indice qu'ils pourraient posséder pour le deviner est le livre "La religion chez les Bobangis" de chez les Lauwers ou les maigres informations que le passeur aurait pu laisser filtrer le mercredi précédent.

Conférence et guérison

Le soir venu, vers 20H30, Anselme sort de chez les Lauwers, le masque dans son sac, et se dirige à bicyclette vers la gare. Il s'arrête une centaine de mètres avant, dans une petite rue qui longe le chemin de fer. S'il voit qu'il est suivi, il continue simplement sa route vers Maleizen et revient plus tard, lorsqu'il croit qu'il n'est plus suivi. Le suivre de manière visible est donc un premier moyen de l'empêcher de commettre son crime...mais il est à bicyclette.

Il se cache donc avec son vélo dans un fourré qui borde la route et attend patiemment qu'une victime se présente. Ce sera le cas vers 22H. Mme Philippart, une vieille fille d'une cinquantaine d'années qui vit seule, rentre par le train de 21H47.

Si on ne l'en empêche pas, Anselme bondit du fourré dès qu'elle arrive à sa hauteur, se jette sur elle et la poignarde avec un grand couteau de cuisine qu'il a emporté. Il traîne rapidement son corps derrière le buisson, le recouvre rapidement de feuilles mortes et rentre tranquillement chez lui. Encore une fois, il suffit de se montrer pour qu'il ne passe pas à l'acte. S'il est surpris à traquer sa proie, il prétendra qu'il s'est senti mal alors qu'il roulait à vélo et qu'il se repose avant de reprendre la route.

Si les joueurs parviennent à le suivre en se cachant et lui sautent dessus alors qu'il poignarde sa victime, une bagarre s'ensuit. Anselme peut essayer de tuer les PJ (tout en épargnant Léopold s'il est présent). Mais au-delà de 3 personnes présentes, il essaye de s'enfuir. Il existe donc une toute petite chance suite à cette scène pour qu'Anselme se fasse prendre sur le fait, et se fasse dénoncer à la police. C'est une des fins possibles, toute bête, où le masque est finalement confisqué par l'administration pénitentiaire et finit oublié au fond d'un entrepôt.. Mais il serait préférable pour la suite de l'histoire que la tentative de meurtre d'Anselme soit avortée, ou alors réussie sans qu'il se fasse prendre. Notons encore que si la tentative du samedi soir échoue, Anselme n'aura plus l'occasion de recommencer avant le lundi soir. C'est dans la nuit du samedi au dimanche que Suzon fait encore un rêve étrange.

Elle est au chevet d'Hector, avec Clémentine. Hector va mal. Sa fièvre a encore monté et il se tient allongé dans son lit, les yeux à demi ouverts, abruti par la maladie. Clémentine sort un poudrier de son sac et se repoudre le bout du nez. Suzon voit le visage d'Hector dans le miroir et remarque une boule rouge à l'intérieur de sa tête transparente. La boule semble irradier légèrement. Puis le miroir bouge, le reflet du visage disparaît et Suzon se réveille, trempée de sueur.

C'est évidemment une évocation allégorique du pouvoir d'Hector. Et il serait temps de s'occuper sérieusement de son état.

Il semblait relativement en forme le samedi midi. Après avoir dormi tout l'après-midi il s'est réveillé vers 18H avec de violents maux de tête. La fièvre a repris de plus belle dans la soirée.

Il a dormi d'un mauvais sommeil jusque 4H du matin, moment où il a vomi une bile mêlée de sang. La douleur a alors repris de plus belle. Vers 7H du matin, il se rendort épuisé.

Le rêve de Suzon et l'état d'Hector (Léopold voit d'ailleurs maintenant que le rayon qui atteint la tête de son frère a tourné au rouge pâle et s'est épaissi) devraient alarmer les personnages et les presser auprès d'Hector pour tenter de comprendre la vraie signification du rêve.

Mais il ne se réveillera pas avant 9H30, et il n'est évidemment pas question d'aller le réveiller volontairement avant.

Comme Alphonse doit conduire les enfants à Tervueren en fiacre pour assister à la conférence au musée, et qu'il a décidé de partir vers 9H15-9H30 afin de parcourir les 15KM du trajet sans devoir se presser, les enfants devront donc probablement choisir qui parmi eux va assister à la conférence et qui reste pour veiller Hector

Le reste du scenario prend comme hypothèse que Suzon et Léopold restent à la fondation tandis que Jean-Baptiste et Alexandre vont à la conférence.

Evidemment tous les cas de figure sont possibles.

Lorsqu'Hector s'éveille, il a un horrible mal de tête. Il demande à boire et Julia, qui le veillait, va lui chercher un verre d'eau ainsi que le médicament du docteur Lelièvre. Clémentine, qui vient de rentrer de la messe de 8H où elle a prié pour la guérison du malade, vient relayer Julia. Vers 10H Séraphine et Julia partent à leur tour pour assister à la messe de 11H. Elles partent un peu plus tôt pour avoir le temps de mettre un cierge à brûler. Vers 10H15, Clémentine, qui a veillé le malade de 4 à 7H du matin, s'endort littéralement sur sa chaise et demande à Suzon et Léopold de bien vouloir veiller Hector pendant une heure ou deux, le temps qu'elle se repose un peu.

A ce moment, l'état du malade est stable. Il est assommé par la douleur et la fièvre, ses yeux deviennent vitreux et son teint vire au jaune sale.

Bien entendu, ni Suzon ni Léopold ne peuvent voir de boule rouge à l'intérieur du corps d'Hector. Ils ne peuvent non plus rien voir de spécial dans un miroir. Mais quand le regard hébété d'Hector accroche son reflet dans un miroir (pour la tension du scenario, il serait préférable que cette découverte se fasse après la visite d'Anselme, voir chapitre suivant), son don automatique de guérison se déclenche. Il voit une grosse boule rouge en plein milieu de sa tête. Il porte alors naturellement la main à son visage, et il voit la boule s'approcher de la main jusqu'à toucher la surface de son crâne par l'intérieur. Dès qu'il bouge la main, la boule suit son mouvement. Lorsque la paume de sa main est au fond de sa mâchoire, presque sous l'oreille, il ressent un haut-le-cœur. Il suffit alors de remonter la main vers le menton pour tousser et expectorer un léger nuage rosâtre. Hector vient de réaliser sa première guérison (voir "Les pouvoirs magiques des PJ").

Il ne voit désormais plus de boule rouge dans son reflet. Il se sent très faible, vide de toute énergie, mais sa douleur semble avoir disparu. Il aura juste le temps de murmurer quelques paroles pour rassurer Suzon et son frère, puis sombrera dans un profond sommeil dont il n'émergera que bien plus tard. A partir de ce moment, son état ira en s'améliorant et il sera sur pied dès le mardi. Léopold peut d'ailleurs constater que le rayon va devenir de plus en plus transparent et disparaître complètement en quelques heures.

Pour Alphonse et le docteur Chazal (lorsqu'il reviendra), le remède du docteur Lelièvre aura fait des miracles. Julia et Séraphine y verront certainement l'effet du cierge qu'elles ont fait brûler le dimanche matin. Seule Clémentine aura quelques soupçons sur l'intervention possible des enfants. Elle pourrait peut-être même leur poser quelques questions à ce sujet. Enfin, avant de passer au reste du scenario, signalons que si les joueurs ne parviennent pas à déclencher le don d'Hector, cela ne signifie pas nécessairement qu'il mourra. Les informations qu'il recueilleront au musée devraient leur permettre de le sauver.

Pendant ce temps, Alphonse, Alexandre et Jean-Baptiste font donc le trajet en fiacre jusqu'au musée (Alexandre ressent de nouveau les effets de son don s'il se tient à l'intérieur du fiacre; ce serait une bonne occasion pour tester des effets négatifs éventuels).

La conférence se tient dans une grande salle aménagée pour l'occasion : l'espace central est occupé par des rangées de chaises. La foule est clairsemée, et se résume à une trentaine de personnes. On peut inclure dans l'assemblée quelques hurluberlus fantasques qui attirent inévitablement l'attention, du style fakir indien, voyante aux yeux hallucinés ou vieux monsieur habillé à la mode des années 30 (1830, cela va de soi) et à la fraîcheur douteuse.

Après quelques minutes d'attente, le conservateur-adjoint apparaît. C'est un monsieur d'une quarantaine d'années, portant moustache et lunettes. Ses cheveux, d'un brun clair, commencent à se dégarnir sur le front. Ses larges sourcils lui donnent constamment un air soucieux ou triste. En se présentant – il s'appelle Clément Wagenaere –, il présente les excuses de Joseph Moens, malade, qui lui a demandé de le remplacer au pied levé.

Voici l'essentiel de sa conférence, qui durera environ une heure.

- Les Congolais sont animistes. La magie est le rite qui permet d'interagir avec les forces de la nature.
- Les sorciers sont choisis dès l'enfance et sont éduqués par d'autres sorciers. Généralement, ils retournent dans leur village vers 20 ans, et deviennent shamans de leur tribu. Certains préfèrent devenir sorciers nomades. Ils accompagnent les chasses et se déplacent dans la campagne pour proposer leurs services dans les régions qui n'ont pas de sorciers sédentaires. Ce sont ces derniers que nous connaissons le mieux, car c'est aussi eux qui accompagnent les expéditions des européens.
- On les appelle pour exercer leurs talents dans de nombreuses occasions. Clément Wagenaere en a sélectionné quatre, essentiellement par manque de temps pour en explorer plus. Ces quatre histoires tournent autour de la vie et de la mort.
- Environ un mois avant le terme d'une femme enceinte, il est de coutume que le sorcier protège le bébé. Un soir, il enduit le ventre de la femme d'un mélange d'argile et d'herbes. Il prononce alors des incantations toute la nuit, allant du feu à la couche de la femme. Au matin, il enlève l'argile, la remouille et l'utilise pour modeler grossièrement un bébé, qu'il donne à la femme. Si la future maman parvient à garder le modelage fragile intact jusqu'à la naissance, le bébé sera en bonne santé et aura la garantie de survivre à son premier mois.
- Lorsque le premier enfant mâle d'un prince ou d'un roi naît, le père commande à plusieurs sorciers de s'unir pour fabriquer un bracelet. Ce bracelet est fait d'un ensemble de matériaux durs présents sur terre: de la corne, du bois, de la pierre, une ou plusieurs pierres précieuses, du cuir. Il est d'abord porté comme collier puis comme bracelet lorsque l'enfant a atteint un âge suffisant. Soit-disant enchanté, il combine les plus puissants sorts de protection de chacun des sorciers. Si l'enfant atteint l'âge de 12 ans, les mêmes sorciers sont de nouveau réunis par son père et, lors d'une cérémonie officielle, sont enfin payés pour leur travail. On dit que certains de ces bracelets, qui continueraient à protéger leur hôte, sont alors revendus au plus offrant.
- Certains sorciers peuvent deviner la mort prochaine d'une personne. S'ils ne peuvent la sauver en la soignant, ils la veillent jusqu'à sa mort. Ils prononcent alors des incantations pour recommander l'âme du mort à un passeur, entité qui l'aidera à accéder au repos éternel. Certains sorciers entrent même en symbiose avec ces passeurs, et deviennent de véritables croque-morts ambulants. Leur arrivée dans un village donne souvent lieu à une cérémonie symbolique où le village fait d'abord semblant de les rejeter, car ils annoncent une mort prochaine, puis

de les accueillir, car au mieux ils sauveront le malade et au pire ils aideront son passage vers l'au-delà.

- On appelle aussi certains sorciers pour élucider des morts suspects. Ils fabriquent une effigie de la victime à l'aide de torchis cousu dans une peau de buffle enduite de substances huileuses et malodorantes. Ils brûlent ensuite l'effigie lors d'une cérémonie où participent tous les suspects potentiels. L'effigie du mort envoie alors en principe un signe pour expliquer sa mort ou désigner son meurtrier. Ce signe se manifeste généralement sous la forme d'un dessin dans les nuages de fumée, mais peut aussi prendre la forme d'un son qui se répète au milieu des craquements du bois. Certains témoins affirment aussi que l'effigie du mort s'est redressée et a parlé distinctement, ou même a désigné son assassin d'un doigt vengeur. Si rien de tout cela ne se passe, c'est que le meurtrier n'est pas dans l'assemblée.

Il arrive aussi que l'assassin, s'il est présent, avoue durant la cérémonie, par peur de représailles venant de l'au-delà.

Clément Wagenaere conclut alors sa conférence en signalant qu'il a affiché derrière lui quelques photographies de sorciers et de rituels nègres, et qu'il invite les personnes présentes à venir les regarder. Il se tient évidemment à la disposition de quiconque aimerait poser des questions.

Alphonse et les enfants, comme environ une quinzaine d'autres personnes, se lèvent et vont regarder les photos. Alphonse les examine consciencieusement (par intérêt professionnel en quelque sorte) et entame même une conversation autour d'un cliché avec une personne présente dans l'auditoire.

Les personnages peuvent en profiter pour poser à l'orateur des questions sur les passeurs d'âme et la symbiose qu'ils forment avec les sorciers. Mr Wagenaere sera intrigué par cet intérêt si inhabituel chez des enfants de cet âge. La puce à l'oreille, il demande pourquoi ils s'intéressent à la question. Devant leurs explications forcément peu convaincantes, il insiste. Il finit par dire "Vous êtes sûr qu'il ne serait pas bon que nous ayons une conversation sérieuse tous les trois? J'ai l'impression que vous avez un problème et que je peux peut-être vous aider".

Si les personnages réagissent affirmativement, il s'approche alors d'Alphonse et lui dit que ses protégés lui ont posé une question difficile qui nécessite qu'il aille consulter la documentation du conservateur-adjoint dans son bureau. Il demande à Alphonse la permission de les y emmener. "Nous ne serons pas long. Une dizaine de minutes tout au plus et je vous les rend". Il enjoint alors à Jean-Baptiste et Alexandre de le suivre. Ils arrivent bientôt dans une petite pièce sur la porte de laquelle ils peuvent lire une plaque cuivrée "J. Moens – Conservateur Adjoint". La majorité de l'espace exigü est occupée par un bureau totalement recouvert de papiers et griffonnages divers. Il s'assied derrière le bureau, les toise derrière ses lunettes et demande "Bon. Qu'avez-vous trouvé? A quel problème êtes-vous confronté?".

Lorsque (et si) les personnages lui expliquent toute l'histoire, ou même seulement une partie d'entre elle, Clément Wagenaere prend un air grave.

Pour autant que les personnages aient fourni assez d'information, il leur explique rapidement (car effectivement Alphonse finira par s'inquiéter s'ils ne reviennent pas bientôt) le mode de fonctionnement des entités passeuses d'âme, à savoir qu'elles se matérialisent dans un objet et qu'elles entrent en symbiose avec un sorcier qui a le pouvoir de déceler les morts imminentes. Il est probable que le passeur dont ils sont victimes s'est retrouvé coincé dans son masque après la mort de son sorcier précédent, et qu'il essaie maintenant de recréer une symbiose avec un nouveau sorcier. Mr Wagenaere ne sait pas pourquoi son choix s'est porté sur Léopold ("C'est une question qui mérite de s'y attarder mais si vous le voulez bien nous y reviendrons plus tard. Il est plus urgent à présent de contrecarrer ses plans et de l'empêcher de nuire"). Le soi-disant conservateur du musée explique que ces passeurs ne survivent dans notre monde

que grâce aux âmes qu'ils aident. S'ils ne peuvent aider régulièrement des âmes humaines à franchir le seuil de la mort, ils finissent par dépérir et mourir.

Il faut donc l'empêcher de nuire en l'isolant dans un endroit désert. La difficulté réside dans le fait qu'il leur est très facile de changer d'objet...et qu'il n'y a pas moyen de savoir dans quel nouvel objet ils se matérialisent lorsqu'ils changent.

Mais Clément Wagenaere a une idée. Il peut se procurer une boîte d'anti-magie.

C'est un petit coffre cubique d'environ 30 cm de côté. Toute chose déposée dans ce coffre est magiquement isolée du reste du monde. Les sorciers l'utilisent généralement pour protéger des objets magiques précieux et éviter qu'ils ne soient ensorcelés par leurs ennemis ou que leur potentiel magique ne s'épuise. Il suffira donc aux adolescents de trouver un moyen quelconque pour placer le masque dans le coffre sans qu'il ait le temps de se matérialiser dans un autre objet et de refermer le couvercle. Puis de l'oublier au moins deux ans dans un endroit où personne ne le découvrira. Le passeur mourra alors doucement dans le coffre.

Les personnages auront sans doute envie de poser beaucoup de questions à Clément Wagenaere, et notamment d'où lui viennent toutes ces connaissances. Mais il restera vague en prétextant qu'il n'ont pas le temps de s'expliquer le jour même et que tout viendra en son temps.

Il leur demande leur adresse et promet de leur apporter le coffre le soir même. Il clôt l'entretien et les ramène auprès d'Alphonse. Lorsqu'ils s'éloignent, entraînés par Alphonse, il les salue en leur disant "Je suis persuadé que nous nous reverrons".

Clément Wagenaere (ce n'est évidemment pas son vrai nom) est membre d'une association bienfaitrice, les Gardiens Blancs, qui s'assure de l'utilisation propre de la magie. Ils surveillent constamment tous les phénomènes étranges d'origine magique qui pourraient être malfaisants.

Les frasques provoquées par Bastien lors du premier scénario ne leurs sont pas passées inaperçues. Elles leur ont permis de s'intéresser de plus près à la fondation Chazal, sur laquelle ils ont enquêté.

Ils ont alors découvert un peu par hasard le sort de Surveillance lancé sur le fiacre, et ont réussi à déterminer l'origine africaine du sort. Sans tout comprendre (ils n'étaient pas au courant de l'existence du passeur et de ses tentatives de fusionner avec Léopold), ils ont décidé de s'accaparer et de détourner la conférence sur la magie africaine qui devait se donner au musée ce dimanche dans l'espoir que celui qui a lancé le sort de surveillance y assisterait et qu'ils pourraient en savoir plus sur ses intentions. Un membre des Gardiens Blancs s'est fait passer pour un des proches collaborateurs de Joseph Moens, soi-disant malade, et a pris sa place sous le pseudonyme de Clément Wagenaere.

De retour à la fondation (encore cette impression d'être observé dans le fiacre), les adolescents ont évidemment beaucoup de choses à se raconter. Ils ont toute l'après-midi pour élaborer un plan d'action.

En fin d'après-midi, Anselme frappe à la porte, pour autant qu'il soit toujours en liberté. Il vient officiellement s'enquérir de la santé du petit Hector, mais la vraie raison de sa visite est de connaître la réponse de Léopold au passeur.

Alphonse lui dit que le malade semble avoir passé une bonne après-midi et lui propose d'aller lui rendre visite dans sa chambre. A moins que les adultes n'aient été mis au courant du rôle d'Anselme et qu'ils croient les enfants, Alphonse quittera un instant la chambre pour une raison ou une autre, et les personnages pourront échanger quelques mots discrètement avec Anselme. Sinon, Anselme n'aura pas le droit d'entrer et il connaîtra le choix de Léopold sur le pas de la porte.

Si Léopold répond négativement à l'injonction du passeur, Anselme dira simplement "dans ce cas, je n'ai rien plus rien à faire ici. A mon grand regret, dites adieu à Hector". Il tourne les talons et rentre chez les Lauwers. Il est de fait trop tôt pour qu'Anselme réalise qu'Hector va

s'en sortir (dans la mesure où il va parvenir à se guérir). Il est toujours persuadé, et le passeur avec lui, qu'Hector va mourir d'ici peu.

Dans ce cas de figure, fin de l'histoire.

Si Léopold répond positivement, Anselme lui dit que la symbiose peut se passer le lendemain matin. Il proposera d'attendre les enfants sur le chemin de l'école, de les faire entrer en catimini chez les Lauwers et de procéder à la cérémonie. Mais maintenant les personnages ont certainement échafaudé un autre plan pour pouvoir surprendre le passeur. Anselme acceptera en principe la contre-proposition si elle paraît raisonnable.

Le coffre

Dans la soirée, un fiacre noir s'arrête devant le manoir de la fondation. Le cocher en descend, débarque un objet qu'il dépose devant la grille. Il tire la sonnette, puis remonte sur son véhicule et s'éloigne. Ce sera Séraphine qui reviendra en tenant un coffre cubique de 30 cm de côté en main. Il est fait de chêne clair, date sans doute d'avant les guerres napoléoniennes et semble de bonne facture.

Séraphine demande à Clémentine à quoi il sert. Ni Clémentine ni Alphonse n'en ont la moindre idée. Ils regardent à l'intérieur et n'y voient qu'un papier non signé qu'ils lisent à voix haute: "Désolé, je n'ai pas pu l'apporter moi-même". Ils pensent que c'est peut-être une commande que le docteur aurait faite sans les en avertir. Dans le doute, ils décident de laisser le coffre dans le hall en attendant le retour du bon docteur, prévu le lundi soir.

C'est évidemment le coffre magique, ce qui sera confirmé par un sort de détection de la magie (grande spécialité de Bastien).

La fin du scenario dépend des actions précédentes et de la qualité du piège tendu par les joueurs au passeur. Voici les différentes possibilités résumées.

	Si	Alors
1	Anselme s'est fait arrêter le samedi soir en flagrant délit	Anselme est arrêté alors qu'il transportait le masque. Celui-ci est confisqué par la police. Le passeur, se sachant condamné, continue de maintenir par pure vengeance le sort de maladie en espérant qu'Hector meure avant lui. Le passeur mourra le lundi 21 novembre 1898 à 17H. Si Hector ne s'est pas guéri lui-même, il parvient à survivre en réussissant un jet de constitution (Qual 0, Diff -4, Circ +2). Le sort s'arrête alors de lui-même et Hector commencera à récupérer. Pour tout le monde, ce seront les talents du docteur Chazal, revenu le lundi soir et qui s'empresse immédiatement auprès de son protégé, qui seront à l'origine de la guérison.
2	Les personnages ont refusé définitivement l'offre du passeur. Ils ne lui tendent pas de piège.	Le passeur continue à maintenir son sort pour aggraver la maladie d'Hector. Hector n'est sauvé que s'il s'est guéri lui-même. Même ainsi, le passeur s'en aperçoit mais comprend qu'il a perdu la partie. Anselme part alors le lundi dès l'aube, emportant le masque. Il prend le train pour Bruxelles, puis Anvers. C'est une ville qu'il connaît bien de par le travail d'Hubert Lauwers. Il y commettra un meurtre discret du côté du port, y vivra une dizaine de jours avec le masque, période durant laquelle il commettra un nouveau meurtre pour amener les réserves d'énergie du masque au maximum. Il s'embarquera alors pour le Congo où le passeur finira par rencontrer un autre <i>alter ego</i> .
3	Anselme a été empêché de commettre un meurtre le samedi	Personne ne le sait, mais le passeur est au bout du rouleau. Il n'a même plus assez d'énergie pour se matérialiser dans un autre objet. Quel que soit le plan des joueurs, il suffit qu'ils réussissent à s'emparer du masque et à le mettre dans la boîte. Le passeur ne peut plus continuer à

	soir et les personnages tendent un piège au passeur.	maintenir son sort de maladie, et Hector va guérir et récupérer même s'il ne l'avait pas fait lui-même. Anselme, désenvoûté d'un coup, se réveille. Ses traits semblent imperceptiblement se détendre. Il porte la main à la tête en demandant ce qu'il fait là. Par la suite, il s'avérera qu'il ne se souvient d'aucun événement depuis le moment où il a découvert Gaston Lauwers affalé sur son bureau. Les médecins concluront à un traumatisme provoqué par la vue du corps de son patron.
4	Anselme a commis un meurtre le samedi soir et les personnages tendent un piège au passeur.	Le passeur possède quelques points d'énergie. La réussite de son emprisonnement dans le coffre magique dépendra de la qualité du plan d'action des adolescents. S'il est convenable et surprend le passeur (c-à-d s'il rate un jet d'esquive), ils parviennent à le jeter dans le coffre et le refermer avant qu'il ait eu le temps de faire quoi que ce soit. La suite est alors semblable au (3) précédent. Si leur plan est foireux ou si le jet d'esquive est réussi, le passeur se matérialise dans le soulier d'Anselme. Les jeunes jettent le masque dans le coffre, en croyant avoir enfermé le passeur. La suite est semblable au (2) ci-dessus: le passeur continue à maintenir son sort de maladie, Hector ne peut être sauvé que par son propre don, Anselme s'enfuit à Anvers avec le masque où, après avoir commis deux meurtres et refait le plein d'énergie, ils s'embarquent pour le Congo.
5	Léopold a craqué et accepte la symbiose avec le passeur	Le passeur, par l'intermédiaire d'Anselme, fait tenir à Léopold le masque en face de son visage. Il lance alors le sort de Symbiose (voir annexes). Voilà une situation intéressante pour l'heureux MJ qui a réussi cet exploit. Il va falloir maintenant vivre avec cet alter ego et se trouver de temps en temps au chevet des mourants.

Dans tous les cas de figure, les personnages ne parviendront pas à découvrir qui est vraiment ce Clément Wagenaere qui les a aidés. Il reprendra contact avec eux par l'intermédiaire d'une lettre (voir scenario suivant) mais ne réapparaîtra pas en personne directement.

Par contre, la fondation Chazal et ses enfants si doués mais si influençables deviennent un des éléments importants à surveiller pour les Gardiens Blancs, toujours à la recherche de nouvelles recrues.

Annexes

Calendrier

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

Octobre 1898

<i>Lundi</i>	<i>Mardi</i>	<i>Mercredi</i>	<i>Jeudi</i>	<i>Vendredi</i>	<i>Samedi</i>	<i>Dimanche</i>
				14 Bastien s'installe	15 <i>Cours de magie</i>	16
17	18	19 - Mort de Gaston Lauwers - Léopold voit rayon de la mort	20 - Séance de méditation - Mort de Josselin Haquart	21	22 <i>Cours de magie</i>	23 Docteur annonce réception
24 Travaux extérieurs + bibliothèque	25 Couturière	26 Travaux extérieurs + bibliothèque Clémentine trouve 2 statues	27 - Séance de méditation - Travaux extérieurs + bibliothèque	28 Travaux extérieurs + bibliothèque	29 - <i>Cours de magie</i> - Travaux extérieurs + bibliothèque	30
31 Travaux extérieurs + bibliothèque Livraison de la grande peinture du hall						

Novembre 1898

<i>Lundi</i>	<i>Mardi</i>	<i>Mercredi</i>	<i>Jeudi</i>	<i>Vendredi</i>	<i>Samedi</i>	<i>Dimanche</i>
	1 Travaux extérieurs + bibliothèque	2 - Travaux extérieurs + bibliothèque - Livraison 2 commodes + table ronde	3 - Séance de méditation - Travaux extérieurs + bibliothèque	4 Travaux extérieurs + bibliothèque	5 - <i>Cours de magie</i> - Travaux extérieurs + bibliothèque	6
7 Essayage couturière	8	9 Essayage couturière + livraison habits	10 - Séance de méditation	11	12	13 Réception
14	15 Suzon et Léopold seront chargés des soins aux chevaux	16 - Achat du fiacre - Hector entend des voix	17 - Séance de méditation	18	19 - <i>Cours de magie</i> - Adrien Mols annonce son soutien à la fondation	20 - Visite musée du Congo - Alexandre ressent qu'il est épié
21 - <i>Détection du sort de surveillance possible</i> - Suzon "rêve" d'une scène africaine	22 - <i>Détection du sort de surveillance possible</i>	23 - Souper Lauwers - <i>confrontation Léopold/masque</i> - porteur lance sort de maladie sur Hector	24 - Chazal part à Paris - Hector malade	25 - Fièvre monte, vomissement à 12H - PM, Léopold sent son frère en danger - Rayon jaune sur Hector	26 - Rayon orange - Auguste+Anselme à Bxl - Lettre du porteur - <i>Tentative de meurtre</i>	27 - Rêve boule rouge - Rayon rouge, vomissements de sang - <i>Auto-guérison possible</i> - Conférence au musée - Visite d'Auguste - <i>Livraison du coffre</i> - <i>Piège porteur possible</i>
28 - <i>Guérison possible</i> - <i>Piège porteur ou fuite Anselme + porteur</i> - Retour docteur	29	30				

Le passeur

Le passeur est un personnage un peu spécial. C'est une entité spirituelle qui s'incarne dans un objet. Voici sa fiche de personnages, ou en tout cas les éléments qui s'appliquent.

Nom	-	Joueur	PNJ
Profession	Passeur d'âmes	Age	Constitution 18 Max*
Aptitudes physiques	-	Spiritualité	18
Culture Générale	(7) si applicable	Ouverture d'esprit	5
Habilitété	(12) si applicable	Fluide	21
Perception	(10) si applicable	Séquences par tour	
Lames			

* La constitution du passeur demande une explication.

Elle est variable et évolue en fonction de l'énergie récupérée par les passages d'âmes récents qu'il a effectués et des sorts qu'il a lancés ou dont il perpétue les effets.

Un passage réussi lui procure de 8 à 12 points de constitution supplémentaires. Ces points s'ajoutent à sa constitution, avec un maximum de 18.

A l'inverse, le lancement et la prolongation des enchantements lancés lui consomme des points de constitution. Par exemple, il perd environ 1 point de constitution par mois simplement pour garder le contact avec notre monde par l'intermédiaire de l'objet dans lequel il s'est incarné. C'est pourquoi la description des sorts du masque mentionne la consommation initiale et continue.

Si la constitution d'un passeur tombe à 0 il meurt.

Au début de l'aventure, le passeur s'est retrouvé à 1 point de constitution.

La mort de Gaston Lauwers et le passage de son âme lui a rendu 9 points de constitution.

Il en a immédiatement consommé 3 pour envoûter Anselme, le secrétaire.

Le premier assassinat, ou plutôt le passage de l'âme de la victime, lui en a rendu 12, pour un total de 18 points de constitution.

Le passeur dispose des sorts suivants

- Matérialisation dans un objet (Magie blanche)

Ce sort permet au passeur d'âmes de s'incarner dans un objet quelconque. Cela lui coûte 1 point de constitution, auquel il faut ajouter un point de constitution par mois pour rester matérialisé dans l'objet. Changer d'objet dans un autre objet ne nécessite pas de relancer un sort, mais coûte un point supplémentaire. Si l'objet dans lequel le passeur s'est matérialisé est détruit et qu'il n'a pas eu l'occasion de se transporter dans un autre objet, le passeur est renvoyé dans son plan d'origine.

Le seuil de pratique se situe à 18. Un modificateur de +3 est obtenu si un autre sorcier a auparavant préparé l'objet au moyen d'un autre sort appelé *Réceptacle*.

Bien souvent, les passeurs ne se matérialisent dans un objet que s'il a été préparé par un sorcier. D'une part, c'est un signe que le sorcier désire s'unir avec un passeur.

D'autre part les passeurs repèrent ces objets préparés depuis leur plan d'origine.

Les effets indésirables sont:

D: Le sort fonctionne mais pompe 5 points de constitution au lieu de 1.

C: Le sort ne fonctionne pas. L'entité reste dans son plan et ne peut pas réessayer de se matérialiser avant une semaine.

B: L'objet explose sous le choc. L'entité qui s'y matérialisait perd 9 + 1d3 points de constitution. Les personnes ou animaux qui se trouvaient près de l'objet subissent 1d3 points de dommages.

A: Le sort fonctionne mais l'entité reste prisonnière de l'objet. Le passeur perd sa

faculté de lancer des sorts, et ne peut pas non plus retourner dans son plan. A terme il est condamné à mourir dans l'objet incarné. Il existe cependant un sort (*Souffle libérateur*) qui peut être lancé par un sorcier humain et permet de renvoyer le passeur dans son plan.

- Symbiose (Magie blanche)

Ce sort doit être lancé par un sorcier humain ou par le passeur. Si les deux le lancent en même temps, ils obtiennent un bonus de +3 au jet de dé. Il crée un état symbiotique entre le passeur et un être humain.

- Cet état permet une communication constante entre le masque et le sorcier dans un rayon de 20M, comme si le passeur avait lancé un sort de *Pensées à distance* et que la communication était bidirectionnelle.

- L'humain peut acquérir un ou plusieurs sorts supplémentaires grâce au surplus d'énergie magique apportée par la présence de l'entité. Un de ces sorts est souvent *Guérison*. La réputation d'un humain ainsi investi s'accroît généralement suite à la symbiose.

- Cet état empêche le passeur d'utiliser tout autre sort que *Passage d'âmes*. En quelque sorte le passeur est uni avec un être humain et il perd toutes ses capacités de se désunir.

- Dans l'autre sens, l'être humain meurt si le passeur est renvoyé dans son plan.

Cette union profite donc aux deux participants (le passeur puisque l'humain va en principe lui apporter des âmes et l'humain par les sorts supplémentaires éventuels et la notoriété qu'il acquiert).

Le niveau de Fluide requis pour la symbiose est de 12. Une symbiose réussie ne fait pas perdre de points de constitution au passeur. Il est nécessaire que le passeur soit déjà matérialisé dans un objet.

Un passeur va en principe utiliser le sort de symbiose pour s'unir avec un être humain qui possède la faculté de deviner les morts proches de ses semblables. On a cependant vu des passeurs désespérés qui utilisaient le sort de symbiose avec des humains tout à fait normaux (mais réceptifs aux phénomènes surnaturels). Ces êtres humains deviennent souvent des croque-morts, ou l'équivalent dans leur culture locale.

Maintenir une symbiose active ne coûte rien au passeur ni à l'être humain.

Les effets indésirables sont les suivants:

D: L'opération réussit, mais elle consomme 4 points de constitution, et rend l'être humain inconscient pendant 2-4H.

C: L'opération échoue, avec les mêmes effets que D

B: L'opération échoue, avec les mêmes effets que précédemment, et le passeur est dématérialisé de l'objet où il se trouvait pour être renvoyé dans son plan.

A: Mêmes effets qu'en B, mais en plus c'est l'être humain qui prend la place du passeur au sein de l'objet, sans pouvoir passer d'un objet à l'autre. Son corps semble purement et simplement disparaître, tandis que son esprit est prisonnier de l'objet. Il peut y rester indéfiniment (il ne consomme pas d'énergie pour y rester, puisque l'objet est dans le même plan que son corps d'origine). Il faut qu'un autre sorcier procède au puissant sort d'*Extraction* afin que l'être humain reprenne sa forme originale.

- Pensées à distance (Voyance)

Ce sort ne peut être lancé que dans le plan où se trouve le passeur. Il permet de transmettre des pensées compréhensibles à un interlocuteur qui se trouve dans un rayon d'environ 30 mètres.

Le niveau de Fluide est de 8.

C'est un des rares sorts qui ne possède pas d'effets indésirables, bien qu'il puisse échouer. Dans ce cas, toute communication avec cet interlocuteur échoue pendant 24H

Il ne nécessite pas de point de constitution, sauf s'il échoue (il coûte alors un point de constitution pour l'effort de concentration fourni). Il dure en principe une semaine mais peut être prolongé de semaine en semaine au prix d'un point de constitution par semaine supplémentaire.

L'interlocuteur ne peut répondre, à moins bien entendu de pouvoir lui-même lancer le sort.

- Passage d'âme (Magie blanche)

La grande spécialité du passeur.

Il permet de conduire l'âme d'une personne qui meurt à travers les dédales des abords du monde souterrain et de l'amener aux portes de l'éternité, où elle trouvera la paix.

L'âme ainsi guidée se débarrasse de son énergie en trop, qui ne lui servira plus dans le monde de l'éther.

L'énergie récupérée par le passeur varie de 8 à 12 points, en fonction de l'âge du trépassé. Plus il est jeune, plus grande est son énergie.

Pour lancer ce sort, le passeur doit intercepter l'âme très tôt dans son parcours, ce qui nécessite qu'il soit au préalable matérialisé dans un objet du monde où vivait le possesseur de l'âme, et que cet objet soit physiquement présent dans un rayon de 50 mètres au moment de la mort.

Il ne doit cependant pas obligatoirement être en symbiose avec un être de ce monde. La symbiose permet au passeur d'être transporté, en principe grâce aux pouvoirs de l'humain avec lequel le passeur est en symbiose, vers l'endroit où une personne va mourir.

Le niveau de Fluide requis est de 21. Il ne coûte évidemment aucune énergie au passeur, sauf en cas d'effets indésirables.

Ces effets sont

D: Le passeur met plus de temps que prévu à conduire l'âme égarée. Il ne récolte que la moitié des points de constitution (de 4 à 6)

C: L'âme refuse le marché. Le passeur en est pour sa peine et ne récolte rien.

B: Sur le chemin dangereux de l'éternité, l'âme et son escorte se font attaquer par des monstres errants. L'âme est définitivement détruite (tout le monde s'en fout mais tout de même, si c'était la vôtre?) et le passeur s'en tire avec quelques blessures. Il perd 2 points de constitution. Si sa constitution était inférieure ou égale à 2, il en meurt.

A: Même chose que B, mais les blessures sont plus graves. Il perd 5 points de constitution.

- Envoûtement (Magie noire)

Ce sort permet au passeur de contrôler les faits et gestes de la personne envoûtée. Mais il est limité par des restrictions.

- Comme tous les autres sorts, il ne peut pas être lancé si le passeur est en symbiose avec un être humain

- Le contrôle n'est pas absolu. Les ordres donnés sont plutôt ressentis comme de fortes suggestions. La personne envoûtée peut ne pas y obéir. Sa résistance dépend du type d'ordre. Plus il est contre nature, qu'il heurte la conscience, les convictions ou les phobies du sujet, plus la résistance sera forte. On effectue un jet de confrontation à un événement de degré 2 sur l'ouverture d'esprit (malgré la nature surnaturelle de l'événement, c'est essentiellement la volonté rationnelle qui est visée) avec un bonus dépendant de la répulsion à exécuter l'ordre et, si le sujet obtient une réussite de qualité A ou B, il peut se soustraire à l'ordre donné. Les effets de la confrontation sur l'ouverture d'esprit sont d'application, quel que soit le résultat. Ces effets simulent la résistance de plus en plus grande de l'envoûté, ou au contraire sa plus grande soumission.

Le sort nécessite un niveau de Fluide de 18. Il requiert 3 points de constitution au lancement et dure en principe 72H. Il nécessite 1 point supplémentaire par période de trois jours complémentaires.

Les effets indésirables sont les suivants:

D: L'envoûtement réussit, mais il consomme le double de points de constitution, ne dure que 24H et ne peut pas être prolongé

C: L'envoûtement échoue et coûte 6 points de constitution

B: L'envoûtement échoue, coûte 6 points de constitution et le choc en retour empêche le passeur de relancer un envoûtement pendant une semaine

A: L'envoûtement échoue et le passeur perd à jamais la faculté d'envoûter des personnes non consentantes.

- Provoquer des maladies (Magie noire)

Ce sort est en tout point semblable au sort décrit dans *Catéchisme*, avec les différences suivantes

- Il en coûte 1, 2, 3 ou 4 points de constitution selon la gravité de la maladie
- Le passeur n'est empêché de lancer d'autres sorts que pendant une semaine (voire moins si la maladie dure moins longtemps)
- La victime doit simplement avoir été en contact visuel avec l'objet dans lequel le passeur s'est incarné
- Le rituel n'est pas nécessaire

Les autres sorts

- Surveillance (Voyance)

Ce sort se lance sur un lieu ou un objet. Il permet en se concentrant de voir ce qui se passe dans ce lieu ou autour de l'objet, même lorsque le lanceur du sort n'est plus à proximité. Ce sort dure de 6 à 12 mois.

Il nécessite d'appliquer sur le lieu à surveiller une espèce de pâte malléable préparée à l'avance. Cette pâte ressemble à du dentifrice. Elle est obtenue par macération de venin de serpent avec un blanc d'œuf de crocodile fraîchement pondue, un œil d'aiglon, du jus de racine de manioc ainsi que quelques autres ingrédients. Une fois préparée, la pâte se conserve plusieurs mois, si du moins elle est protégée de la lumière. Quand la pâte est appliquée à l'endroit voulu et que le sort est lancé avec succès, on voit apparaître au milieu de la pâte un œil stylisé. Cet œil se recouvre alors d'une paupière qui prend la consistance et la couleur de l'endroit où la pâte a été déposée. La pâte devient donc invisible à l'œil nu, et il faut un sort de détection de la magie pour voir apparaître l'œil. Une fois le sort en place, le sorcier peut s'éloigner de plusieurs kilomètres (une dizaine) et, environ un quart d'heure par jour, voir ce qui se passe aux alentours immédiats de l'endroit où la pâte se trouve. Notons qu'il voit les images mais n'entend pas ce qui se dit.

Ce sort a un seuil de pratique de 16. Ses effets indésirables sont

D: Le sort semble fonctionner, mais il ne dure que quelques heures (la pâte fond).

C: Le sort ne fonctionne pas et le sorcier ressent une grande fatigue. Il perd 2 points de constitution et ne peut lancer de sort pendant 24H.

B: Le sort ne fonctionne pas. De plus le sorcier perd temporairement l'usage de la vue. Il doit nécessairement se reposer dans un endroit sombre (toute lumière lui donne d'affreux maux de tête) et attendre. Il recouvre une vue normale au bout de 12 à 24H.

A: Le sort ne fonctionne pas et le sorcier devient aveugle. Il ne peut être guéri que par des moyens magiques.

Résumé historique

L'ensemble des éléments suivants sont véridiques

- Le manoir de la fondation Chazal n'a jamais existé. Son apparence est cependant plus ou moins conforme à l'actuel [château Hankar](#), construit au début du XX^e s. par une petite-fille du baron Solvay, sur l'emplacement de la villa ayant appartenu au [docteur Kufferath](#). Celui-ci habitait La Hulpe et était un grand obstétricien. Son profil est plus largement élaboré dans le scénario III – Le Noël d'Irène. Sa fille Irène est pure invention.
- Il y a eu une [exposition universelle de Bruxelles en 1897](#), et le site de Tervueren fut effectivement utilisé pour promouvoir la colonisation du Congo. L'histoire du masque est inventée mais malheureusement le déplacement forcé et l'exposition d'individus comme des curiosités de foire est bien réelle. Le site fut transformé dès 1898 en musée permanent du Congo. La description de ce dernier est basée sur les collections exposées aujourd'hui dans le [musée d'Afrique Centrale](#), qui occupe le bâtiment de l'époque.
- Gustave Wolfers était un brillant orfèvre. Ses descendants émigreront à La Hulpe au début du XX^e s. L'abbé Chevalier était effectivement le curé du village en 1898. De même, Léon Mathieu en était le bourgmestre (et non, pas le maire).
- La plupart des sujets de conversation lors de la réception du docteur sont réalistes, voire véridiques (les prix du journal *Le Soir*, à quelques mois près). Des sociétés comme [La Société Anversoise](#) ou [l'Union des Papeteries](#) ont vraiment existé, les journaux [Le Petit Bleu](#) et [L'indépendance belge](#) aussi, même si son rachat complet par E. Solvay date de 1936.
- Le [Cercle du Parc](#) a été fondé en 1853 et existe toujours. C'est un cercle privé, lieu de rencontre de la (très) bonne société bruxelloise. Il s'est fortement modernisé depuis le XIX^e, puisqu'il a même ouvert une section dames en 1970 !
- Tous les autres personnages sont inventés, même si certains des patronymes utilisés sont typiquement belges.

Textes à partager

Les éléments suivants sont des textes préparés qui correspondent à des moments précis du scénario et qui peuvent être annoncés ou distribués aux joueurs (personnellement, j'aime bien utiliser des petits papiers).

Tu es à côté des adultes qui parlent. Alors que tu regardes les chevaux, Castille, la femelle de 8 ans, tourne la tête de ton côté. A ce moment, une voix résonne dans ta tête. Tu entends très distinctement cette voix prononcer les paroles suivantes
"Emmène-moi avec toi. Prends-moi et sors moi d'ici"

Tu es Léopold. Tu le sais. Et pourtant la peau de tes bras découverts, musclés, est noire. Tu te trouves au milieu d'un paysage très verdoyant, chaud et humide. L'ombre d'un grand arbre inconnu te procure une fraîcheur agréable. Son tronc est nu et ses feuilles, très grandes, s'étalent en éventail plusieurs mètres au-dessus du sol.

Tu peux voir à environ 200M un village de huttes qui semblent construites en paille. Du village et des alentours arrive une foule d'hommes et de femmes, tous noirs de peau et presque nus. Ils s'approchent en parlant une langue inconnue. Ils semblent te témoigner du respect et, malgré le fait que quelques-uns te touchent du bout de leurs doigts, la plupart hésitent à s'approcher trop près.

A un moment, la foule se calme et un homme plus vieux et plus richement habillé s'avance et vient déposer à tes pieds une corbeille débordante de fruits inconnus mais appétissants. Il se recule et c'est maintenant au tour d'une belle jeune fille à la poitrine nue et au sourire éclatant de s'avancer. Elle s'avance à te toucher et t'embrasse.

Tu te réveilles en sursaut. La douceur du rêve te rendort doucement.

Une angoisse incontrôlée fait dresser les cheveux sur ta tête. Un frisson te parcourt l'échine dorsale. Une image surgit dans ta tête. Tu penses à ton frère qui se dresse d'un coup dans son lit et t'appelle à l'aide. Ses yeux exorbités sont remplis de terreur et tu sais au plus profond de toi-même qu'il est en danger.

Tu remarques un léger trait jaune très fin qui semble sortir de la tête d'Hector. Il est tout à fait vertical. Si tu essayes de l'attraper, il ne s'interrompt pas mais tu ne ressens aucune impression tangible. Il est d'ailleurs transparent.

Le rayon a tourné à l'orange.

Tu es au chevet d'Hector avec Clémentine. Il va mal. Sa fièvre a encore monté et il se tient allongé dans le lit, les yeux à demi ouverts, abruti par la maladie. Clémentine sort un poudrier de son sac. Elle commence à se repoudrer le bout du nez.

Soudain tu vois dans le miroir le reflet d'Hector et tu remarques une boule rouge à l'intérieur de sa tête transparente. La boule semble irradier légèrement. Tu te tournes alors vers Hector mais son aspect est tout à fait normal. Tu te lèves brusquement pour arracher le miroir des mains de Clémentine et examiner le reflet.

Tu te réveilles brusquement. Tu as mal à la tête. Tu es en sueur. Tu n'as qu'une envie, celle d'arrêter ces lancements dans la tête.

Le trait qui sort de la tête d'Hector s'est épaissi. Il est devenu moins transparent et a tourné au rouge.