

Diableries en campagne

« On voulait la livrer aux flammes
Cette sorcière qui volait
Vers le sabbat sur son balai
Pour l'ascension
Quel beau programme. »
L'amour tombe des nues (Têtes Raides)

Synopsis

Dans un petit village reculé de la France profonde, à Laval-sur-Doulon, à environ quatre vingt kilomètres au sud-est de Clermont-Ferrand, nos citadins de joueurs vont devoir enquêter sur une mystérieuse affaire de sorcellerie et découvriront que les apparences sont souvent trompeuses ou que derrière le plus doux des agneaux peut se cacher le loup le plus sanguinaire.

A l'attention du Meneur de Jeu

Attention, ce scénario nécessite une lecture attentive pour pouvoir être maîtrisé correctement. En effet, nous donnerons une chronologie indicative des évènements tels qu'ils devraient se dérouler si les joueurs n'intervenaient pas. Par ailleurs, nous donnerons également une série de portraits comme autant de personnages non joueurs avec leurs motivations et leurs « agendas » qui vous permettrons d'animer la partie.

Nous partons ici du principe que Maléfices est un jeu d'ambiance, comme une histoire à raconter, et bien entendu les relations entre vos joueurs et les personnages non joueurs de ce scénario sont au centre de l'histoire.

D'autre part, le choix de jouer en 1906 et dans la commune de Laval-sur-Doulon est purement arbitraire et vous pouvez tout à fait jouer à une autre date et dans un autre village perdu au cœur de la province française, que ce soit en Bretagne, dans les Vosges ou le Languedoc, du moment que la forêt alentour est épaisse et que le village soit reculé.

Il est prévu de faire jouer le scénario en quatre ou cinq heures environ, le temps d'une soirée intimiste au coin d'un feu de cheminée.

Petite note historique

Il va falloir faire ressentir à vos joueurs la profonde ruralité de l'environnement dans lequel ils vont évoluer, ils doivent réellement se sentir comme des étrangers tout au long du scénario. Depuis le début de la Belle Époque, les campagnes se désertifient peu à peu et on assiste à une véritable fracture comportementale entre les villes et les campagnes, de grands auteurs comme Zola ou encore Maupassant dressent parfois un portrait peu glorieux du paysan français, le présentant comme un rustre aux manières violentes. Heureusement, la réalité n'est pas si terrible et l'évolution des mœurs suit son cours dans les campagnes, même si certaines régions (comme celle où se passe notre scénario) sont réputées pour être réfractaires au changement.

La récente loi sur la séparation des églises et de l'état n'a pas eu énormément de répercussions à Laval sur Doulon qui, comme la majeure partie de l'Auvergne, reste très attaché à sa tradition catholique. Le prêtre de l'église de la commune n'a en rien perdu de son influence sur ses paroissiens.

Au niveau du langage, grâce à la présence d'écoles et d'instituteurs un peu partout en France favorise la pratique du français au lieu des patois régionaux. Bien entendu, les accents restent toutefois bien vivaces. Pour la région de notre scénario, si vous voulez donner un couleur locale aux personnages non joueurs que vous interprèterez, roulez les « R » et soyez trainants sur les fins de phrase.

Pour trouver plus d'information sur la vie rurale pendant la Belle Époque, n'hésitez pas à relire les pages 162 et suivantes de votre 3ème édition de Maléfices, elles fourmillent de renseignements qui seront tout autant d'inspirations pour vous aider à incarner les pittoresques habitants de la commune.

Un peu de géographie

Situé au sud-est de Clermont-Ferrand, à environ quatre vingt kilomètres, la petite commune de

Laval sur Doulon est perdue au milieu des montagnes de l'Auvergne, culminant en son point le plus haut à 950 mètres d'altitude. Aux alentours, il n'y a que forêt épaisse et champs cultivés, ainsi que de nombreux pâturages. Le scénario se passe à mois de novembre, l'automne est donc déjà bien avancé et il arrive même qu'il neige certaines journées particulièrement dures, nous vous conseillons d'ailleurs d'utiliser à loisir la rigueur particulière du climat pour l'ambiance générale du scénario et pour accentuer le sentiment de dépaysement que doit envahir vos joueurs, ils doivent vraiment sentir l'animosité, voire l'hostilité ambiante.

Le village en lui-même compte environ entre 150 et 200 âmes selon les saisons (rappelons que les gens sont souvent saisonniers et vivent au rythme de l'agriculture).

Au cœur de Laval se trouve une pittoresque église du XII^{ème} siècle, sur laquelle on peut noter une excentricité incongrue d'un tailleur de pierre ou du maître d'œuvre : une sculpture de sirène à deux queues (utilisée le plus souvent comme symbole de luxure) près du porche d'entrée, qui eut étonner les plus érudits. Plus bas dans le village, on trouve la mairie à laquelle est accolée directement l'école municipale. Les maisons sont pour la plupart relativement basses et dotées de peu d'ouvertures, mais on en trouve toutefois quelques unes massives, en pierre, sur deux voire trois étages. A l'écart du village à une centaine de mètres environ se trouvent deux maisons bourgeoises, l'une au sud (celle de la famille Dupin), l'autre au nord (celle de la famille D'Artenac).

Mon cher neveu...

Comment envoyer vos joueurs en Auvergne ? L'idéal pour ce scénario est que l'un ou l'une de vos joueurs soit le neveu de Grégoire et Anastasie Dupin. Si votre groupe de joueurs n'est pas encore constitué, faites en sorte que les personnages se connaissent déjà et qu'ils appartiennent à la haute ou au moins la moyenne bourgeoisie, et surtout qu'ils soient tous citadins afin d'accentuer ce côté en décalage du scénario.

L'un de vos personnages joueurs se voit donc contacté par son oncle Grégoire qui, connaissant l'intérêt que son neveu (ou sa nièce) et son cercle d'amis porte à l'étrange et au mystérieux, aimerait avoir son aide et son avis sur des phénomènes occultes qui animent le village où il s'est installé depuis quelques années.

La lettre de Grégoire Dupin

Mon très cher neveu,

Il y a quelque temps vous me faisiez encore part de cette mystérieuse affaire à laquelle vous et vos amis avez été mêlés de près. Aujourd'hui, c'est à mon tour de me retrouver confronté à des événements étranges et effrayants qui se produisent dans mon petit village. Aussi je sollicite dès à présent votre concours, vos amis seront les bienvenus, car ce matin c'est une chouette que l'un de nos domestiques a retrouvé cloué à notre porte.

Si j'observais cela d'un œil distrait ou amusé jusqu'à maintenant, ces superstitions et pratiques campagnardes me font peur à présent, non que j'y vois l'œuvre du Diable, mais plutôt celle d'un malade qui pourrait être dangereux.

Dans l'attente de votre visite mon cher neveu, je vous transmets mes meilleures salutations.

Fait à Laval sur Doulon, lundi 29 octobre 1906

Grégoire Dupin

Arrivée en Auvergne

Faites en sorte que le groupe de personnages arrive à Laval sur Doulon aux alentours du 10 novembre, juste après l'enterrement de Grégoire. Ils peuvent s'y rendre en automobile (dans ce cas, insistez sur le fait qu'il s'agit là d'une véritable expédition !) ou bien par le chemin de fer jusqu'à Clermont-Ferrand puis en calèche jusqu'au village.

Arrivés sur place, une surprise de taille attend les personnages, en effet, Grégoire Dupin est mort d'une crise cardiaque il y a quelques jours et vient à peine d'être enterré, le brave homme n'avait pourtant pas encore 60 ans.

Sur place, les personnages pourront bien entendu se rendre dans la maison des Dupin, à l'écart du village, où Anastasie, la jeune veuve, les attend car feu son mari l'avait bien entendu mise au

courant du courrier qu'il avait envoyé à son neveu. Une grande partie du village a assisté à l'enterrement, car Grégoire était un homme apprécié et respecté dans la petite communauté de Laval sur Doulon. Actuellement, à l'approche de l'hiver, le village s'est dépeuplé car tous les saisonniers ont déjà quitté les hauteurs pour se rendre dans les usines à la recherche d'un improbable emploi, il reste donc un peu moins de 150 habitants ici.

Déroulement du séjour et de l'enquête

A partir d'ici, les personnages sont à peu près libre de faire ce qu'ils souhaitent, jusqu'au dénouement de l'histoire, ils peuvent aller interroger qui ils souhaitent voire même tâcher de s'intégrer quelque peu à la vie auvergnate.

Vous ne trouverez donc pas de trame scénaristique bien précise mais plutôt une chronologie d'événements, une présentation de quelques scènes clés ou à grand spectacle du scénario, et une description des lieux principaux avec une galerie de portraits de leurs occupants. Bien entendu, vous êtes libres, et même encouragés, de rajouter autant de personnages non joueurs que vous souhaitez, afin de donner plus de vie au village, nous nous contenterons ici de décrire les principaux intervenants et les personnalités importantes de Laval.

Chronologie des évènements

Cette trame temporelle est présente à titre indicative, elle peut bien entendu être modifiée par l'intervention de votre groupe de joueurs, ce sera alors à vous de l'adapter en fonction des personnalités et des actions des différents intervenants.

16 septembre : Lors de la messe, Iphigénie D'Artenac est prise d'une crise d'épilepsie qui lui sera fatale, les rumeurs vont bon train et parle de châtiment divin, la jeune femme ayant une réputation sulfureuse de libertine aux mœurs dépravées.

8 octobre : Quatre vaches du troupeau de Matthieu Lanvin, qui travaille pour le compte des Dupin, sont retrouvées mortes au matin, sans qu'aucune blessure ne soit visible.

14 octobre : Au lendemain de son mariage, Julien, l'homme à tout faire de la famille Dupin tombe gravement malade, une rumeur naissante prétend que l'union n'aurait pas été consommée.

18 octobre : un violent orage s'est abattu sur la région et le verger au nord du village a été ravagé, plusieurs arbres ont été frappés par la foudre. Cette parcelle appartenait à la famille D'Artenac.

20 octobre : Dans la nuit du vendredi au samedi, de nombreux villageois ont entendu des loups très près du village, certains prétendent même les avoir vu dans les rues. Jacques le bedeau dit quand à lui avoir aperçu la silhouette d'un homme à la lisière de la forêt, entouré par les fauves, il est persuadé que c'est le Diable qu'il a vu.

21 octobre : Julien meurt de sa maladie qui l'avait grandement affaibli, un médecin venu de la Chaise-Dieu conclut à un empoisonnement sanguin. Là encore, de nombreux villageois y voient l'ouvre du Diable, venu en reconnaissance la nuit précédente.

27 octobre : Deux nouvelles vaches meurent du même mal mystérieux, elles appartenaient à Edgard Lenoir, qui travaille lui aussi pour les Dupin.

28 octobre : Le père Fernand, le curé de Laval sur Doulon, se lance dans un sermon véhément, prévenant les villageois que l'œil du Diable est sur eux, qu'ils doivent se montrer particulièrement vigilants et se méfier des suppôts du Malin.

28 octobre après midi : La Marceline, rebouteuse à moitié folle et ermite vient se plaindre au maire, elle a été frappée par trois hommes encapuchonnés, rouée de coups puis laissée assommée alors qu'elle allait chercher de l'eau à la rivière.

29 octobre : Un domestique de Grégoire trouve une chouette clouée sur la porte principale de la maison. Grégoire décide d'écrire à son neveu qui a déjà été confronté à des phénomènes

étranges.

31 octobre : Anastasie Dupin retrouve son mari mort dans son lit, le visage déformé par un rictus de terreur. Le médecin de la Chaise-Dieu conclut à une crise cardiaque.

3 novembre : Francine, la jeune veuve de Julien quitte précipitamment le village, elle part retrouver de la famille à Clermont Ferrand.

9 novembre : Un agneau du troupeau de Charles Leborgne est retrouvé en lisière de la forêt à moitié dévoré. Ce qui est étrange c'est que Charles affirme que sa bête a été d'abord égorgée avec une lame au vu de la coupure nette à la gorge.

10 novembre : Arrivée des personnages, accueillis par Anastasie, la veuve Dupin. Un violent orage éclate de nouveau au soir et ravage encore une fois le verger au nord du village, saccageant ce qui restait.

11 novembre : Au matin une nouvelle chouette est retrouvée clouée sur la porte des Dupin.

12 novembre : Dans la nuit, les loups sont de nouveau aperçus rôdant autour du village, si quelqu'un s'aventure dans les bois, il se fera attaquer par les fauves jusqu'à ce qu'ils fuient, effrayés par des armes à feu, des flammes ou un trop grand nombre d'hommes. Au matin, le père Fernand se lance encore dans un prêche passionné, n'hésitant pas à impliquer les personnages s'il voit qu'ils ne sont pas catholiques pratiquants.

13 novembre : Anastasie sort en pleine nuit pour rencontrer un homme habillé en noir en pleine forêt. Elle sera aperçue par l'instituteur qui fumait la pipe à l'extérieur de la maison.

14 novembre : Le même homme en noir sera vu à la tombée de la nuit, cette fois en compagnie de Raoul D'Artenac, cette fois c'est la Marceline qui les voit, elle est persuadée que l'homme était un envoyé du Diable.

16 novembre : Au matin, la Marceline est retrouvée sans vie dans sa chaumière en forêt, vraisemblablement battue à mort à l'aide d'un gourdin ou d'une arme similaire.

17 novembre : Samedi, jour du sabbat... Anastasie se rend dans une clairière au milieu de la forêt pour y rencontrer le Diable une nouvelle fois, au passage, elle emmène Claire la petite fille de 3 ans d'Honorine la femme de chambre, la petite a été préalablement droguée et ne réagit pas. Dans la nuit du samedi au dimanche, un incendie se déclare dans l'aile d'habitation de la maison des D'Artenac, il est très violent et le temps que des villageois interviennent, le maître de maison et quelques domestiques auront déjà trouvé la mort. On retrouvera simplement dans le bureau, miraculeusement épargné par les flammes le testament de Raoul D'Artenac qui lègue toute sa fortune à Anastasie Dupin. A partir de ce moment là, il ne se passera plus rien d'anormal à Laval sur Doulon, hormis peut-être quelques sabbats célébrés en toute discrétion dans la forêt voisine...

Amour, querelles de clocher et sorcellerie

Il est temps à présent de vous révéler cher conteur l'histoire dans son entier, les tenants et aboutissants de cette sinistre fable.

Grégoire Dupin était un homme simple, mais à l'esprit particulièrement vif et curieux de tout. Il a choisi de s'installer avec sa jeune femme dans un petit village perdu en Auvergne avec l'argent qu'il avait amassé jusqu'à ses 40 ans de son commerce de draps et de dentelles. Depuis 15 ans, la vie s'écoulait paisiblement pour le couple qui agrémentait son quotidien grâce aux revenus des quelques terres qu'ils louaient aux paysans de la région et à leur verger au sud du village. Ce que Grégoire ignorait, c'est qu'Anastasie, sa femme, était en réalité à demi folle car sa défunte mère croyait dur comme fer en la sorcellerie et se targuait d'être elle-même un peu sorcière ; elle avait donc légué ce « don » à sa fille qui, en grandissant, s'est mise à y croire de plus en plus et a fait quelques tentatives de philtres et autres potions. Elle est d'ailleurs convaincue d'avoir réussi à séduire Grégoire grâce à l'une de ses recettes diaboliques...

Il y a cinq ans, en 1901, les choses se sont un peu compliquées dans le village, l'héritier de la famille D'Artenac, Raoul, est venu avec sa femme Iphigénie investir le domaine familial laissé à l'abandon depuis quelques années. Des travaux ont été effectués en un temps record, quelques semaines à peine, pour rendre la demeure habitable. A partir de là, une gentille rivalité a commencé à grandir entre les Dupin et les D'Artenac, qui étaient, et de loin, les plus grosses fortunes de Laval. Grégoire voyait cela comme une amicale compétition bon enfant, à qui aurait le plus d'influence sur le village, en louant tel champ ou en vendant tant de caisses de fruits ou de pommes de terre. Malheureusement pour lui, Raoul voyait cela d'un autre œil car depuis qu'il avait vu Anastasie il en était tombé fou amoureux, au point que ça en devienne une obsession. Là où la chose était dangereuse 'est que lui aussi était un adepte des pratiques occultes et il avait longuement écumé l'est de la France et les pays limitrophes avec son épouse en montant toute sorte d'arnaques comme des remèdes miracles ou autre. Les deux familles ont peu à peu appris à se connaître mais Grégoire est toujours resté le dindon de la farce. Les choses auraient pu en rester là mais en début 1906 Raoul a fait des avances plutôt pressantes à Anastasie qui s'est mise en colère et lui a révélé qu'elle ne l'aimerait de toute façon jamais car son cœur était déjà pris, elle l'a même menacé de mauvais œil s'il ne s'éloignait pas d'elle. L'intrigant alors compris que la partie allait être très serrée, mais ce dont il ne se rendait pas compte c'est que son amour se muait peu à peu en désir de possession puis en haine. Ignorant tout des manigances de leurs conjoints respectifs, Iphigénie et Grégoire vivaient quand à eux la vie tranquille de bourgeois de province. Malheureusement pour eux, Raoul décide de passer à l'action après l'été et la première victime de ce conflit sera sa propre femme sur laquelle il teste un filtre de sa composition. La pauvre Iphigénie meurt donc d'une crise d'épilepsie en pleine messe, ce que les villageois assimilent immédiatement à un châtement divin. C'est ensuite au tour de quelques vaches d'un fermier lié à la famille Dupin de faire les frais de la folie de Raoul ; pour cela il aura de nouveau recourt à un filtre versé dans l'abreuvoir des bêtes. Finalement, ayant découvert la liaison d'Anastasie et de l'homme à tout faire des Dupin, c'est à celui-ci qu'il s'en prend, le jour de son mariage il utilise le fameux envoutement du nouage d'aiguillette qui rend impuissant et peut se révéler, comme ce sera le cas, fatal. La jeune madame Dupin a bien sûr reconnu là un acte de sorcellerie et s'est rapprochée de la Marceline, la rebouteuse de Laval qu'elle croit coupable. Elle finit par sympathise toutefois avec la vieille femme qui lui révèle que D'Artenac est déjà venu prendre conseil auprès d'elle en matière de sciences occultes, Anastasie commence alors à comprendre ce qui se passe dans l'esprit malade de l'amoureux éconduit. L'ennui, c'est qu'elle non plus n'est pas tout à fait saine d'esprit et elle décide alors de le ruiner et de le combattre avec ses propres armes. La guerre des sorciers est lancée et ils vont rivaliser d'ingéniosité et de cruauté pour atteindre l'autre, au point que Grégoire s'inquiète des choses qui se passent dans son si paisible village et s'en ouvre à son neveu alors que la moitié des diableries effectuées viennent de sa propre femme ! Malheureusement, le brave homme sera la troisième victime humaine de l'affrontement occulte et il ne reverra donc jamais son neveu qui ne trouvera quand à lui que sa tante éplorée. Entre temps, Francine, la veuve de Julien, l'homme à tout faire, a découvert que son mari décédé entretenait une relation avec Anastasie et elle décide de quitter le village pour retourner vivre chez des proches à elle à Clermont Ferrand. L'arrivée des personnages joueurs ne va en rien contrarier les de belligérants qui continuent leurs hostilités de plus belle, sur fond de psychose religieuse rurale, allant se faire meneur de loup ou maître des orages. L'apothéose est atteinte lorsqu'Anastasie parvient à invoquer le Malin pour passer un pacte avec Lui et remporter l'ultime bataille face à son adversaire. Le pacte et sa conclusion seront signés le soir du prochain sabbat, le samedi 17 novembre si les joueurs n'ont d'ici là rien fait pour l'empêcher...

Difficultés de voisinage

En marge de cette sombre histoire, les habitants de Laval sur Doulon ont eux aussi une vie bien remplie avec leurs soucis quotidiens, à commencer par Fernand, le curé du village, intégriste catholique et Edmond Soirac l'instituteur. Depuis un an maintenant, ces deux là se mènent une guerre sans merci où la tradition rencontre le progrès et l'obscurantisme rencontre la laïcité. Malheureusement pour ce brave monsieur Soirac, l'Auvergne est un pays de traditions où les coutumes ont la vie dure aussi la balance penche-t-elle largement en la faveur du prêtre, malgré la récente loi sur la séparation des églises et de l'état. Bien entendu, ce n'est pas la seule histoire car la plupart des terres qui entourent le village appartiennent soit aux Dupin, soit aux D'Artenac et les

agriculteurs qui les exploitent prennent part, à leur façon, au petit conflit qui les oppose, le troisième homme de l'histoire étant le maire, un gros propriétaire terrien, mais dont la richesse est sans commune mesure avec celle des deux autres et il ne fait office que d'observateur. Quoi qu'il en soit et quelles que soient leurs querelles, les villageois sont unanimes sur un point : les étrangers sont avant tout des troubles fête et ne sont donc pas les bienvenus et pour cela il va en falloir du courage et de la négociation pour passer outre.

12 novembre : Danse avec les loups

Si les personnages décident de se rendre en forêt le soir du 12 novembre, ils risquent de se retrouver confrontés à une rencontre qui pourrait bien leur donner quelques sueurs froides. En effet ce soir là, Raoul s'essaye à une nouvelle discipline dont il a plus ou moins mal maîtrisé sa première tentative : mener des loups. Il tâche donc de les faire obéir le plus simplement du monde en leur demandant de rôder autour du village (sans y entrer cette fois) pour faire peur aux gens et les conforter dans leur sentiment de crainte ambiante.

Malheureusement, les loups ne sont pas des créatures si dociles et ils chercheront également à chasser pour leur propre compte. La rencontre peut toutefois être surprenante car ils ne seront pas immédiatement agressifs et un individu versé en zoologie comprendra rapidement que leur comportement n'est pas habituel car ils ne cherchent pas à chasser, du moins au début, ils se contentent de tourner autour des visiteurs nocturnes et de hurler ponctuellement pour les effrayer (confrontation de degré 1 de spiritualité). Au bout d'un moment leur nature de fauves va reprendre le dessus et ils vont attaquer. Il y a environ une dizaine de loups mais ils seront facilement mis en fuite par des coups de feu ou tout simplement des flammes vives et même encore par une trop grosse résistance de leurs proies potentielles, c'est à vous meneur de jeu de décider de la dangerosité de cet événement.

13 et 14 novembre : Rencontres avec l'homme en noir

Si nos personnages suivent Anastasie le 13 novembre et/ou Raoul le 14, il se peut qu'ils les voient discuter avec un homme en noir. L'homme est très grand, plutôt bien bâti, habillé avec goût de vêtements de qualité. Il est brun et porte une petite moustache élégante ainsi qu'une mouche juste sous la lèvre inférieure. Si quelqu'un approche de la discussion, même en se faisant le plus discret possible, le regard perçant de l'inconnu se posera rapidement sur les intrus et il s'en ira dans la forêt disparaissant rapidement après quelques mètres d'une manière quasi surnaturelle (confrontation de spiritualité de degré 2, ils viennent de voir le Diable en personne). Si on tente de le suivre à la trace ou même, si les personnages se rendent sur le lieu de la rencontre après coup sur les indications d'un témoin, ils ne trouveront que les empreintes d'un homme ou d'une femme à côté de ceux... d'une chèvre !...

S'ils se contentent d'observer de loin ce qui se passe, les personnages verront simplement Anastasie ou Raoul échanger quelques mots inaudibles avec le mystérieux étranger puis s'échanger un parchemin qu'ils signeront avec une goutte de leur sang en guise d'encre. Si certains parmi les personnages joueurs sont de tradition catholique et plutôt d'origine paysanne, ils peuvent faire une confrontation de spiritualité de degré 3 car ils se rendent compte qu'ils sont en train d'assister à un pacte avec le Diable.

17 novembre : Rendez vous avec le Diable

« Un samedi du moyen-âge

Une sorcière qui volait

Vers le sabbat sur son balai

Tomba par terre

Du haut des nuages »

L'amour tombe des nues (Têtes Raides)

Après une semaine de présence et d'enquête à Laval sur Doulon, les personnages devraient être en mesure d'avoir découvert les « méchants » de l'histoire et peuvent avoir l'idée de suivre Anastasie le samedi soir. Elle sortira ce soir là, malgré le froid, pieds nus, vêtue d'une simple robe de chambre pour aller dans une clairière au cœur de la forêt. Avant de sortir de chez elle, elle passera par les chambres des domestiques pour y kidnapper Claire la fille de 3 ans d'Honorine la femme de ménage. La pauvre petite ou sa mère ne sont pas en état de se débattre car elles ont été droguées par la sorcière pour éviter toute complication. Si vos joueurs sont arrivés jusque là,

faites leur faire une confrontation de spiritualité de degré 4 car ils verront là le mystérieux homme en noir avec deux boucs tenus en laisse. Par pudeur et retenue la scène qui suit ne sera pas décrite ici car ce sera une orgie sanglante et luxurieuse qui conduira Anastasie à commettre un atroce meurtre et condamnera irrémédiablement son âme à la damnation éternelle. Le but de ce sabbat est de parvenir rapidement à ses fins, elle souhaite que Raoul meurt et que d'une manière ou d'une autre sa fortune lui revienne. C'est ce qui se passera avec l'incendie et le testament créé de toutes pièces si les joueurs n'interviennent pas.

Le manoir Dupin

A une centaine de mètres au sud du village, entourée par des arbres fruitiers se trouve le manoir de la famille Dupin. Grégoire et Anastasie habitaient là depuis une quinzaine d'années maintenant, le manoir est splendide et très spacieux, on y trouve pas moins d'une dizaine de chambres d'amis, plusieurs salons, une bibliothèque et toute une aile réservée à la domesticité.

Fouiller la maison de fond en comble, même si ce n'est pas très correct, peut se révéler très instructif. En effet, dans la commode secrétaire fermée à clé du bureau d'Anastasie on peut trouver divers livres de magie ou de filtres divers, rien qui ne l'incrimine directement mais de quoi mettre la puce à l'oreille du plus mauvais des détectives quand à la santé mentale de la maîtresse de maison. Par contre, se saisir du Nobis Satanis (l'un des quelques livres de cette collection privée) mettra fin aux plans de la sorcière car c'est dans celui-ci que se trouve le charme qui lui permet de se rendre au sabbat. Sans cette formule elle ne sera pas en mesure de s'y rendre et d'accomplir ainsi la phase finale de son plan diabolique, le démon la rendra complètement folle en punition puisqu'elle n'accomplit pas sa part du marché.

La maison elle-même court sur deux étages plus un grenier et deux caves ainsi qu'une grange attenante dans laquelle se trouve une petite calèche. Tout autour on trouve bien entendu un verger de pommiers, quelques pâturages où paissent paisiblement les vaches de Matthieu Lanvin. On ne trouve pas de clôture ici, pas plus que dans le reste du village d'ailleurs.

Anastasie Dupin

Habilité : 11

Constitution : 8

Aptitudes Physiques : 8

Culture Générale : 14

Perception : 12

Ouverture d'esprit : 6

Spiritualité : 14

Fluide : 9

Âge : 32 ans

Description : Anastasie est ce que l'on peut appeler une femme adorable, un visage d'ange à la pâleur rehaussée par le rose de ses pommettes, l'ovale parfait de son visage est entouré de longues mèches bouclées de cheveux blonds. Elle parle avec assurance et si son physique ne lui donne pas la trentaine, on comprend vite à son intonation que c'est une femme de caractère et d'expérience. La jeune veuve est bien entendu vêtue de noir comme il se doit et affiche quasiment constamment la mine triste qui sied à sa condition.

De petite taille, elle n'en est pas moins élancée et ses formes pulpeuses damneraient tous les saints du Paradis.

Conseils d'interprétation : Parlez doucement mais fermement et tâchez d'avoir l'air triste sans être larmoyante. Anastasie doit inspirer la compassion et apparaître, dans un premier temps, comme une victime. A partir du 12 novembre, commencez à devenir plus nerveuse et laissez passer un agacement pour les broutilles sans importances.

Historique : Anastasie s'est mariée très jeune avec Grégoire Dupin, elle avait à peine 17 ans. 17 ans, mais une soif de pouvoir et de richesse énorme, elle a réussi à se faire passer pour une épouse aimante et dévouée pendant 15 ans alors qu'elle multipliait les relations extraconjugales, et n'avait qu'une envie : hériter seule de la fortune de son naïf mari. Depuis son arrivée à Laval sur Doulon, elle a tout mis en œuvre pour se présenter comme une jeune femme bien sous tous rapports, mais en secret elle intriguait déjà pour peu à peu prendre le pouvoir dans le village. Lorsque Raoul D'Artenac et sa femme ont emménagé eux aussi, les rapports étaient plutôt cordiaux, mais très vite la jeune femme s'est rendu compte que cela se transformerait en véritable

guerre d'influence. Entre temps, elle s'est amourachée de Julien, l'homme à tout faire de la maison Dupin et entretenait avec lui une relation suivie même s'il devait se marier très prochainement. Elle a bien entendu rit au nez de Raoul lorsque ce dernier lui a avoué ses sentiments et a commencé à répondre à sa guerre occulte par ses propres actes de sorcellerie, elle a donc conjuré le mauvais temps le 18 octobre, ciblant tout particulièrement les cultures des D'Artenac, Au soir de l'arrivée des personnages joueurs, elle renouvelle l'opération mais se rend compte que ses connaissances sont bien moindres que celle de son ennemi, elle aura donc recouru à la plus abjecte des solutions et entreprends d'invoquer le Diable pour passer un pacte avec lui. C'est le 13 novembre qu'elle passe à l'action, s'éclipsant discrètement de son manoir à la nuit tombée. Le contrat qu'elle passe avec le Malin est simple, il doit se présenter à Raoul pour lui proposer à lui aussi une affaire irrésistible puis lui prendre sa vie et son âme, sa fortune, par un moyen ou un autre doit également lui revenir. C'est ce qui se passera effectivement si rien ne vient contrecarrer ses plans, Anastasie se rendra à un sabbat le samedi 17 novembre. Avant de partir, elle droguera ses deux domestiques et enlèvera leur petite fille qu'elle doit sacrifier le soir même. Après une scène orgiaque, le pacte sera définitivement scellé, tout comme le destin de Raoul D'Artenac dans la même soirée, l'ange déchu étant trop heureux de récupérer deux âmes à si peu de frais.

Yves et Honorine Pochant

Habilité : 9 / 11

Constitution : 11 / 9

Aptitudes Physiques : 12 / 7

Culture Générale : 7 / 8

Perception : 12 / 10

Ouverture d'esprit : 9 / 9

Spiritualité : 11 / 11

Fluide : 2 / 3

Âge : 31 et 27 ans

Description : Yves est un grand gaillard de près de 1m90, pas très finaud mais gentil et dévoué envers la famille Dupin. Il a le cheveu court et brun et les yeux noirs, il a le teint mat des gens habitués à la vie au grand air et les mains calleuses du travailleur. Honorine est une petite bonne femme d'à peine 1m55 aux longs cheveux noirs constamment retenus en chignon surmonté d'une petite coiffe de soubrette. Elle est pétillante de vie et très serviable, d'un dynamisme à toute épreuve.

Conseils d'interprétation : Yves est toujours prêt à rendre service, surtout à des proches de la famille Dupin. Il n'est pas très causant et quand il s'exprime, c'est par des mots simples avec un accent à couper au couteau. Aussi serviable que son mari, Honorine est par contre très volubile, elle parle d'une toute petite voix et ne semble jamais pouvoir s'arrêter. Très superstitieuse, elle se signe à la moindre évocation d'un mot ou d'un acte qui pourrait perturber sa foi. Par contre, elle se confiera facilement à quelqu'un qui la met en confiance ou qui la rassure.

Historique : Yves a été embauché avec sa femme voilà quelques années, lui comme garçon de ferme ou homme à tout faire avec Julien, et Honorine comme femme de chambre. C'est elle à présent qui dirige les quelques autres domestiques du manoir (4 au total) du fait de son dynamisme. Le jeune couple a maintenant une petite fille de trois ans, qui vit avec eux dans la grande maison des Dupin. Ils connaissaient très bien Julien et sa jeune femme Francine, car Julien était le meilleur ami d'Yves et Francine qui travaillait comme femme de ménage également avait sympathisé avec Honorine. C'est d'ailleurs Francine qui avait découvert le petit secret que partageaient Julien et Anastasie. Elle n'avait rien dit à son amie, de peur de lui faire trop de mal, mais lorsque le jeune homme est mort des suites de sa mystérieuse maladie, elle l'a avoué à Francine qui s'est alors enfuit pour Clermont Ferrand.

Les deux époux Pochant ne savent rien des pratiques de sorcellerie d'Anastasie, ils sont même foncièrement honnêtes et n'ont donc jamais rien fouillé ou volé dans la maison.

Le manoir D'Artenac

Au nord, de l'autre côté de Laval par rapport au manoir Dupin, les deux bâtissent sont cependant très similaires dans leur agencement. La petite légende qui court sur la demeure des D'Artenac est toutefois singulière, personne dans le village n'est en mesure de se rappeler combien de temps ont duré les travaux, mais tout le monde s'accorde à dire que ça a été très rapide, de l'ordre de

quelques semaines à peine (quasiment un miracle pour l'époque). Les alentours de la maison sont, comme de l'autre côté du village, entourés de vergers et de pâturages. Raoul D'Artenac n'a qu'un seul domestique, Edgard qui s'occupe de tout. Une visite au manoir, sans en prévenir son propriétaire bien entendu, sera bien plus révélatrice qu'au manoir Dupin. En effet, l'une des caves de la demeure a été transformée par Raoul en véritable laboratoire de sorcellerie, tout n'y est qu'un amoncellement de bocaux, chaudrons ou animaux empaillés. On peut également trouver dans le bureau du maître de maison son journal intime qui fourmille de renseignements sur sa vie.

Le journal de Raoul

Ce journal est l'une des clés du scénario, vous pouvez faire en sorte que les personnages le découvrent s'ils fouillent la maison de Raoul, ou bien il peut tout simplement l'avoir emporté sur lui et quelqu'un peut alors lui faire les poches. Vous pouvez également tout bonnement décider qu'il l'a égaré...

Le journal commence en 1906, c'est un agenda, et Raoul y raconte absolument tous ses secrets, tous ce qu'il a fait. Libre à vous d'en inventer des passages pour remettre cette aide de jeu à vos joueurs, mais nous vous conseillons dans ce cas d'écrire les révélations du sorcier en employant volontairement un vocabulaire pseudo occulte qui doit être d'un abord difficile à comprendre pour vos joueurs.

Raoul D'Artenac

Habilité : 10

Constitution : 10

Aptitudes Physiques : 11

Culture Générale : 13

Perception : 13

Ouverture d'esprit : 6

Spiritualité : 14

Fluide : 10

Âge : 43 ans

Description : Raoul est un bel homme, c'est indéniable. A 43 ans il en fait à peine 30 ou 35. Les cheveux blonds et le visage fin, une fine moustache vient souligner le dessus de ses lèvres. Il a le regard perçant et l'allure séduisante. De taille et de corpulence moyenne, son charisme le rend toutefois très impressionnant.

Conseil d'interprétation : Vous êtes habitué à donner des ordres et ça s'entend dans le ton de votre voix, grave et chaude. Vous êtes agréable avec la plupart des gens mais vous ne pouvez vous empêcher toutefois d'avoir un regard légèrement hautain, hérité probablement de votre sang d'aristocrate. Vous avez constamment aux lèvres un sourire séducteur et vous savez en jouer. Vous gardez votre calme quelle que soit la situation, a seule chose qui puisse vous mettre réellement en colère c'est que l'on évoque votre amour pour Anastasie.

Historique : Après avoir écumé l'est de la France et les pays limitrophes en vendant des onguents ou des filtres miracles avec sa femme, Raoul est venu s'installer dans la demeure de ses parents décédés depuis des années à Laval sur Doulon. C'est là qu'il est réellement tombé amoureux d'Anastasie. Au départ, c'était juste une attirance physique, mais peu à peu, cette attirance s'est mué en amour puis en passion dévorante, au point qu'il en vienne à haïr sa femme pourtant aimante, belle et douce. Le point de non retour a été atteint lorsqu'il a voulu déclaré sa flamme à Anastasie et qu'elle lui a rit au nez. A partir de cet instant, il est réellement devenu fou, tout en sachant garder une apparence de bonne santé mentale. Il a donc décidé que puisqu'il ne pouvait pas l'avoir, il allait la faire souffrir. Pour commencer, il a tué sa propre femme, son amour pour elle étant mort depuis longtemps ; c'est au moyen d'un philtre de son invention qu'il la fait mourir et cela passe pour une crise d'épilepsie en pleine messe. Il s'attaque ensuite aux possessions de l'objet de sa passion et fait mourir les vaches de Matthieu Lanvin, un paysan qui travaille pour la famille Dupin. Ayant appris grâce à la surveillance discrète d'Edgard, son domestique et âme damné, que la belle avait une relation avec Julien, l'un de ses hommes à tout faire et que celui-ci devait justement se marier, il décide de lui nouer l'aiguillette, ce qui lui sera fatal très rapidement. C'est à ce moment là qu'Anastasie réplique, à sa manière, avec des orages, mais Raoul est le plus fort à ce petit jeu et la tension monte jusqu'à l'enclouage de chouette et la mort de Grégoire Dupin. A partir de là, Raoul va perdre la partie, car Anastasie a fait appel à plus fort que lui, le 14

novembre au soir, Raoul répond à un mystérieux message et se rend dans la forêt pour y rencontrer l'homme en noir qui lui propose pouvoir et richesse en se présentant à lui comme un envoyé du Diable. L'ennui pour Raoul, c'est qu'il s'agit bel et bien d'un marché de dupes car un marché a déjà été conclu la nuit précédente.

Edgard, serviteur fidèle

Habilité : 9

Constitution : 11

Aptitudes Physiques : 9

Culture Générale : 10

Perception : 12

Ouverture d'esprit : 8

Spiritualité : 12

Fluide : 3

Âge : indéfinissable

Description : Un homme d'âge mûr d'environ 1m80 au port droit et complètement impassible, une moue de dédain pour le reste du monde affichée sur les lèvres.

Conseils d'interprétation : Vous parlez peu et de la manière la plus polie qui soit. Regardez toute personne qui ne soit pas votre maître avec dédain ou mépris mais sans jamais faire de commentaire désobligeant. Si par malheur vous deviez boire, alors changez complètement, vous devenez affable et liant, et surtout très bavard...

Historique : Edgard était déjà au service de la famille D'Artenac alors que Raoul finissait à peine ses études, et il a en toute logique suivi le fils lorsque les parents sont morts. Edmond sait quasiment tout de son maître, mais il n'en laissera pas échapper un mot car son éducation est ainsi faite. En réalité, ce domestique presque parfait a pourtant un très gros défaut, il ne supporte pas l'alcool et change du tout au tout s'il a le malheur de boire. C'est d'ailleurs la seule façon de lui tirer les vers du nez, mais il sera alors particulièrement loquace si l'on sait s'y prendre.

La cabane au fond des bois

A environ un kilomètre dans la forêt au nord du village on peut trouver la cabane de la Marceline. C'est un bric à brac malodorants de vieilleries entassées les unes sur les autres. A moins que les personnages n'y cherchent les ingrédients pour une potion de leur connaissance ils ne trouveront rien d'intéressant ici, à part la vieille femme qui y habite.

La Marceline

Habilité : 8

Constitution : 7

Aptitudes Physiques : 6

Culture Générale : 11

Perception : 13

Ouverture d'esprit : 6

Spiritualité : 14

Fluide : 7

Âge : probablement plus de 70 ans

Description : Une vieille femme aux longs cheveux gris en bataille, vêtue de haillons. Marceline quand elle sort, se déplace à l'aide d'une canne qui semble être aussi vieille qu'elle.

Conseils d'interprétation : Parlez d'une voix fatiguée et chevrotante, ayez toujours l'air d'être sur le point de mourir.

Historique : Depuis aussi longtemps qu'on s'en souviendra, la Marceline a toujours été la rebouteuse de Laval, aidant les femmes à accoucher, leur donnant des conseils et parfois même fournissant des potions sensées revigorer la virilité de leurs maris. Depuis début octobre cependant elle est mise à l'écart de la communauté de part la véhémence du curé, elle sera même passée à tabac par quelques villageois (dont le bedeau) payés par Raoul pour détourner les soupçons après le prêche enflammé du père Fernand.

Plus tard après l'arrivée des personnages, elle apercevra Raoul dans la forêt avec l'homme en noir. Mais elle ne se rend pas compte que lui aussi l'a aperçu et ça lui sera fatal car il reviendra la tuer un peu plus tard.

Lorsque les personnages parlent avec Marceline, elle se montre plutôt aimable par rapport à l'hostilité du reste du village.

L'église

Située en plein milieu de Laval, la vieille église du XIIème siècle étend son ombre sur les maisons alentour. Elle n'est pas très grande mais plutôt originale de part ses sculptures. Le curé du village, le père Fernand habite dans la maison qui jouxte l'église et le cimetière tandis que le bedeau, l'autre habitué de l'église, réside dans une petite maison quelques dizaines de mètres en contrebas.

Le père Fernand

Habilité : 8

Constitution : 11

Aptitudes Physiques : 11

Culture Générale : 11

Perception : 9

Ouverture d'esprit : 8

Spiritualité : 12

Fluide : 3

Âge : 46 ans

Description : Le père Fernand est un homme de la région et ça se voit ; si ce n'était sa soutane, il a tout du paysan, la corpulence et l'apparence. Il mesure 1m85 et pèse pas loin de 90kg, a la peau tannée et des yeux bleus très clairs.

Conseil d'interprétation : Vous êtes tout puissant dans le village depuis quelque temps, alors profitez-en ! Profitez-en d'autant que vous avez le bagou nécessaire à cette tâche et émaillez vos propos de citations religieuses.

Historique : Depuis quelques mois, depuis la loi de séparation de l'église et de l'état en fait, le père Fernand est aigri et ses sermons s'en ressentent. Cette sombre affaire est finalement tombée à pic pour lui car ça a redonné un peu de foi à ses ouailles et ça lui a permis de reprendre l'ascendant sur son vieil ennemi, Edmond Soirac l'instituteur.

Jacques le bedeau

Habilité : 7

Constitution : 14

Aptitudes Physiques : 12

Culture Générale : 6

Perception : 8

Ouverture d'esprit : 7

Spiritualité : 13

Fluide : 2

Âge : 41 ans

Description : Le cheveu grisonnant et le visage ridé, on comprend rapidement à son comportement que Jacques est simplet, il a l'œil vide d'intelligence. Ce n'est pas un colosse, mais il est extrêmement résistant et ça se voit à sa carrure.

Conseil d'interprétation : Les étranges sont probablement la cause de tout cela, et si ce n'est pas eux, c'est le diable, qui donc pourrait mener les loups, faire tomber la foudre ou tuer des gens de la sorte ? Vous avez un accent très prononcé et vous vous exprimez d'une voix forte. Vous n'êtes pas quelqu'un de mauvais mais vous n'aimez vraiment pas les étrangers.

Historique : Attaché depuis des années à l'église de Laval et à son curé, Jacques est en quelque sorte l'idiot du village, pas méchant mais bête. Il n'y a pas grand-chose à savoir de lui et lui n'a pas grand-chose à révéler, vous pouvez par contre vous en servir pour lancer toutes les rumeurs qui vous paraîtront plaisantes à jouer pour donner vie au village.

La mairie et l'école

En contrebas de l'église se trouvent deux bâtiments séparés par une cour : l'école et la mairie. Il n'y a pas grand-chose à glaner par ici, si ce n'est rencontrer le maire ou l'instituteur.

Edmond Soirac

Habilité : 9

Constitution : 9

Aptitudes Physiques : 10

Culture Générale : 14

Perception : 12

Ouverture d'esprit : 13

Spiritualité : 7

Fluide : 2

Âge : 37 ans

Description : Un petit homme de 1m60 au regard sévère. Contrairement à la plupart des villageois, il a la peau plutôt claire et les doigts soignés. Il porte une paire de lunettes et un collier de barbe.

Conseils d'interprétation : Vous êtes un homme calme et posé et vous adoptez un ton didactique chaque fois que vous le pouvez, comme un professeur avec ses élèves.

Historique : Edmond est l'exact opposé du père Fernand (vous avez vu Don Camillo ? Remplacez le maire par l'instituteur), arrivé dans le village à peu près en même temps, ils sont en conflit depuis ce moment là, et pour l'instituteur, la dernière loi anticléricale est une grande victoire de la république.

Dans l'histoire qui nous intéresse, Edmond sera le témoin de la rencontre entre l'homme en noir et Anastasie. Bien entendu, pour lui il ne s'agira que d'un rendez vous galant nocturne, il ne saurait être question de sorcellerie...

Autres pistes et conclusions

Nous sommes à présent rendus à la fin de l'histoire. Bien entendu, les manières de la jouer sont multiples car vos joueurs ne se contenteront pas d'être de simples spectateurs. Les moyens les plus simples d'en finir sont multiples comme récupérer les livres de sorcellerie d'Anastasie ou bien encore faire appel aux autorités et faire interner en asile la veuve Dupin et Raoul D'Artenac. Vos joueurs peuvent aussi, mais ce serait étonnant pour des joueurs de Maléfices, décider de les supprimer...

N'hésitez pas également à approfondir d'autres lieux et d'autres personnages comme le maire ou les paysans qui ont vu leur bétail mourir, ou bien encore Francine, la veuve de Julien qui peut avoir un certain nombre de choses à raconter sur son ancienne maîtresse si les joueurs lui rendent visite. La buvette de Laval peut également être un lieu intéressant à développer pour y établir des rencontres et faire vivre d'autres personnages, le patron, des saisonniers pas encore partis, etc...