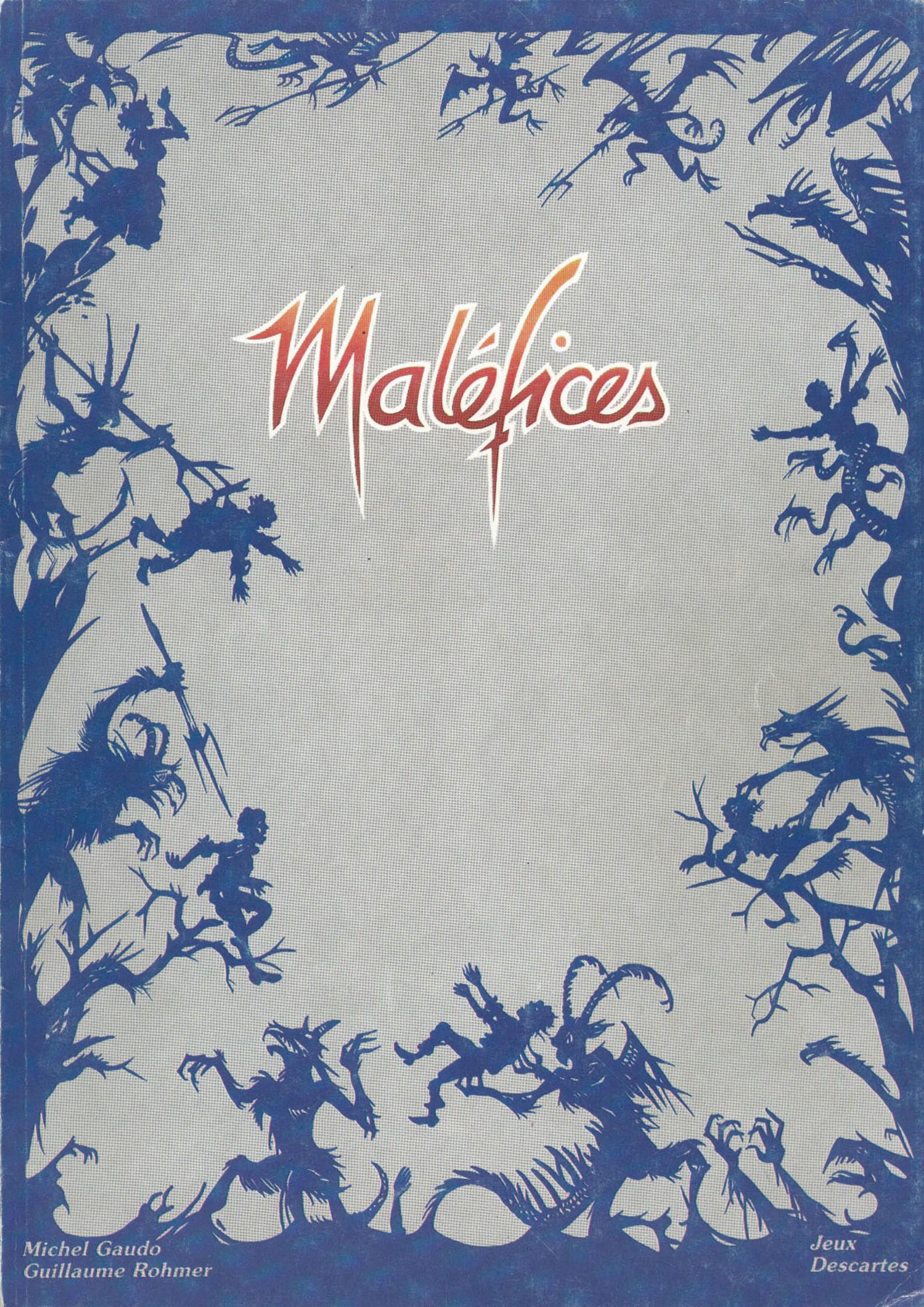




Maléfices

Michel Gaudou
Guillaume Rohmer

Jeux
Descartes

LE JEU

MICHEL GAUDO
GUILLAUME ROHMER





AVANT-PROPOS

LES JEUX

GENERALITES

Cinéma, théâtre et littérature permettent à chacun de nous : de rêver, de s'évader, de partager les émotions des personnages ou acteurs et même parfois de nous identifier à eux.

Il nous arrive ainsi de pleurer avec Margot, d'avoir pour Rodrigue les yeux de Chimène, ou pour sauver les ferrets de la reine, de chevaucher botte à botte sur les routes de France avec d'Artagnan et ses compagnons.

Cependant, en aucun cas, nous ne pouvons intervenir dans le récit et quoi que nous fassions, c'est impuissant que nous assistons à la mort de la Dame aux Camélias et le Comte de Monte-Cristo est bien obligé de se débrouiller tout seul pour s'évader du Château d'If.

Dans les jeux de rôle, il en va différemment.

Si ceux-ci présentent des similitudes avec le théâtre, le cinéma ou la littérature, ils permettent en revanche aux participants d'intervenir directement dans la trame du récit et de modifier sans cesse le comportement des personnages.

Car ces personnages, ce sont les joueurs qui les incarnent. L'auteur, appelé pour la circonstance «Meneur de jeu», propose : un scénario, une époque et un décor.

Cette époque et ce décor constituent le cadre du jeu.

C'est par une suite de dialogues que le Meneur de jeu et les joueurs entrent dans cet univers imaginaire.

C'est dans celui-ci qu'après avoir choisi d'incarner un personnage nous allons pouvoir évoluer librement.

Tout le secret du jeu de rôle est là... ou presque.

C'est simple, mais il fallait y penser.

LES PERSONNAGES

Chaque joueur va en créer un.

Pour ce faire, en se servant des règles du jeu, il va le doter de caractéristiques : physiques, intellectuelles, morales, lui attribuer des qualités et des défauts et lui inventer un passé, une famille.

Ainsi, petit à petit, ce personnage va prendre vie, devenir un individu à part entière ayant une existence réelle dans le cadre du jeu.

Il va pouvoir alors commencer à vivre des aventures, tirer profit de ses expériences, lier des relations avec les autres

personnages qu'il rencontrera au cours de ses pérégrinations, se créer de solides amitiés, ou aussi, tout est possible, éprouver quelques rancunes tenaces envers tel ou tel individu.

Le jeu de rôle étant très proche de l'expression théâtrale, un bon joueur essaiera de se mettre au maximum dans la peau de son personnage et de «coller» le plus possible à l'univers du jeu. Il va littéralement essayer de faire abstraction de sa propre existence pour ne prendre en compte que la réalité développée dans le jeu.

Mais vivre des aventures, c'est faire face au mystère et au danger. Rares seront les situations dans lesquelles un personnage pourra se débrouiller seul.

Il aura la plupart du temps besoin des autres pour faire face à ces situations.

Le plus souvent les objectifs des personnages sont communs, il va de leur intérêt d'agir de concert, les jeux de rôle étant avant tout des jeux de communication et de coopération. Dans la pratique, cela se traduira par un dialogue constant entre les joueurs, chacun parlant au nom de son personnage.

L'intérêt d'une partie repose également pour une grande part sur la véracité et la crédibilité de l'interprétation des personnages joués. La présence d'un Meneur de jeu va y contribuer en aidant le joueur à matérialiser son personnage.

LE MENEUR DE JEU

C'est l'animateur. C'est lui qui va se charger de rendre vivant ce qui entoure les personnages. Car ces personnages vont évoluer dans un univers imaginaire précis et à une époque donnée. Pour *Maléfices* cette époque se situe selon les scénarios entre 1870 et 1914, et généralement en Europe.

Le Meneur de jeu doit savoir non seulement planter le décor et créer une ambiance, mais il doit également donner vie et incarner les personnages que les joueurs vont rencontrer au cours de leurs aventures.

Pour cela il lui faut être : metteur en scène, accessoiriste, éclairagiste, comédien et excellent conteur.

Cependant, ne soyez pas rebutés par l'ampleur de cette entreprise. Avec un peu de pratique on y parvient parfaitement et le plaisir que l'on y prend vous récompense entièrement de vos efforts. D'ailleurs, pour vous faciliter la tâche des



MALEFICES

DE ROLE

scénarios prêts à jouer se trouvent dans ce coffret avec toutes les indications vous permettant d'animer des parties sans difficulté. Nous vous conseillons simplement d'étudier chaque scénario très attentivement avant de le faire jouer, afin qu'il vous soit familier.

Sinon vous pouvez choisir et préparer vos propres aventures. Cela vous demandera un travail préalable, variable selon l'importance du scénario.

Dès le début de la partie, un dialogue pratiquement constant va s'instaurer entre le Meneur de jeu et les joueurs, demandes et réponses vont se succéder.

Les joueurs doivent être cohérents dans l'interprétation de leurs personnages, le Meneur de jeu doit l'être aussi face aux questions et actions des joueurs.

Son rôle au cours de la partie est de guider les personnages et de juger impartialement toutes les situations qui se présentent, en faisant appel à sa logique et son bon sens.

Car s'il dirige l'aventure, en aucun cas il n'est l'adversaire des personnages; ce n'est ni un dieu, ni un despote, mais un arbitre.

Toutefois, il est utile de signaler qu'en cas de litige entre les joueurs et le Meneur de jeu, la décision finale appartient toujours au Meneur de jeu.

LE CADRE

Vous trouverez dans le coffret *Maléfices* des chapitres portant sur l'histoire de France entre 1870 et 1914, ainsi que sur les croyances et idées qui avaient cours à la même époque.

D'autres éléments utiles s'y trouvent également : tableau chronologique, liste d'ouvrages pouvant être consultés.

Nous espérons que cet ensemble d'informations vous permettra de vous incorporer plus facilement dans le cadre du jeu.

D'autres sources de renseignements peuvent être utilisées : culture personnelle, littérature, etc.

Plus elles seront nombreuses, plus le jeu gagnera en richesse, finesse et réalisme.

D'autre part vous pourrez trouver avec chaque scénario vendu indépendamment du coffret *Maléfices*, différents articles sur les sujets les plus divers, se rapportant bien entendu à cette époque. La plupart du temps, les sujets traités seront en étroite relation avec le scénario lui-même.

Les jeux de rôle courants sont dérivés des jeux de simulation historique avec figurines dont ils ont conservé la haute technicité. Dans ces jeux, les personnages sont définis par un nombre impressionnant de données chiffrées, chaque action possible étant réglementée de façon précise. Le principal avantage des règles techniques très évoluées, lorsqu'elles sont accessibles et claires, est d'offrir la possibilité d'une simulation très réaliste et très détaillée.

Par contre leur inconvénient majeur est, que le joueur plongé jusqu'au cou dans l'application de ces règles oublie petit à petit de jouer son personnage, la part technique de la simulation occupant une part très importante du temps de jeu.

Trop importante.

Submergé par un flot incessant de tables de combats, de calculs compliqués, de déterminations de scores, de calculs de bonus et de malus, le joueur perd complètement la notion du cadre où il vit, et encore plus celle du personnage qu'il joue.

On finit même par se demander devant certaines règles aberrantes si on est en train de s'amuser entre amis ou de s'aider mutuellement à remplir quelques formulaires destinés à une administration pointilleuse, tatillonne et kafkaïenne.

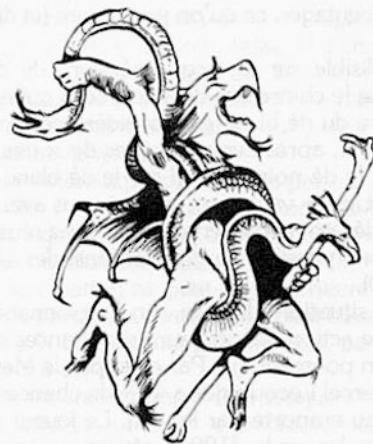
Maléfices, comme tout jeu de rôle, possède un système de règles, mais ce système n'est là que pour faciliter le déroulement des parties.

Les règles allégées de *Maléfices* en font un jeu simple dont l'intérêt ne repose pas sur la technique, mais sur l'ambiance et la vie créées au cours des parties.

Alors, faites-nous confiance, posez vos règles à calculs et vos tables de logarithme au vestiaire. Ce soir vous êtes la Comtesse Dumoutier ou Anna la lingère, le Colonel D'Ambert ou Pierrot les belles mirettes, et en compagnie de quelques amis vous allez pénétrer dans l'univers de *Maléfices*.

Vous y éprouverez joies et peines, bien sûr.

Vous y tremblerez parfois d'épouvante, mais nous vous souhaitons de vous y amuser... toujours.





LES REGLES DE MALEFICES

Vous n'aurez besoin de connaître, en tant que joueur, que la partie qui concerne la création de votre personnage. Le Meneur de jeu se devra quant à lui de bien connaître l'ensemble des règles, car c'est à lui qu'incombera la responsabilité de juger les situations et de résoudre les problèmes posés par vos actions.

Lorsque dans une situation particulière, le simple bon sens ou la logique ne peuvent pas suffire à déterminer le résultat d'une action de personnage, ou lorsque ce résultat dépend du hasard ou du destin, le Meneur de jeu pourra recourir à des jets de dés pour guider sa décision. C'est pour cela que vous trouverez deux dés spéciaux dans le coffret de *Maléfices*.

LES DES ET LEUR UTILISATION

Comme dans la vie réelle, le hasard interviendra souvent dans *Maléfices*. Pour matérialiser son intervention, on se sert de dés spéciaux à dix faces.

Vous trouverez dans la boîte de jeu, deux de ces dés. Leurs faces sont numérotées de 0 à 9 et c'est la face supérieure de ces dés qui doit être lue après qu'on les ait lancés.

On lance toujours les deux dés ensemble. Cela permet de générer des nombres de 1 à 100. C'est pourquoi on les appelle des «dés de pourcentage», ce qu'on peut écrire (et dire) «d100», par commodité.

Le chiffre lisible sur la face supérieure du dé noir est considéré comme le chiffre des dizaines, celui qui apparaît sur la face supérieure du dé blanc est considéré comme le chiffre des unités. Ainsi, si, après avoir lancé les deux dés, vous avez obtenu un 5 sur le dé noir et un 8 sur le dé blanc, vous avez un score de 58. Un «0» vaut zéro, mais si vous avez obtenu un «0» sur les deux dés en même temps, vous avez réussi un score de 100. Il est donc possible de générer ainsi des scores allant de 01 à 100 (00).

Dans une situation donnée, un personnage qui veut entreprendre une action délicate aura ses chances de réussites exprimées par un pourcentage. Par exemple, le Meneur de jeu indiquera que Marcel Lecouturier a 40% de chances d'attraper au vol ce chapeau emporté par le vent. Le joueur qui joue ce personnage devra lancer le d100 et réussir un score inférieur ou égal à 40, pour que Marcel attrape effectivement ce chapeau. C'est ainsi qu'il est possible dans des situations délicates de savoir si un personnage est parvenu ou non aux résultats qu'il souhaite.

*On est comme on est
On est beau, on est laid
On est gras ou maigrelet
C'est à ça qu'on nous reconnaît
(chanson 1900)*

Cela nous paraissant tout de même un peu trop simpliste, essayons de trouver une autre méthode pour procéder à la création d'un personnage.

LA CREATION D'UN PERSONNAGE

Créer un personnage consiste à déterminer de façon précise son profil psychologique, son histoire ainsi que diverses caractéristiques qui le définiront en terme de jeu. Les chapitres suivants sont consacrés à la détermination de ces caractéristiques. Leur application et utilisation au cours du jeu sont expliquées dans la partie des règles consacrée à la pratique de *Maléfices*.

Deux facteurs vont intervenir dans la création d'un personnage : le hasard et vous-même.

Comme dans la vie réelle en quelque sorte.

En effet, n'est-ce pas le hasard qui fait que nous nous retrouvons un jour sur cette terre, femmes ou hommes, français ou lapons, bruns ou blonds. Cela nous ne le décidons pas, c'est le fait du hasard ; mais par contre, qu'est-ce qui fait que quelques années plus tard nous nous retrouvons soit bronzés, élancés, possédant une silhouette harmonieuse et exerçant la noble profession de moniteur de ski ou ventripotent, le nez rouge et président d'une Amicale vinicole.

Cela ce n'est pas dû au hasard et il faut bien reconnaître que nous y sommes tout de même pour quelque chose.



ETAT CIVIL

AGE D'UN PERSONNAGE

Au moment où nous procédons à son élaboration, un personnage de *Maléfices* peut avoir de 21 à 60 ans.

Ensuite, malheureusement, comme tout le monde il vieillira.

Pour obtenir son âge, c'est très simple : lancez un d100 et lisez l'âge correspondant sur la table A.

Pour connaître la date de votre naissance il vous suffit de soustraire votre âge de l'année où commence l'aventure.

Ainsi, si l'aventure à laquelle votre personnage va participer débute en 1897. Il suffit de soustraire 48 à 1897 pour savoir que votre personnage est né en 1849.

EXEMPLE

Pour illustrer toute la partie des règles consacrée à la création du personnage, nous allons suivre chapitre après chapitre l'élaboration de deux personnages type.

Déterminons leur âge :

pour le premier un jet du d100 nous donne 11, la lecture de la table nous indique 28 ans. Procédons à un deuxième lancer pour le second personnage, le résultat est 48, consultons à nouveau la table A, nous voyons que cela donne 40 ans.

Si la première aventure à laquelle participent nos personnages se situe en 1900, le 10 octobre par exemple, par une simple soustraction nous obtenons leur année de naissance soit respectivement 1872 et 1860. le choix de la date étant libre, décidons qu'ils auront vu le jour le 21 mars 1872 et le 18 juillet 1860.

Cette liste n'est pas exhaustive, il vous est possible d'envisager d'autres choix. Cependant dans le choix et la définition des différentes composantes de l'état civil de votre personnage, nous vous recommandons de garder à l'esprit sa cohérence.

Pensez qu'il appartient à une nation, vit à une certaine époque, évolue dans un contexte socio-culturel précis, donc essayez de l'intégrer le plus possible à sa civilisation.

Ce qui ne veut pas dire qu'il doit être forcément conventionnel, loin de là, mais vouloir par exemple jouer le rôle d'un derviche tourneur dans la France de 1900 nous paraît cependant difficilement crédible.

Gardez le lien entre ces différentes composantes. Il serait impossible par exemple d'être à 21 ans un ténor du barreau ou pour une femme de faire une carrière militaire.

EXEMPLE

Notre premier personnage (28 ans) est une femme du nom de Claire Dubreuil, née avec le printemps le 21 mars 1872 à Angers. D'une famille de paysan peu aisée, elle réussit grâce à son sérieux et son acharnement à sortir de sa condition pour devenir institutrice. Elle loge à Angers où se situe son école.

Notre second personnage est du sexe masculin. Il se nomme Paul Joncourt, né le 18 juillet 1860 à Nancy. Il vint avec ses parents, riches commerçants, s'installer à Paris après la défaite de 1870. Est-ce les causes de la déroute et l'espoir de pouvoir revenir dans sa contrée natale redevenue française qui sont à l'origine de son attirance pour l'armée ? Difficile à dire toujours est-il qu'après de brillantes études, il devint médecin militaire. Actuellement au grade de lieutenant-colonel, il réside à Paris et exerce sa profession à l'hôpital des Invalides.

SEXE, NOM, NATIONALITE, LIEU DE NAISSANCE, RESIDENCE, PROFESSION

Comme il a déjà été dit dans l'introduction, c'est vous qui allez intervenir pour la plus grande part dans la création de votre personnage.

Vous allez donc choisir librement son sexe, son nom, sa nationalité, son lieu de naissance et sa résidence.

Ceci fait, vous allez comme tous les parents du monde vous pencher sur lui pour poser cette angoissante question :

QUE VA-T-IL FAIRE DANS LA VIE ?

C'est aussi votre devoir de définir la profession de votre personnage. Pour vous guider, nous avons réuni ici treize exemples d'activités professionnelles composant un large éventail de la vie sociale sous la III^{ème} république.

Votre personnage peut être :

- | | | |
|------------------|-------------|-------------|
| - commerçant | - militaire | |
| - ecclésiastique | - ouvrier | |
| - écrivain | - artisan | - paysan |
| - employé | - médecin | - peintre |
| - enseignant | - juriste | - policier. |

LA CONSTITUTION

Sous le terme Constitution sont regroupées la forme physique, la santé, la robustesse et l'endurance du personnage. Plus sa constitution est bonne, mieux il pourra résister aux maladies et se remettre d'une blessure éventuelle. En outre, une bonne Constitution lui permettra de jouir de bonnes aptitudes physiques.

Cette caractéristique est évaluée par un nombre qui peut aller de 1 à 20. Pour déterminer la Constitution de départ de votre personnage, lancez le d100 et reportez-vous à la table B.

La plus faible constitution pour un personnage au moment de sa création ne peut être inférieure à 9. Par contre, au cours de la partie, sa constitution peut baisser et descendre au-dessous de 9. La maladie, par exemple, peut l'affaiblir, il en va de même s'il est blessé.

Ainsi, si inconsidérément il provoque «Jojo des Batignoles» et que celui-ci lui brise une chaise sur la tête, votre personnage va perdre des points de constitution.

Une perte de points de constitution peut être lourde de conséquences : à 0 point on considère que votre personnage se trouve dans le coma, ce qui n'est pas une situation enviable, et qu'à -1 point il est mort, ce qui l'est moins encore.



TABLE A

%	AGE	%	AGE
01	21	51-54	41
02	22	55-58	42
03	23	59-62	43
04	24	63-66	44
05	25	67-70	45
06-07	26	71-73	46
08-09	27	74-76	47
10-11	28	77-79	48
12-13	29	80-82	49
14-15	30	83-85	50
16-18	31	86-87	51
19-21	32	88-89	52
22-24	33	90-91	53
25-27	34	92-93	54
28-30	35	94-95	55
31-34	36	96	56
35-38	37	97	57
39-42	38	98	58
43-46	39	99	59
47-50	40	00	60

TABLE B

%	CONSTITUTION	APTITUDES PHYSIQUES BASE 10
01	9	-1
02-03	10	0
04-07	11	0
08-15	12	0
16-31	13	0
32-50	14	0
51-69	15	0
70-85	16	+1
86-93	17	+1
94-97	18	+1
98-99	19	+2
00	20	+3

AGE	PERCEPTION BASE 10	HABILETE BASE 10	CULT. GENERALE BASE 10	
21-25	-1	0	-3	+3
26-30	0	+1	-2	+2
31-35	+1	+2	-1	+1
36-40	+2	+1	0	0
41-45	+1	0	+1	-1
46-50	0	-1	+2	-1
51-55	-1	-2	+3	-2
56-60	-2	-3	+4	-3

TABLE C

P R O F E S S I O N S	ARTISAN	+2	+4	0	0
	COMMERCE	+3	+3	0	0
	ECCLESIASTIQUE	+3	+1	+4	-2
	ECRIVAIN	+1	+1	+4	0
	EMPLOYE	+2	+2	+2	0
	ENSEIGNANT	+4	+1	+3	-2
	JURISTE	+2	+2	+4	-2
	MEDECIN	+2	+2	+4	-2
	MILITAIRE	+1	+3	-2	+4
	OUVRIER	+1	+3	0	+2
	PAYSAN	+2	+2	-2	+4
	PEINTRE	+2	+2	+2	0
	POLICIER	+3	+3	-2	+2



Une perte de Constitution, même si elle n'atteint pas les extrêmes mentionnés ci-dessus, peut avoir un effet sur les aptitudes physiques du personnage.

Pour vous donner une échelle de valeur, vous pouvez considérer que tant que la constitution de votre personnage est supérieure à 8, son état n'est pas dangereux.

Une perte de points de constitution n'est pas définitive, votre personnage peut retrouver sa forme initiale grâce à des soins attentifs par exemple.

Mais cela peut prendre du temps... et de l'argent. Le meneur de jeu appréciera ces facteurs en fonction de chaque situation. La médecine de l'époque est très dispendieuse, mais après tout ne dit-on pas qu'il vaut mieux être pauvre et bien portant que riche et malade !

Par contre, il est important de signaler qu'en aucun cas il n'est possible de dépasser le nombre de points de constitution initial, celui-ci représentant le capital maximum de santé et de robustesse.

EXEMPLE

Le résultat du d100 pour Claire Dubreuil étant de 34, nous pouvons lire sur la ligne correspondante de la table B que sa constitution est de 14.

Le lancer du d100 donnant 73 pour Paul Joncourt, sa constitution est de 16.



LES CAPACITES

DESCRIPTION DES CAPACITES

Maintenant votre personnage est défini dans ses grandes lignes. Mais le meneur de jeu va avoir besoin, en cours de partie de références plus précises sur les capacités de chaque personnage. Elles sont représentées par des nombres qui vont être utilisés de façon active. Ces capacités sont nécessaires pour permettre à la simulation de la vie des personnages d'être réaliste.

Nous allons doter votre personnage d'une valeur en :

- aptitudes physiques -
- perception, attention -
- habileté -
- culture générale -

LES APTITUDES PHYSIQUES :

Pour accomplir certaines activités, votre personnage va devoir faire appel à sa puissance musculaire et fournir un effort physique. Même si ces activités ne nécessitent aucune qualification particulière ni ne correspondent à l'apprentissage d'une technique déterminée, elles demandent un certain niveau de prédisposition. C'est cette capacité à l'effort que nous appelons aptitudes physiques.

LA PERCEPTION :

Votre personnage peut être plus ou moins vigilant, plus ou moins attentif dans sa manière d'appréhender le monde extérieur. Une grande « Perception » lui permettra de remarquer certains détails, de sentir qu'on l'observe et de se souvenir de certains éléments d'une situation.

L'HABILETE :

C'est l'adresse, l'équilibre, la dextérité, la vivacité et, d'une manière générale, l'aisance physique de votre personnage. Elle nécessite une bonne perception et de bonnes aptitudes physiques et elle en est souvent le complément.

LA CULTURE GENERALE :

Elle est constituée par l'ensemble des connaissances que votre personnage a accumulées au cours de son existence. Le mot « générale » indique bien qu'il ne s'agit pas des connaissances spécifiques qu'il aurait pu acquérir dans un domaine particulier.

DETERMINATION DE LA VALEUR DES CAPACITES

Au départ, nous allons considérer que toutes les capacités de votre personnage ont une valeur de 10.

Cette valeur de base va être modifiée en tenant compte de certaines caractéristiques :

Les aptitudes physiques vont être modifiées par la Constitution, l'âge et la profession de votre personnage.

Les trois autres capacités seront influencées par son âge et sa profession seulement.

Pour évaluer l'influence des diverses caractéristiques qui affecteront les capacités de votre personnage, vous allez vous servir de la table C.

Dans cette table, vous trouverez des colonnes correspondant à chaque capacité et qui contiennent des bonus ou des malus qu'il vous suffit d'additionner entre eux pour obtenir un total, positif ou négatif, à appliquer à la base 10 de chaque capacité.

ATTENTION : CAS DES PROFESSIONS NE FIGURANT PAS DANS LA TABLE

Vous avez choisi une profession ne figurant pas dans la table. En accord avec le meneur de jeu, adaptez alors à votre profession les bonus et les malus en vous guidant sur les activités professionnelles figurant dans la table.

Les modifications que vous apporterez aux capacités de votre personnage devront correspondre aux impératifs suivants :

- toutes les variations additionnées doivent aboutir à un + 6;
- aucun bonus ou malus ne peut excéder 4.



Notez que la profession ne modifie les aptitudes physiques que si cette activité est de façon déterminante active ou sédentaire.

EXEMPLE

Claire Dubreuil a 14 en constitution, 28 ans et exerce une activité professionnelle d'enseignante. Nous pouvons donc déterminer ses capacités à l'aide de la table C.

Aptitudes physiques : base 10; pas de modification due à sa constitution, bonus d'âge de + 2; malus de - 2 dû à sa profession sédentaire; total : $10 + 2 - 2 = 10$.

Perception : base 10; pas de modification due à son âge; bonus de profession de + 4; total : $10 + 4 = 14$.

Habileté : base 10; bonus d'âge de + 1; bonus professionnel de + 1 également; total : $10 + 1 + 1 = 12$.

Culture Générale : base 10; malus dû à son jeune âge de - 2; bonus de profession + 3; total : $10 - 2 + 3 = 11$.

Paul Joncourt de par sa profession de médecin militaire pose un problème. En effet, si nous comparons les modifications qu'apportent les professions de médecin et de militaire, nous nous apercevons qu'un médecin classique serait aussi cultivé qu'un militaire normal serait développé physiquement avec un bonus de + 4, l'un en culture générale l'autre en aptitudes physiques. Etant tenu de respecter un bonus total de modification égal à + 6, nous ne pouvons pas octroyer à Paul Joncourt les bonus de chacune de ces deux branches professionnelles, ce qui le favoriserait par rapport à un autre personnage. Nous allons donc répartir les bonus ainsi : pas de modification des aptitudes physiques, + 1 en perception, + 2 en habileté, + 3 en culture générale. Cette répartition tient compte du total de + 6, des différents bonus des deux professions en perception et habileté et d'un équilibre entre les aptitudes physiques et la culture générale. Cet équilibre penche en la faveur de la culture générale car Paul Joncourt est avant tout médecin, et s'il a passé un temps suffisant en entraînement pour ne pas avoir de malus en aptitude physique, cela n'a pas été trop préjudiciable à son temps d'étude.

EVOLUTION DES CAPACITES

Les capacités d'un personnage sont établies à sa création. Ensuite elles n'évolueront que très lentement en fonction de son vieillissement ou d'un éventuel changement de profession.

Seules les aptitudes physiques peuvent être modifiées en cours de partie. Les fluctuations des aptitudes physiques dépendent de la constitution. Sur la feuille de votre personnage la constitution s'inscrit sur une ligne comportant une numérotation de 0 à 20. Cochez sur cette ligne la constitution de votre personnage et inscrivez dans la case juste en dessous ses aptitudes physiques.

La table C vous a donné les bonus ou malus apportés par la constitution aux aptitudes physiques, pour les constitutions comprises entre 9 et 20. La constitution peut descendre en dessous de 9. Voici les malus apportés par la constitution entre 1 et 8.

CONSTITUTION	malus aux aptitudes physiques
8	- 1
7	- 2
6	- 3
5	- 5
4	- 6
3	- 7
2	- 8
1	- 9

Nous espérons que votre personnage ne sera jamais dans un état de faiblesse extrême, mais dans cette éventualité complétez les cases vides en dessous des constitutions par les aptitudes physiques correspondantes. Ainsi d'un simple coup d'œil vous connaîtrez toujours les possibilités physiques de votre personnage dans les situations les plus désespérées.

LES APTITUDES INTELLECTUELLES

Votre personnage a aussi une certaine manière d'appréhender la réalité et il s'appuie sur sa raison et sur sa foi pour comprendre ce qui l'entoure.

En fait, les aptitudes intellectuelles d'un personnage de *Maléfices* se partagent entre deux penchants: son Ouverture d'Esprit, qui correspond à son penchant pour les explications rationnelles et sa Spiritualité, qui correspond à sa tendance à admettre l'existence de l'irrationnel et à y croire.

Plus votre personnage aura une grande ouverture d'esprit, plus il saura donner une explication rationnelle aux phénomènes auxquels il sera confronté. Mais si sa raison ne suffit pas à expliquer un phénomène, seule sa foi en l'irrationnel pourra lui permettre de garder son équilibre mental.

Ouverture d'Esprit et Spiritualité sont des «aptitudes» intellectuelles qui doivent être quantifiées, car elles représentent la résistance que peut opposer un personnage, sur le plan rationnel ou irrationnel, aux étranges phénomènes auxquels il sera confronté au cours de ses aventures.

C'est pour cela que vous disposez de 20 points à répartir librement entre l'Ouverture d'Esprit et la Spiritualité de votre personnage. Vous pourrez lui donner ainsi une attitude intellectuelle qui correspond à vos goûts. Notez toutefois que si la répartition de ces 20 points peut se faire librement, il est obligatoire d'attribuer au moins 6 points à l'un des deux penchants.

Avant de répartir vos points, lisez les deux paragraphes suivants. Il vous sera ensuite aisé de procéder à cette répartition.

L'OUVERTURE D'ESPRIT

C'est l'intelligence, la vivacité d'esprit, la sagacité et la faculté d'appréhender rapidement une situation nouvelle. Avec une Ouverture d'Esprit supérieure à la normale,



votre personnage aura plus de chances de donner une explication rationnelle aux phénomènes para-normaux et de se rassurer. Il pourra aussi facilement se rendre compte que Monsieur Adhémair, l'épicier du quartier, n'abrite pas une horde de fantômes dans sa cave comme l'affirment les gens simples, mais que plus prosaïquement, il se contente de donner des coups de balai dans le plafond de cette pièce pour mystifier son entourage et ainsi augmenter son chiffre d'affaires.

L'Ouverture d'Esprit représente aussi les capacités de résistance à la folie, et la puissance d'organisation de la pensée qui est ainsi capable d'intégrer des phénomènes et des données qui pourraient rendre fou.

Tout comme la Spiritualité, elle peut varier en cours de jeu, se réduire si elle est confrontée à des phénomènes vraiment inexplicables pour votre personnage ou augmenter lorsque celui-ci réussit à garder la tête froide devant l'étrange et le mystérieux.

Par contre, si l'esprit se laisse envahir et s'il voit les bases de son raisonnement détruites, votre personnage court le risque de se retrouver rapidement pensionnaire de lieux peu confortables : Charenton par exemple.

C'est donc en résumé, la force de caractère de votre personnage, ce qui lui permet de résister à la folie.

LA SPIRITUALITE

Elle symbolise la puissance des convictions religieuses, la force de la foi et les croyances à l'irrationnel.

Elle représente le rempart que votre personnage peut opposer aux pièges du Malin, la résistance de son âme à ses manigances en vue de s'en emparer. Il est des moments où égrener son chapelet d'une main fébrile peut-être d'un grand secours moral et, s'il est exact qu'en certaines circonstances, «il n'y a que la foi qui sauve», encore faut-il en avoir.

La Spiritualité peut évoluer en cours de jeu en fonction du résultat de ses confrontations avec l'irrationnel.

Lorsque la foi triomphe, elle s'en trouve augmentée, mais, lorsqu'elle est mise en déroute, le doute s'installe et le potentiel de spiritualité diminue.

Ne pas négliger que la spiritualité d'un personnage peut lui éviter la damnation à tout jamais.

Et puis Confucius n'a-t-il pas dit : «que l'homme sans foi n'est qu'un grand char sans joug».

EXEMPLE

Quelles vont être les orientations de Claire Dubreuil ? Va-t-elle bénéficier d'une grande ouverture d'esprit ? Ses penchants vont-ils l'attirer vers la spiritualité ?

Etant institutrice laïque, soumise aux pressions d'une société provinciale moraliste et profondément religieuse, on peut penser qu'elle accepte difficilement cette conception bigote de l'église catholique.

Naturellement attirée par la vision d'une société plus juste, plus égalitaire et sans être pour cela une suffragette, Claire Dubreuil est profondément humaniste, plaçant ses espoirs dans le progrès qui ne pourra qu'apporter : justice, paix et réconfort à tous.

Cela ne l'empêche pas de garder au fond d'elle-même un vague sentiment religieux qui, s'il ne se concrétise pas par l'adoration d'un Dieu et la pratique d'une religion, n'en est pas moins présent en elle.

Nous attribuons donc à Claire Dubreuil : 8 points en spiritualité et 12 points en ouverture d'esprit.

Le cas de Paul Joncourt est tout autre. Marqué dans son enfance par des études dans un collège jésuite, il éprouve un profond respect vis à vis de la religion catholique dont il est pratiquant. Ce profond sentiment religieux est accompagné d'un certain mépris envers les institutions républicaines qu'il juge laxistes et trop laïques. Il ne cache pas qu'il préférerait en tant qu'officier, saluer la bannière impériale emblème de prospérité et d'ordre. Son esprit revanchard fait qu'il reproche au gouvernement d'accorder trop de crédits à l'école et pas assez à l'établissement d'une puissante armée. Les buts de la science se résument pour lui en deux parties complémentaires, l'élaboration d'armes sophistiquées et puissantes d'une part, et d'autre part la découverte de nouvelles techniques médicales permettant de réparer les dégâts de ces mêmes armes. Nous répartirons donc les aptitudes intellectuelles de Paul Joncourt en lui accordant 13 en spiritualité et 7 en ouverture d'esprit.

- AVERTISSEMENT -

Les chapitres suivants des règles sont destinés au meneur de jeu.

Tant que vous ne désirerez pas remplir cet office, il sera préférable que votre connaissance de la technique du jeu s'arrête ici. De cette manière, les parties de Maléfices resteront plus longtemps nimbées d'un certain mystère et garderont à vos yeux un caractère magique.



INTERVENTIONS DU MENEUR DE JEU DANS LA CREATION DES PERSONNAGES

LE FLUIDE

Expliquer ce que représente le fluide est rendu ardu par la difficulté de définir le sujet. Notre langue est rationaliste et le vocabulaire dont nous disposons pour parler du surnaturel est incomplet ou inadapté.

De façon très simpliste, nous pouvons considérer le fluide comme l'énergie animant le surnaturel. De nombreux savants ont cherché à démontrer scientifiquement son existence. Ce fut un échec, le fluide échappant aux techniques rationnelles d'analyse. Mais aucun d'entre eux n'a jamais réussi à démontrer que cette énergie n'existait pas.

Le fluide, présent dans tout l'univers de façon diffuse, est animé d'un perpétuel mouvement de flux et de reflux.

Certains lieux ou certaines créatures représentent pour cette énergie des points de passage plus favorables que d'autres.

C'est le cas des lieux maudits (maisons hantées, ronds de sorcières, etc.) et des lieux sacrés (pyramides égyptiennes, clairières des druides, cathédrales, temples, etc.).

Toutes les créatures surnaturelles, qu'elles soient d'essence divine ou d'origine maléfique, apparaissent dans notre monde sous la forme d'une émanation matérielle du fluide.

Créature terrestre possédant une âme immortelle, l'homme est conducteur du fluide dans une certaine mesure et de façon variable selon les individus.

Dans *Maléfices* nous qualifierons de niveau ou de potentiel de fluide le degré de conductibilité du fluide de chaque personnage. Plus le niveau de fluide d'un personnage sera bas plus il sera résistant au passage de cette énergie. Plus il sera élevé plus il sera bon conducteur et plus un grand courant de fluide transitera continuellement à travers lui.

Tout personnage de *Maléfices* possède, à sa création, un niveau de fluide de 5. Ce potentiel de départ peut-être modifié par le destin lors du tirage du grand jeu de la connaissance (voir chapitre suivant) ou en cours de partie.

LE GRAND JEU DE LA CONNAISSANCE

À présent, les personnages des joueurs sont définis de façon précise et vous en connaissez le profil exact.

L'opération qui va être pratiquée maintenant va déterminer leur destin.

Sont-ils nés sous une bonne étoile ou une mauvaise ?

Est-ce que l'orientation de leur vie professionnelle découle d'un bon choix ? Ce sont des données qui nous échappent, la consultation du grand jeu de la connaissance va répondre à nos questions.

Il se compose de 20 cartes en couleurs (les lames) que vous trouverez dans la boîte du jeu.

Ce jeu a été créé spécialement pour *Maléfices* par M^{lle} Judith Lecordelier que nous remercions vivement. La parfaite connaissance que possède M^{lle} Lecordelier de toutes les techniques de divination et de voyance lui a permis de définir une méthode simple et efficace pour révéler les grandes lignes de l'influence du destin sur les personnages. Nous vous recommandons de ne pas manier le grand jeu de la connaissance autrement que selon cette méthode, d'autres utilisations de ces lames vous seront données ultérieurement.

En tant que Meneur de jeu, vous allez avoir la responsabilité de faire procéder au tirage des lames et la charge d'interpréter leur apparition dans le jeu de chaque personnage. Rassurez-vous, il n'est pas nécessaire que vous soyez spécialement versé dans les subtilités des arts divinatoires.

Maléfices est un jeu dont l'ambition est de vous amuser et non pas de vous initier aux mystérieux arcanes de la Connaissance.

Ci-dessous vous est présenté un descriptif de la procédure à suivre pour utiliser correctement le Grand Jeu de la Connaissance. Ce descriptif est suivi d'un guide d'interprétation qui vous donnera le sens des lames et décrira les effets de leur présence combinée dans le tirage de chaque personnage.

PROCEDURE DE TIRAGE

Le degré de solennité que vous souhaitez donner à «la cérémonie» du tirage est laissé à votre entière discrétion, mais, dans tous les cas, la procédure suivante doit être scrupuleusement suivie.

- 1 - Isolez-vous avec chaque joueur successivement afin que chacun d'eux puisse procéder, en secret, au tirage des lames pour son personnage. Les données qui vont être dévoilées ne regardent que lui.
- 2 - Demandez au joueur, avec lequel vous vous êtes isolé, de battre le Grand Jeu de la Connaissance avant de le couper de la main gauche.
- 3 - Faites-lui choisir, de la main gauche, quatre lames au hasard qu'il déposera devant lui, en ligne et face cachée.
- 4 - Choisissez ensuite vous-même une seule lame, que vous tiendrez à l'abri de son regard. Il ne devra jamais connaître la nature de cette lame.
- 5 - Dites au joueur de retourner les lames qu'il a devant lui.

Certaines lames peuvent être à l'envers par rapport à lui et cela peut avoir une influence sur leur effet, comme cela est expliqué dans le guide d'interprétation.

- 6 - Prenez connaissance de la lame que vous avez vous-même tirée.

- 7 - Consultez le guide d'interprétation et, sur une feuille de papier, à l'abri des yeux du joueur, procédez aux calculs nécessaires.

Chaque lame peut avoir un effet sur les caractéristiques et les capacités de base du personnage. Ces effets de chaque lame s'additionnent pour aboutir à des effets globaux (voir exemple page 13).



Dans vos calculs, tenez compte de la lame «secrète» que vous avez tirée.

Annoncez au joueur les modifications qu'il doit apporter aux caractéristiques et aux capacités de son personnage.

Attention! Ne lui communiquez que les modifications qui affectent des données dont il peut avoir connaissance. Souvenez-vous qu'il ne doit pas connaître le niveau de fluide de son personnage, ni, comme vous le verrez plus tard, le seuil de pratique des sorts.

8'- Vous pouvez, bien entendu, «habiller» votre communication avec une interprétation subjective des lames de son jeu (le guide d'interprétation vous y aidera, ainsi que l'exemple donné page 13).

9 - Notez soigneusement le nom des 5 lames et leur caractère positif ou négatif sur votre feuille de Meneur de jeu.

Dites au joueur de noter sur sa feuille de personnage, le nom des 4 lames dont il a connaissance.

Note : La cinquième lame, celle que vous avez tirée, ne doit jamais être connue du joueur. Elle représente la part du destin du personnage que vous pourrez maîtriser, mais qui lui échappera toujours.



GUIDE D'INTERPRETATION DES LAMES DU GRAND JEU DE LA CONNAISSANCE

Les 20 lames qui composent le Grand Jeu de la Connaissance sont réparties en trois groupes de la façon suivante :

8 arcanes majeurs

5 arcanes mineurs

7 lames représentant les professions

Dans le tirage d'un personnage, certaines lames peuvent avoir un effet différent selon qu'elles sont à l'endroit par

rapport au joueur ou à l'envers. A l'endroit on dit qu'elles sont positives, à l'envers, on dit qu'elles sont négatives.

LES ARCANES MAJEURS

LE GRAND LIVRE

Le grand livre est le symbole du livre des lois : le livre de la connaissance divine. Cette lame révèle l'état «d'élus» du personnage concerné, il est en fait un initié naturel.

Certaines de ses caractéristiques sont modifiées dans une progression harmonieuse de :

+ 1 en fluide

+ 1 en ouverture d'esprit

+ 1 en spiritualité.

«Le grand livre» voit son influence annulée si dans le jeu du personnage se trouve aussi «La lune noire».

LA CHANCE

C'est la bonne étoile qui veille sur la vie du personnage et qui va lui permettre d'échapper d'une façon quasi miraculeuse à un sort funeste. L'utilisation de cette carte doit être décidée par le meneur de jeu et à son entière discrétion. Il peut faire appel à celle-ci pour soustraire le personnage à une mort certaine, même s'il doit pour cela faire appel à une explication qui pourrait relever du surnaturel.

Mais si la chance sourit aux audacieux, c'est une maîtresse inconstante, c'est pour cette raison que cette carte ne peut servir qu'une fois.

La rayer de la liste du personnage après son utilisation.

«La chance» s'annule avec la lame «La mort» si celle-ci fait aussi partie du jeu du personnage.

L'ARCHANGE

L'esprit divin a soufflé au-dessus du berceau du personnage. Il progresse de 2 en spiritualité.

D'autre part la pratique de la magie blanche lui est facilitée. Tous les sorts de magie blanche ont leur seuil de pratique réduit de 2 pour ce personnage.

Cette lame s'annule avec «Le diable». Son pouvoir est seulement réduit de moitié (+ 1 en spiritualité, - 1 au seuil de pratique des sorts de magie blanche) par la présence du «Sorcier» dont l'effet est annulé.

LE VICAIRE

L'effet de cette lame est cumulable avec celui de la carte «L'archange» si celle-ci est aussi présente.

Son pouvoir entraîne une progression de 1 point de la spiritualité et une baisse de 1 du seuil de pratique des sorts de magie blanche pour ce personnage.

«Le vicaire» annule «Le sorcier» ou réduit de moitié les pouvoirs du «Diable». Dans les deux cas sa propre influence est anéantie.

LA LUNE NOIRE

La lune noire symbolise l'attraction luciférienne de la connaissance interdite.

Un personnage placé sous ce signe est naturellement attiré par les forces magiques.

Le pouvoir de «La lune noire» augmente de 1 l'ouverture d'esprit du personnage et de 2 son niveau de fluide. Par contre, il est plus difficile de manier la magie blanche quand



«La lune noire» est présente. Le seuil de pratique des sorts de magie blanche est augmenté de 3 pour ce personnage.

«La lune noire» et «Le grand livre» s'annulent réciproquement.

LA MORT

Personne ne souhaite voir ce genre de figure apparaître dans son jeu, mais le destin est là et nous n'en sommes pas maîtres.

Suivant le même principe que pour la carte «Chance», mais en sens contraire, vous allez aggraver au moment qui vous semblera opportun, la situation de ce personnage. Nous vous recommandons cependant d'user de cette carte avec modération. Le but consiste à faire peur au joueur sans forcément provoquer la mort de son personnage. Comme pour la lame chance, «La mort» n'est utilisée qu'une fois.

Cette carte et la carte «Chance» s'annulent réciproquement.

LE DIABLE

Ce personnage a une prédestination envers les forces obscures. Cette attirance lui facilite l'utilisation des sorts de magie noire. Leur seuil de pratique est diminué de 2 pour ce personnage. D'autre part le personnage gagne 2 en ouverture d'esprit.

«Le diable» et «L'archange» s'annulent réciproquement.

«Le pouvoir de cette carte n'est réduit que de moitié (+1 en OUVERTURE D'ESPRIT, -1 au seuil de pratique des sorts de MAGIE NOIRE) par la présence du vicaire dont l'effet est annulé».

LE SORCIER

L'effet du «Sorcier» se cumule avec celui du «Diable» si celui-ci est présent.

L'apparition du sorcier entraîne une diminution de 1 du seuil de pratique des sorts de magie noire et une augmentation de 1 de l'ouverture d'esprit du personnage.

«Le sorcier» et «Le vicaire» s'annulent réciproquement. «Le sorcier» perd son pouvoir face à «L'archange» mais celui-ci a son effet réduit de moitié.



LES ARCANES MINEURS

ADAM ; EVE

Adam représente le sujet masculin et Eve le sujet féminin. Si un personnage a dans son jeu la lame correspondant à son sexe, il voit le résultat des arcanes majeurs doublé (sauf la chance et la mort). Si la lame représente le sexe opposé elle n'a aucun effet.

LA ROUE DE LA FORTUNE

La roue de la fortune indique que le destin du personnage est en fait plus complexe à déterminer que celui de la moyenne des individus.

Pour préciser la connaissance du destin du personnage, le joueur retire une carte et vous en tirez une que vous ne lui communiquerez pas. Ces deux cartes se combinent à celles déjà choisies pour dévoiler la destinée du personnage.

L'ALCHIMISTE

Si cette lame est positive, l'Ouverture d'Esprit du personnage sera augmentée de 2, et diminuée de 2 si la lame est négative.

LE CABALISTE

Cette lame agit sur la Spiritualité du personnage. Selon une représentation positive ou négative la spiritualité du personnage sera modifiée de + 2 ou - 2.

LES LAMES DE METIER

Ces lames révèlent la prédisposition du personnage à exercer ou ne pas exercer certains métiers. Une carte profession présente dans le jeu du sujet indique une voie professionnelle favorable si le tirage est positif, ou défavorable au personnage si le tirage est négatif.

Le jeu du personnage peut contenir plusieurs professions différentes, mais nous ne tiendrons compte du tirage que si la profession exercée par le personnage correspond à une des cartes tirées. Le personnage a peut-être choisi une profession non symbolisée dans le jeu de la connaissance, dans ce cas vous estimerez qu'elle est la lame se rapprochant le plus de l'activité du personnage.

Donc si la lame de métier symbolisant la profession du sujet est présente dans son jeu et que sa représentation est positive la conclusion que nous pouvons tirer est que le personnage s'est épanoui dans son activité. Par conséquent, son chiffre dans toutes ses capacités (aptitudes physiques, perception, habileté, culture générale) augmente de 1. Si la lame est négative cela signifie que son choix professionnel ne correspond pas à ses dons, et le fait de vivre une vie pour laquelle il n'est pas adapté, entraîne une baisse de 1 dans toutes ses capacités.

La correspondance des lames et des activités professionnelles est la suivante:

LE MEDECIN = MEDECINE
LE JUGE = JUSTICE
LE MOINE = ECCLESIASTIQUE



LE SAVETIER = ARTISAN, COMMERÇANT,
OUVRIER, EMPLOYÉ
LE CENTURION = ARMÉE, POLICE, *
LE LABOUREUR = PAYSAN
L'ARTISTE = ARTISTE, ECRIVAIN.

EXEMPLE

Les quatre lames tirées pour Claire Dubreuil sont :

- Le grand livre
- Le sorcier
- Hippocrate à l'envers donc négative
- Adam

La cinquième carte tirée par le meneur de jeu est L'alchimiste positif.

Les modifications des caractéristiques de Claire Dubreuil porte sur :

- L'ouverture d'esprit : + 1 (le grand livre) + 1 (le sorcier) + 3 (l'alchimiste) soit + 5 au total. L'ouverture d'esprit de Claire Dubreuil est de : 12 de départ + 5 = 17.

- La spiritualité : + 1 (le grand livre) soit un total final de : 8 de départ + 1 = 9.

Adam et Hippocrate ne concernent pas notre personnage féminin qui est enseignante. Nous notons quand même les cartes tirées même si elles n'apportent pas de modifications aux caractéristiques.

La cinquième lame (l'alchimiste), le bonus dû au grand livre de + 1 en fluide (total : 5 de base + 1 = 6) ainsi que la baisse du seuil de pratique des sorts de magie noire de 1 sont des données qui sont conservées par le meneur de jeu.

Les cartes déterminant le destin de Paul Joncourt sont :

- L'artiste en position favorable
- Le cabaliste en position négative
- L'archange
- La roue de la fortune

et la lame tirée par le meneur de jeu : La chance

La roue de la fortune implique un tirage supplémentaire de deux cartes l'une par le joueur, l'autre par le meneur de jeu :

- Le savetier en position négative
- Le diable

La seule modification apportée par cette consultation du grand jeu de la connaissance est - 2 en spiritualité soit un total de : 13 de départ - 2 = 11. L'archange s'annulant réciproquement avec Le diable.

Cet ensemble semble peu expressif en terme de jeu, mais un simple regard permet de constater que le destin a parlé.

Sans se lancer dans des interprétations subjectives sujettes à caution, nous pouvons déduire que Paul Joncourt aurait été plus épanoui s'il avait choisi une profession créatrice (L'artiste positif); qu'il a eu raison de ne pas devenir commerçant comme ses parents car il n'est pas doué pour les affaires (Savetier négatif); que son attirance pour la religion est plus le fait d'une éducation orientée que d'un penchant naturel (Cabaliste négatif) et enfin que sous un équilibre apparent se cache au fond de lui-même un sourd conflit (Archange et le Diable).

Dernières formalités :

Vérifiez que les joueurs ont bien noté les diverses modifications que le tirage des lames du Grand Jeu de la Connaissance a provoqué.

Vérifiez que, sur votre feuille de Meneur de jeu, vous avez bien noté les divers renseignements utiles concernant les personnages et que ces renseignements concordent bien avec ceux que les joueurs ont eux-mêmes notés.

Le niveau de fluide de son personnage, la composition complète du tirage des lames du grand jeu de la connaissance sont des données qu'un joueur doit toujours ignorer. Si un de vos joueurs désire utiliser son personnage dans des parties animées par quelqu'un d'autre que vous, confiez lui une enveloppe cachetée à remettre au nouveau meneur de jeu. Dans cette enveloppe vous pourrez indiquer le niveau de fluide, les différentes lames tirées et aussi éventuellement vos notes personnelles sur le personnage.

Vous trouverez, ci-contre, les feuilles de personnage de Claire Dubreuil et de Paul Joncourt complètement remplies en application des règles de création des personnages.





Maléfices

ETAT CIVIL	
NOM : Juncourt	PRENOM : Paul
AGE : 40 ans	DATE DE NAISSANCE : 1860
NATIONALITE : Française	PROFESSION : Médecin
LIEU DE NAISSANCE : Nancy	
RESIDENCE : Paris	

CONSTITUTION	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
APTITUDES PHYSIQUES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

CULTURE GENERALE	13	HABILETE	13	PERCEPTION	13
------------------	----	----------	----	------------	----

SPIRITUALITE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
OUVERTURE D'ESPRIT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

JEU DU DESTIN	artiste +	cabaliste	r. fortune	savetier	chance
---------------	-----------	-----------	------------	----------	--------

NOTES

Maléfices

ETAT CIVIL	
NOM : Dubreuil	PRENOM : Claire
AGE : 28 ans	DATE DE NAISSANCE : 1872
NATIONALITE : Française	PROFESSION : Enseignante
LIEU DE NAISSANCE : Angers	
RESIDENCE : Angers	

CONSTITUTION	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
APTITUDES PHYSIQUES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

CULTURE GENERALE	11	HABILETE	12	PERCEPTION	14
------------------	----	----------	----	------------	----

SPIRITUALITE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
OUVERTURE D'ESPRIT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

JEU DU DESTIN	adam	sorcier	alchimiste +	médecin -	g. livre
---------------	------	---------	--------------	-----------	----------

NOTES



LA PRATIQUE DE MALEFICES

PREAMBULE DESTINE A FACILITER LA VIE DE MENEUR DE JEU OU DE L'ART DE MENER UNE PARTIE DE MALEFICES

DU CHOIX DES JOUEURS

Une partie de *Maléfices* peut être jouée entre 3 et 6 joueurs interprétant un personnage, la moyenne idéale se situant à 5 joueurs.

C'est vous qui allez les réunir.

Un facteur qu'il est nécessaire de considérer dans le choix d'un joueur est sa motivation.

Choisissez donc vos joueurs parmi ceux qui sembleront les plus intéressés ou les plus intrigués par l'idée d'interpréter un personnage.

Essayez dans la mesure du possible de réunir un groupe mixte.

Il faut différencier *Maléfices* qui demande essentiellement des qualités de créativité et d'imagination, du concept de «jeu» traditionnel faisant appel à un esprit de compétition. L'image classique du «joueur» est malheureusement masculine. Le profil du joueur de *Maléfices* n'est pas réservé à la moitié de l'humanité, la mixité apportant beaucoup de richesse, de finesse et de réalisme au jeu de rôle.

DE LA PREPARATION DES JOUEURS ET DES CONDITIONS DE JEU

Une fois vos partenaires réunis n'hésitez pas à passer un temps important à l'explication du jeu et de son déroulement en mettant notamment l'accent sur la création du personnage au niveau de son passé, de sa condition sociale, de son caractère...

Plus vous consacrerez de soins à la compréhension du jeu par le joueur, plus celui-ci sera motivé, moins il sera désorienté en cours de partie et plus celle-ci sera passionnante.

Interpréter un personnage demande de s'investir mentalement donc d'avoir l'esprit en éveil. Le jeu est si prenant qu'une séance peut durer de cinq à dix heures. Aussi pour que vos joueurs ne capitulent pas sous le coup d'une fatigue physique insurmontable il est préférable d'éviter de débiter une partie à minuit même si vous en crevez d'envie. Prévoyez une bonne soirée en commençant vers 20 heures ou mieux

encore si vous en avez la possibilité, débutez dès l'après-midi ; ainsi vous serez tous frais et dispos pour vivre des aventures fantastiques.

DES AVENTURES ET DE LEUR SCENARIO

C'est la partie la plus fascinante du rôle de meneur de jeu. Vous allez concevoir des aventures, écrire des scénarios, tisser des intrigues. Puis après avoir capté l'imagination de vos joueurs, vous les introduirez dans cette trame pour partir avec eux dans le monde de *Maléfices*.

Il est toujours très agréable de créer des scénarios en fonction de ses thèmes préférés. Mais ne serait-ce que pour des raisons de temps, cela n'est pas toujours possible. C'est pour cela que dans le coffret *Maléfices* vous est proposé un fascicule contenant deux aventures prêtes à jouer.

Elles ont l'avantage de détailler les points de technique qui pourraient vous sembler obscurs.

D'autres fascicules de *Maléfices* avec des compléments de jeu et de nouveaux scénarios seront publiés régulièrement, traitant de thèmes divers. Jouez-les et rejouez-les ; vous serez surpris par les dénouements différents de chaque partie. Vous êtes au seuil d'un monde nouveau plein de richesses à partager et d'un bon moyen de passer des moments passionnants avec vos amis.

DU DEROULEMENT DE LA PARTIE

Vous avez réuni vos joueurs, vous avez présidé à la création des personnages qu'ils vont interpréter..

Vous avez devant vous les éléments d'un scénario et vous êtes impatient de faire vivre cette aventure à vos partenaires. Bref, vous allez pouvoir jouer !

Votre rôle de metteur en scène commence : description des lieux, mise en condition des joueurs, confrontation des différents personnages joués.

La partie débute bien, les joueurs sont captivés, l'ambiance est créée.

C'est alors qu'un joueur décide que son personnage va effectuer une action et il vous demande : est-ce que cette action va réussir ou échouer ?

Comment allez-vous répondre à cette question et aux autres questions qui tout au long de la partie vous seront posées par les joueurs pour décider du résultat des actions que vont entreprendre leurs personnages.

On peut choisir entre différentes méthodes.

Vous tirez à pile ou face pour décider du résultat, de cette façon vous trancherez rapidement. Mais le hasard ainsi appliqué systématiquement va souvent donner des résultats incongrus et rapidement les joueurs vont contester votre rôle d'arbitre. Cette remise en question se basera sur l'argument, imparable dans ce cas, que vos décisions laissent transparaître une trop grande fantaisie de votre part.



L'ambiance d'une partie dépend directement de la crédibilité du monde imaginaire où évoluent les personnages. Cette crédibilité est due à une certaine cohérence et un certain réalisme de la simulation que vous proposez. Si vous perdez cette crédibilité votre scénario s'écroulera. Une aventure n'est intéressante qu'à partir du moment où tout le monde joue le jeu. Une situation à laquelle les joueurs n'adhèrent plus est difficilement récupérable.

Recourir systématiquement au hasard pour résoudre les situations rencontrées en cours de jeu n'est donc pas souhaitable.

Deuxième possibilité : décider en son âme et conscience du résultat en essayant d'être d'une objectivité à toute épreuve. Mais cette qualité est toute relative, aussi il y a de grandes chances pour que le meneur de jeu tombe des nues quand les joueurs contesteront ses choix, lui reprochant d'être trop arbitraire. Suivront bien entendu d'interminables palabres entre meneur de jeu et joueurs. Pendant ce temps, les personnages laissés en rade attendront patiemment que les esprits se calment pour que l'aventure suive son cours. Inutile de préciser qu'une fois le problème résolu, l'ambiance entre joueurs et meneur de jeu, la nature humaine étant ce qu'elle est, ressemblera assez à celle qui pouvait régner entre Français et Allemands durant la période concernée par le jeu.

Une autre solution consisterait pour un meneur de jeu voulant résoudre un problème de disposer de règles techniques très précises donc très complexes, malheureusement ce qui veut dire également fort nombreuses et peu faciles à manier. Le temps que le meneur de jeu ait pu feuilleter fébrilement une centaine de pages «indispensables» pour régler le problème, il est à craindre que les joueurs aient eu le temps de discourir des qualités respectives des films, livres et bandes dessinées qu'ils ont vus et lus durant les six derniers mois écoulés. Dans ce cas, il est bien évident que les joueurs auront ensuite du mal à se remettre dans la peau de leur personnage. De toute façon cette solution est totalement exclue dans *Maléfices* ainsi que cela a déjà été dit.

Mais alors quelle réponse apporter au joueur au sujet du résultat de son action ?

Comment trancher dans la mesure où :

- trop de hasard
- trop d'arbitraire
- trop de technique

nuisent à l'intérêt du jeu.

C'est simple : il suffit d'utiliser :

- un peu de hasard
- un peu d'arbitraire
- un peu de technique

pour résoudre tous les problèmes et toutes les questions qui se poseront à un meneur de jeu.

De plus, il ne faut pas oublier que tout jeu de rôle est une fiction et que si la réussite de ce type de jeu repose sur un certain réalisme, celui-ci ne sera toujours qu'un compromis.

Ce compromis devra être accepté comme tel et comme moyen de participer à un jeu dont l'intérêt se situe ailleurs, dans le domaine du rêve et de l'imaginaire.

Les chapitres suivants sont consacrés à l'exposé d'un certain nombre de points techniques dont le meneur de jeu pourra disposer à son gré et suivant ses besoins.

Toutes les questions pouvant surgir au cours d'une partie ne sont pas traitées d'une façon exhaustive. Il y a autant de situations différentes dans un jeu de rôle que dans la vie réelle; aussi doubler ou tripler le nombre de pages de cet ouvrage ne suffirait pas à contenir un tel chapitre.

De plus notre propos n'est pas de vous fournir une «bible», mais de vous donner les idées et les moyens qui vous permettront de mener efficacement vos parties de *Maléfices*.

Les résolutions d'action qui sont proposées ne sont que des modèles. Assimilez les mécanismes qui sont à la base de ces solutions, vous pourrez ensuite les appliquer à tous les cas de figure se présentant à votre sagacité.

De toutes façons, si vous êtes vraiment perplexe devant une situation à résoudre, tenez conseil avec les joueurs pour décider de la procédure à suivre.

LA TABLE DES PALIERS

PRESENTATION, DESCRIPTION

La table des paliers est un tableau divisé en 20 paliers numérotés de 1 à 20.

Chaque palier se compose d'une ou plusieurs tranches notées A, B, C, D.

En ordonnée se trouve une échelle graduée de 1 à 100.

La table des paliers sert de base à un système de résolution événementiel qui a pour but de fournir à chaque instant le moyen au meneur de jeu de pouvoir prendre une décision rapide et bien fondée.

Ce système de résolution est une méthode qui, à l'aide d'un seul lancer de d100 comparé à un palier de la table, permet de déterminer le résultat d'une action.

Chacun de ces paliers permet de transcrire qualitativement le résultat d'un jet de pourcentage.

EXEMPLE

Lecture d'un palier, le palier 10

01-05 ↔ résultat de qualité A

06-20 ↔ résultat de qualité B

21-35 ↔ résultat de qualité C

36-50 ↔ résultat de qualité D

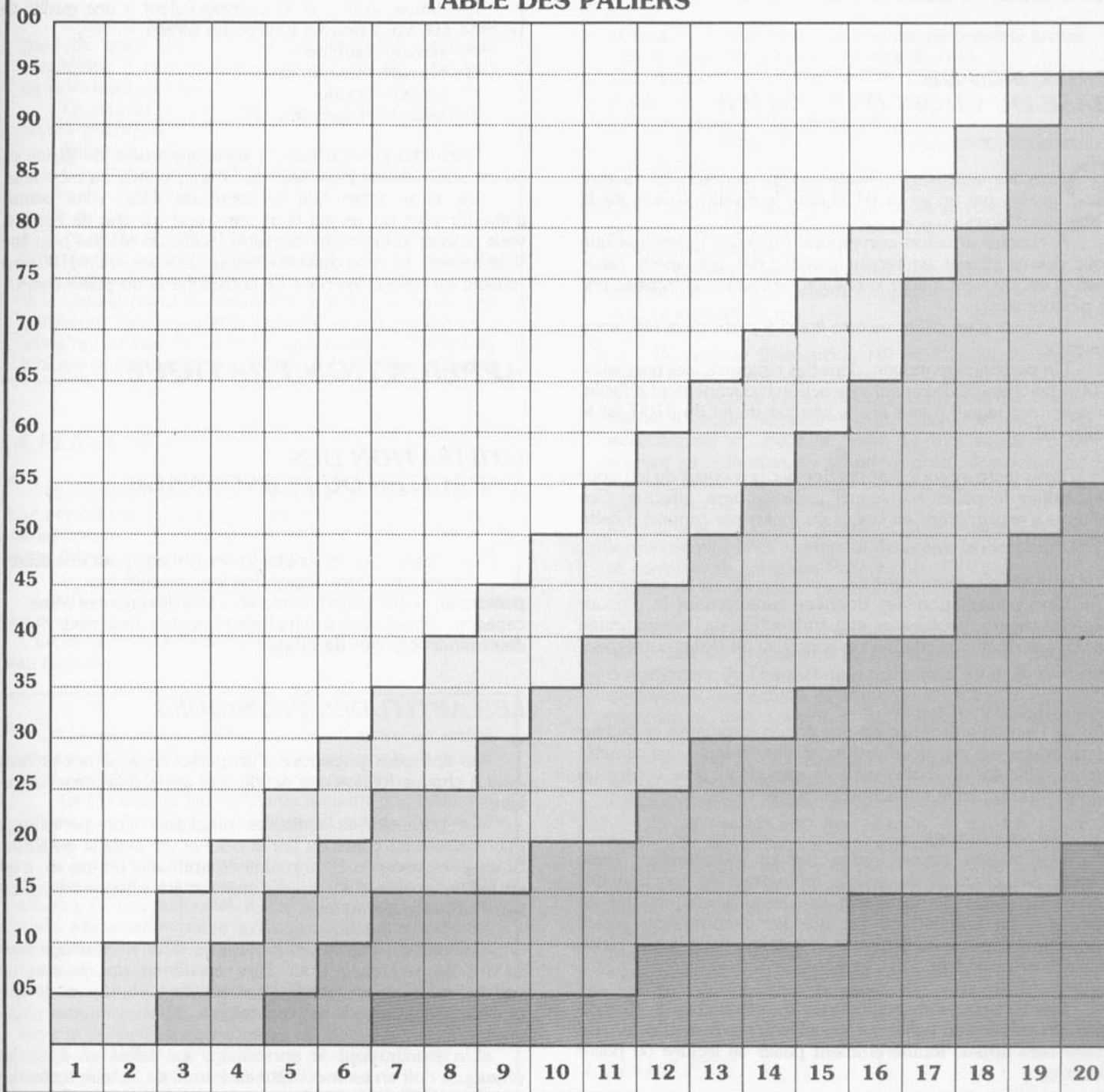
51-00 ↔ Résultat négatif

Vous remarquerez qu'en fonction du palier sur lequel vous devez reporter le score obtenu avec le d100 les chances de réussite et les niveaux de qualité varient.

Ainsi, le score d'un jet de d100 a plus de chance d'être interprété comme une réussite s'il est lu sur le palier 15 (75% de chance) que s'il est lu sur le palier 3 (15% de chance seulement).



TABLE DES PALIERS



INTERPRETATION D'UN RESULTAT

REUSSITE	QUALITE	ECHEC
PARFAITE	A	RATTRAPABLE
TRES BONNE	B	PEU GRAVE
BONNE	C	GRAVE
MOYENNE	D	TRES GRAVE



APPLICATION THEORIQUE

PRINCIPES DE BASE DU CHOIX D'UN PALIER

Dans les situations délicates, votre décision devra être guidée par un jet de d100 dont le résultat sera lu sur la Table des Paliers.

A chaque situation correspond un palier déterminé que vous devrez choisir en tenant compte des principaux paramètres qui peuvent influencer le résultat de l'action entreprise par le personnage.

Le choix d'un palier va être établi à partir de la référence suivante:

Un personnage moyen, dans des circonstances normales, a 50% de chances de réussir une action moyennement difficile, le palier sur lequel il faut lire le résultat du jet du d100 est le palier 10.

Trois facteurs sont à apprécier par le meneur de jeu pour déterminer le palier sur lequel le tirage sera effectué. Ces facteurs s'exprimeront en bonus ou malus par rapport à cette base de 10.

- La qualité du personnage

Une consultation des données caractérisant le personnage (capacités, profession, etc) en fonction de l'action tentée va vous permettre de définir un bonus ou un malus correspondant.

- La difficulté de l'action

Si l'action entreprise est une action «ordinaire» ce facteur n'apportera pas de modification, si elle présente des caractères de difficulté un malus variable sera défini. Par contre un bonus sera appliqué si l'action est jugée facile.

- Les circonstances

Une même action tentée par un personnage risque d'avoir des chances de succès différentes en fonction des conditions et des circonstances dans lesquelles la tentative est effectuée. En fonction du fait que les circonstances soient favorables ou défavorables, vous déterminerez un bonus ou un malus correspondant.

Les trois facteurs additionnés ou retranchés à 10 indiquent le numéro du palier sur lequel le tirage sera effectué. Ce palier sera appelé indifféremment palier de lecture ou palier de tirage.

PRINCIPES DE BASE D'INTERPRETATION DES RESULTATS

Selon le palier sur lequel vous reportez le score obtenu par le jet du d100, vous obtiendrez des résultats différents. La qualité même du résultat que vous pouvez obtenir dépend des chances globales de réussite que donne le palier.

Il est plus facile d'obtenir un résultat de qualité A sur le

palier 18 que sur le palier 2.

Les lettres A,B,C et D correspondent à une qualité de réussite que vous pouvez interpréter ainsi :

- A - réussite parfaite
- B - réussite très bonne
- C - réussite bonne
- D - réussite moyenne.

Dans chaque situation, il vous appartient de définir ce qu'est une réussite parfaite, très bonne, bonne ou moyenne.

De plus, selon que le score du d100 vous permet d'aboutir plus ou moins haut dans une tranche de réussite, vous pouvez affiner votre décision. Ainsi, un résultat peut être «très moyen» ou «presque bon» selon que le score du d100 vous renvoie en bas ou en haut de la tranche D du palier choisi.

APPLICATION PRATIQUE

UTILISATION DES CAPACITES DU PERSONNAGE

Pour déterminer la qualité du personnage pour une action, vous avez à votre disposition les capacités des personnages. Si l'action tentée se réfère directement à une capacité, celle-ci vous servira directement de base pour déterminer le palier de tirage.

LES APTITUDES PHYSIQUES

Les aptitudes physiques d'un personnage seront utilisées à chaque fois qu'une action fera appel à la force musculaire.

Le potentiel en aptitudes physiques d'un personnage peut baisser au cours du jeu si celui-ci est malade ou blessé. Si un personnage a 2 ou moins en aptitudes physiques, il est en fait incapable d'accomplir une activité physique significative : sa place est au lit.

Le niveau d'aptitudes physiques d'un personnage vous servira de référence pour faire conserver aux joueurs un certain réalisme au niveau des activités physiques de leur personnage : un individu ordinaire a 10 en aptitudes physiques.

Un joueur dont le personnage est faible en aptitudes physiques doit en tenir compte en évitant de lui faire tenter des actions physiques qu'il n'a que peu de chances de réussir.

Le lancer de d100, permettant de déterminer le résultat dans le cadre d'une activité physique, peut être effectué indifféremment par le joueur ou par vous-même.

Les actions concernant les aptitudes physiques sont nombreuses ; cela ne signifie pas qu'il faille effectuer un lancer de dés à chaque fois qu'un personnage met un pied devant l'autre. Un appel aux aptitudes physiques n'a lieu que dans les moments critiques où le résultat de l'action peut être déterminant pour la suite du jeu.



EXEMPLE

Gaspard (aptitudes physiques 12) est surpris en train de voler des pommes par le chien du garde champêtre. Il essaye de se hisser sur une branche hors de portée du molosse.

Qualité du personnage : base de détermination, aptitudes physiques 12.

Difficulté : faible, la branche est basse bonus + 4

Circonstances : pas très bonnes, le chien est sur lui, sa tentative est presque un réflexe malus - 2

palier de tirage 14

Si le résultat est négatif le chien le mordra.

Si le résultat est une réussite de qualité D le chien aura eu le temps de lui arracher son fond de culotte.

Si le résultat est une réussite de qualité C, B ou A, il se retrouvera indemne sur la branche et n'aura plus qu'à attendre l'arrivée du garde champêtre qui le délivrera du molosse et lui tirera les oreilles par la même occasion.

LA PERCEPTION

Cette capacité va vous permettre de déterminer si un personnage a perçu une information ou non. Regroupant les notions de vigilance, d'attention, elle est utilisée dans des cas très variés.

L'action de percevoir une information peut être volontaire ou non.

Le lancer de d100 devra se faire par le meneur de jeu à l'insu du joueur.

EXEMPLE

Un des élèves de Claire Dubreuil arrive en retard en classe et invoque, d'un air angélique, une excuse tout à fait plausible, mais inventée de toute pièce.

Le Meneur de jeu décide de recourir à la table des Paliers pour voir si Claire s'aperçoit que son élève lui ment.

Claire a une Perception de 14 et c'est sur ce palier qu'il décide de déterminer le résultat du jet du d100 qu'il effectue à l'insu du joueur. Il n'applique aucun bonus ou malus à la situation parce qu'il considère que ni la qualité de Claire, ni la difficulté de l'action, ni les circonstances n'ont une réelle influence.

Si le résultat du jet du d100 indique un échec sur le palier 14, Claire croit parfaitement l'excuse de son élève et le Meneur de jeu ne lui dit rien.

Si le résultat est une réussite de qualité D, elle a de sérieux doutes sur la véracité de l'excuse.

Si le résultat est une réussite de qualité C, B ou A; Claire Dubreuil a tout de suite senti le mensonge. Il y a de grandes chances pour que le gamin finisse le cours au piquet les mains sur la tête.

Pierre Baudart (perception 12) après une nuit de fête rentre chez lui à pied pour respirer l'air frais du petit matin. Au coin d'une rue attend un malfrat prêt à l'assommer par surprise. Verra-t-il à temps l'ombre menaçante qui le guette ?

Qualité du personnage : base de détermination : perception : 12

Mais le champagne lui a émoussé ses sens, malus - 4

Difficulté : en elle-même cette action ne présente aucun caractère de difficulté, pas de modification.

Circonstances : mauvaises, le jour n'est pas encore levé, malus - 4

Palier applicable : $12 - 4 - 4 = 4$

Si le résultat est négatif, Pierre Baudart ne s'aperçoit de rien.

Si le résultat est une réussite de qualité D ; ce n'est qu'à la dernière seconde qu'il se rend compte de la présence du truand ; il ne peut l'éviter mais n'est pas attaqué par surprise.

Si le résultat est une réussite supérieure à D, Pierre Baudart détecte une présence suspecte et évite soigneusement ce coin de rue.

Un policier (Perception 13) est à la recherche de l'arme du crime sur lequel il enquête. Il pense que le fusil qui a tué la victime appartient à un collectionneur connu auquel il décide de rendre visite. Celui-ci le reçoit très aimablement et, pour se laver de tout soupçon, lui montre sa collection au grand complet, accrochée au mur du salon. Il n'y manque pas une seule pièce, et le fusil recherché n'en fait pas partie.

Si le joueur du policier annonce qu'il examine la collection de plus près, le Meneur de Jeu va lancer le D100 et consulter la Table des Paliers.

Qualité du personnage : base de détermination : perception : 13

Difficulté de l'action : La collection d'armes est placée assez haut sur le mur et il n'est pas possible de douter ouvertement de l'honnêteté d'un hôte si aimable en lui demandant une échelle pour y voir de plus près. Il faut regarder de loin, comme si on admirait la collection. Malus de -3.

Circonstances : Il faut faire vite et l'éclairage de la pièce est faible. Malus de -3.

Palier utilisable : $13 - 3 - 3 = 7$

Si le résultat est une réussite de qualité A, le Meneur de Jeu indiquera au joueur que son personnage se rend compte que le système d'accrochage d'un des fusils exposés ne correspond pas à l'arme qui repose dessus et que ses dimensions seraient idéales pour suspendre l'arme du crime... Un résultat de qualité moindre donnera moins d'informations au personnage mais pourrait lui permettre de comprendre.

L'HABILETÉ

L'habileté est une capacité qui entre en jeu à chaque fois qu'une action demande de l'adresse, de la dextérité, de l'aisance physique ou tout simplement de l'équilibre. Cette capacité sert donc à régir la réussite des mouvements du personnage dans leur précision.

EXEMPLE

Ayant décidé de se débarrasser une bonne fois pour toute de sa riche vieille tante, Achille Dambert essaye de verser le contenu d'un flacon dans sa tasse à



thé. En temps normal il n'y aurait pas de tirage à faire, mais comme la tante est présente dans la pièce, il est nécessaire de pouvoir déterminer avec quelle adresse notre personnage va réussir son action.

Qualité du personnage : base de détermination : Habileté 12

Difficulté de l'action : En elle-même, cette action est très facile à réaliser. Donc on accorde un bonus de + 6.

Circonstances : Elles sont relativement défavorables en raison de la présence de la vieille tante dans la même pièce. Malus de - 3.

Palier utilisable : $12 + 6 - 3 = 15$.

Si le résultat, lu sur le palier 15 est un échec, la vieille tante s'aperçoit immédiatement du manège.

Si le résultat est une réussite de qualité D, Achille a versé le poison dans la tasse, mais cette réussite étant «moyenne», il n'est pas évident que la vieille tante ne s'aperçoive de rien.

C'est pourquoi, si le Meneur de Jeu veut corser quelque peu la situation, il peut, à l'insu du joueur, lancer le d100 sur le palier correspondant à la Perception de la vieille tante, moins un malus de - 2. Si ce jet est réussi, la victime a tout de même aperçu un geste suspect et il faudra que Achille soit suffisamment persuasif pour qu'elle boive sa tasse de thé (le Meneur de Jeu peut, pour rendre cette situation, indiquer que la tante parle, mais ne semble pas vouloir boire son thé...).

Si le résultat est de qualité C, la même procédure que précédemment sera suivie, mais le palier choisi pour effectuer le jet de Perception de la tante sera celui qui est obtenu en appliquant un malus de - 4 à son palier de base.

Si le résultat est une réussite de qualité B, même procédure que précédemment, mais avec un malus de - 6.

Si le résultat est de qualité A, la tante ne s'aperçoit de rien et remercie son neveu de lui avoir servi un thé avec autant d'amabilité avant de boire avec délectation le contenu de sa tasse.

Jojo «le monte en l'air» s'enfuit par les toits après un casse. Il arrive sur un toit très pentu. Arrivera-t-il à le traverser sans encombre et à atteindre l'échelle de secours qui lui permettra de regagner le sol ?

Qualité du personnage : base de détermination : habileté 14 auquel on ajoutera un bonus de + 2 car ce n'est pas la première fois que Jojo se retrouve dans une situation pareille. C'est, d'ailleurs, ce qui lui a valu son surnom de «Monte en l'air».

Difficulté : la pente du toit est importante et les tuiles sont par endroit recouvertes de mousse glissante, malus - 4.

Circonstances : il fait nuit, la luminosité ne permet pas de distinguer les tuiles en bon état des autres, malus - 4.

Palier de tirage : 8

Une réussite indique que le personnage traverse le toit sans encombre, les différentes qualités de résultat signalent simplement avec quelle facilité la traversée s'est effectuée.

Si vous désirez connaître les conséquences d'un échec, vous pouvez appliquer la procédure indiquée plus loin (voir section «Détermination de la qualité d'un échec», page 21).

LA CULTURE GENERALE

Il se présente des situations, en cours de partie, où il est possible que le personnage qui vit dans l'univers de *Maléfices*, dispose de connaissances que le joueur ne possède pas forcément.

La Culture Générale est une mesure des connaissances d'ordre général qu'un personnage possède sur le monde qui l'entoure, ainsi que celles qu'il a pu amasser au cours de sa vie dans les domaines les plus courants.

Le recours à cette capacité s'effectue généralement à l'insu du joueur. En cas de réussite, le Meneur de Jeu indique au joueur concerné que son personnage se «souvient» d'une information qu'il avait assimilée auparavant.

EXEMPLE

Un personnage est confronté à une situation rappelant un fait divers dont la presse a largement parlé trois ans auparavant. Va-t-il faire le rapprochement ?

Qualité du personnage : base de détermination : culture générale 12

Difficulté de l'action : Tous les journaux ont parlé de l'événement qui avait, en son temps, provoqué une violente polémique. Bonus de + 4

Circonstances : Elles sont normales. Pas de bonus, ni de malus.

Palier applicable : $12 + 4 = 16$

Si le résultat est un échec, le personnage ne fait aucun rapprochement et ne se souvient de rien.

Si le résultat est une réussite, les informations qui reviennent à la mémoire du personnage sont partielles pour une qualité de résultat D, et complètes pour une qualité A.

COMBINAISON DE CAPACITES

Les capacités forment une base souvent utilisable directement, car elles représentent, la plupart du temps, le principal facteur d'une action. Leur présence vous permet moins d'erreur d'estimation sur la qualité du personnage pour une action. N'hésitez pas à combiner différentes capacités si vous l'estimez nécessaire.

EXEMPLE

Pour décrocher son cerf-volant coincé à la cime d'un arbre, Gaspard lance des pierres. Cette action fait appel à l'adresse et à la puissance musculaire (l'arbre a une grande hauteur). Les aptitudes physiques de Gaspard sont de 12 et son habileté de 10. Nous prendrons 11 comme base pour déterminer le palier de tirage de l'action.

L'utilisation de la table des paliers doit pouvoir servir d'arbitrage mais en aucun cas de base au jeu et ne doit pas nuire par une trop grande utilisation à l'ambiance de la partie.

Si l'on considère les capacités l'on constatera que pratiquement toute action possible tentée par un personnage se



réfère à une capacité. Nous vous recommandons cependant de ne pas abuser des tirages de dés et même de ne les utiliser qu'avec parcimonie. Il est beaucoup plus intéressant d'accorder un maximum d'initiative aux joueurs que de vouloir résoudre tous les problèmes par des jets de dés. Par contre la table des paliers et les capacités vous permettront de rétablir un certain réalisme si les actions des personnages ne le sont plus, et de pouvoir répondre de façon objective aux questions importantes pour la suite du jeu.

UTILISATION DE LA TABLE DES PALIERS POUR LA DETERMINATION DE LA QUALITE D'UN ECHEC

De la même manière qu'elle permet d'apprécier la qualité d'une réussite, la Table des Paliers permet d'apprécier la qualité d'un échec.

Pour cela, il suffit de retrancher du score obtenu avec le d100 le score qu'il fallait obtenir sur le palier considéré pour que le résultat soit une réussite.

Les «points d'échec» ainsi obtenus sont lus directement sur le palier 10, comme s'ils représentaient le score obtenu avec un jet du d100.

La qualité de l'échec se lit alors ainsi :

Nombre de points d'échecs	QUALITE DU RESULTAT
1 à 5	Echec de qualité A - conséquences rattrapables -
6 à 20	Echec de qualité B - Conséquences peu graves -
21 à 35	Echec de qualité C - Conséquences graves -
36 à 50	Echec de qualité D - Conséquences très graves -
+ de 50	Echec non qualifiable - Conséquences catastrophiques ! -

EXEMPLE

Reprenons l'exemple où Jojo «Le Monte-en-l'Air» veut traverser un toit très pentu, couvert de tuiles moussues et de nuit.

Le résultat de cette action doit se lire sur le palier 8.

Le score obtenu par le joueur en lançant de d100 est 52.

Le résultat est donc un échec.

Pour en déterminer la qualité, le Meneur de Jeu calcule le nombre de points d'échec de la manière suivante :

52 (le score obtenu) - 40 (le score maximal à obtenir sur le palier 8 pour que le résultat soit une réussite) = 12 points d'échec.

Le report de ces points d'échec sur le palier 10 indique un résultat de qualité B que le Meneur de Jeu

considère comme générateur d'effets «peu graves».

En conséquence, il décide que Jojo se retrouve à plat ventre sur le toit après avoir glissé et que s'il veut se sortir de cette situation fâcheuse, son joueur devra réussir un jet d'Habileté (pour qu'il se relève), suivi d'un second jet d'Habileté (pour terminer la traversée du toit).

Si le nombre de points d'échec avait été différent, le Meneur de Jeu aurait pu en décider autrement :

De 1 à 5 points d'échec : Le pied de Jojo glisse, mais il ne perd pas forcément l'équilibre. Un jet d'Habileté est nécessaire pour qu'il se redresse.

De 6 à 20 points d'échec : il se retrouve dans une position inconfortable à plat ventre et doit effectuer un premier tirage d'aisance physique pour se relever, un deuxième test réussi montrera qu'il s'est sorti d'affaire.

De 21 à 35 points d'échec : Jojo glisse le long de la pente du toit, mais il réussit à se raccrocher à la bordure. Il est préférable qu'il attende qu'on vienne le sortir de là, car s'il tente de s'en sortir seul, il lui faudra réussir un jet d'Habileté et d'Aptitudes Physiques dans des circonstances très défavorables...

De 36 à 50 points d'échec : Jojo se retrouve accroché par une main au-dessus du vide. En attendant qu'une âme charitable vienne le sortir de sa périlleuse position, il devra réussir régulièrement des jets d'Aptitudes Physiques pour que ses doigts ne s'ouvrent pas sous l'effort.

De 51 à 60 points d'échec : Jojo glisse le long du toit et tombe sur les pavés de la rue...

Plus de 60 points d'échec : Ce n'est pas possible, puisque sur le palier 8 un score inférieur à 40 lui assurait une réussite.

REMARQUE

Il est bien entendu possible de lire les conséquences d'un échec sur un autre palier que le palier 10. Les chances de voir apparaître un résultat désastreux diminuent si vous choisissez un palier supérieur au palier 10 et inversement.

Mais, à notre avis, il n'est pas absolument nécessaire de se compliquer la vie à ce point.

AUTRES APPLICATIONS PRATIQUES DE LA TABLE DES PALIERS

Au cours de leurs aventures, les personnages seront sans doute confrontés à des adversaires décidés à se battre. Pour régler des combats à l'arme à feu, à l'arme blanche ou à mains nues, vous avez besoin d'une méthode de résolution rapide et réaliste.

Il vous suffira d'un peu de bon sens et de la Table des Paliers pour régler les situations les plus compliquées.

Deux principes doivent être respectés :

1 - Visualisez les situations.

Représentez-vous mentalement la situation que vous avez à régler. Décrivez le décor et ses particularités, indiquez les



places de chacun des protagonistes, évaluez les distances qui les séparent.

2 - Découpez l'action en séquences.

Les personnages vont vouloir accomplir de nombreuses actions. Évaluez le temps que chacune d'elles demande et résolvez-les, les unes après les autres, en arrêtant le déroulement du temps à chaque fois qu'il vous faut procéder à un jet de dé. Puis faites repartir l'action jusqu'au prochain jet de dé, etc.

La durée d'une séquence importe peu. Ce qui importe c'est de découper l'action pour résoudre successivement les problèmes et ne pas perdre de vue l'ensemble de la situation.

ARMES A FEU

Bien que la période du jeu soit une époque régie par des lois et un gouvernement en mesure de les faire appliquer, vous risquez de devoir déterminer le résultat de coups de feu troublant l'ordre public.

Choix du palier de réussite ou palier de tir.

Qualité du personnage -

La capacité correspondant le plus avec cette action est l'habileté qui servira de base pour déterminer le palier applicable. Il est nécessaire de tenir compte de l'expérience ou de l'inexpérience du tireur. Un professionnel des armes à feu peut mériter un bonus maximum de +4; une personne absolument inexpérimentée se verra appliquer un malus de -6.

Difficulté de l'action -

La taille de la cible, le fait qu'elle soit en mouvement ou pas et la distance à laquelle elle se trouve peuvent rendre le tir, en soi, plus ou moins difficile. D'une manière générale, il suffira de tenir compte de la portée de l'arme et de la comparer avec la distance à laquelle se trouve la cible pour accorder les modifications suivantes :

Portée courte = +1
Portée normale = pas d'influence
Portée longue = -2.

Circonstances -

La mauvaise visibilité, le brouillard, la présence d'obstacles divers peuvent aussi être pris en compte.

Le tableau suivant indique quelles sont les portées qu'on peut accorder aux types les plus courants d'armes. Vous pouvez, bien sûr, le compléter et le préciser si vous voulez introduire un réalisme accru dans vos parties.

	PORTEE COURTE	PORTEE NORMALE	PORTEE LONGUE
Fusil	-30 mètres	30 ; 120 m.	+ 120 m.
Pistolet	-10 mètres	10 ; 30 m.	+ 30 m.

Interprétation du résultat du tir :

Résultat négatif = le coup est manqué.

Réussite de qualité D = la cible est touchée (blessure à un membre, si la cible possède des membres).

Réussite de qualité C = la cible est touchée (blessure au torse).

Réussite de qualité B = la cible est touchée (blessure au ventre).

Réussite de qualité A = la cible est touchée (blessure mortelle à la tête ou au cœur).

Dommages infligés à la cible :

QUALITE DE LA REUSSITE	D	C	B
Fusil type chasse	4	5	7
Fusil type de guerre	5	6	8
Pistolet petit calibre	2	3	5
Pistolet moyen calibre	3	4	6
Pistolet gros calibre	4	5	7

ARMES BLANCHES

Deux personnes se battent à l'arme blanche. Chaque tentative de toucher correspondra à une action. Les actions seront traitées en simultané. Choix du palier

Qualité du personnage -

La base de référence de la qualité du personnage dans le cas d'un combat à l'arme blanche est l'habileté.

On prendra en compte l'expérience du personnage en appliquant un bonus ou un malus qui variera entre + 4 pour un professionnel et - 6 pour un néophyte.

Difficulté de l'action -

C'est la plus ou moins grande mobilité de l'adversaire qui sera prise en compte. Pour chaque niveau de son Habileté, il est possible d'accorder les modificateurs suivants :

HABILETE	- 5	6 ; 7	8 ; 9	10	11 ; 12	13 ; 14	15 ; 20
MODIFICATEUR	+ 6	+ 4	+ 2	0	- 2	- 4	- 6

Circonstances -

Un terrain particulièrement glissant ou accidenté peut avoir des effets (pour les deux adversaires).

Interprétation des résultats :

Résultat négatif = le coup est manqué.

Réussite de qualité D = estafilade ou coupure à un membre.

Réussite de qualité C = blessure au torse.

Réussite de qualité B = blessure au ventre.

Réussite de qualité A = coup mortel au cœur ou à la tête.

Les interprétations données par ce tableau ne sont que des suggestions que vous pouvez adapter librement à votre propre vision des choses.

Dommages infligés à l'adversaire :

QUALITE DE LA REUSSITE	D	C	B
Arme blanche courte	2	3	5
Arme blanche longue	4	5	7



ATTENTION -

La méthode indiquée pour résoudre un combat à l'arme blanche représente une configuration classique d'attaque. Cette configuration n'est pas unique dans le cas d'un combat, d'autres styles d'actions peuvent être tentés par les personnages (parade, tentative de désarmement, attaque par surprise, attaque sur un adversaire sans arme, etc.). Dans ces cas, la méthode à suivre est la même, la seule différence sera dans l'intégration d'un bonus ou malus de difficulté correspondant à l'action tentée.

REMARQUE -

Encore une fois, les règles que nous vous proposons sont essentiellement des moyens de guider votre prise de décision. Ceci dit, il ne faut pas non plus, prendre l'habitude de les modifier constamment. Il faut que les joueurs sachent à quoi s'en tenir pour qu'ils puissent évaluer les risques qu'ils prennent.

COMBAT A MAINS NUES

Il ne s'agit pas forcément d'un combat dans les règles de l'art, mais plutôt d'une façon de se battre par laquelle on cherche à donner des coups (même des coups de tête ou de pied).

Choix du palier de combat.

Qualité du personnage -

Le combat à mains nues faisant appel à des qualités de force et d'adresse, la moyenne entre les aptitudes physiques et l'habileté du personnage servira de base à la détermination du palier de tirage. On appliquera aussi une échelle de modification s'échelonnant entre + 4 et - 6, exprimant l'habitude du personnage à ce style d'activité et la valeur de sa technique de combat.

Difficulté de l'action -

C'est encore une fois la relative mobilité de l'adversaire qui peut être prise en compte (voir «difficulté de l'action» dans la section «L'utilisation des armes blanches»).

Circonstances -

A considérer en fonction du lieu de l'action.

Interprétation des résultats

Les dégâts que peuvent s'infliger les combattants sont variables. Meilleure est la forme de celui qui frappe, plus importants seront les dommages. Le nombre de points de dommages infligés est indiqué par le tableau ci-dessous.

QUALITE DE LA REUSSITE	D	C	B
Combat mains nues	1	2	4

Le combat se règle en actions simultanées.

Réussite de qualité D = coup peu appuyé.

Réussite de qualité C et B = coup bien marqué.

Réussite de qualité A = K.O. envoi de l'adversaire au tapis.

N'oubliez pas que la perte de points de Constitution affecte le niveau d'Aptitudes Physiques et que, comme celui-ci entre dans la détermination du palier de base, les chances de



toucher un adversaire diminuent au fur et à mesure où le personnage s'affaiblit.

L'effet de ce type de dégât est brutal mais ne laisse que des contusions et se récupère rapidement. Un combattant tombant à 0 point de constitution n'est pas mort mais K.O. C'est pourquoi les Points de Constitution perdus se récupéreront, même sans soins particuliers, à la vitesse de 1 point toutes les 10 minutes.

L'interprétation ci-dessus correspond à un combat type boxe. Le but recherché peut être différent : immobiliser par une prise bien placée.

Il faut noter que deux adversaires peuvent s'immobiliser l'un l'autre, c'est pourquoi les attaques seront réglées comme si elles étaient simultanées.

Les chances de réussir une attaque sont déterminées de la même manière qu'on détermine les chances de donner un coup (voir section «la boxe»), le palier de base et les modificateurs applicables sont les mêmes.

Mais, ce qui est différent, c'est l'interprétation des résultats.

Un résultat négatif indique que la prise est manquée.

Une réussite indique qu'une bonne prise a été placée. L'adversaire est immobilisé par un nombre de séquences variant en fonction de la qualité du résultat :

QUALITE DE LA REUSSITE	A	B	C	D
nombre de séquences d'immobilisation	4	3	2	1

L'adversaire peut tenter de se dégager.

Selon le résultat obtenu il peut, soit se dégager, soit réduire son temps d'immobilisation :

QUALITE DE LA REUSSITE	A	B	C	D
nombre de séquences soustraites au temps d'immobilisation	4	3	2	1

Si le résultat obtenu est supérieur au temps d'immobilisation, on estimera que le personnage s'est dégagé de la prise.



EXEMPLE

Aristide Durand, mari jaloux, est en train de battre dans la cage d'escalier sa femme qu'il soupçonne d'infidélité. Le concierge, sortant de sa loge, va tenter de neutraliser M. Durand qui visiblement ne se contrôle plus.

Concierge : aptitudes physiques 13, habileté 13.

Qualité du personnage : la combinaison aptitudes physiques et habileté nous donne la base de 13.

Le concierge n'ayant pas de formation de lutte et n'ayant pas pour habitude ce genre d'action musclée, se voit infliger un malus de - 4.

Difficulté de l'action : M. Durand a une habileté de 12, ce qui inflige un malus de mobilité de - 2.

Circonstances : M. Durand est occupé à battre sa femme et ne le voit pas arriver (bonus de + 4).

Cette action sera interprétée sur le palier 11.

Le jet de d100 donne 31, soit une réussite de qualité C : le concierge immobilise M. Durand pour 2 séquences.

La réaction de M. Durand sera de se défendre et d'éviter d'être ceinturé.

Aristide Durand : aptitudes physiques 14, habileté 12,

Qualité du personnage : la combinaison entre les aptitudes physiques et l'habileté indique la base de 13. De même que pour le concierge, l'inexpérience de M. Durand se traduit par un malus de - 4.

Difficulté : l'habileté du concierge est de 13, ce qui donne un malus de mobilité de - 4.

Circonstances : neutres.

Cette action sera lue sur le palier 5 ; résultat du d100 : 22 ce qui indique une réussite de qualité D.

M. Durand réduit son temps d'immobilisation d'une séquence : il reste donc immobilisé pour une séquence. Sa femme aura juste le temps de s'engouffrer chez elle en claquant la porte.

LES AUTRES FORMES DE COMBAT

Les formes de combat envisagées par les règles précédentes peuvent vous servir de base pour régler d'autres formes de combat.

En particulier, si des adversaires sont munis d'armes contondantes, les chances de toucher peuvent être déterminées comme les chances de toucher avec une arme blanche, mais l'évaluation des dégâts peut être modifiée.

Si un personnage se sert d'un «coup de poing américain», les dégâts qu'il occasionnera seront déterminés comme s'il s'agissait d'un coup à mains nues, mais augmentés raisonnablement et considérés comme de véritables blessures.

Si un personnage veut étrangler un de ses adversaires, il doit réussir une prise comme s'il voulait lutter et immobiliser celui-ci. Mais les chances de se dégager de sa victime ne seront pas affectées des mêmes malus et la fréquence des tentatives de dégagement pourrait être plus grande. Les points de Constitution perdus par l'étranglé, à raison de 2 points par minute, par exemple, diminueront ses chances de se dégager puisque ses Aptitudes Physiques seront aussi diminuées.

Et ainsi de suite...

En usant de bon sens et de logique, vous réussirez facilement à appliquer universellement les principes de résolution que nous venons de vous décrire.

Il n'est pas indispensable que nous entrions plus avant dans la description détaillée de la résolution d'une multitude de situations délicates. Nous vous laissons votre entière liberté car nous savons que, si vous avez compris les principes que nous venons de vous exposer, vous saurez réagir avec la rapidité et l'efficacité qui conviennent.

UTILISATION DES APTITUDES INTELLECTUELLES

PRINCIPES THEORIQUES

Nous avons défini par aptitudes intellectuelles deux caractéristiques : la Spiritualité et l'Ouverture d'Esprit. Ces deux caractéristiques représentent la stabilité mentale du personnage. Plus elles sont élevées, plus l'esprit du personnage est résistant aux agressions que subit son psychisme.

LES EVENEMENTS

Les situations susceptibles d'ébranler la stabilité mentale et spirituelle des personnages sont appelées «Événements». Chaque Événement a une puissance destabilisatrice particulière qui peut être évaluée par un nombre.

La plupart des situations courantes, même si elles sont souvent extraordinaires, ne sont pas des Événements et ne mettent donc pas en danger la stabilité mentale des personnages. Mais certaines, même si elles ont une puissance, ou un «degré de puissance» égal à zéro, restent dangereuses et seront tout de même appelées «Événements».

CONFRONTATION A UN EVENEMENT

Selon les circonstances et la nature de l'Événement, c'est l'Ouverture d'Esprit ou la Spiritualité qui sera agressée. D'une manière générale, on peut dire qu'un Événement d'origine naturelle agresse l'Ouverture d'Esprit et qu'un Événement d'origine Surnaturelle agit sur la Spiritualité.

C'est ainsi, par exemple, que la torture agit sur l'Ouverture d'Esprit de la victime qui risque, à la suite des souffrances qu'elle endure, de perdre la raison et qu'une apparition diabolique agit sur la Spiritualité, parce qu'elle est la matérialisation d'une croyance ou d'une crainte, face à laquelle il n'est possible d'opposer que sa force d'âme.

Pour savoir comment un personnage réagit devant un Événement, il faut procéder à un tirage de d100 dont le résultat sera interprété à l'aide de la Table des Paliers.



PALIER DE TIRAGE

Le palier utilisable en de telles circonstances sera celui dont le numéro est égal à la caractéristique agressive (Ouverture d'Esprit ou Spiritualité), diminué du degré de puissance de l'Événement.

Si, par exemple, un personnage possédant une Spiritualité de 12 est confronté à un Événement de degré 3, les résultats de cette confrontation seront lus sur le palier $12 - 3 = 9$.

Il n'est pas nécessaire de tenir compte de la qualité du personnage, ni de la difficulté de l'action, ni des circonstances. Un Événement est, par définition, surprenant et nouveau.

Cependant, et de façon exceptionnelle, vous pouvez accorder un bonus ou infliger un malus si vous l'estimez.

Quoiqu'il en soit, en aucun cas, quel que soit le niveau de Spiritualité ou d'Ouverture d'Esprit du personnage et le degré de puissance de l'Événement, le palier utilisé pour déterminer les résultats ne doit être supérieur à 16.

INTERPRETATION

L'interprétation de la qualité des résultats de la confrontation se fait à l'aide de la table suivante qui exprime l'effet de la confrontation en fonction de la qualité du résultat du jet de d100. Les chiffres indiqués représentent le gain ou la perte d'Ouverture d'Esprit ou de Spiritualité que subit le personnage.

CONFRONTATION ordre d'événement	Effet d'une confrontation avec Ouverture d'esprit ou Spiritualité				
	A	B	C	D	échec
0	0	0	0	0	0
1	+1	+1	+1	0	-1
2	+2	+1	0	-1	-2
3	+1	0	-1	-2	-3
4	0	-1	-2	-3	-4
5	-1	-2	-3	-4	-5

Un événement représentant une situation de stress, un échec dans certains cas implique une perte de la maîtrise du personnage. Celui-ci, en dehors des modifications données par la table subira les effets éventuellement prévus par le meneur de jeu. Par contre une réussite, même accompagnée de perte de points, indique une résistance de l'esprit du personnage face à l'événement ; il garde donc un contrôle total de ses réactions.

La confrontation des aptitudes intellectuelles à un événement doit être utilisée rarement, une utilisation fréquente de ce genre de situation ne serait pas réaliste. Un personnage, même au cours d'une aventure mouvementée, ne se trouve pas en situation de stress très souvent.

De plus la plupart des événements sont d'ordre zéro, ils peuvent entraîner une réaction incontrôlée du personnage en cas d'échec mais pas de modification de ses aptitudes mentales.

PROGRESSION DES APTITUDES INTELLECTUELLES

Au cours d'un scénario un personnage peut se retrouver face à des événements successifs le marquant d'autant plus qu'il ne possède pas la compréhension de l'ensemble de l'intrigue.

Par le fait même de solutionner le problème qui lui est posé, (l'élimination d'une présence maléfique ou la résolution d'un mystère par exemple) le personnage peut gagner des points d'Ouverture d'Esprit ou de Spiritualité.

Mais les aptitudes intellectuelles opposent une résistance aux modifications ; le gain sera donc déterminé par un tirage sur la table de résistance (voir «Les variations du fluide» page 27). L'ordre d'événement servant de base à la détermination du gain sera fonction des actions effectuées par ce personnage ou des risques qu'il aura encourus au cours du scénario. Le palier utilisé pour ce tirage ne doit pas être supérieur à 16.

LE SURNATUREL

DEFINITION

Un phénomène est considéré comme d'origine surnaturelle lorsque ses causes ne peuvent pas être expliquées par des lois de la Nature.

Le surnaturel, c'est donc ce qui dépasse les lois naturelles.

L'énergie qui anime le surnaturel est le fluide. Cette énergie est omniprésente, à des degrés divers, dans tout l'univers et les lois auxquelles elle obéit, si elles ne sont pas connues de la Science, ne sont pas, non plus, très bien connues de ceux qui croient à leur existence.

Chaque personnage possède un certain «niveau de fluide» chiffré, qui indique à quel point il est perméable au fluide. Cette perméabilité lui donne une certaine sensibilité à la présence du fluide ambiant et peut lui permettre, s'il possède la connaissance des procédures secrètes et subtiles, d'en faire usage pour obtenir des effets inexplicables et étranges.

Mais l'intervention du fluide dans le jeu doit rester discrète. Les joueurs ne doivent en avoir qu'une vague conscience et le savoir qu'ils pourront acquérir à son sujet ne doit jamais être clairement confirmé par le Meneur de Jeu.

Le fluide est une donnée mystérieuse qui, par son mystère même, peut introduire une dimension inquiétante ou merveilleuse dans le jeu. Il ne doit pas être galvaudé, banalisé ou utilisé systématiquement.

C'est pourquoi, dans un premier temps et dans le cadre de ce livret de règles, nous avons voulu nous limiter à l'exposition des principes de son utilisation et de ses effets. Une notion aussi mystérieuse ne peut pas être présentée en quelques mots et nous nous sommes accordés un délai de réflexion pour vous présenter, plus tard, un exposé aussi complet que possible de son rôle précis dans la réalité imaginaire du contexte du jeu.

Ceci dit, et pour ne pas vous laisser sur votre faim, nous avons décidé de vous donner tout de même quelques principes généraux.



LA SENSIBILITE AU SURNATUREL

Au cours du jeu, il est possible de déterminer si un personnage se trouvant en présence d'une activité mettant en œuvre le fluide, y sera sensible.

Un tirage sur le palier correspondant à son potentiel de fluide peut révéler au personnage une «anormalité» indéfinissable de façon objective.

Lancez, discrètement, le d100 pour chaque personnage confronté au phénomène et vous lirez le résultat de ce jet sur le palier dont le numéro correspond au niveau de fluide de chacun d'eux.

Un bonus ou un malus pourra être appliqué si vous estimez que la quantité de fluide qui anime le phénomène le justifie.

EXEMPLE

Deux personnages roulent dans une calèche sur une route de montagne. Un orage éclate. Cet orage a été déclenché par un sorcier. Nous sommes en été et le premier personnage qui obtient un résultat négatif à son jet de d100, trouve la situation absolument normale. Le deuxième, qui lui réussit son jet, a l'étrange impression que cet orage n'est pas dû à un phénomène naturel.

ATTENTION :

Le test utilisant le fluide n'exclut pas un tirage d'ouverture d'esprit si «l'anormalité» d'une situation est détectable objectivement.

EXEMPLE

Nous nous trouvons dans une situation identique, mais en janvier. Le temps est donc plus propice à une chute de neige qu'à un orage. Les deux personnages échouent à leur tirage basé sur le fluide. Celui qui réussira un jet d'Ouverture d'Esprit constatera alors la bizarrerie de cet orage en cette saison.

L'UTILISATION DU FLUIDE

Le niveau de fluide de chaque personnage indique la quantité de fluide qui le traverse. Cette énergie peut être utilisée pour produire des effets «magiques».

Dans *Maléfices*, nous appelons «acte magique» toute technique qui permet d'obtenir un effet déterminé en utilisant le fluide. Cette expression englobe, non seulement la magie ou la sorcellerie proprement dite, mais aussi le magnétisme, le spiritisme, la voyance, la radiesthésie, etc., qui sont des techniques dont les effets, surtout dans l'esprit d'un personnage vivant à l'époque couverte par le jeu, apparaissent comme «magiques».

Tout acte magique, pour produire ses effets, nécessite une certaine quantité de fluide. Cette quantité minimale constitue le «seuil de pratique» de l'acte.

Pour effectuer un acte magique, il faut donc que l'officiant possède un niveau de fluide au moins équivalent au seuil de pratique de l'acte.

Mais cela ne suffit pas. Encore faut-il qu'il connaisse la procédure à suivre et qu'il satisfasse aux conditions particulières exigées par la nature de l'acte (composants matériels, lieu indiqué, date et heure propices, etc.).

Comme les personnages ne connaissent jamais avec exactitude leur niveau de fluide, ils ne seront jamais absolument assurés de la réussite de leurs tentatives. Vous seul connaîtrez les risques auxquels ils s'exposent et vous pourrez déterminer les résultats en appliquant les principes suivants :

Si le personnage qui tente de réussir un acte magique a un niveau de fluide inférieur au seuil de pratique de l'acte, il ne se passera rien. Ses capacités à mettre en œuvre un phénomène surnaturel sont dépassées et il ne réussit pas à provoquer le moindre résultat; il n'a même pas à craindre les effets d'un choc en retour.

Si le personnage possède un niveau de fluide supérieur au seuil de pratique de l'acte, il réussit à mettre en œuvre les forces surnaturelles, sans qu'il soit nécessaire de recourir à un jet du d100.

Mais,

Le fluide est une énergie capricieuse qui échappe facilement à tout contrôle. Aussi peut-il exister une chance que les effets obtenus ne soient pas ceux qui étaient escomptés.

C'est pourquoi, il faudra que vous procédiez tout de même à un jet du d100. Vous en lirez le résultat sur le palier dont le numéro correspond au seuil de pratique de l'acte. Plus le seuil de pratique d'un acte est élevé, plus les chances de voir des effets indésirables apparaître sont grandes.

Il est, évidemment possible de limiter les chances de voir des effets indésirables apparaître.

Si le personnage est en mesure d'investir dans l'acte magique une quantité de fluide supérieure au seuil de pratique, la lecture du score réalisé avec le d100 se fera sur un palier différent et plus favorable parce qu'on pourra considérer que les chances de maîtriser les effets indésirables seront plus importantes.

Dans un tel cas, vous soustrairez au niveau de fluide du personnage le seuil de pratique de l'acte. Le nombre que vous obtiendrez ainsi est appelé «niveau de maîtrise de l'acte» et il est lui-même appliqué à la détermination du palier.

Si le personnage fait appel à certains «supports occultes» (talisman, baguettes ensorcelées, pentacle, etc.), leur effet vient s'ajouter à la maîtrise de ce personnage pour diminuer les chances d'effets incontrôlés (chaque support a une valeur exprimée par un nombre).

Niveau de Maîtrise =

Niveau de fluide + support occulte - seuil de pratique

Chances d'effets incontrôlés =

Seuil de pratique - Niveau de Maîtrise.

Si le résultat lu pour ce jet est un échec, ce sont les effets escomptés qui apparaissent. Dans le cas contraire, les effets incontrôlés apparaissent; leur nature et leur intensité vous seront données dans la définition de l'acte magique.



EXEMPLE

Seuil de pratique de l'acte : 11

Un personnage possédant un niveau de fluide de 12 effectue un acte magique : le personnage a une maîtrise de cet acte de $12 - 11 = 1$.

Il utilise une amulette qui augmente de 2 sa maîtrise pour cet acte.

Sa maîtrise portée ainsi à 3 n'annule pas les chances d'effets incontrôlés (tirage sur palier 11); mais elle les réduit en faisant effectuer le tirage sur le palier 8.

Le résultat du d100 est :

de 01 à 05 effet incontrôlé de qualité A;

de 06 à 15 effet de qualité B

de 16 à 25 effet de qualité C

de 26 à 40 effet de qualité D

Si le résultat est supérieur à 40 il ne se produit pas d'effets incontrôlés, le personnage a réussi à dominer l'énergie du fluide.

L'idéal pour l'exercice d'un acte magique est d'avoir une maîtrise de cet acte annulant totalement ses risques de dérive.

L'idéal ne correspond pas toujours à la réalité et souvent la pratique du surnaturel sera liée à un risque d'effets incontrôlés.

Il est toujours dangereux d'essayer de manier les forces surnaturelles.

Et ce n'est pas impunément que l'on dérange les puissances ; faut-il encore être ensuite capable de les dominer et d'éviter le « choc en retour ».

LES VARIATIONS DU FLUIDE

Le niveau de fluide du personnage n'est pas une caractéristique figée. Il pourra évoluer au cours de la vie du personnage, augmenter ou diminuer en fonction des événements qu'il rencontre.

Si, par exemple, il entre dans une maison hantée, il pourra éprouver un léger malaise dont l'influence sur son niveau de fluide sera nulle. Mais, par contre, si, brusquement, des objets se mettent à voler en tous sens, son niveau de fluide risque de se développer dans des proportions tangibles, à condition toutefois qu'il n'ait pas l'esprit troublé par ces manifestations peu ordinaires.

Mais, même si le niveau de fluide d'un personnage peut évoluer, ce sera toujours dans des proportions et dans des occasions particulières.

De même, si un personnage pratique la magie avec succès, son fluide aura des chances de progresser. Cette progression sera subordonnée à la difficulté de l'acte qu'il a entrepris.

Lors de confrontation avec des événements d'ordre surnaturel pouvant modifier le fluide, la puissance de l'événement sera évaluée par un nombre.

Le fluide va opposer une résistance à toute modification, soit positive, soit négative.

La table suivante vous donne les modifications pouvant intervenir en fonction de la qualité de la résistance du fluide. Le palier à appliquer est donné par le niveau de fluide.

RESISTANCE	résultat modification possible				
	A	B	C	D	échec
0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	1
2	0	0	0	1	2
3	0	0	1	2	3
4	0	1	2	3	4
5	1	2	3	4	5

Le palier sur lequel la résistance d'un personnage est appréciée ne peut jamais être supérieur à 16, même si le niveau de fluide de ce personnage est supérieur à 16.



CREATURES DU MENEUR DE JEU

Les créatures animées par le meneur de jeu ont un caractère humain, animal ou monstrueux.

LES HUMAINS ou personnages non joués

Ce sont tous les participants d'un scénario interprétés par le meneur de jeu, que ce soit des personnages principaux indispensables à l'intrigue, ou des seconds rôles qui bien souvent ne sont là que pour faire de la figuration. Il arrive



cependant que ces seconds rôles prennent de l'importance et disputent la vedette aux personnages principaux. *Maléfices* favorisant l'improvisation, ce genre de situation se rencontre fréquemment. Pour éviter d'être pris au dépourvu, nous vous conseillons de disposer d'un nombre minimum d'informations sur les personnages, tant principaux que secondaires.

La méthode de création d'un personnage de *Maléfices* étant suffisamment rapide et simple, il vous suffit de la réutiliser pour les personnages que vous allez créer. Cela ne veut pas dire qu'il vous est indispensable de détailler tous les personnages autant que ceux de vos joueurs (il n'est peut-être pas obligatoire d'effectuer le tirage des lames du grand jeu de la connaissance par exemple). Par contre, disposer de chaque caractéristique de vos personnages non joués (constitution, habileté, culture générale, etc.) peut être fort utile en cours de partie.

LES ANIMAUX

De la même façon que pour un humain, nous pouvons définir un animal, en terme de jeu, par un certain nombre de caractéristiques.

Ces caractéristiques différeront en fonction de l'animal choisi ; elles devront correspondre aux besoins du meneur de jeu. Nous pouvons quand même déterminer des références générales qui s'appliqueront à la majorité des animaux.

Constitution :

La constitution d'un animal représente la même notion de vitalité que pour un être humain. La constitution moyenne de l'homme (10) sert de référence pour définir par comparaison la constitution moyenne d'une race précise d'animal.

Aptitudes physiques :

Elles représentent les chances de l'animal de réussir une activité physique lui correspondant.

Type de défense ou d'attaque :

Les animaux se défendent ou attaquent avec leurs armes naturelles : griffes, dents, etc. La qualité du résultat d'une attaque d'animal est assimilable aux dommages d'une arme blanche ou d'une arme contondante. Il suffit d'attribuer à l'animal les dommages de l'arme correspondant le mieux au type de blessure qu'il est en mesure d'infliger.

Les autres caractéristiques concernant un animal peuvent être très diverses (agressivité, fidélité, âge, etc.).

Elles peuvent être utiles au jeu. Il peut être, par exemple intéressant de savoir si un chien est pourvu ou dépourvu d'odorat. Par contre, le volume de lait produit quotidiennement par une vache, risque de ne pas être une information essentielle pour le bon déroulement d'une partie de *Maléfices*. Ces caractéristiques secondaires sont en fait des données ponctuelles dont le meneur de jeu appréciera la nécessité.

EXEMPLE

Boulet, le berger allemand du garde champêtre est une belle bête en pleine forme ; sa constitution (7) est élevée pour un chien et donc un signe de sa robustesse.

Son jeune âge (3 ans) et son dressage font qu'il bénéficie d'une aptitude physique de 14.

Nous pouvons comparer les crocs de sa mâchoire à une arme blanche courte.

Reprenons notre exemple où Gaspard, surpris par Boulet en train de chaparder des pommes, essaye de grimper dans l'arbre pour lui échapper (exemple de la page 19). Nous avons vu que Gaspard risquait de ne pas réussir à se hisser à temps sur l'arbre. S'il n'y parvient pas, le meneur de jeu effectue un jet de dé sur le palier 14 (action physique normale). Ce jet permet de savoir si le chien arrive à mordre Gaspard. Si cette attaque réussit, le chien inflige à Gaspard une blessure matérialisée par la perte de points de constitution. Le nombre de points perdus est donné par la lecture du tableau de dommages des armes (arme blanche courte). Attention, la qualité de résultat A (attaque mortelle à la gorge) n'est applicable que si la situation le permet. Ici vu la position de Gaspard, comme seule une morsure aux jambes est possible, un résultat de qualité A s'interprète comme un résultat de qualité B.

LES MONSTRES

Est qualifiée de monstre toute créature animée ni humaine, ni animale.

Un monstre peut être tangible (loup-garou, vampire, mort-vivant, etc.) ou immatériel (spectre, fantôme, etc.).

Il est impossible, vu leur diversité, de définir des caractéristiques communes à tous (à paraître courant 1986 un numéro spécial de *Maléfices* : «Le Bestiaire»).

Chaque cas doit pourtant être exposé clairement en terme de jeu, établissant sans ambiguïté les pouvoirs et les faiblesses du monstre.

Créer un monstre est une tâche délicate. Seule une longue expérience permet de trouver l'équilibre entre les différentes composantes d'un monstre. Cet équilibre doit le rendre maniable pour le meneur de jeu tout en le mettant à la portée des personnages des joueurs.

Le principal intérêt de placer un monstre dans une intrigue est de frapper l'imagination des joueurs.

Par contre, s'ils apparaissent trop fréquemment, ils feront de moins en moins peur. Il ne faut pas oublier que *Maléfices* se déroule dans notre passé et que les archives ne conservent aucune preuve de l'existence de pareilles créatures.

Conclusion : les monstres sont restés discrets, ne les rendons pas trop voyants.

LE CONTEXTE

*Allongeant son ombre
immense
sur le monde et sur Paris
quel est ce spectre aux yeux
gris
qui surgit dans le silence ?
Fantômas serait-ce toi,
qui te dresse sur les toits ?*

Maléfices se situe en France entre 1870 et 1914, ce qui n'exclura pas bien entendu quelques visites à nos voisins européens : Belgique, Angleterre et Allemagne notamment.

Si nous avons choisi cette période pour servir de toile de fond au jeu, c'est pour de multiples raisons qui cependant pourraient se résumer en une seule : nous adorons cette époque !!

Et pourtant comme toute période trop proche aux yeux de l'historien, nulle époque n'est plus mal connue que celle de la III^{ème} République, alors qu'aucune ne contient autant d'événements aussi prodigieux et ne subit autant de bouleversements.

Entre 1870 et 1914, c'est à dire en quarante-quatre ans seulement, nous allons assister notamment : à la chute de l'empereur Napoléon III, à la Commune, à la proclamation de la III^{ème} République, au Boulangisme, au scandale de Panama, à l'affaire de Fachoda qui eut pour conclusion l'Entente cordiale et à la création d'un véritable empire colonial.

Hors de nos frontières le monde ne restait pas inactif.

On devait assister notamment aux 55 jours de Pékin, à la guerre des Boers, au conflit russo-japonais et à la première révolution russe.

Ne négligeons pas non plus ce qu'il est convenu d'appeler « la petite histoire » qui bien souvent a plus d'importance que la grande : projection du premier film par les frères Lumière, incendie du Bazar de la charité, Expo universelle de 1900, affaire Dreyfus, traversée de la Manche par Blériot, course aux Pôles, sans oublier bien entendu le naufrage du Titanic et la Bande à Bonnot.

Souvenons nous également que cette période fut celle où Pasteur, les Curie, Branly et Edison devaient à leur façon transformer le monde.

Tout cela suffirait à faire de cette époque une époque extraordinaire.

Mais il nous faut bien l'avouer ici, plus que Napoléon III, Gambetta, Pasteur ou Edison c'est grâce à des gaillards tels que : Rouletabille, Arsène Lupin, Fantômas ou Sherlock Holmes, sans omettre évidemment Harry Dickson, Chéri-Bibi ou le Docteur Cornélius que nous sommes littéralement envoûtés par cette période de l'histoire.

En quarante-quatre ans, sur la scène du monde, bien des gens sont apparus, ont fait parler d'eux, tenu de nombreux discours puis après avoir fait trois petits tours ont disparu dans le néant.

« *Sic transit gloria mundi* » (Ainsi passe la gloire du monde.)

Mais Fantômas, Rouletabille et les autres sont toujours là, éternels et si présents. N'est-ce pas grâce à eux que :

« *Le presbytère n'a rien perdu de son charme,
Ni le jardin de son éclat.* »

Comment expliquer sans cela que, parallèlement au merveilleux scientifique de l'époque, 600.000 Français s'adonnaient avec ivresse aux joies du spiritisme, à la chasse aux fantômes et au plaisir de faire valser les guéridons.





LA FRANCE ENTRE 1870 ET 1914

CRUELLES DESILLUSIONS ET CHUTE DE L'EMPIRE

En France juste avant que n'éclate la guerre de 70, Henri Rochefort dans le premier numéro de «La Lanterne» résumait parfaitement l'opinion générale en affirmant que : «La France compte trente-six millions de sujets sans compter les sujets de mécontentements».

Cependant, malgré cela, au mois de juillet 70, au moment de la déclaration de guerre à la Prusse, la majorité des Français étaient optimistes et persuadés de la victoire.

Le Maréchal Leboeuf, Ministre de la guerre n'avait-il pas proclamé que : «Même si la guerre devait durer un an il ne nous manquerait pas un bouton de guêtre».

Nous ne manquions peut-être pas de boutons de guêtre mais d'hommes certainement.

Car, si les Prussiens pouvaient compter sur un effectif de 500.000 hommes, nous n'étions même pas capables de chiffrer avec exactitude le nombre de soldats que nous pouvions leur opposer.

En fait, on peut estimer les forces françaises à 250.000 soldats environ.

Ceux-ci, mal équipés et mal entraînés, étaient notamment vêtus des fameux pantalons rouge garance qui en firent des cibles faciles.

Malgré cela le Maréchal Leboeuf, d'un optimisme à toute épreuve, estimant que l'armée prussienne était inexistante, n'hésita pas un seul instant à éparpiller nos troupes le long des frontières de Bâle à Thionville.

On comprend alors aisément que, dès le début, la campagne fut un désastre.

En deux jours les Allemands avaient atteint la frontière et envahi l'Alsace et la Lorraine.

(Actualités.) Guerre de 1870 contre la Prusse. --- Batailles & Combats. 606



4 août 1870. — Mort héroïque du général Douay à la bataille de Wissembourg.



Entassement de Français-tireurs des Vosges.



1^{er} août 1870. — Combat de Salmbrunn. — 20 escadrons du 11^{ème} chasseurs, chargés et culbutés par 80 dragons baltiques.



Reconnaissance d'infanterie avant le combat.



2 janvier 1871. — Le général Faidherbe fait l'armistice prussien à Reims.



16 août 1870. — Bataille de Gravelotte devant Metz.



1^{er} septembre 1870. — Bataille de Sedan. — Le maréchal Mac-Mahon tombe grièvement blessé au commencement de la bataille.



14 août 1870. — Bataille de Borny-Coligny devant Metz. Les Allemands culbutent les prussiens à la baïonnette.

Le moins que l'on puisse dire c'est qu'en France l'émotion fut considérable. L'Empereur, de qui certains esprits frondeurs disaient déjà à propos de l'expédition du Mexique : «C'est très bien d'étudier la Vie de César, mais pour

Dieu ! Sire, étudiez-la dans les loisirs que vous ferait une paix profonde et sûre» décida de prendre les choses en mains.

Dès le 12 Août il confia le commandement des troupes au Maréchal Bazaine. On avait déjà fait appel à lui en



1862 pour soutenir l'Empereur Maximilien au Mexique. Deux ans plus tard il épousa une jeune Mexicaine et intrigua pour évincer le dit empereur, ce qui lui valut d'être disgracié à son retour en France.

Nous le retrouvons cependant au soir du 12 Août 1870 commandant en chef de l'armée du Rhin.

Faible et indécis, il bat en retraite, laisse passer les rares occasions de victoires et finalement permet à l'ennemi de bloquer à Metz l'armée de Lorraine.

Mac-Mahon qui tente de venir à son secours est encerclé à Sedan et contraint le 2 Septembre de capituler.

La guerre n'a duré qu'un mois, elle est perdue et l'Empereur est prisonnier.

Le 4 septembre, au Palais Bourbon, du haut de la tribune, Gambetta proclame la déchéance de l'Empire et, quelques instants plus tard à l'Hôtel de Ville, Jules Favre proclame la République.

Pendant ce temps là, l'Impératrice Eugénie quitte les Tuileries et trouve asile chez son dentiste américain avant de s'embarquer pour l'Angleterre.

Ainsi finissait le règne de celui dont un visiteur disait un jour : *«Au premier abord, je le pris pour un opiomane. Mais non, c'est lui la drogue et on subit vite son influence»*.

Il faut croire qu'avec l'aide involontaire des Prussiens, la France venait de subir une cure de désintoxication extrêmement rapide.

Cependant, ironie du sort, si c'est en partie à cause des Allemands qu'il perdit son trône, c'est toutefois grâce à un Allemand qu'il lui sera beaucoup

pardonné, mais quel Allemand ! Jacques Offenbach, compositeur éblouissant, le plus Parisien des Parisiens. Le monde entier courut dans la capitale pour écouter : Orphée, La belle Héléne, La vie parisienne ou les contes d'Hoffmann.

Et si en France, comme on a l'habitude de le dire, tout se termine par des chansons, que la fin de cet empire le soit sur une musique d'Offenbach.

On ne peut disparaître avec plus de talent.

LE SIEGE DE PARIS ET LES BEVUES DE BAZAINE

Si la république fut proclamée le 4 septembre elle le fut toutefois par des républicains modérés, bien décidés à éliminer «les rouges».

Cela donna un gouvernement provisoire assez hétéroclite, les seuls républicains radicaux que l'on pouvait y trouver étant Gambetta et Rochefort.

Ce gouvernement se donna d'ailleurs comme Président le Général Trochu (dont Victor Hugo disait : *«Trochu, participe passé du verbe : trop choir»*).

Il fallait tout d'abord assurer la défense du pays, ce qui n'était pas une petite affaire, les armées allemandes marchant sur Paris.

On prépara la défense de la capitale alors qu'une délégation du gouvernement s'installait à Tours dès le 12 septembre, au cas où les choses tourneraient mal à Paris.

On était beaucoup moins optimiste qu'au début de la guerre et le Général Trochu passant ses troupes en revue le 14 septembre constatait qu'il y avait beaucoup d'hommes mais peu de soldats. Le 19 septembre Paris était encerclée par l'armée allemande.

Le siège allait commencer.

Gambetta décida de rejoindre la délégation de Tours et le 7 octobre, en présence d'une foule nombreuse, il quittait Paris à bord d'un ballon.

Grâce à sa fougue, à son éloquence et à son courage il parvint en quelques semaines à former onze corps d'armées totalisant plus de 600.000 hommes.

Les Français reprenaient espoir, Gambetta allait pouvoir lancer ses troupes sur Paris et en briser l'encercllement.

Hélas ! Hélas ! Trois fois hélas ! La capitulation de Metz allait réduire ses efforts à néant.

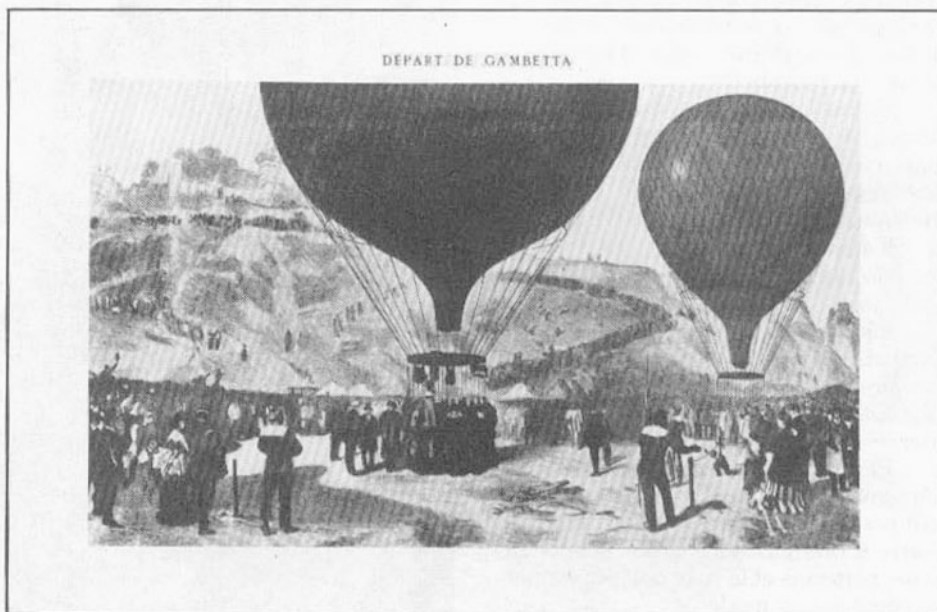
Et cela à cause de qui ? Mais du «glorieux Bazaine» bien entendu.

Enfermé dans Metz, il avait refusé le 4 septembre de reconnaître le gouvernement de la défense nationale pour la simple raison qu'il était intimement persuadé qu'il serait amené à jouer un rôle important sur la scène politique, gageons que le rôle de sauveur de la France ne lui aurait pas déplu.

Il faut dire que Bazaine avait une haute opinion de lui-même.

De plus, durant le siège de Metz, il fut contacté par un certain Régnier se faisant passer pour un émissaire de l'Impératrice Eugénie réfugiée en Angleterre.

Celui-ci fit croire à Bazaine que, si on livrait Metz aux Allemands, l'armée





française resterait libre.

Bazaine le crut sans hésiter, notre homme se voyant déjà à la tête d'une armée entrant dans Paris qui l'accueillerait en sauveur.

Il renonça donc à entamer toute action militaire pour briser le blocus de Metz.

Bien entendu Régnier était un agent de l'Allemagne au service du Prince Frédéric-Charles de Prusse.

Quand enfin la réalité s'imposa à lui, il était trop tard.

Malgré l'avis de ses officiers et sans avoir livré la moindre bataille, il signa purement et simplement la capitulation de Metz, livrant ainsi aux Allemands : 170.000 hommes, 6000 officiers et tout le matériel de guerre.

Le 27 octobre l'ennemi pénétrait dans Metz, la France n'avait plus d'armée régulière et les divisions allemandes pouvaient se diriger vers Paris.

Les deux armées de la Loire rassemblées par Gambetta eurent beau durant quatre mois faire preuve d'héroïsme défendant le territoire avec tant de courage que les Allemands parlèrent avec admiration de « *retraite infernale* », il fallut bien se rendre à l'évidence : la guerre était perdue et le 28 janvier 1871, à Versailles, l'armistice était signée par Bismarck et Jules Favre.

Le siège de Paris avait duré cinq mois et fut particulièrement douloureux tout d'abord parce que les Parisiens eurent à affronter un des hivers les plus rudes du siècle et que, privés de bois et de charbon, ils moururent littéralement de froid, ensuite parce qu'ils furent très vite menacés par la famine, la viande manquant, on se tourna rapidement vers les chevaux, puis ce fut le tour des chiens et des chats et l'on en vint même à considérer les rats d'un œil gourmand.

Même les animaux du Jardin des Plantes ne furent pas épargnés. D'ingénieux cuisiniers mitonnèrent de savoureux ragoûts à base d'ours et d'éléphants.

Il était vraiment temps que l'armistice soit signée.

Elle le fut et il fut décidé que des élections auraient lieu pour désigner les membres de l'Assemblée nationale.

Celles-ci se déroulèrent le 8 Février.

Plutôt que d'élire des membres de l'Assemblée nationale, il s'agissait surtout pour les électeurs de choisir entre la guerre à outrance voulue par Gambetta et ses partisans et la paix préconisée par les républicains modérés.

Massivement l'électorat vota pour la paix. Le gouvernement, qui siégeait à Bordeaux, se choisit Thiers pour chef avec toutefois une légère restriction, celui-ci était élu « chef du pouvoir exécutif de la république », en attendant qu'il soit statué sur les institutions de la France.

En effet la plupart des députés « républicains » élus le 8 février considéraient pour ne pas dire espéraient qu'un jour la république devrait être remplacée par une monarchie.

Le 26 Février des préliminaires de paix étaient signés avec l'Allemagne.

Ils furent ratifiés par l'Assemblée nationale le 1er mars.

La guerre de 1870 venait de prendre fin.

Nous avions perdu l'Alsace et la Lorraine et nous nous engageons à verser en trois ans cinq milliards de francs à l'Allemagne en guise d'indemnité.

Le 2 mars les troupes allemandes quittaient Paris, la paix était revenue.

LA COMMUNE OU POUR QUELQUES CANONS DE PLUS

La Commune allait pouvoir commencer. Elle débuta officiellement le 18 mars, lors de l'entrée des Prussiens dans Paris.

Les gardes nationaux avaient « mis à l'abri » à Montmartre et à Belleville plus de deux cents canons. Thiers décida de reprendre ces canons, les Parisiens, qui les considéraient un peu comme leur propriété, ne l'entendirent pas de cette oreille.

Les soldats chargés de cette mission furent rapidement entourés par les gardes nationaux qui les invitèrent à fraterniser avec eux, et, malgré les exhortations de leurs chefs les généraux Lecomte et Thomas, c'est ce qu'ils firent.

Les deux généraux furent faits prisonniers et dans l'après-midi purement





et simplement fusillés, après avoir comparu devant le Comité Militaire du XVIII^{ème} arrondissement.

Cela malgré l'opposition du député maire du XVIII^{ème} : Georges Clémenceau.

L'émeute se propagea dans tout Paris. Devant la gravité des événements, Thiers et son gouvernement se retirèrent à Versailles, abandonnant la capitale aux insurgés.

Il ne faisait là qu'appliquer un plan qu'il avait déjà voulu faire adopter en 1848 au moment des émeutes : abandonner Paris pour pouvoir ensuite mieux écraser la rébellion.

Le 26 mars, à l'instigation du Comité Central, Comité représentant les vingt arrondissements de Paris et les gardes nationaux, furent organisées des élections en vue de constituer une commune.

Ces élections eurent lieu. Il faut cependant remarquer que sur 470.000 électeurs, 230.000 seulement votèrent.

On peut dire que la Commune ne représentait que la moitié de la population parisienne.

Elle allait siéger durant cinquante-quatre jours.

Politiquement parlant elle était composée de Blanquistes, de membres de l'Internationale, de socialistes, de jacobins, de Bakounistes et de fédéralistes.

Professionnellement, on y trouvait des employés, des ouvriers (un tiers des sièges), des commerçants, des membres des professions libérales et de nombreux

journalistes, dont notamment Jules Vallès. Le peintre Courbet en faisait également partie.

Malgré de nombreuses divisions internes, on peut porter à son actif de multiples réalisations qui furent ensuite reprises et appliquées par les gouvernements de la III^{ème} République : suppression des amendes patronales, gestion des ateliers par les ouvriers, création d'une Bourse du travail, journée de dix heures.

La Commune promulgua également la séparation de l'église et de l'état

et le budget du culte fut supprimé.

Et, bien entendu, on commença à étudier l'élaboration d'une loi portant sur l'enseignement laïc, gratuit et obligatoire.

La population ne restait pas inactive : création de clubs, où chacun venait donner son point de vue, création de journaux, plus de soixante-dix titres nouveaux.

Ecrivains, artistes et poètes s'associèrent aussi à la Commune.

On se pressait pour aller entendre Louise Michel, «La vierge rouge», Paris en fête, où tous les espoirs étaient permis, où les projets les plus fous brusquement paraissaient réalisables.

Paris espérait et la province attendait.

C'est alors qu'à la demande de Thiers, Bismarck accorda la libération anticipée de 60.000 soldats français et que, dès le mois d'avril, sous les ordres de Mac-Mahon, les Versaillais purent réunir au camp de Satory une armée de 130.000 hommes.

La terrible répression versaillaise allait pouvoir commencer.

Après de nombreux combats aux alentours de Paris, les troupes versaillaises pénétrèrent dans la capitale le 21 mai.

Héroïquement les Parisiens élevèrent des barricades. La résistance dura jusqu'au 28 mai.

Les derniers combats eurent lieu autour du Père Lachaise ; les communards faits prisonniers étaient immédiatement exécutés sur place.





On peut dire que durant la Commune plus de 20.000 Parisiens trouvèrent la mort.

Mais on ne s'en tint pas là.

Par la suite 38.000 Parisiens furent arrêtés, 270 furent exécutés et 7500 déportés en Nouvelle Calédonie.

La guerre de 70 n'avait pas coûté autant de vies à la France.

Paradoxalement Thiers sort fortifié de cette «horrible épreuve».

Il vient de prouver aux conservateurs que la République n'est pas la révolution et, «grâce» à la Commune, il se débarrasse de l'extrême-gauche.

Il ne lui reste plus pour conserver le pouvoir que de se dépêtrer de l'extrême-droite.

Shakespeare disait déjà en parlant des Français : *«Je reconnais là nos Français, ils tournent à tout vent»*.

Il faut croire qu'il n'avait pas tout à fait tort, car, dès le 29 juin, un mois seulement après la Commune, Thiers passant en revue l'armée sur les pelouses de Longchamp fut ovationné par la foule.

Il faut dire également que pour payer l'indemnité de guerre et mettre fin ainsi à l'occupation, Thiers avait lancé un emprunt.

Demandant deux milliards aux Français pour la première tranche, il en obtint cinq.

Cela lui permit de devenir *«le libérateur du territoire»*.

Fort de ce succès, il pouvait enfin émettre publiquement l'idée «d'un essai loyal des institutions républicaines».

Idee qui bien entendu n'enchantait pas la droite, déjà affolée par les discours de Gambetta qui parlait de l'arrivée au pouvoir de nouvelles couches sociales.

Thiers renchérisait en affirmant dans un de ses discours : *«La République existe; elle est le gouvernement légal du pays»*.

N'oublions pas non plus qu'il avait réussi à faire transformer son titre de «chef» (qu'il disait bon pour un cuisinier) en celui de Président de la République.

La droite décida de réagir, dès 1873 les monarchistes s'allièrent aux bonapartistes.

Napoléon III étant mort, ceux-ci se trouvaient privés de chef.

Certains modérés se joignirent à eux. Le 24 mai 1873, le Duc de Broglie interpela Thiers à la chambre.

Celui-ci mis en minorité fut renversé et le même jour, lors d'une séance de nuit, Mac-Mahon fut élu Président de la République.

Il était monarchiste et les royalistes le manipulèrent en lui expliquant qu'une fois débarrassé de Thiers, le retour du roi serait possible.

Il accepta donc le poste de Président de la République !

On raconte même qu'en arrivant à l'Élysée, en bon militaire, son premier mot fut : *«Où est le règlement ?»*

Il avait une conception tout à fait

particulière de son poste, ne disait-il pas : *«Je considère le poste où vous m'avez placé comme celui d'une sentinelle qui veille au maintien de l'intégrité de votre pouvoir souverain»*.

ETRE PLUS ROYALISTE QUE LE ROI !

Pendant que «la sentinelle» veillait, le Duc de Broglie devenu Chef du gouvernement s'employait à rétablir la monarchie. Pour cela il fallait trouver un monarque.

On choisit le Comte de Chambord.

Seulement, ce Bourbon romantique avait une passion : le drapeau blanc, l'étendard d'Arques et d'Ivry, *«ma personne n'est rien»* disait-il, *«mon principe est tout»*.

Or ce principe, en l'occurrence le drapeau blanc, on savait que l'armée ne l'accepterait jamais, que le peuple le regarderait d'un très mauvais œil et que même les Vendéens étaient prêts à se rallier au drapeau tricolore si chargé de gloire.

Rien n'y fit, le futur Henri V ne voulut pas démordre, c'était le drapeau blanc ou rien !

Les monarchistes étaient au désespoir, les bonapartistes et les républicains ricanèrent.

On se rabattit sur Mac-Mahon.

Le Duc de Broglie souhaitait rendre le Maréchal indépendant de l'assemblée et créer en lui une sorte de régent.

En attendant qu'un prétendant à la couronne, moins à cheval sur les oriflammes, puisse être trouvé.

Le 19 Novembre la durée du mandat personnel de Mac-Mahon fut fixée à sept ans.

Suivit une période assez confuse dite «de l'ordre moral». On brimait la presse de gauche, on épurait les fonctionnaires avec l'appui d'un cléricalisme agressif, générateur de l'anti-cléricalisme de demain.

Cela ne pouvait durer. Bismarck trouvant que la France se relevait trop rapidement, recommençait à montrer les dents.

Il fallait éviter une nouvelle guerre et donner au pays un gouvernement stable.

Henri Wallon, membre de l'assemblée fit passer un amendement proclamant que : *«Le Président de la République est élu à la majorité des suffrages par*



le Sénat et la Chambre des Députés réunie en Assemblée Nationale, il est nommé pour sept ans et rééligible».

Cette fois il n'était plus question de Mac-Mahon mais de tout successeur éventuel.

Cet amendement fut voté par 353 voix contre 352.

La République venait de naître grâce à une voix et par des moyens détournés.

Par des moyens détournés parce que ce texte établissait le mode d'élection du Président d'une République dont l'assemblée n'avait pas encore accepté le principe.

Cependant, vis à vis du pays, l'image des républicains changeait.

Ceux-ci représentaient maintenant aux yeux des Français les patriotes conservateurs.

C'est la droite qui paraissait prête à courir les aventures.

L'influence de Gambetta grandissait.

Le 16 mai 1877, Mac-Mahon avec l'accord du Sénat procéda à la dissolution de la Chambre. *«J'aime mieux être renversé que de rester sous les ordres de Gambetta»* disait-il. En octobre 1877, 326 républicains furent élus, gardant ainsi une majorité de 119 voix.

Le pays était prospère.

En 1878 eut lieu une exposition universelle.

Huit ans après la guerre de 1870 la

France offrait au monde un visage souriant.

En 1878 la droite perdit la majorité au Sénat, la place de Président devenant par trop inconfortable pour Mac-Mahon, celui-ci se décida enfin à donner sa démission.

Jules Grévy lui succéda.

Il eut été normal qu'il offrit la Présidence du Conseil à Gambetta, mais Jules Grévy était un homme prudent, estimant : *«qu'il était encore trop tôt»* il appela donc Waddington puis Freycinet.

Cependant, pour calmer les radicaux mécontents, la Marseillaise devint l'hymne national et le 14 Juillet la fête nationale de la France. La première célébration eut lieu en 1880.

Une loi fut promulguée également supprimant le droit d'enseigner aux congrégations religieuses non autorisées.

Jésuites, Maristes et Dominicains furent concernés par cette loi.

De plus l'enseignement religieux fut interdit dans les écoles de l'état.

L'Ecole sans Dieu venait de naître.

On créa des Ecoles normales primaires pour former les instituteurs.

En 1880 les premiers lycées de jeunes filles ouvrirent leurs portes.

En 1881 on confia enfin à Gambetta la tâche de former un ministère.

Celui-ci malheureusement fut renversé après quelques semaines.

Gambetta mourut quelques mois plus tard, il n'avait que quarante-quatre ans. Grâce à lui la République avait été créée, sauvée et consolidée, elle se conduisit cependant fort injustement envers lui.

Mais Thiers ne disait-il pas déjà : *«l'injustice est une mère qui n'est jamais stérile et qui produit des enfants dignes d'elle».*

Il avait raison et malheureusement l'on vit fréquemment par la suite ce genre de rejeton siéger sur les bancs de l'Assemblée nationale.

Gambetta n'étant plus là, monarchistes et bonapartistes reprirent espoir.

Certains républicains mêmes avaient tendance à penser *«que la république était belle sous l'empire».*

LE BRAV' GENERAL BOULANGER

Vint le Général Boulanger. Il avait trente neuf ans quand il devint Ministre de la guerre.





Grâce à un sens aigu de la publicité, il était devenu aux yeux du public l'homme des réformes.

Citons-en quelques unes : introduction de la morue à la table des soldats, don d'un cheval aux capitaines, autorisation du port de la barbe pour les sous-officiers rengagés et surtout, n'oublions pas que grâce à lui les guérites furent peintes en tricolore !

Comme on le voit, toutes sortes de choses absolument indispensables.

De plus il était élégant et martial.

Le 14 juillet 1886, passant en revue les troupes il fut acclamé par la foule.

Paulus, un chanteur de l'époque créa le soir même une chanson qui s'intitulait : «*En r'venant d'là revue*».

Je ne peux résister à l'envie de vous en donner un extrait.

...«*Moi j'faisais qu'admirer
not' brav' général Boulanger
Gais et contents
nous étions triomphants
en allant à Longchamp
le cœur à l'aise
Sans hésiter
voir et complimenter
l'armée française*»...

Le lendemain la chanson fut sur les lèvres de tous les Parisiens. Anatole France eut beau l'intituler : «*L'hymne des braillards, la Marseillaise des mitrons*», cela n'empêcha pas Boulanger de devenir un héros national, le symbole de la revanche, l'homme qui faisait reculer Bismarck.

Paul Déroulède, à qui l'on doit d'inénarrables vers patriotiques, créa «*La ligue des patriotes*» et se répandit en éloges dithyrambiques sur Boulanger.

Le gouvernement inquiet par cet excès d'honneur, le nomma le huit juillet 1887 Commandant du XVIII^{ème} corps à Clermont-Ferrand.

L'ILLUSTRATION

JOURNAL UNIVERSEL

PREUX DU NUMERO : 75 CENTIMES

VI ANNEE VOL. 10 N° 295

PREUX D'ABONNEMENT

SAMEDI 10 JUILLET 1887

PARIS & DÉPARTEMENTS : 3 mois, 9 fr. ; 6 mois, 18 fr. ; 1 an, 36 fr.

BUREAUX : 25, RUE ST-GEORGES, PARIS

ÉTRANGER : Pour tous les pays faisant partie de l'Union postale

CE NUMERO EST ACCOMPAGNE D'UN SUPPLEMENT



C'est un des plus petits corps d'armée de France.

Il fut prié de rejoindre son poste dans «*les délais réglementaires*» ce qui voulait dire bien sûr avant le 14 juillet. On préférerait ainsi éviter le succès populaire de l'année précédente.

En bon militaire Boulanger obéit, mais quand il se rend à la gare une foule énorme l'attend : «*A l'Elysée, à l'Elysée*» s'écrie-t-on, «*A bas Grévy ! à l'Elysée !*»

Des milliers de gens l'acclament.

Un certain Lépine, futur Préfet de police et à ce moment là Secrétaire de la préfecture donne l'ordre de faire chauffer immédiatement une machine

haut-le-pied et d'embarquer ipso facto le Général Boulanger à bord.

La locomotive s'éloigne emportant notre héros coiffé d'un haut de forme.

Elle l'emmène ainsi jusqu'à... Charenton ! où, de là, il peut prendre un train en direction de Clermont-Ferrand.

Trois mois plus tard, en octobre 1887, un scandale éclate : le gendre du Président Grévy, Daniel Wilson, profitant de son influence, a vendu des décorations et procuré quelques places de choix à certaines de ses relations.

Les ennemis du régime gonflèrent à plaisir cette affaire et Grévy dut démissionner.



La place de Président de la République était vacante.

Nous nous trouvions face à une crise importante.

Maurice Barrès, farouche partisan de Boulanger, connaissant les goûts du peuple pour son candidat, demandait l'élection directe du Président, avec l'aide du parti révisionniste.

Clémenceau, par contre, estimait qu'il fallait envoyer le plus bête à l'Elysée et proposait... Sadi Carnot !

Boulanger, que le gouvernement avait mis maladroitement à la retraite, ce qui lui permettait de se présenter aux élections, fut élu en janvier 1889 député de Paris par 246.000 voix.

Il avait toute la droite derrière lui qui espérait secrètement abattre la République par son entremise.

Ce n'était pas une tactique très subtile car ainsi elle compromettait une fois de plus toutes ses chances de s'intégrer au régime et de constituer ainsi une sérieuse opposition conservatrice.

Boulanger, porté ainsi par la foule et par les partis de droite, voyait grandes ouvertes les portes de l'Elysée.

Déroulède l'implore : *«Mon Général, voyez la foule, elle ne demande qu'à vous suivre, paraissez, 500.000 hommes sont prêts, la police est à vous, l'armée est à vous, la France est à vous... et l'Europe est à deux pas»*.

Comme on le voit ce n'est pas le sens des nuances qui l'embarrassait !

Boulanger hésite.

Et cela surtout à cause d'une femme, Madame de Bonnemains, Marguerite pour le général Boulanger. Il l'aime par-dessus tout, or aujourd'hui il lui faut choisir : l'Elysée ou Marguerite ?

Son choix est vite fait.

Sans attendre même les résultats définitifs, il court rejoindre l'objet de sa flamme à Clermont. Pendant cinq jours on ne le reverra plus !

Le premier mai 1889, il prend le train, puis il voyage en compagnie de l'élue de son cœur. Londres, Jersey, Bruxelles, ses partisans le poursuivent partout, le suppliant de revenir.

Rien n'y fait. Il ne s'occupe plus que de Marguerite. Celle-ci mourra en 1891 de tuberculose. Boulanger se suicidera sur sa tombe.

Ce qui fera dire à Clémenceau : *«il est mort comme il a vécu en sous-lieutenant»*, et à la journaliste Séverine (une des premières femmes journalistes) : *«Il a commencé comme César... et fini comme Roméo»*. Nous venions d'échapper au Boulangisme.

La République était sauvée.

Elle le fut une seconde fois lors du scandale de Panama.

Ferdinand de Lesseps, dont la réputation n'était plus à faire après qu'il eut mené les travaux de percement de l'isthme de Suez, entreprit de creuser un canal à Panama.

Les Français enthousiastes le soutiennent de leur épargne.

Malheureusement les travaux furent beaucoup plus onéreux que prévus.

La Compagnie de Panama acheta le silence de la presse, puis pour émettre un milliard et demi de bons, acheta des votes à la Chambre.

Ainsi, aussi incroyable que cela puisse paraître, de 1888 à 1892 on étouffa l'affaire.

En 1892, s'en servant comme arme politique, un journal de droite «La libre parole» fit éclater le scandale. Le Baron de Reinach qui avait servi d'intermédiaire entre la Compagnie et les parlementaires se suicida et Baihaut, le Ministre des Travaux Publics fut condamné. Clémenceau et une vingtaine de parlementaires furent discrédités par le scandale. Cependant on peut dire que «La libre parole» avait atteint son objectif, la République se trouva ainsi rejetée plus à droite.

De 1893 à 1898 la France vit se succéder des Ministres modérés.

Ainsi, par exemple, aux élections législatives de 1893, près de 280 députés républicains sans étiquette furent





élus. Bien que sans étiquette, ils étaient cependant de tendances nettement conservatrices.

Sadi Carnot assassiné en 1894 fut remplacé sans heurt par Casimir Perrier.

Il démissionna au bout de six mois laissant la place à Félix Faure qui ne termina pas lui non plus son septennat.

A la Chambre on voyait arriver sur la scène politique des gens tels que : Jaurès ou Jules Guesde, théoricien du marxisme.

Entre la gauche (parti socialiste) et la droite (alliance démocratique ou union républicaine) un centre opportuniste venait de se créer, soutenant alternativement la gauche ou la droite, assurant par ce mouvement de bascule l'équilibre du régime.

POUR OU CONTRE : L'AFFAIRE DREYFUS

Elle débuta en 1894 comme une simple affaire judiciaire : un bordereau trouvé dans la corbeille à papier d'un attaché militaire allemand et apporté au Service des renseignements de l'armée par une femme de ménage semblait prouver qu'un officier de l'Etat-Major trahissait.

On enquête : l'écriture du bordereau est comparée à celle de tous les officiers du service. Celle qui s'en rapproche le plus est l'écriture d'un certain Capitaine Dreyfus.

Un officier de police judiciaire est nommé : il s'agit de Du Paty de Clam, le plus jeune capitaine de l'armée. Il est persuadé de la culpabilité de Dreyfus, le seul juif de l'Etat-Major. Il le convoque



Quatrième Année. — Numéro 87.

ERNEST VAUGHAN

ADMINISTRATEUR

10, rue de Valenciennes, 10.

PARIS.

POUR LA RÉDACTION

ÉCRIRE À M. A. BERTHOUD

Secrétaire de la Rédaction

Recevez l'abonnement à 100/100

Cinq Centimes

L'AUBORE

Littéraire, Artistique, Sociale

QUATRIÈME ANNÉE JANVIER 1900

Administrateur

ERNEST VAUGHAN

LES ABONNÉS SONT PRIÉS DE :

1.40 — Rue Valenciennes — 1.40

PAR LA POSTE EN AVANCE

Recevez les articles et les prix gratuits

ABONNÉS LITTÉRAIRES ET SCIENTIFIQUES

A. M. A. BERTHOUD, ADMINISTRATEUR

Télégramme : 100-00

et, feignant d'être blessé à la main droite, lui dicte une lettre. Puis comparant la lettre au bordereau, il n'hésite pas : c'est bien la même écriture.

Il accuse aussitôt Dreyfus de haute trahison. Puis, magnanime, lui tend un revolver pour qu'il puisse se faire justice !

Bien entendu Dreyfus refuse, on l'arrête et l'on nomme des experts graphologues. Les expertises sont contradictoires. Va-t-on relâcher Dreyfus faute de preuves ?

Ce n'est pas impossible.

Malheureusement, grâce à des fuites, «La libre parole», journal antisémite, s'empare de l'affaire. Le 29 octobre 1894 on peut lire ce titre en gros caractères : «*Haute trahison. arrestation de l'Officier juif Alfred Dreyfus*».

Le 19 décembre 1894, Dreyfus comparait devant un tribunal militaire, il est jugé à huis-clos et condamné à la déportation perpétuelle.

Le 5 janvier 1895 il est dégradé publiquement et déporté à l'île du Diable.

Sa famille cependant, persuadée de son innocence, poursuit l'enquête et en 1897 dénonce comme étant l'auteur du bordereau le Commandant Esterhazy.

Rien à faire, le Colonel Henry qui s'occupe de l'affaire non seulement n'admet pas l'innocence de Dreyfus mais encore fabrique de faux documents pour prouver sa culpabilité.

Le 13 janvier 1898 Emile Zola publie «J'accuse» dans l'Aurore. Le journal est vendu à 200.000 exemplaires. Emile Zola est poursuivi et condamné.

La France est partagée en deux :
Les drevfusards et les anti-drevfusards.

La droite bien entendu est anti-dreyfusarde. En face Clémenceau le radical et Jaurès le socialiste le défendent.

On ne se demande plus si Dreyfus

est coupable ou innocent, mais si l'armée et le gouvernement peuvent en invoquant simplement la raison d'Etat priver un simple citoyen de ses droits.

Déroulède une fois de plus tente un coup d'état, il échoue lamentablement.

Enfin, en 1899, grâce à la pression de la gauche unie autour de Waldeck-Rousseau, la Cour de Cassation casse le jugement et renvoie Dreyfus devant le Conseil de guerre de Rennes.

Va-t-on enfin réhabiliter Dreyfus ?

Le second jugement est absurde : par cinq voix contre deux Dreyfus est jugé coupable avec les circonstances atténuantes malgré l'indignation des dreyfusards. Dreyfus à qui Loubet offre sa grâce, l'accepte.

Il faudra attendre 1906 pour que le second jugement soit annulé par la Cour de Cassation et que Dreyfus soit réintégré dans son grade puis ensuite promu et décoré.

Une fois de plus la République sortait d'une crise grave. On peut même dire que le régime sortit renforcé de la crise qui avait failli l'emporter.





DE FACHODA A L'ENTENTE CORDIALE

En 1898 la mission du Commandant Marchand, ayant coupé l'Afrique horizontalement, rencontrait à Fachoda, village du Soudan, les troupes anglo-égyptiennes du Général Kitchener.

L'incident était de taille et risquait de déboucher sur un conflit entre la France et l'Angleterre.

Heureusement, grâce à la sagesse de Delcassé, notre Ministre des Affaires étrangères de l'époque, le conflit fut évité.

Nous acceptions de nous retirer de Fachoda, ce qui à tout prendre était une concession relativement peu importante, mais en revanche les bases de la future «Entente cordiale» venaient de naître.

Elle devait se concrétiser en 1904 : l'Angleterre restait maîtresse en Egypte mais en échange elle nous laissait les mains libres au Maroc.

L'Angleterre d'ailleurs devait nous appuyer de tout son poids quand le Kaiser tenta de prendre pied dans ce pays, notamment lors de la Conférence Internationale d'Algésiras (1906), conférence qui reconnut les droits de la France au Maroc.

LA DER DES DER, FIN DE LA BELLE EPOQUE

Malheureusement point n'était besoin d'être un expert en politique internationale pour comprendre que, entre la France et l'Allemagne, une guerre était pratiquement inévitable.

Le 25 juillet 1914 l'Autriche déclara la guerre à la Serbie.

Et quand, le 31 juillet, Raoul Villain un déséquilibré, de deux coups de revolver abattit Jaures au café du Croissant rue Montmartre, l'éventualité d'un conflit entre la France et l'Allemagne devint une certitude pour tout le monde.

«C'est la guerre, ils ont tué Jaures» criait le peuple dans les rues de Paris et il ne se trompait pas.

La guerre de 14 allait commencer. La Belle Epoque était terminée.

Des millions d'hommes allaient se battre pour des questions de frontières



et pourtant, ils allaient franchir tous ensemble la seule vraie frontière existante : celle qui sépare la vie de la mort.

Si, comme on l'a dit, la République était belle sous l'Empire, que la Belle Epoque a dû paraître encore plus belle dans la boue des tranchées.

Une seule chose a dû reconforter tous ces malheureux, c'est qu'ils avaient l'intime conviction que cette guerre serait «La Der des der !»





LA FRANCE 1870 - 1914

1870	21 MARS 20 AVRIL 21 MAI 12 JUILLET 13 JUILLET 19 JUILLET 28 JUILLET 6 AOÛT 17 AOÛT 2 SEPTEMBRE 3 SEPTEMBRE 4 SEPTEMBRE 4 SEPTEMBRE 18/20 SEPTEMBRE 19 SEPTEMBRE 7 OCTOBRE 27 OCTOBRE	Napoléon III annonce une réforme constitutionnelle Senatus-consulte sur les pouvoirs de l'empereur Senatus-consulte instituant l'Empire parlementaire Léopold de Hohenzollern renonce au trône d'Espagne sous la pression des grandes puissances Guillaume I ^{er} rencontre à Ems, Benedetti ambassadeur de France - Dépêche d'Ems La France déclare la guerre à la Prusse Napoléon III quitte Paris - Régence de l'Impératrice Eugénie Invasion de l'Alsace et de la Lorraine Le Général Trochu est nommé gouverneur militaire de Paris Début de la captivité de Napoléon III Jules Favre réclame la déchéance de l'Empereur Gambetta proclame la déchéance de l'Empire Proclamation de la République à l'Hôtel de Ville Entrevue entre Jules Favre et Bismarck Début du siège de Paris Gambetta quitte Paris en ballon Capitulation de Metz
1871	18 JANVIER 28 JANVIER 17 FEVRIER 18 MARS 28 MARS 11/24 AVRIL 10/21 MAI 21 MAI 27/28 MAI 5 JUILLET - -	Proclamation de l'Empire allemand à Versailles Capitulation de Paris - Armistice de Versailles Thiers est nommé chef du gouvernement Opération militaire de Thiers à Belleville et Montmartre Proclamation de la Commune Mac-Mahon fait bombarder les forts de Paris Regroupement des forces armées versaillaises au camp de Satory Entrée des versaillais à Paris Fin de la Commune Manifeste du Comte de Chambord <i>Zola entreprend sa grande série des Rougon-Macquart</i> <i>Livingstone atteint le Zambèze</i>
1872	14 MARS 12 JUILLET 28 NOVEMBRE - - - -	Loi contre l'Internationale Thiers devient le défenseur de l'ordre moral Election d'une commission chargée d'organiser la république <i>Sarah Bernhardt joue Ruy Blas à l'Odéon</i> <i>Alphonse Daudet publie Tartarin de Tarascon</i> <i>Création de l'Arlésienne de Bizet</i> <i>Jules Verne publie le Tour du monde en 80 jours</i>
1873	7 JANVIER 24 MAI 24 MAI 16 SEPTEMBRE 19 NOVEMBRE -	Mort de Napoléon III Démission de Thiers Mac-Mahon est élu président de la République Libération du territoire Loi du septennat concernant la durée du mandat du président de la République <i>Parution d'une saison en enfer de Rimbaud</i>
1874	16 MAI 19 MAI - -	Chute du ministère Broglie Loi interdisant l'emploi d'enfants de moins de douze ans <i>Exposition des toiles de Degas, Cézanne, Manet, Renoir :</i> <i>Le mouvement «Impressionniste» vient de naître</i>
1875	5 JANVIER 12 JUILLET -	<i>Inauguration de l'Opéra de Paris</i> Loi établissant la liberté de l'enseignement supérieur <i>Edison invente la lampe électrique</i>
1876	14 MARS 2/10 OCTOBRE -	Jules Grévy élu à la présidence de la Chambre des députés Premier congrès ouvrier à Paris <i>Stéphane Mallarmé publie «Prélude à l'après-midi d'un faune»</i>



1877	4 MAI 17 MAI 25 JUIN	Discours de Gambetta contre le cléricisme De Broglie devient Président du Conseil et Ministre de la Justice et crée un ministère d'Ordre moral Dissolution de la Chambre par Mac-Mahon, Mort d'Adolphe Thiers
1878	1 MAI -	Ouverture de l'Exposition universelle Publication de «l'Assomoir» de Zola
1879	30 JANVIER 30 JANVIER - - -	Démission de Mac-Mahon Election de Jules Grévy <i>La population parisienne s'élève à 2.200.000 habitants</i> <i>Savorgnan de Brazza conclut un traité de protectorat avec le roi Makoko du Congo</i>
1880	29/30 MARS 11 JUILLET 14 JUILLET - - -	Décret contre les congrégations non autorisées Amnistie des Communards Première célébration de la fête nationale <i>Fondation de la compagnie du canal de Panama</i> <i>Mort d'Offenbach et de Flaubert</i> <i>Doïstoevski publie «Les frères Karamazov»</i> <i>Le Penseur de Rodin</i>
1881	16 FEVRIER 4 AVRIL 12 MAI 16 JUIN 30 JUIN 29 JUILLET 10 NOVEMBRE 14 NOVEMBRE	Massacre de la mission Flatters au Sahara Jules Ferry envoie une expédition en Tunisie Protectorat français en Tunisie Gratuité de l'enseignement primaire Liberté des réunions publiques Liberté de la presse Démission de Jules Ferry Ministère Gambetta
1882	26 JANVIER 28 MARS 25 AVRIL 31 DECEMBRE	Démission de Gambetta Loi sur l'enseignement primaire, obligatoire et laïque Prise de Hanoi Mort de Gambetta
1883	8 JUIN 24 AOUT	Convention de la Marsa, instituant le Protectorat français en Tunisie Mort du Comte de Chambord
1884	21 MARS 27 JUILLET	Loi sur les syndicats professionnels Loi Naquet rétablissant le divorce
1885	11 JUIN 17 DECEMBRE 28 DECEMBRE -	Mort de l'Amiral Courbet Traité de protectorat sur Madagascar Réélection de Jules Grévy à la présidence de la République <i>Inoculation du vaccin contre la rage par Pasteur</i>
1886	22 JUIN - 12 JUILLET 30 OCTOBRE	Loi interdisant au Chef de famille ayant régné en France de séjourner sur le territoire français Expulsion du Duc d'Aumale Laïcisation du personnel des écoles publiques
1887	JANVIER JANVIER	Début de la construction de la tour Eiffel Sadi Carnot est élu président de la République
1888	27 MARS 8 ET 15 AVRIL 19 AOUT	Mise à la retraite du Général Boulanger Boulanger élu en Dordogne et dans le Nord Election de Boulanger dans la Somme et la Charente-inférieure
1889	27 JANVIER 1 AVRIL 14 AOUT 12 NOVEMBRE -	Election de Boulanger à Paris Fuite du Général Boulanger à Bruxelles Condamnation de Boulanger par la Haute Cour Début de la cinquième législature <i>Création du French-cancan au Moulin-Rouge</i>
1890	MAI 5 AOUT	Accord franco-russe contre le nihilisme Convention franco-anglaise sur le Soudan
1891	30 SEPTEMBRE	Suicide du général Boulanger



1892	27 FEVRIER MARS	Ministère Loubet Attentat anarchiste de Ravachol
1893	JANVIER 17 MARS 3 OCTOBRE 9 DECEMBRE	Scandale de Panama - Procès des administrateurs Mort de Jules Ferry Protectorat français sur le Laos Attentat anarchiste à la chambre des Députés <i>Marey construit les premiers projecteurs cinématographiques</i>
1894	24 JUIN 27 JUIN 27 JUILLET 15 OCTOBRE DECEMBRE	Assassinat du Président Sadi Carnot à Lyon Casimir Périer est élu président de la République Loi contre les anarchistes Inculpation de Dreyfus Procès Dreyfus <i>Renaissance des Jeux Olympiques</i>
1895	5 JANVIER 16 JANVIER 17 JANVIER 21 JANVIER 16 JUIN 23/26 SEPTEMBRE 30 SEPTEMBRE 1 NOVEMBRE	Dégradation de Dreyfus Démission de Casimir Périer Election de Félix Faure à la présidence de la République Départ de Dreyfus pour l'île du Diable Création du Gouvernement Général de l'A.O.F. Congrès constitutif de la CGT à Limoges Prise de Tananarive <i>Les frères Lumière créent le cinématographe</i>
1896	5 JANVIER 18 JANVIER 28 SEPTEMBRE - - -	Accord franco-britannique sur le Siam Prise de possession de Madagascar Gallieni arrive à Tananarive <i>Mort de Verlaine</i> <i>Création «d'Ubu Roi» d'Alfred Jarry</i> <i>Roentgen découvre les rayons X</i>
1897	MARS - - -	Départ de la mission Marchand vers Fachoda <i>Incendie du bazar de la Charité (4 mai)</i> <i>Vol d'Ader à Satory (14 octobre)</i> <i>Création de «Cyrano de Bergerac» d'Edmond Rostand</i>
1898	13 JANVIER 7 FEVRIER 9 AVRIL 10 JUILLET 19 SEPTEMBRE 24 SEPTEMBRE 26 SEPTEMBRE 7 NOVEMBRE - -	«J'accuse» de Zola Procès Zola Loi sur les accidents du travail Marchand arrive à Fachoda Marchand rencontre Kitchener Mission Lamy au Sahara Le gouvernement demande le recours en révision du procès Dreyfus Marchand évacue Fachoda <i>Décembre- Premier salon de l'automobile</i> <i>Décembre- Pierre et Marie Curie découvrent le Radium</i>
1899	16 FEVRIER 18 FEVRIER 3 JUIN 30 JUIN - 9 SEPTEMBRE	Mort de Félix Faure Emile Loubet élu président de la République Révision du procès Dreyfus décidée par la Cour Suprême Dreyfus arrive en France Procès en révision du procès Dreyfus Loubet gracie Dreyfus
1900	30 MARS 14 AVRIL 13 JUIN 19 JUILLET 14 AOUT 16 OCTOBRE 1 DECEMBRE -	Loi Millerand sur la durée de la journée de travail Ouverture de l'Exposition Universelle Révolte des Boxers en Chine et massacres de Pékin Inauguration du premier métro (Vincennes - Maillot) Une expédition internationale reprend Pékin Accord franco-anglais sur la Chine Ouverture du barreau aux femmes <i>Publication par Freud de l'explication des rêves</i>
1901	1 JUILLET SEPTEMBRE -	Loi sur les associations Visite des souverains russes en France <i>Grâce à Marconi, le premier message par télégraphie sans fil traverse l'Atlantique</i>



1902	24 MARS - -	Formation du parti socialiste français <i>Mort d'Emile Zola</i> <i>Affaire Thérèse Humbert, arrestation de la famille Humbert</i>
1903	- -	<i>Mort de Gauguin</i> <i>Premier tour de France cycliste</i> <i>Premier vol des frères Wright</i>
1904	MARS 8 AVRIL 21 MAI JUIN 30 JUILLET	Les écoles privées doivent fermer dans un délai de dix ans Entente cordiale avec la Grande-Bretagne Rappel de l'ambassadeur de France auprès du Saint-Siège Les ecclésiastiques n'ont pas le droit de se présenter aux épreuves de l'agrégation Rupture des relations diplomatiques avec le Vatican
1905	21 MARS 9 DECEMBRE -	Loi réduisant le service militaire à deux ans Loi de séparation des Eglises et de l'Etat <i>Révolte du Potemkine</i>
1906	17 FEVRIER 21 JUILLET 25 OCTOBRE DECEMBRE	Fallières président de la République Dreyfus reçoit la Légion d'honneur Premier ministre Clémenceau Rachat des chemins de fer de l'Ouest par l'Etat
1907	9 JUIN 21 JUIN 3 JUILLET 3 AOUT - - -	Le Midi bouge, manifestation des viticulteurs à Montpellier Mutinerie du 17 ^e de ligne à Agde Loi sur la protection du salaire féminin Occupation de Casablanca <i>Ballet russe de Diaghilew à Paris</i> <i>Mort de Maurice Ravel</i> <i>Premier salon de l'Aéronautique à Paris</i> <i>Exposition Picasso</i>
1908	-	Incidents franco-allemands à Casablanca
1909	9 FEVRIER 20 JUILLET - -	Accords franco-allemands sur le Maroc Chute du ministère Clémenceau <i>Blériot traverse la Manche (25 Juillet)</i> <i>Perry atteint le Pôle Nord</i>
1910	JANVIER/FEVRIER -	<i>Inondation de Paris</i> <i>Mort de Tolstoï</i> <i>Mort de Jules Renard</i>
1911	MAI/JUIN 1 JUILLET 28 JUILLET 4 NOVEMBRE - - -	Occupation de Fès et de Meknès La canonnière allemande «Panther» à Agadir Joffre est nommé chef d'état-major général Convention franco-allemande sur le Maroc et le Congo <i>Vol de la Joconde au Louvre</i> <i>Admundsen avant Scott parvient au Pôle Sud</i> <i>Exploits de la bande à Bonnot</i>
1912	14 JANVIER 30 MARS 7 SEPTEMBRE - -	Ministère Poincaré Protectorat français au Maroc Occupation de Marrakech <i>Arrestation de Bonnot et de sa bande</i> <i>Naufrage du «Titanic»</i>
1913	17 FEVRIER - - -	Poincaré élu président de la République <i>Roland Garros traversa la méditerranée en avion (23 Septembre)</i> <i>On retrouve la Joconde à Florence</i> <i>Publication de «Du côté de chez Swann» de Proust</i>
1914	28 JUIN 2 JUILLET 28 JUILLET 31 JUILLET 1 AOUT 1 AOUT 3 AOUT	Attentat de Sarajevo Vote de l'impôt sur le revenu L'Autriche déclare la guerre à la Serbie Assassinat de Jaurès Mobilisation des corps d'armée de l'Est Mobilisation générale Déclaration de guerre de l'Allemagne à la Russie Déclaration de guerre de l'Allemagne à la France



SORCELLERIE, CROYANCE ET SUPERSTITION DANS LA FRANCE DU XIX^{ème} SIECLE

Nous avons beaucoup d'écrits au style mordant où l'on se refuse à convenir qu'il existe un Dieu. Mais nul athée tant que je sache, n'a réfuté de façon probante l'existence du Diable.

Von Kleist - La cruche cassée.



Dès le début du XIX^{ème} siècle un bon nombre de gens, éblouis par l'industrialisation et les progrès de la science, se désintéressèrent de Dieu et du Diable.

A tel point qu'en 1864, Pie IX dénonça le danger de la civilisation moderne et que l'église entra en lutte contre une culture qui semblait se détacher de la notion de surnaturel.

Mais il ne faut pas pour autant croire que le Diable n'avait plus qu'à plier bagages.

Certes les grands penseurs de l'époque tels que : Auguste Comte le positiviste, Proudhon l'athée et Renan le sceptique avaient permis à l'école matérialiste de s'ériger sur des bases solides.

Tandis qu'à Paris, le Docteur Charcot à l'hôpital de la Salpêtrière commençait ses travaux sur l'étude clinique des névroses.

Il devait publier notamment dès 1884 : *«Leçons sur les maladies du système nerveux»*.

Mais parallèlement, si l'on en croit Huysmans, homme de lettres et mystique, en 1874, le commerce des hosties consacrées devant servir à célébrer des messes noires était florissant, chaque hostie étant payée un bon prix.

De plus, en 1883 par exemple, le Duc de Camposelice associé à un certain Peter Benoit présentait à Paris un «Oratorio diabolique», intitulé : *«Lucifer»*.

Cet oratorio joué dans la grande salle du Trocadéro par un orchestre composé de plus de cinq cents exécutants fut un triomphe, les spectateurs étant venus en très grand nombre pour assister à cette œuvre glorifiant Lucifer présenté comme un «Dieu de lumière».

Dans ces conditions il n'y a rien d'étonnant à ce que dès 1884 un groupe de spiritualistes et d'occultistes partent en guerre contre «l'hydre du matérialisme».

LE SULFUREUX STANISLAS DE GAITA

Une des têtes de file de ce mouvement fut Stanislas de Gaita, ancien condisciple de Maurice Barrès au lycée de Nancy.

Il a vingt trois ans et vit dans un rez-de-chaussée de l'avenue de Trudaine.

Il est féru d'occultisme et de satanisme.

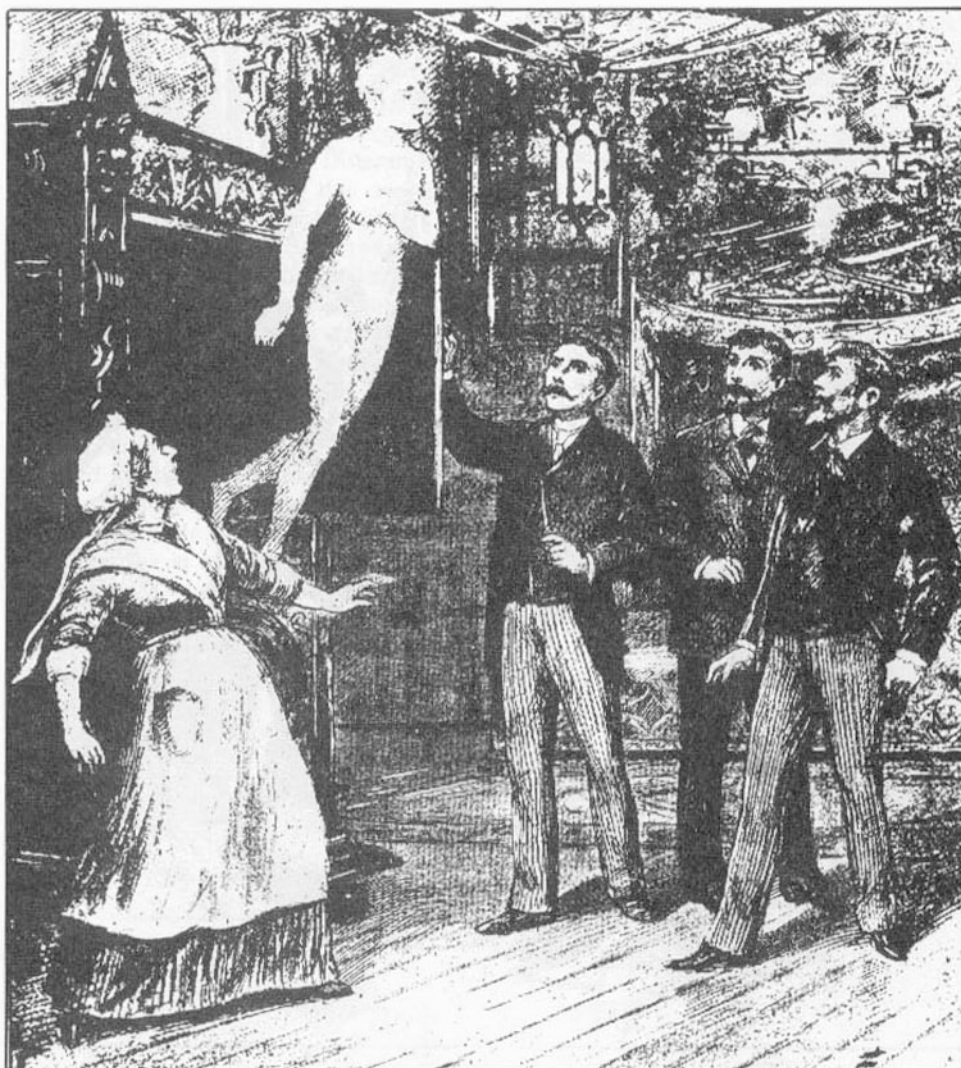
Enveloppé dans une cape pourpre, il reçoit dans son bureau aux murs tendus de rouge et aux rideaux et tentures écarlates tout ce que Paris compte d'occultistes distingués.

Sinon il passe ses jours et ses nuits entre son laboratoire de chimie et ses livres de magie.

On dit aussi qu'il s'exerce au jeu dangereux de la sortie en corps astral.

Il estime être un mage blanc et il combat farouchement les larves qui hantent son appartement.

Cependant, on peut penser que l'existence de ces larves n'est due qu'à l'abus du haschich et de la morphine dont il fait largement usage.



Il en mourut d'ailleurs à l'âge de trente six ans.

En 1888 il crée l'Ordre de la Rose-Croix Kabbalistique, se réclamant d'une ancienne société secrète fondée au Moyen-âge par un mystérieux savant, Christian Rosenkreutz.

Ses disciples étaient astreints à la chasteté, en échange de quoi ils se voyaient proposer le salut grâce à l'illumination mystique et l'initiation spirituelle.

Le nouvel ordre des Rose-Croix se donne pour mission l'étude des classiques de l'occulte, la méditation, la propagande et la lutte contre la magie noire.

Les sciences hermétiques vivent un véritable renouveau.

Grâce à Eliphas Lévi, l'occultisme revient à la mode également.

Villiers de l'Isle-Adam, Huysmans, Pierre Louÿs, Redon en fréquentent assidûment l'un des centres.

L'INEFFABLE SAR MERODACK PELADAN

Et la librairie du Merveilleux, autre fief de l'occultisme, voit la rencontre de Stanislas de Gaita et du Sâr Mérodack Peladan, l'auteur du «Vice suprême», œuvre qui avait fortement impressionné de Gaita.

Mais qui est ce sâr Mérodack Peladan ? Il est né le 28 mars 1859 à Lyon et se nomme tout simplement Joséphin Peladan.

Issu d'une honorable famille de paysans, il n'a aucune goutte de sang bleu comme il l'affirmera par la suite.

Ce n'est pas un élève brillant, il sera même jugé rapidement indésirable au Petit Séminaire de Nîmes.

Ce qui ne l'empêche pas d'avoir une haute opinion de lui-même.

Passant devant le Conseil de révision, ne s'exclame-t-il pas : «On me toisa

comme on eut fait d'un cochon, moi, tabernacle d'une âme immortelle, méditateur prématuré de l'Apocalypse !» (sic).

Cependant il se fait connaître en publiant en 1884 son «Vice Suprême».

Cette œuvre est, d'après l'auteur lui-même, une œuvre mystique, esthétique, synthétique, ambitieuse et belliqueuse.

Peladan prétend, grâce à ce chef-d'œuvre immortel, contrer Zola : «Ce porc Zola, ce pourceau qui est en même temps un âne!» et fouler ainsi au pied l'immonde naturalisme bêlant.

Il estime d'ailleurs avoir conquis : «... à force de talents, peut-être de génie, le droit de ma pensée pleine et entière, et devant tous. J'ai six mille nuits durant valeureusement aimé la langue française; je puis tout dire en français. J'y suis burgrave sans vasselage».

Ces déclarations fracassantes font bien entendu la joie de la presse et assurent ainsi à notre homme une publicité tapageuse.

Quelques temps plus tard, s'étant pris d'une passion pour Wagner, il arrive à Bayreuth en costume de cérémonie : vêtu d'un habit blanc, d'une tunique bleu ciel surmontée d'un jabot de dentelle, culotté de peau et botté de daim, son parapluie retenu au côté par un baudrier de capitaine.

Il fait bien entendu grosse impression. Cependant la veuve de Wagner refuse de le recevoir (on la comprend un peu).

Peu importe, à son retour Peladan publie les onze opéras de Wagner, annotés par ses soins : «... en manière de thérapeutique pour désintoxiquer la France de son matérialisme».

On comprend donc aisément que Peladan, pardon le Sâr Mérodack Peladan, ait pu sympathiser très facilement avec un homme tel que Stanislas de Gaita.

Il adhère donc tout de suite à l'ordre des Rose-Croix.

En mars 1892 cet ordre organise un Salon, Salon qui eut un énorme succès populaire.

Plus de soixante artistes exposent leurs œuvres, seuls, selon les règles de l'ordre, les sujets ayant pour thème l'allégorie, la légende ou le rêve peuvent être exposés.

Bien entendu les milliers de Parisiens venus contempler les œuvres exposées au Salon étaient accueillis par le Sâr Peladan en pourpoint damassé et jabot de dentelle.

Ce jour, affirmait-il : «L'idéal eut son temple et ses chevaliers, et nous,



Macchabées du Beau, nous allâmes apporter à Notre-Dame, aux pieds de notre Suzerain Jésus, l'hommage du temple et l'agenouillement des Rose-Croix».

Cependant on comprend que, la secte ayant également pour règles la discrétion et le secret, le Sâr fit rapidement figure de dissident.

Il quitte la secte, excommunié au passage l'Archevêque de Paris et la Baronne de Rotschild (allez donc savoir pourquoi !) et fonde en 1890 l'ordre «Des magnifiques de la Rose-Croix catholique» dont il se proclame le Grand Maître bien entendu.

Il compte, grâce à cette secte, restaurer en toute splendeur le culte de l'idéal et consoler le Saint Esprit de la bêtise humaine.

Il finit par lasser le public, tomba dans l'oubli et mourut le 27 juin 1918.

Mais revenons en 1887.

LE DOCTEUR JOHANNES, LE GRAND PONTIFE CELESTE

Cette année là, il existait à Lyon une sorte de secte baptisée pompeusement «Eglise du Grand Carmel».

Elle avait à sa tête un Grand Pontife, le Docteur Johannès, prêtre interdit, s'appelant en réalité Jean-Antoine Boullan.

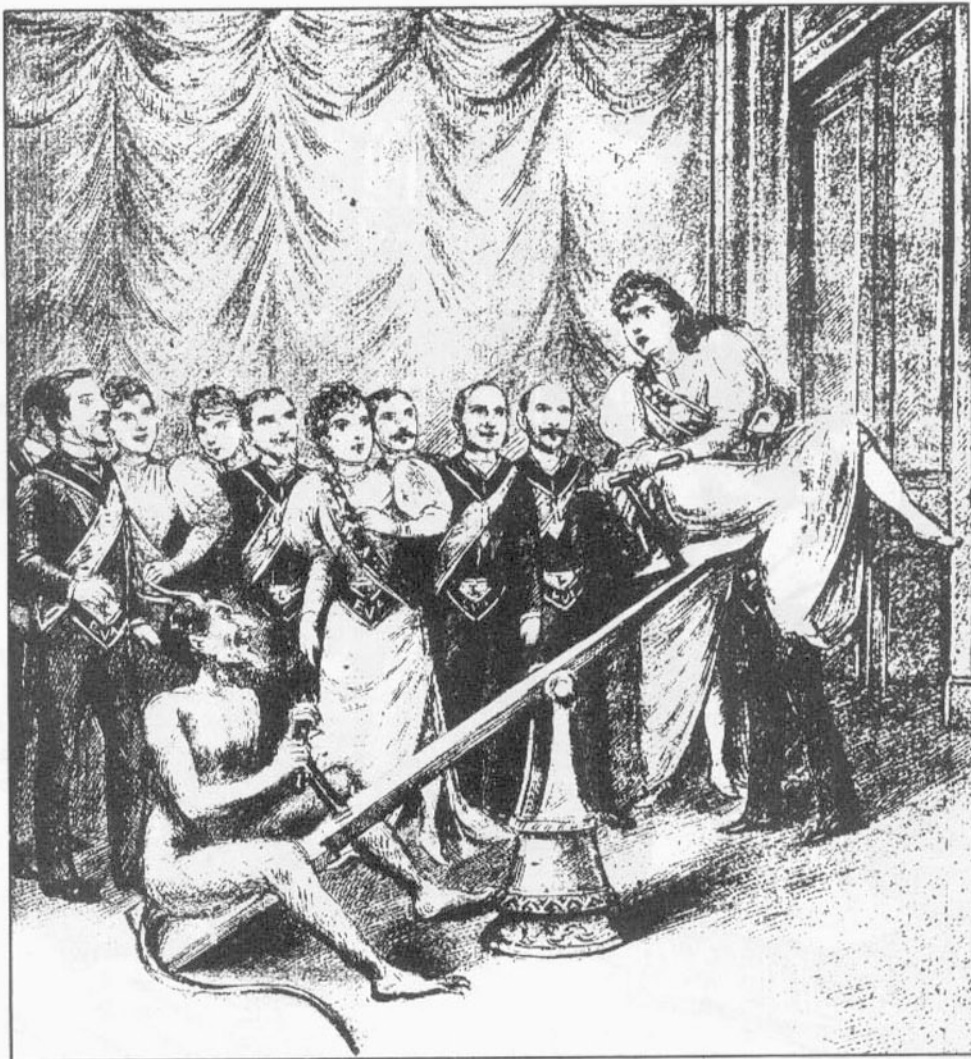
Chaque adepte de cette secte avait pour idéal de se «célestifier» ce qui leur permettait de gravir l'escalier de la nature universelle et de jouir ainsi pleinement de la sainte liberté des enfants de Dieu.

Pour arriver à la célestification, il suffisait à chaque homme de la secte de posséder toutes les femmes, et à toutes les femmes de posséder tous les hommes bien entendu.

Ainsi, puisque nous avons perdu l'Eden à cause d'un acte d'amour coupable, c'est grâce à un acte d'amour religieusement accompli qu'il nous est possible d'obtenir la rédemption.

Comme on s'en doute la secte obtint tout de suite un grand succès.

On se «célestifia» à tour de bras, si j'ose m'exprimer ainsi, d'autant plus que le cher Docteur Johannès était, paraît-il, remarquablement doué pour la célestification et que la nature (ou Dieu) l'avait généreusement pourvu de tout ce qu'il fallait pour... propager sa doctrine !



Le bruit courait aussi que le Docteur Johannès avait pour manie de nourrir ses souris blanches avec des hosties consacrées.

En tant que Mage blanc, Stanislas de Gaita ne pouvait supporter ni les orgies ni le menu spécial dont les rongeurs du Docteur Johannès bénéficiaient. Il convoqua dans son bureau rouge, un tribunal initiatique qui prononça la condamnation du Grand Pontife de l'Eglise du Carmel, coupable de satanisme. Le Grand Pontife fut prévenu par lettre le 24 mai 1887 qu'il venait d'être condamné à mort (ni plus ni moins) par les Rose-Croix de Stanislas de Gaita.

Une lutte titanesque allait donc opposer Mage blanc contre Mage noir. Elle eut lieu. Gaita passa de longues heures dans son laboratoire, modelant poupées de cire sur poupées de cire pour envoûter son adversaire. Le Grand Pontife de son côté jeta, paraît-il, un sort pour rendre aveugle le Grand Maître des Rose-Croix.

Cependant, et c'est heureux pour les deux hommes, Gaita conserva la vue et le Docteur Johannès demeura en parfaite santé; il ne mourut qu'en 1892.

Il faut cependant reconnaître que la veille de sa mort il écrivait à Huysmans, l'auteur de «Là-Bas» que de Gaita continuait à lui envoyer des poisons à travers l'espace.

Huysmans prit la chose très au sérieux, cependant on ne peut pas le considérer comme un témoin objectif : n'accusait-il pas lui-même de Gaita de conserver dans un placard un esprit familial !

LEO TAXIL, LE MYTHOMANE SATANIQUE

Et maintenant examinons l'affaire Léo Taxil, car cette étude, bien que sommaire, ne serait cependant pas complète si je ne vous parlais pas de



l'homme qui contribua largement à jeter en France le discrédit sur la franc-maçonnerie.

Oh ! certes il ne fut pas le seul.

Dès juillet 1873 dans l'encyclique «Cite perfectio» le Pape Pie IX avait très bien su attirer la méfiance des croyants sur les loges en attribuant à Satan le triomphe politique de la franc-maçonnerie. Onze ans plus tard d'ailleurs, en 1884, par une autre encyclique, son successeur Léon XIII surenchérisait, déclarant que les doctrines maçonniques et leurs applications relevaient de pratiques diaboliques.

Comme depuis 1882 un certain Edouard Drumont répandait grâce à un ouvrage «La France juive», une propagande antisémite, précisant que le juif était l'âme de la maçonnerie.

Il fut facile pour le simple «pékin» de faire cet amalgame simpliste : Juif ↔ maçon et maçon ↔ Satan ou, bien entendu, maçon ↔ juif donc juif ↔ Satan. De toute façon, lutter contre l'un ou l'autre c'était combattre le démon, ce qui bien évidemment le ravisait d'aise.

On voit donc avec quelle facilité le

terrain avait été préparé pour que vienne un homme tel que Léo Taxil.

Mais qui était-il au juste ?

Léo Taxil de son vrai nom Gabriel-Antoine Jogand-Pagès, était né à Marseille en 1854. Il avait été ancien élève des Jésuites avant de devenir un anticléricale farouche.

Après avoir accumulé dès l'âge de vingt deux ans quelque chose comme treize condamnations pour des délits divers (proxénétisme, chantage, grivèlerie, etc.) il avait pu, étant indicateur de police, quitter la France sans être autrement inquiété.

Il s'enfuit à Genève où il entreprit la vente de pilules aphrodisiaques, ce qui eut pour résultat d'exciter les juges helvètes qui ordonnèrent son expulsion.

Profitant de l'amnistie de 1878 il revint en France.

En 1879 il devint franc-maçon et fonda «la bibliothèque anticléricale» dont certains titres sont savoureux, tels que : «Le fils du Jésuite», «Le Pape femelle», «Jeanne d'Arc victime des prêtres», ou «Les maîtresses du Pape».

Il obtint même un certain succès littéraire avec son «A bas la calotte» dont



il vendit 130.000 exemplaires.

De plus il dirigeait un journal «L'Anticlérical» qui tirait à 65.000 exemplaires.

Bien entendu les amendes se mirent à pleuvoir et la Bibliothèque anticléricale fut déclarée en faillite en 1884.

En 1885, la Franc-maçonnerie trouvant le personnage par trop voyant, le jugea indésirable et il fut exclu de l'ordre.

Notre homme ne se laissa pas abattre, il se convertit, reconnut ses fautes et renia ses ouvrages anticléricaux. Repenti, il venait de retourner dans le giron de l'Eglise.

Le Nonce du Pape, bon prince, lui fit obtenir l'absolution de ses excommunications.

Alors, avec la même vigueur qu'il avait mise à combattre l'Eglise, Léo Taxil entra en lutte contre les francs-maçons.

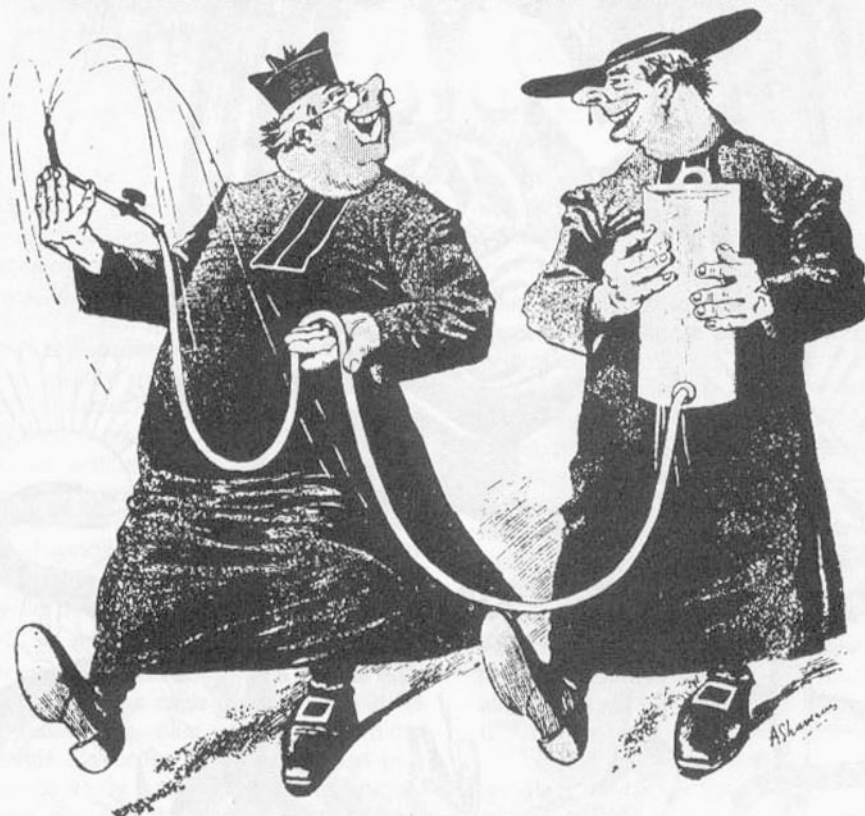
Il publie «Les mystères de la Franc-Maçonnerie», le succès est énorme; comme il a été maçon lui-même cela lui permet de mêler habilement la vérité au mensonge, ainsi dira-t-il plus tard : «Chaque fois qu'un passage était obscur, je l'éclairais dans le sens agréable aux catholiques qui voient en messire Lucifer le suprême grand-maître des Francs-maçons».

D'autres auteurs lui emboîtent le pas et non des moindres.

Monseigneur Léon Meurin, archevêque de Port-Louis publie : «La franc-maçonnerie, Synagogue de Satan».

Puis un certain Docteur Hacks, ancien médecin sur les paquebots des Messageries, publie (par mesure de prudence !) sous le pseudonyme du Docteur Bataille : «Le diable au XIX^{ème} Siècle».

LA CALOTTE S'EN VA-T-EN GUERRE...



- Mais à quoi donc ce machin doit-il servir ?
- A l'extinction de la Franc-Maçonnerie!!!...



LE BRACELET-TALISMAN D'ALBERT PIKE



Pour l'apparition immédiate de Lucifer

L'ouvrage est vendu en fascicules dans les kiosques (comme Fantômas !).

Grâce à ses voyages en Chine, aux Indes, en Amérique, le Docteur Bataille va pouvoir nous révéler l'existence d'une secte au sein de la Franc-maçonnerie.

Le Palladisme, tel est son nom, avait à sa tête le général américain Albert Pike à qui, après sa mort, succéda le politicien italien Adriano Lemmi.

Le Palladisme, toujours d'après Bataille, pratique un culte infernal et a pour but de préparer l'avènement prochain de «L'Antéchrist», tout simplement ! Le public s'arrache ces fascicules abondamment illustrés et suit haletant les révélations du Docteur Bataille.

Et le public en a pour son argent.

Car le Docteur Bataille a visité pour lui à Singapour «Les adorateurs de Satan».

A Charleston «Le plus grand temple du Palladisme», il s'est introduit dans les loges d'orient grâce à un diplôme de la franc-maçonnerie égyptienne (qu'il dit avoir acheté en Italie !).

Le Docteur Bataille n'a pas ménagé sa peine : n'a-t-il pas assisté à des sacrilèges, des cérémonies d'initiation satanique, des manifestations spirites !

Il décrit avec force détails par exemple la fabrication d'objets diaboliques créés en grand secret dans les rochers de Gibraltar au nez et à la barbe des autorités britanniques.

Dans ces ateliers sont conçus des chérubins, à corps de lion et à tête de taureau destinés, c'est le Docteur Bataille qui l'affirme, à l'ornement des synagogues de Satan du monde entier.

Mais ceci n'est rien à côté des laboratoires qui existent un peu partout dans le monde.

Là, des chimistes démoniaques cultivent toutes sortes de microbes qui, bien entendu, seront lâchés sur le monde quand Satan le désirera.

Car le Diable, écrit Bataille, s'est fait bactériologiste.

Et les lecteurs marchent, parmi ceux-ci, le Révérend Père Fusier qui fit

une tournée de conférences sur le culte du Diable au XIX^{ème} siècle en appuyant son exposé sur les publications de Bataille. La publication dure deux ans puis sort en librairie, accompagnée d'une préface élogieuse du Chanoine Mustel.

Bataille ayant subtilisé le premier rôle à Léo Taxil, il était temps que ce dernier réagisse.

Il le fait sans tarder en présentant au public sa dernière découverte.

DIANA VAUGHAM ET SON LEOPARD AILE

Il s'agit d'une jeune femme : Diana Vaugham. Elle vient de se convertir au catholicisme mais elle a été avant sa conversion une des grandes-prêtresses du Palladisme, appartenant au triangle palladique «Phoebé-la-rose» de New-York. Elle est protégée par Asmodée en personne, ou tout du moins l'était, car je ne pense pas que celui-ci ait vu sa conversion au catholicisme d'un très bon œil.

Bien entendu Diana Vaugham n'est pas avare de confidences sur son passé diabolique. Ainsi, pour peu qu'on la pousse, elle avoue en toute modestie avoir eu des relations «amicales» avec un léopard ailé. Celui-ci à son appel se





couche à ses pieds, les lui lèche, puis tout à coup se transforme en éblouissant archange, là Diana Vaughan interrompt son récit et refuse absolument de dévoiler la suite !!

Grâce à elle, Léo Taxil obtint un énorme succès, à tel point que se rendant à Rome il obtint une audience du Pape Léon XIII. Sa Sainteté lui demandant ce qu'il désirait, Léo Taxil répondit : *«mourir à vos pieds, là en ce moment... Ce serait mon plus grand bonheur»*.

Le Pape ayant refusé d'accéder à sa demande Léo Taxil revint à Paris.

Il devint l'homme du jour. Ses ouvrages sont traduits en anglais, espagnol, italien, allemand.

Et puis, coup de théâtre, le 19 avril 1897, alors que l'imposture dure depuis douze ans déjà, Taxil convoque à la Salle de Géographie le Tout Paris.

Il va faire de nouvelles révélations. Journalistes et public se pressent. Alors devant son auditoire stupéfait Léo Taxil déclare tout simplement qu'il a dupé les

gens, voulant ainsi se moquer des catholiques trop crédules : *«Ma conversion n'a jamais été sincère, je me suis livré à une fumisterie pour voir jusqu'où irait la jobardise catholique»*.

Quant à Sarah Vaughan, la fameuse fiancée d'Asmodée, ce n'est, toujours d'après Taxil, qu'une simple dactylographe d'origine américaine qui, en échange de quelques dollars, avait bien voulu l'aider à se payer la tête des gogos.

La réunion se termina en pugilat et Léo Taxil dut s'enfuir.

Ainsi finit l'histoire de Léo Taxil.

Bien qu'elle ait causé un tort considérable à la Maçonnerie et à l'Eglise, ce n'est pas une histoire très sérieuse.

Il nous faut bien reconnaître d'ailleurs que pas plus que Léo Taxil, le Sâr Peladan ou Stanislas de Gaita n'étaient des personnages très crédibles.

Mais pourtant grâce à eux nous avons pu nous rendre compte à quel point Satan jouait un rôle important dans l'esprit des hommes de 1880 à 1900. Ne serait-ce que pour cela qu'ils en soient remerciés ici.



Diana Vaughan

QUELQUES CONSEILS PRATIQUES POUR SE DEBARRASSER DES DIABLES, DEMONS, DIABLOTINS, LOUPS-GAROUS ET COMMENT VIVRE EN BONNE INTELLIGENCE AVEC UN ECTOPLASME

Avant d'aborder ce chapitre où nous allons étudier de plus près la sorcellerie et les phénomènes paranormaux, je tiens à remercier deux personnes.

La première étant Claude Seignolle dont l'œuvre magistrale sur le Diable et les croyances populaires m'ont largement servi tout au long de la rédaction de ces articles. Je vous recommande chaleureusement la lecture des ouvrages de cet Auteur et plus particulièrement son *«Evangile du Diable»* qui réunit huit cent dix neuf récits folkloriques ayant le Diable pour sujet.

La deuxième étant Judith Lecordelier qui, elle, par contre n'a jamais écrit une seule ligne mais dont le vécu et les connaissances plus «pratiques» m'ont permis d'aborder le sujet de façon plus réaliste et de ne pas me baser uniquement sur des connaissances purement livresques. On comprendra aisément qu'il m'est difficile d'en dire plus sur Judith Lecordelier, celle-ci faisant partie

de ces créatures qui ont toujours préféré l'ombre à la lumière.

Bien ou Mal, Enfer ou Paradis, Dieu ou Diable, depuis l'aube de l'Humanité on retrouve partout ces grands principes.

1200 ans avant J.C. les Hébreux adoraient un dieu unique, Yahweh. Si on en croit la légende, il était juge unique du Bien et du Mal, mais un jour l'un de ses serviteurs se révolta et exerça seul les fonctions du mal. Ce mauvais se nommait Shatan, ce qui en hébreu veut dire *«l'Adversaire»*. Cet Adversaire nous le retrouverons partout sous les noms les plus divers. Chez les Araméens il se nomme Bélial, l'Abime. Saint Paul y fait allusion pour la première fois dans sa 11^{ème} épître aux Corinthiens.

Bélial par la suite se transformera en Baal chez les Babyloniens qui le nomment également Baël, puissance infernale à trois têtes : de crapaud, d'homme et de chat. Les Perses le désignent sous le nom d'Asmodai





(Ashma Daëva) le Dieu de la sensualité. Et enfin on le retrouve dans la tradition judaïque sous le nom de Belzébuth, le dieu des mouches.

Mais vouloir dresser ici l'inventaire des noms du malin et de ses acolytes serait fastidieux.

Selon Jean Wier, médecin du Duc de Clèves au XVI^{ème} siècle, les démons seraient au nombre de sept millions quatre cent neuf mille cent vingt-sept. Chacun de ces démons possède un nom, mais rassurez-vous je ne vais pas entreprendre ici leur énumération.

Sachez seulement qu'il est également dit dans un livre anonyme datant de 1581 que l'Enfer est peuplé de six légions de démons, comportant chacune 66 cohortes qui se divisent en 666 compagnies formées elle-mêmes de 666 individus.

LES ACTIVITES DU DIABLE

Bien entendu, l'une de ses principales activités est d'apparaître aux humains pour essayer de les corrompre notamment en passant un pacte avec eux ce qui lui permet par la suite de s'emparer de leur âme. Pour parvenir à ses fins il est prêt à prendre toutes les apparences, humaines ou non-humaines.

On l'a vu, dit Claude Seignolle : *«En vent, en nuée, en flammèches, en mouton, en cailloux, en Bon Saint, en chien, en œuf, en grain de mil, en eau et en bien d'autres états trompeurs... jamais en bénitier. Mais c'est encore en homme tel que vous et moi qu'il travaille le mieux»*. Il participe également au Sabat, où sont réunis sorciers et sorcières. Pour cette occasion, il lui arrive souvent de se présenter sous la forme d'un bouc noir.

On dit aussi dans certaines provinces qu'il fait craquer les os des morts (peté lou radjé deu morts) et puis il ne faut surtout pas oublier qu'il s'occupe dans sa sombre demeure du tourment des damnés. Ce qui ne doit pas être une mince affaire !

Pour l'aider dans ses tâches multiples, heureusement pour lui et malheureusement pour nous, il peut compter sur l'appui de nombreux serviteurs, humains ou non-humains.

Dans les serviteurs non-humains nous trouvons non seulement les démons qui, comme nous l'avons vu, sont légions, mais encore toutes sortes de créatures malfaisantes, telles que par exemple : Le Sotré, petit bonhomme laid et difforme aux pieds fourchus, vêtu d'une houppelande rouge et d'un bonnet noir, qui bien que de la taille d'un enfant est doté d'une force extraordinaire. Il est malicieux, gourmand, pillard et paillard et souvent vindicatif ou bien



Le Lupeux, qui vit souvent dans les étangs et essaye d'attirer à lui les humains pour les noyer, ou le Faudoux, sorte de lutin des greniers, bien connu pour sa méchanceté et... sa pédérastie notoire ! A ces charmants personnages viennent s'ajouter : le Drac, le Mourioche, la Galipote, le Kludde, le Basilic, la Vouivre, les Matagots (sortes de chats sorciers) et bien d'autres encore.

LES SORCIERS

Mais comme si tout cela ne suffisait pas, Satan peut également compter sur l'aide de serviteurs humains : les sorciers.

Pour devenir sorcier il faut signer un pacte avec le Démon. Il doit être établi sur un parchemin vierge et doit être signé par le sorcier avec son sang.

Le plus souvent cette cérémonie a lieu : soit dans un cimetière, soit à la croisée de plusieurs chemins. Une fois ce pacte signé, le sorcier a la possibilité d'entrer en contact avec le Diable même en dehors du Sabbat.

Il ne faut pas croire qu'au XX^{ème} siècle les sorciers ont disparu. Un spécialiste de la question le Docteur Kruse de



ADVENIAT REGNUM TVVM



Hambourg, préparant un mémorandum pour les Nations-Unies, en a dénombré plus de soixante mille en 1978.

On dit que Satan marque de son sceau chacun d'entre eux et dans les endroits les plus imprévus : sous la langue ou dans le fond de l'œil par exemple, ou comme on disait au moyen-âge... «dans le fondement de l'homme ou dans la nature de la femme».

C'est ce que, toujours au moyen-âge, on nommait le «*stigma diabolicum spatula ou sigillum diaboli*».

On dit également que ceux marqués du B tels que : boiteux, bègues ou borgnes sont plus enclins à pratiquer la sorcellerie. Ils exercent souvent les métiers de tailleurs, barbiers ou forgerons, et vivent fréquemment en marge des agglomérations.

LE SABBAT

Bien entendu les sorciers sont tenus de se rendre au Sabbat. Quand l'un d'eux a lieu, soit le Diable se présente chez les sorciers deux jours avant sous la forme d'un chat noir, soit il sonne du cor ou frappe sur un gong que seuls les sorciers entendent.

Au jour fixé, le sorcier s'oingt d'un onguent qui lui permet de s'envoler vers le lieu de rendez-vous.

La plupart du temps le Sabbat a lieu au voisinage d'alignements mégalithiques, de temples en ruine, de fontaines ou bien encore près de certains bouquets d'arbres.

Dans l'année, trois dates sont particulièrement favorables pour ce genre de réunion : le trente avril, nuit de Walpurgis, le vingt-trois juin, veille de la Saint Jean et le trente et un octobre en souvenir des Druides, par contre le Sabbat n'a jamais lieu un dimanche.

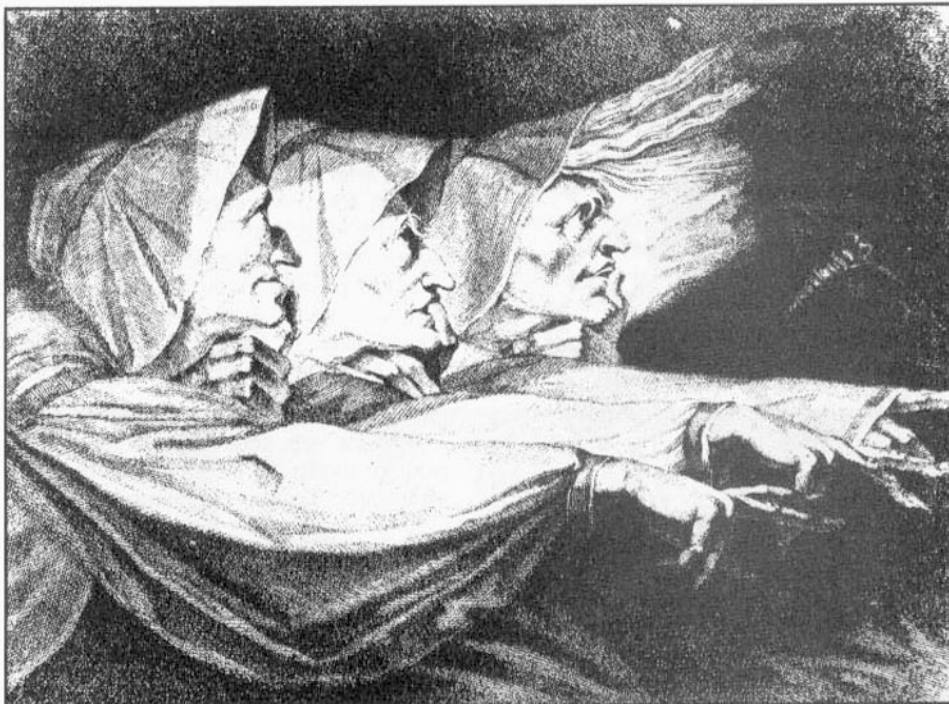
Selon l'importance de la cérémonie le Diable vient en personne ou se fait représenter.

Une fois présent, le Diable invite à sa droite une sorcière (de préférence jeune et jolie !) puis il harangue ses fidèles et ensuite un sorcier fait l'appel.

Après quelques instants de silence, ses adorateurs lui offrent de multiples dons : argent, symboles chrétiens etc.

Puis on lui prête allégeance en l'embrassant en un endroit que la bien-séance m'interdit de nommer ici.

Ensuite toute l'assemblée se livre à la débauche la plus frénétique.



Et enfin vient le moment où sorciers et sorcières échangent leurs secrets : enseignements des sorts, fabrication des onguents et des poudres etc. Et cela jusqu'à l'aube où enfin chacun rentre chez soi.

Les pouvoirs des sorciers, si l'on en croit la tradition populaire étaient nombreux.

La sorcellerie étant dans l'ancien temps plus rurale qu'urbaine, de nombreux sorts étaient liés à la nature : interprétation du vol des oiseaux, pouvoir de corrompre l'air, de fasciner le bétail, de ruiner les récoltes, possibilités de commander à la grêle, aux tempêtes, aux incendies, de déceler la venue des orages, la présence des sources...

Certains sorciers étaient également capables de provoquer des maladies ou la folie et même la mort, de confectionner des philtres d'amour ou de folie, de créer des mirages ou d'inspirer des sentiments de haine.

Les plus célèbres sont : Le grand grimoire, la clavicule de Salomon, l'Enchérideron du Pape Léon, le grand Albert et le petit Albert, le dragon rouge, le dragon noir, la poule noire et l'Agrippa.

On dit en parlant de ce dernier que c'est un livre énorme qui, placé debout, a la hauteur d'un homme.

Les feuilles en sont rouges, les caractères noirs. L'édition originale a été signée par Satan lui-même.

Il est bien entendu très dangereux

LES LIVRES DE MAGIES : MAGIE NOIRE, MAGIE BLANCHE

Tous ces pouvoirs sont consignés dans des livres de grande ou petite magie, de magie noire ou de magie blanche.





de le consulter si l'on ne bénéficie pas de connaissances spéciales.

Il existe également des grimoires à papier pourpre contenant certains secrets du Diable, mais attention les pages sont faites d'un pourpre si violent qu'il brûle l'œil.

Ces grimoires sont souvent transmis de père en fils. Mais il vaut mieux ne pas trop s'étendre sur le sujet.

MENEUR DE LOUPS ET LOUP-GAROU

Examinons plutôt le cas de certains sorciers aux attributions bien définies tel que : Le meneur de loups.

Ceux-ci ont le pouvoir de fasciner les loups, de s'en faire suivre et de les convoquer à des cérémonies magiques.

Dans certaines régions on les appelle des « serreux de loups ».

Avoir pour ennemi l'un d'eux est très dangereux, car bien entendu il peut lâcher sa horde à vos trousses et n'oublions pas qu'en 1883, 1315 loups furent encore tués en France.

Parler des meneurs de loups nous conduit tout naturellement à aborder le sujet des loups-garous. Il existe plusieurs façons de se transformer en loup-garou.

On peut se métamorphoser de façon volontaire à la suite d'un pacte conclu avec le Diable ou involontairement à la suite d'une morsure faite par un loup-garou.

Dans les deux cas, la personne, pour pratiquer ce genre d'activité, choisit toujours un soir de pleine lune.

Si la transformation est volontaire, on peut parvenir à ses fins grâce à un onguent que l'on se passe sur tout le corps ou encore par l'entremise d'une véritable peau de loup que l'on revêt tel un manteau. Inutile de dire que, onguent et peau ont été fournis par Satan et sont d'une nature très particulière.

Il ne faut pas croire que de nos jours ces croyances n'existent plus, Claude Seignolle, par exemple, signale dans son folklore de Hurepoix paru en 1937, que dans des endroits tels que Fontenay, Breuillet, Lardy, communes proches de Paris, on croit encore dur comme fer à ce genre de métamorphoses. Les loups-garous ne peuvent être tués que par une balle d'argent, mais attention après leur mort ils ont tendance à se transformer en vampire.

Les loups-garous ne sont d'ailleurs pas les seuls à avoir cette fâcheuse tendance, les sorciers, les excommuniés et les suicidés partagent avec eux ce douteux privilège. Cependant rassurez-vous c'est une pratique qui est peu courante dans nos régions.

Les vampires, c'est bien connu, viennent surtout d'Europe centrale, bien que l'on dise qu'une fois à Paris...!!

Mais ceci est une autre histoire.

TOC... TOC... ESPRIT ES-TU LA ?

Ce qui est également une autre histoire, c'est celle du spiritisme qui, sous la III^{ème} République, passionnait tout autant les Français.

L'un de ces premiers théoriciens fut Andrew Jackson Davies qui, dès 1848, décrit ses expériences de tables parlantes et réussit des séances publiques. En France, Léon Rivail dit Allan Kardec, déjà grand promoteur du magnétisme, se passionna pour le spiritisme. Né à Lyon en 1804 d'une famille de magistrat, il étudia la médecine et devint un excellent hypnotiseur.

Dès ses premières séances, il entra en contact avec un ancien Druide, ce qui peut paraître logique, Allan Kardec étant le nom d'un ancien Barde.

Celui-ci lui conseilla de consacrer sa vie à l'étude de ces phénomènes.

Ce qu'il fit, bien entendu.

En 1857, il publia «Le livre des esprits», en 1861 «Le livre des médiums» et en 1864 «L'Evangile selon le spiritisme».

Il eut d'intéressantes conversations, par médium interposé bien entendu, avec Saint Augustin. A partir de 1869, Allan Kardec put enfin se passer de médium puisqu'il mourut !

Si en France, Kardec fut un des premiers théoriciens du spiritisme, il ne fut cependant pas un des premiers à s'intéresser à ce genre de question.

Dès 1854, Victor Hugo autre passionné d'occultisme n'écrivait-il pas : «*Les gens qui habitent l'invisible et qui voient la pensée dans nos cerveaux savent que, depuis vingt-cinq ans environ, je m'occupe des questions que la table soulève et approfondit.*»

Alexandre Dumas père était également férù d'occultisme, «*S'il existe au monde, disait-il, une science qui rende l'âme visible, c'est sans contredit le magnétisme.*»

En 1893, De Rochas publiait «L'Envoûtement» étude sur l'influx, les fluides et les effluves.

On tint de nombreux congrès de recherches psychiques.

Charles Richet, membre de l'Académie de Médecine et Président d'Honneur de la Société Universelle d'Etudes Psychiques attesta de l'authenticité des faits spirites, déclarant même : «*n'y voir rien qui contredise formellement les données établies par la science.*»

A New York en 1863 on parvint à photographier des matérialisations spectrales. A la fin du XIX^{ème} siècle on pouvait compter aux Etats-Unis près d'un million de spirites.



UN MOYEN DE VOYAGER SANS PAYER

Si le Spiritisme consiste à communiquer avec l'esprit des morts et éventuellement à les faire apparaître, il peut également faire apparaître l'esprit d'une personne vivante, c'est ce qu'Allan Kardec appelait la «Bicorporéité» ou la possibilité d'homme double.

Il n'en voulait pour preuve qu'une communication qu'il aurait eue avec l'esprit de Saint Alphonse.

Interrogé à ce sujet le brave saint lui aurait répondu : *«Oui l'homme lorsqu'il s'est complètement dématérialisé par sa vertu, qu'il a élevé son âme vers Dieu, peut apparaître en deux endroits à la fois».*

En 1900 et en 1925 se tinrent à Paris deux grands congrès spirites, ils furent présidés par Léon Denis, successeur de Allan Kardec.

On ne peut parler de spiritisme sans citer également Héléne Blavatsky.

Ayant vécu aux Indes, elle fut initiée à la lévitation, à la médiumnité et aux pouvoirs supra-normaux, c'est du moins ce qu'elle affirmait.

En 1875, elle fonda à New York, la Société Théosophique et publia entre autres : «La Doctrine secrète» et «Isis dévoilée».

LES MEDIUMS

Pour entrer en contact avec un esprit, il faut passer par l'entremise d'un médium.

Celui-ci est une personne particulièrement douée qui relie les esprits aux humains, qui communique avec eux et parvient parfois à les attirer, obtenant même dans certains cas leur matérialisation sous forme d'ectoplasme.

Certains médiums ont également des dons de clairvoyance ou de connaissance supra-normale, ce que les occultistes appellent la faculté «métagnomique».

La lévitation fait également partie des pouvoirs qu'ont quelques uns d'entre eux, soit en s'élevant eux-mêmes du sol, soit en déplaçant des objets à distance.

C'est une faculté que l'on retrouve d'ailleurs chez certains grands mystiques, Sainte Thérèse d'Avila et Saint Jean de la Croix par exemple.

DES LOCATAIRES INDESIRABLES

Il arrive également que, sans en être convié, l'esprit des morts revient sur terre. On parle alors d'apparitions, de fantômes ou de maisons hantées.

En 1951, il existait en France quatre cent dossiers et cent cinquante rapports de police dressés au sujet des maisons hantées.

Mais c'est bien entendu la Grande

Bretagne qui reste la terre de prédilection des fantômes.

Il ne se passe pas une année sans que des cas d'apparitions soient signalés. Alors affirmer que de nos jours la science a définitivement supplanté toute forme d'Occultisme ou de Magie me paraît hasardeux.

Après tout comme l'écrivait Shakespeare dans Hamlet, mieux vaut conclure en disant... *« Il y a plus de choses dans le ciel et la terre, Horatio, qu'il est rêvé dans votre philosophie ».*





PETIT TOUR D'HORIZON DE LA LITTÉRATURE FANTASTIQUE

Notre but n'est pas ici de nous livrer à une étude exhaustive du genre, mais plus simplement de vous communiquer quelques «notes de lecture» pouvant vous aider à vous mettre dans l'ambiance et qui sait, à vous donner quelques idées pour vos futurs scénarios.

Algernon BLACKWOOD (1869-1951) Romancier et conteur anglais.

Un maître en matière d'atmosphère fantastique. La nouvelle «Les saules» est un exemple parfait de son talent, ou comment un univers apparemment paisible bascule insensiblement dans l'horreur la plus totale.

A lire : *Elève de quatrième... dimensions* - Coll. Présence du Futur

Le Wendigo - Coll. Présence du Futur

Migrations - Coll. Présence du Futur

Le camp du chien - Coll. Présence du Futur

August DERLETH - (1909-1971) Ecrivain américain.

Directeur et fondateur de la mythique maison d'édition : Arkham House, son oeuvre comprend plus de 150 volumes : romans, nouvelles, essais, poésie etc.. En France, il est surtout connu pour sa «collaboration» avec Lovecraft.

Puis-je dire sans paraître sacrilège : que l'élève dépasse souvent le maître !

Paru récemment chez Néo : «*L'amulette tibétaine*», mais bien d'autres titres sont prévus chez cet éditeur.

Hans Heintz EWERS (1871-1943) Romancier allemand.

Habile mélange de fantastique ténébreux et de psychologie moderne.

A lire : *L'Araignée* - Ed. Marabout

Mandragore - Ed. Marabout

L'apprenti sorcier -

William Hope HODGSON (1875-1918) Ecrivain anglais.

Le chantre du fantastique et l'un des plus grands auteurs du genre tout simplement.

A lire : *La maison au bord du monde* - Ed. Néo

Les canots du «Glen-Carrig» - Ed. Néo

Carnacki et les fantômes.

La chose dans les algues - Ed. Néo

L'horreur tropicale - Ed Néo

Sheridan LE FANU (1814-1873) Journaliste et romancier irlandais.

Un étrange pouvoir d'envoûtement où se mélangent selon un savant dosage : spectres, vampires, médecines scientifiques, folklore irlandais, rapt, duels et sorcellerie.

A lire : *Le mystérieux locataire* - Ed. Néo

Carmilla - Coll. Présence du Futur

Gregory LEWIS (1775-1818) Romancier et poète anglais.

Célèbre par son roman «*Le Moine*», un des chefs-d'oeuvre du roman gothique.

Arthur MACHEN (?-1947) Ecrivain et comédien anglais.

L'un des maîtres de Lovecraft, c'est tout dire, on dit qu'il aurait fait partie de «L'Ordre hermétique de la Golden Dawn», fort possible après tout : Blackwood, Bram Stoker et Sax Rohmer en faisaient également partie.

Horreur sournoise et frayeur progressive garantie.

A lire : *Le Grand Dieu Pan*

Le peuple blanc

Le grand retour



**Robert MATURIN (1782-1824) Romancier et dramaturge irlandais**

Profession : Pasteur.

Le mysticisme celtique revu par un clergyman excentrique.

Un seul livre à lire, mais quel livre !!

A lire : *Melmoth*

Gustav MEYRINCK (1868-1932) Romancier autrichien.

Le Golem bien sûr ou la création d'un géant monstrueux, fabriqué de toutes pièces par un rabbin, grâce à de vieilles formules cabalistiques.

Le merveilleux et l'horrible se côtoient sans cesse.

Le Golem - Ed. Marabout

Thomas OWEN (1910-) Ecrivain belge.

En parlant de «La cave aux crapauds», étonnant recueil de nouvelles fantastiques, Jean Ray disait de Thomas Owen, son auteur, qu'il avait écrit là : «*Le livre noir des merveilles*».

Il disait également que Owen avait pour habitude de pendre le lecteur par le bras pour une promenade innocente, dans l'intention perverse de lui fausser compagnie une fois face à l'épouvante.

Alors si vous n'avez pas peur de rester seul !

A lire : *La cave aux crapauds* - Ed. Marabout.

Cérémonial nocturne - Ed. Marabout.

Les maisons suspectes - Ed. Marabout.

La truie - Ed. Marabout.

Les chemins étranges - Ed. Néo.

Jean RAY (Jean Raymond de Kremer - 1887-1964) Ecrivain Belge.

Un des piliers du genre, le Magicien du Fantastique, le Pape de l'Horreur, une plume alerte et brillante au service de l'Ange du bizarre, le seul peut-être capable à ce point de créer et de soutenir l'angoisse pour déboucher sur la terreur et l'horreur. Après cela est-il besoin d'ajouter que je l'adore.

A lire : Tout, mais l'on peut commencer par : *Malpertuis* - Ed. J'ai Lu.

Visages et choses crépusculaires - Ed. Néo

La gerbe noire - Ed. Néo

Visions nocturnes - (sous le pseudonyme de John Flanders) - Ed. Néo

Visions infernales (John Flanders) - Ed. Néo.

La croisière des ombres -

La malédiction de Machrood (John Flanders) - Ed. Néo.

La cité de l'indicible peur - Ed. Néo.

Le livre des fantômes.

Les contes du whisky.

Les derniers contes de Canterbury.

Claude SEIGNOLLE - Ecrivain français -

Si dans le domaine du fantastique nos compatriotes sont peu nombreux, on peut cependant dire que grâce à Claude Seignolle, la qualité remplace la quantité.

Jean Ray voyait en lui : «Un aventurier de l'insolite», «...il force les portes de l'inconnu», disait-il, «il consent parfois à traiter avec elles, mais en maître. Sans doute parce qu'elles croient davantage en lui que lui en elles...»



Je vous recommande chaudement l'œuvre complète et plus particulièrement : «*Les Evangiles du Diable*», qui, bien que n'étant pas une œuvre littéraire, est une étude sur le Diable dans la tradition populaire, constituant une sorte de panorama du monde infernal selon les croyances populaires françaises.

A lire : *Contes sorciers.*

Histoires étranges. Ed. Marabout.

Histoires Maléfiques - Ed. Néo.

Histoires Vénéneuses - Ed. Marabout.

Les loups verts - Ed. Marabout.

La Malvenue et autres contes - Ed. Marabout.

Les évangiles du Diable - Ed. Maisonneuve.

Robert L. STEVENSON -(1850-1894) Romancier écossais.

A lire : *Docteur Jekyll et Mr Hyde* - Ed. Marabout - (Si par hasard vous ne l'avez pas déjà lu, mais j'en doute.)

Bram STOCKER - (1847-1894) Journaliste et romancier anglais.

L'auteur de *Dracula* mais aussi de deux autres romans moins connus qui, sans atteindre la perfection de *Dracula*, valent cependant le détour.

A lire : *Dracula* - Ed. Marabout.

Le repaire du grand ver blanc.

Le joyau des sept étoiles - Ed. Marabout.

Dennis Yates WHEATLEY - (1897-1977) Romancier anglais.

Bien que certains de ses romans se soient vendus à plus d'un million et demi d'exemplaires dans les pays anglo-saxons, il reste pratiquement ignoré du public français.

Et c'est dommage !

A lire absolument : *Les vierges de Satan* et *Territoire Interdit* et c'est édité chez Néo bien entendu, (On ne remerciera jamais assez cet éditeur pour l'énorme travail qu'il accomplit en faveur de la littérature fantastique).



TABLE DES MATIERES



MALEFICES - Le Jeu	1
AVANT PROPOS.....	2
Les dés - CREATION D'UN PERSONNAGE.....	4
Etat civil - Constitution.....	5
Tableaux A, B, C.....	6
Les Capacités.....	7
Les Aptitudes Intellectuelles.....	8
Le Fluide - Le Grand Jeu de la Connaissance.....	10
Guide d'interprétation du Grand Jeu.....	11
Exemples de feuille de personnage.....	14
LA PRATIQUE DE MALEFICES	15
La Table des Paliers.....	16
Applications de la Table des Paliers, les Capacités.....	18
Utilisation de la Table des Paliers dans le cas d'un échec.....	21
Armes à Feu, Armes Blanches.....	22
Combat à mains nues.....	23
Utilisation des aptitudes intellectuelles - Les Evénements.....	24
Le Surnaturel.....	25
Créatures du Meneur de Jeu.....	27
MALEFICES - Le Contexte	29
La France entre 1870 et 1914.....	30
Table Chronologique.....	40
Sorcellerie, Croyances et Superstitions dans la France du XIX ^{ème} siècle.....	44
Quelques conseils pour se débarrasser des diables, diabolins,....	49
Petit tour d'horizon de la Littérature Fantastique.....	54

© JEUX DESCARTES - 1985

Photocomposition : TYPO 06, 17 Bd de Cessole NICE 06100

Maquette : Guillaume ROHMER

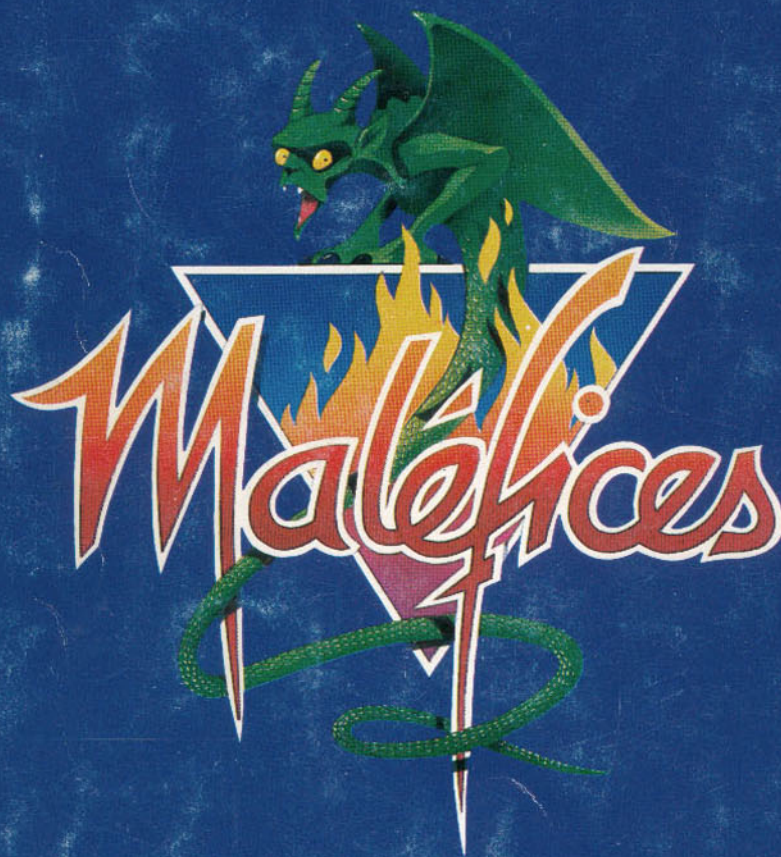
Illustrations : Gilles LAUTUSSIER. Nous remercions tout spécialement Bernard REYBOZ pour sa participation et ses conseils graphiques. Les gravures, photographies et dessins d'époque illustrant les chapitres sur le contexte de Maléfices nous ont été fournis par l'agence de documentation

EDIMEDIA, 3 bis rue de la Petite Boucherie PARIS 75006.

Photogravure couleur : RCP, 24 rue Henri Poincaré PARIS 75020

Impression livrets : SAIT, Trappes Z.I. 78190

Impression des accessoires : METAIS, Bd du Président Kennedy SANNOS 95110

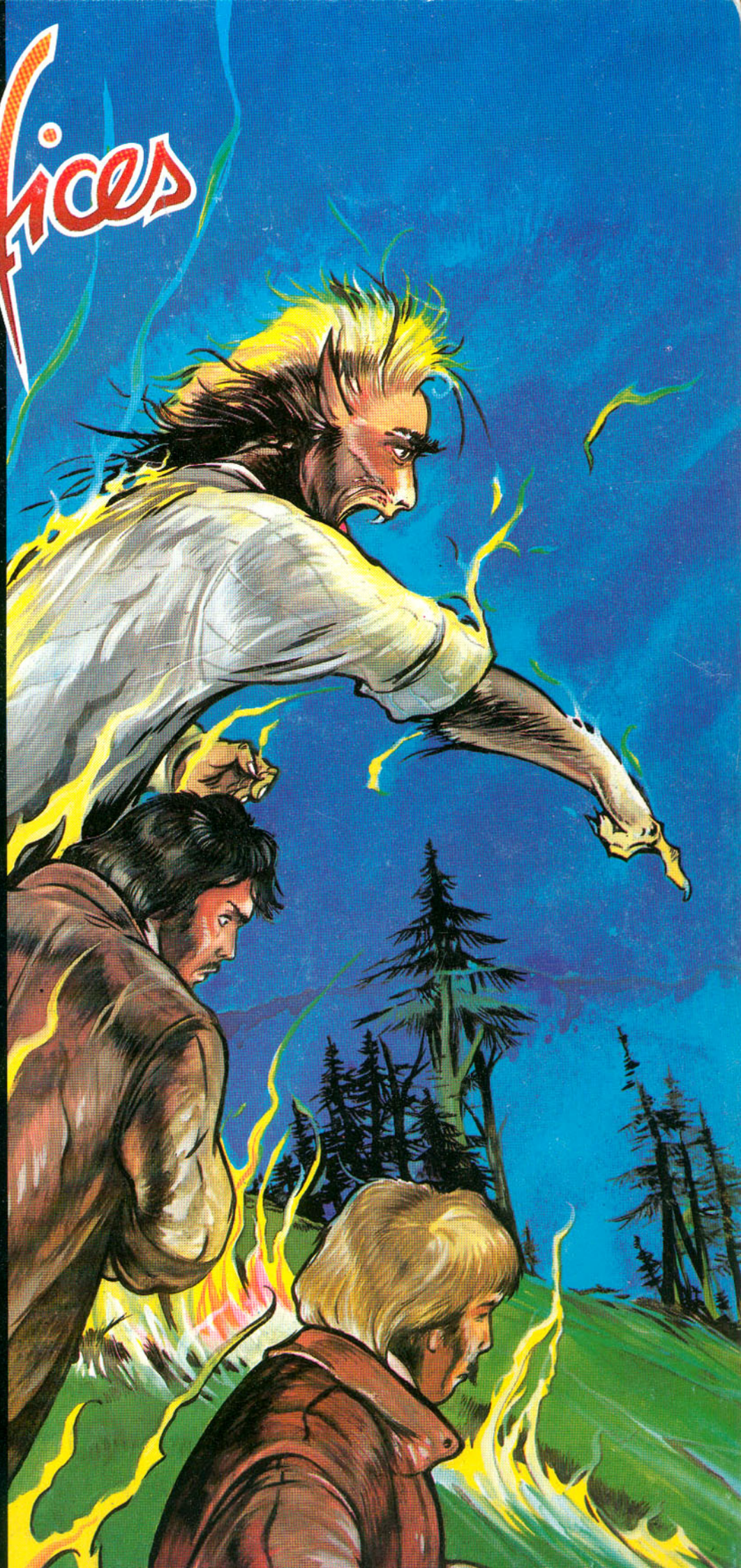


Maléfices

La
malédiction
de
Fontevrault

Une
étrange
maison
de poupées

Par
Michel Gaudo



LA MARE AU DIABLE

Maléfices vient de naître : «Alea jacta est» comme on dit dans Astérix, le sort en est jeté.

En créant Maléfices, notre but était de concevoir un jeu de rôle simple, permettant aux joueurs de pouvoir s'exprimer le plus largement possible à travers leurs personnages, sans être contraints pour cela de compulsuer des pages et des pages de règles, d'additifs et de tables.

Mais qui dit jeu simple ne dit pas jeu simpliste.

L'Etre humain étant un drôle d'animal, il a toujours tendance à compliquer les choses, c'est pour cette raison qu'il nous a fallu deux ans pour parvenir à ce résultat.

Y sommes nous parvenu ?

Mais cela c'est à vous de nous le dire.

Si nous avons choisi la France entre 1870 et 1914 comme cadre de jeu et le fantastique et la sorcellerie pour thème, ce n'est pas seulement parce que certains d'entre nous connaissent bien ces sujets, c'est aussi parce que nous éprouvions une certaine lassitude pour ce «moyen âge de carton pâte» dans lesquels évoluent trop de jeux de rôle.

Nous aurions pu également choisir l'univers d'un auteur : Jean Ray, Edgar Poe, Jules Verne par exemple, mais quelque soit l'Auteur et si grand son talent, il reste cependant limité, alors que choisir pour thème, «La grande tradition du fantastique» permet de garder grandes ouvertes les portes de l'imaginaire.

D'ailleurs, vous avez, au travers des deux affaires mystérieuses que contient ce livret, un aperçu des applications possibles du Fantastique dans Maléfices.

Mais ce n'est qu'un aperçu, nous ne vous abandonnerons pas en si bon chemin, et, dans un futur très proche, vous verrez apparaître sur les rayons de votre revendeur habituel les n° 1, 2, 3... et les numéros spéciaux de Maléfices.

Chaque numéro contiendra un scénario et des articles complémentaires ayant pour sujet l'époque où se déroule l'aventure, des renseignements plus généraux, à moins qu'ils ne traitent des règles du jeu (articles techniques).

Ainsi, d'aventures en aventures, nous vous transporterons de la capitale aux provinces françaises les plus reculées, puis dans les territoires d'Outre-Mer.

Nous avons par ailleurs la ferme intention de vous faire visiter les différents pays d'Europe, La Grande Bretagne, l'Allemagne, la Belgique et la Hollande par exemple, où le Fantastique a aussi droit de cité.

Vous aborderez ainsi avec nous «Les territoires de l'Etrange».

Bien entendu, tous les numéros de Maléfices seront largement illustrés par nos grands Maîtres de la plume et du pinceau.

Mais notre ambition ne s'arrête pas là, nous avons bien d'autres projets, permettez-nous cependant d'en différer la surprise.

De toutes façons, n'hésitez pas à nous écrire (Jeux Descartes, Maléfices, 5 rue de la Baume, Paris 75008) pour nous communiquer vos idées, suggestions ou... critiques.

Pour l'instant, nous vous laissons face à : **LA MALEDICTION DE FONTEVRAULT** et **UNE ETRANGE MAISON DE POUPEES** et rendez-vous autour de Maléfices n° 1.

A bientôt

LA REDACTION



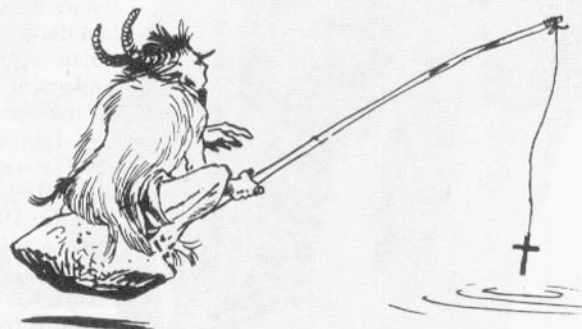
1

SOMMAIRE

EDITORIAL.....	1
LA BELLE EPOQUE.....	2
L'ECHO DU VAL DE LOIRE.....	5

La Malédiction de Fontevault.....	6
Prologue.....	8
Plans de la maison.....	9
Acte I.....	13
Acte II.....	18
Acte III.....	19
Fiche P.N.J.	25

Une étrange Maison de Poupée.....	27
Avant-propos, le Club Pythagore.....	28
Mardi 2 septembre 1902.....	29
Mercredi 3 septembre 1902.....	30
Table chronologique des faits.....	33
Note relative aux enfants.....	36
Ordre chronologique des événements.....	38
Jeudi 4 septembre 1902.....	40
Note relative au couple d'allemands.....	42
Acte final.....	43
Plans de la maison.....	45
Epilogue.....	46
Fiche P.N.J.	47





1900 -

LA BELLE EPOQUE -

La Société -



On situe habituellement la «Belle Epoque» au début du XX^{ème} siècle. Pour être plus précis, disons qu'elle se situe à une période s'étendant entre 1899 et 1911, car ensuite les français allaient prendre conscience de la montée d'un cataclysme.

«La der des der» était à notre porte et on allait assister à une remise en question des valeurs, remise en question qui avait déjà commencé dans les arts, les sciences, les lettres et la philosophie.

Certes, cette «Belle Epoque» ne l'était pas pour tout le monde.

La classe ouvrière notamment souffrait du début de la révolution industrielle, sans bénéficier d'aucune couverture ni avantages sociaux.

Mais cependant, nous n'étions pas encore à l'époque des cadences infernales.

L'administration avait encore un visage humain et n'était pas devenue cette machine pesante dont nous «bénéficions» aujourd'hui et le péril atomique n'existait pas.

Il était encore possible de contempler les ombrelles des élégantes sur les champs de courses, malheureusement remplacées de nos jours par un parapluie atomique nettement moins poétique.

En 1900 la France métropolitaine comptait à peu près 37 millions d'habitants, ce qui était peu, l'Allemagne comptant 60 millions de sujets et le Royaume Uni 43 millions.

En France la population active se répartissait de la façon suivante : 45% d'agriculteurs, 38% de personnes travaillant dans l'industrie, 10,5% faisant partie du personnel relevant du commerce et seulement 5,8% étaient fonctionnaires ou membres de professions libérales.

Le pays était stable et l'impôt sur le revenu n'existait pas encore. Ce n'est qu'en 1914 qu'il fit son apparition.

En 1906 d'ailleurs, l'ensemble de la fortune privée des français était évalué à quelques 240 millions de franc-or et le revenu de cette fortune à environ 10 milliards (ce qui veut dire que le pouvoir

d'achat du franc de la Belle Epoque était d'environ cinq fois celui du franc actuel).

Voici d'ailleurs comment s'établissait et s'équilibrait le budget :

1 - D'UNE FAMILLE DE PETITS BOURGEOIS DE PROVINCE -

Nourriture.....	francs 1.680
Loyer.....	600
Impositions.....	50
Bonne.....	360
Ecole.....	240
Eclairage et chauffage.....	240
Vêtements.....	620
Frais divers, imprévu et épargne.....	1.210

TOTAL..... francs 5.000

2 - POUR UNE OUVRIERE PARISIENNE VIVANT SEULE ET GAGNANT 1.200 FRANCS PAR AN -

Nourriture.....	francs 750
Loyer.....	150
Vêtements.....	150
Divers.....	150

TOTAL..... francs 1.200

3 - POUR UNE FAMILLE DE PECHEURS COMPOSEE DE SIX PERSONNES (FINISTERE) -

Loyer.....	francs 70
Nourriture.....	700
Vêtements.....	200
Réfection et achat de filets....	100
Menus plaisirs du fils aîné....	50
Retenue par la Caisse des Invalides de la Marine....	30

TOTAL..... francs 1.150



Comme on peut s'en rendre compte, malgré que la France soit avec la Suisse, le seul pays républicain en Europe, les classes sociales y sont fortement marquées.

Au sommet de cet édifice social se trouve ce qu'on a pris l'habitude de nommer «*Le Monde*».

Ce monde est composé de 1.000 à 1.200 familles, pour la plupart issues de la noblesse.

On retrouve le plus souvent les membres de cette «*caste*» aux postes clefs dans l'armée, la marine ou la diplomatie. Cependant la plupart vit essentiellement pour les plaisirs.

Ces plaisirs, quels sont-ils ?

Ils consistent surtout à se déplacer selon les saisons d'endroits chics en endroits chics où l'on se retrouve entre «*gens du monde*» : l'hiver, la Côte

d'Azur, l'automne son château ou celui de vagues cousins et après Pâques où la «*saison*» commence... bals masqués, fêtes de charité, grands prix hippiques, soirées à l'Opéra se succèdent sans interruption.

Le soir, les hommes sont en frac et les femmes en vertigineux décolleté.

La taille est de guêpe et la poitrine provocante.

Ce n'est qu'en 1910 que le couturier Paul Poiret libérera la femme de l'abominable corset, lui rendant une taille flexible.

Toutes ces manifestations sont bien entendu destinées aux couples «*légitimes*».

Mais il en est d'autres où Monsieur se rend seul, enfin quand je dis seul...!

N'oublions pas que nous sommes à l'époque des «*grandes cocottes*».

C'est chez «*Maxim's*» que l'on finit joyeusement la soirée et c'est au Bois de Boulogne que l'après-midi, les intrigues se nouent et se dénouent.

Pendant que le grand monde fait joyeusement la fête, la Bourgeoisie s'occupe des affaires.

C'est elle qui est majoritaire à la Chambre des Députés et qui occupe les places les plus importantes de l'administration, qui régit les grosses affaires, gouverne la presse, contrôle l'université et est solidement implantée dans les églises, possédant ainsi la majorité de la fortune mobilière et une grande part de la fortune immobilière.





Le bourgeois type est essentiellement un homme sérieux, bachelier la plupart du temps, l'enseignement secondaire n'étant pas encore gratuit.

Il porte un col empesé, est coiffé d'un chapeau haut de forme qu'il remplace parfois par un chapeau melon.

S'il se coiffe d'un chapeau mou, c'est qu'il est libéral... Voire socialiste !

Si sa vue est faible, il portera un binocle, rarement des lunettes, et jamais le monocle, celui-ci étant réservé au grand monde.

C'est un épargnant, vivant le plus souvent du revenu de cette épargne, quoiqu'il exerce la plupart du temps une profession (L'oisiveté étant considérée comme la mère de tous les vices).

La classe bourgeoise est essentiellement conservatrice.

C'est pour cela que le mariage est considéré comme une institution éminemment respectable; on divorce rarement.

L'homme est chargé d'assurer la conservation du patrimoine, pendant que sa femme a pour mission de garder le foyer et d'assurer l'éducation des enfants.

Le plus souvent elle est catholique pratiquante et si elle accepte que par la suite ses fils poursuivent leurs études à l'Université, elle préfère que ses filles aillent uniquement dans des écoles «bien pensantes».

C'est pour cette raison que celles-ci le plus souvent arrêtent leurs études au brevet.

Vers les années 1905, la bourgeoisie étaient représentée en France par environ six millions de personnes, ce qui correspondait à peu près, à un sixième de la population française.

Viennent ensuite les classes dites populaires divisées en deux groupes : les urbains, employés et ouvriers, les ruraux, paysans et pêcheurs.

Si, dès 1906 un Ministère du Travail est institué, il n'existe toujours pas d'assurance sociale.

Sur six à sept millions de salariés, trois ou quatre cent mille seulement sont syndiqués, la C.G.T. ayant été créée en 1902.

Cependant nombreux sont ceux qui sont sensibles aux appels à la révolte.

Il faut dire que les sujets de mécontentement ne manquent pas.

Si un ouvrier qualifié peut arriver à un salaire annuel de 3.500 francs, un simple terrassier par contre ne gagne que 60 centimes par heure à Paris et



seulement 35 centimes en province.

La journée de travail est d'au moins dix heures, si ce n'est douze. Les magasins restent souvent ouverts jusqu'à dix heures du soir, alors que les vendeuses sont présentes depuis huit heures du matin.

Pas de congés payés et le repos hebdomadaire n'est pas toujours appliqué.

Le chômage, la maladie ou la maternité sont souvent vécus comme de véritables drames. Ce n'est qu'à partir de 1910 qu'une loi sera votée pour créer un embryon de retraite ouvrière.

Les logements sont inconfortables : 32.000 maisons sur 80.000 sont reconstruites à Paris comme peu salubres.

Il est une catégorie sociale qu'il ne faut pas oublier : les gens de maisons.

En 1906 ils sont 946.000 dont 170.000 hommes et 760.000 femmes.

Leurs gages varient de 30 à 55 francs pour les femmes et de 70 à 80 francs pour les hommes.

Ils ont un jour de sortie par quinzaine.

Examinons maintenant la classe rurale : 58% des français vivent à la

campagne. Certes leur horizon s'est élargi : grâce au chemin de fer, à l'instruction primaire obligatoire et au service militaire.

Conséquence de cette évolution : une certaine faiblesse de la natalité, (le fils unique tendant à devenir un idéal paysan) et l'exode vers les villes.

Les ouvriers agricoles sont au nombre de 2.500.000, le tiers de la population rurale active.

Les hommes sont payés pour une journée de travail, nourriture en sus de 1,50 à 2 francs en été et de 1,25 à 1,60 francs en hiver.

Les logements sont déplorables : sol en terre battue, chambre malodorante, pas de sanitaire, ni d'électricité.

L'instituteur joue un rôle essentiel dans la France rurale, c'est en grande partie à lui que le radicalisme doit son triomphe dans les campagnes.

Mais la «Belle Epoque» n'est pas que cela.

C'est aussi le temps des querelles religieuses qui dormaient sous la cendre depuis 1880.

A l'initiative de Waldeck-Rousseau et surtout de son successeur, «le petit père» Combes, les religieuses sont expulsées et les moines sont contraints de quitter la Grande Chartreuse entre deux rangées de troupes.

Mais c'est aussi l'époque de l'Entente cordiale et la venue d'Edouard VII à Paris, même si tous les français ne sont point convaincus, il nous est difficile d'oublier Fachoda.

La «Belle Epoque» c'est également le début du Tour de France, fondé en 1903 par l'Auto et la naissance de l'automobile. La France devient sportive.

Mais elle sait aussi se passionner pour l'Art Lyrique, on se bat à l'Opéra-Comique pour la création de «Pelléas» d'un certain Debussy.

Et l'on s'enflamme pour les frasques et les amours tumultueuses des «Trois Grandes», Otero, Emilienne d'Alençon et Diane de Pougny.

On se passionne également pour Isadora Duncan, révolutionnant l'art chorégraphique ou pour le couturier Poiret bouleversant les critères de la mode et quand, un peu étourdi par ce carroussel d'images chatoyantes on lève les yeux au ciel, c'est pour y voir passer Blériot, traversant la Manche.

Ah ! mes amis quelle époque et que nos grands-parents étaient des gens heureux, quel dommage que la machine à remonter le temps n'existe pas.

Mais au fait suis-je sot, bien sûr qu'elle existe... jouons à Maléfices.

L'ECHO DU VAL DE LOIRE

5 Centimes

DIMANCHE 6 JUILLET 1900

13 année N°8174 - Dix pages

5 Centimes

ALBERT BOUSSINOT DIRECTEUR, JOURNAL DU LOIRET

UNE BELLE INVENTION

M. Louis Maiche, le savant bien connu, vient de terminer la construction d'un appareil qu'il appelle le «Diffuseur» et par lequel les communications télégraphiques et téléphoniques sont établies de façon parfaite sans autre conducteur que la terre et sans avoir recours aux ondes hertziennes.

Des expériences publiques ont établi la valeur scientifique et pratique de cette découverte appelée au plus grand retentissement.



**LE CHATEAU DE VALENCAY
INDIVIS ENTRE LES HERITIERS DE M. LE
DUC DE TALLEYRANT, VALENCAY ET
SAGAN : SERA MIS EN VENTE AU PALAIS
DE JUSTICE A PARIS LE 8 AOUT 1901**

Mise à prix :
2.600.000 Frs.

Ce lot comprend : Le Château et ses Dépendances immédiates, le Potager, le parc et la forêt de Gâtines.

Les Domaines, Forêts, Fermes et locations diverses forment quarante autres lots, de mises à prix entre 15.000 et 500.000 francs.

On se rend à Valençay

par le chemin de fer d'Orléans, ligne de Tours à Vierzon, le trajet de Paris à Valençay est actuellement de 5 heures.

Une ligne nouvelle en voie d'exécution aboutira à un quart d'heure du Château et abrégera le trajet d'une heure.

S'adresser à Valençay à Maître Chaulon Notaire et à M. Chevrier, Régisseur du Domaine.

LA GUERRE EN CHINE LES ALLIES A PEKIN OCCUPATION DE LA CAPITALE CHINOISE PAR LES JAPONAIS, LES RUSSES, LES ANGLAIS ET LES AMERICAINS.

L'IMPERATRICE EN FUITE - TELEGRAMME OFFICIEL -

Il est maintenant confirmé que les troupes alliées sont entrées à Pékin ainsi que nous l'annoncions dès avant-hier.

L'Agence Nationale nous télégraphie :

Une dépêche de Shanghai, parvenue à 11 heures du matin annonce que les troupes alliées sont entrées mercredi à Pékin. L'Impératrice est en fuite avec le gros des troupes impériales et les chefs boxers.

DERNIERE NOUVELLE

Ce matin, les contingents français, anglais et japonais ont dégagé la cathédrale de Pétang, qui était occupée par une petite troupe de trente marins

français et dix matelots italiens, lesquels n'avaient pas eu de communication avec les autres étrangers depuis le commencement du siège.

La défense de cette église contre les chinois a été on ne peut plus héroïque.

(voir suite page 2)

EVASION DE BARADUC

On se souvient qu'en 1897, Baraduc, un agent de la force publique de Saurmur, profitant de sa fonction, n'hésita pas à se faire rétribuer pour fermer les yeux sur certaines malversations commises par des concitoyens peu scrupuleux. Une minutieuse enquête permit d'établir l'authenticité des faits. Baraduc fut condamné par le Tribunal d'Angers à cinq ans de prison. Il fut incarcéré à la prison de Fontevault.

Hier soir, profitant d'un moment d'inattention des gardiens, il assomma l'un d'eux, s'empara de son arme et prit la clef des champs.

Depuis son emprisonnement, Baraduc avait une conduite irréprochable. Qu'a-t-il pu se produire pour que cet homme, jusque là si calme, se transforme en bête fauve. Qui peut savoir ce qui se passe dans le cerveau d'un criminel ? Une belle leçon pour ceux qui croient encore à la réinsertion possible des prisonniers.

Pour ma part, n'étant pas un sentimentaliste bêtant, j'estime que : «dura lex, sed lex». Et gageons que bien des français partagent cette opinion.

Lucien Grouillard

LES AMERICAINS GENS PRATIQUES REMPLENT LEUR MONTRE PAR UN CHRONOGRAPHE JUST

qui rend cent fois plus de service

Garantie 10 ans

A tous et partout : 12 à 15 mois de crédit par paiement de 6,70 Fr. par mois.

Prix : acier oxydé 80 Fr, argent fin 95 Fr, or 345 Fr
J. AMICOSTE

Horloger de la Marine de l'Etat et de l'Observatoire
10 rue de la Boétie, Paris



LA MALEDICTION DE FONTEVRAULT

AVANT-PROPOS

L'action va se situer en juillet 1900 à Fontevault dans le Maine-et-Loire, à dix sept kilomètres au Sud-Est de Saumur.

Les personnages vont se trouver mêlés à d'étranges événements se déroulant dans la propriété de la Comtesse Sophie d'Arbrissel.

Mais avant d'entrer dans le vif du sujet, permettez-moi de vous dire quelques mots sur Fontevault, d'évoquer son passé et de vous conter quelques légendes concernant ce site.

HISTOIRE ET LEGENDES DE FONTEVRAULT -

Peut-on dire que Fontevault appartient encore au Val-de-Loire, ce n'est plus l'Anjou ni la Touraine et ce n'est pas encore tout-à-fait le Poitou. A vrai dire Fontevault constitue une sorte de *no man's land* désert et inculte, une terre sauvage.

Au XI^{ème} siècle ce n'était qu'une immense forêt abritant de farouches brigands, on l'appelait la forêt de « Tranche-col ».

Ces brigands avaient pour chef un certain Evrault et leur campement était situé près d'une fontaine : rapidement cette fontaine fut plus connue sous le nom de fontaine d'Evrault.

La sinistre réputation des bandits ne faisant que croître, on ne parla bientôt plus que de Fontevault pour désigner le lieu.

Cependant grâce à un seul homme tout cela allait changer.

Mais quel homme !

Il se nommait Robert D'Arbrissel et prêchait la croisade à Angers; venant de

Bretagne et révolté par l'état du clergé, il avait interrompu ses études, brisé sa carrière d'ecclésiastique et s'en était allé vivre en anachorète dans la forêt de Craon.

Grâce à sa foi et à son éloquence d'Arbrissel groupa autour de lui une foule de trois mille disciples.

Et en 1099 à leur tête il se dirigea vers Angers.

Pénétrant un jour dans la forêt de Fontevault, c'est le plus simplement du monde, sa foi étant tellement vivace, qu'il convertit le redoutable bandit ainsi que ses complices.

Alors, renonçant à son projet de croisade, il décida avec l'aide de ses disciples de créer en pleine forêt une communauté religieuse.

Un homme cependant parmi la bande d'Evrault ne fut pas touché par la grâce et vit même d'un assez mauvais œil la naissance d'un monastère dans cette forêt qu'il considérait un peu comme son domaine.

Il se nommait François Le Louvard, surnom qui lui avait été attribué du fait qu'un grand loup gris le suivait partout pas à pas.

Il proféra contre le Saint Homme une malédiction : « Ce que tu viens de faire naître ici, un jour sera détruit par un de tes descendants et les huttes de Dieu, dit-il, désignant les premières cabanes que les fidèles du bon ermite étaient en train d'édifier, seront remplacées par le Palais du Diable. »

Puis, le loup toujours sur ses talons, il quitta définitivement la forêt de Fontevault.

Les vieilles gens disent encore que le jour où l'on verra un homme accompagné d'un loup hanter la forêt, la malédiction de Fontevault ne sera pas loin de s'accomplir.

Quatre monastères furent érigés : le plus grand pour les femmes : le grand Moutier, un autre pour les hommes : Saint Jean de l'Habit, un troisième

pour les pêcheresses repenties : la Madeleine et enfin le dernier pour les lépreux : Saint Lazare.

L'eau manquant dans la région, Robert d'Arbrissel y remédia en la faisant jaillir d'un rocher, créant ainsi une source.

Cette source porte le nom de fontaine Saint Robert.

A la tête de chacun des monastères, Robert d'Arbrissel plaça une femme.

Par la suite, plusieurs princesses de sang royal portèrent le titre d'Abbeses de Fontevault : la femme et la fille de Guillaume d'Aquitaine par exemple, la fille de Foulque d'Anjou, Roi de Jérusalem, celle de Pierre de Courtenay, Empereur de Constantinople.

De plus Bertrade, Reine de France et Aliénor d'Aquitaine, Reine d'Angleterre se retirèrent à Fontevault.

L'Ordre fut supprimé en 1790 et ne fut pas rétabli.

Des immenses bâtiments de l'ancienne Abbaye, il restait en 1900 : l'église du Grand Moutier, édifice à coupole du XII^{ème} siècle, convertie en prison depuis 1804 par décret de Napoléon, le cloître romain, la salle capitulaire* et les cuisines.

(* salle capitulaire : lieu où se tient un chapitre de chanoines ou de religieux.)

Fontevault est également un lieu propice aux légendes. L'une des plus sinistres fait allusion à un Prince de haute lignée amoureux d'une nonne aux yeux magnifiques.

Celle-ci étant cloîtrée à Fontevault nul ne pouvait l'approcher.

Cependant le jeune gentilhomme par un habile stratagème, lui fit parvenir un billet la suppliant de lui accorder un rendez-vous, car disait-il : « Ses beaux yeux le faisaient mourir. »

La nonne hésita, puis finit par céder.

Rendez-vous fut fixé dans la forêt. Le soir venu, le Prince vit venir à lui



un être terrifiant, les orbites ensanglantées, qui lui offrit sur un plateau d'argent ses doux yeux.

Une voix plaintive murmura : «Tenez Messire, l'objet de vos désirs, prenez-les et qu'il préserve mon honneur.»

Bien entendu on raconte depuis que parfois le fantôme de la nonne sanglante hante les halliers.

Au loin une plainte s'élève.

Est-ce l'amoureux éconduit clamant sa détresse sous la lune pâle ou simplement le chant d'un oiseau nocturne... je laisse au lecteur le soin de choisir.

On raconte également au sujet d'Henri II d'Angleterre, une bien étrange histoire.

Celui-ci fut enterré à l'abbaye de Fontevault.

Peu de temps avant sa mort, il soutenait une querelle pénible contre Philippe Auguste. Le sort des armes lui étant défavorable, il dut rendre les villes du Mans, de Tours et d'Amboise.

Il dut également signer le traité de la Colombière.

C'est à ce moment là qu'il apprit avec stupéfaction et pour comble de malheur que son fils préféré, Richard Cœur de Lion pactisait avec ses ennemis.

Le coup lui fut fatal.

Peu de temps après, le 6 juillet 1189 exactement, Henri II mourait en maudissant son fils Richard.

Une statue du roi Henri II, sous forme de gisant, se trouve dans le parc de la Comtesse Sophie d'Arbrissel, cette statue a la réputation de verser des larmes de sang tous les 6 juillet à l'heure exacte de la mort du roi.

On dit également que la statue a exactement la même réaction chaque fois qu'un hôte particulièrement indésirable réside en la demeure.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Toutes ces informations peuvent être découvertes par les personnages de différentes façons.

1 - En ce qui concerne l'ermite Robert d'Arbrissel et l'histoire de l'abbaye de Fontevault : dans un ouvrage intitulé «*Vie de Robert d'Arbrissel*»; à noter que cet ouvrage ne mentionne pas la légende concernant Le Louvard.

Ce livre se trouve dans la bibliothèque de la Comtesse.

On peut également en trouver un exemplaire à la Bibliothèque de Saumur.

2 - En ce qui concerne la légende du Louvard et celle de la nonne sanglante, elles sont citées dans un autre ouvrage intitulé «*Légendes du Val de Loire*» cet ouvrage se trouve également dans la bibliothèque de la Comtesse.

3 - Quelques vieilles personnes de la région peuvent également en parler.





4 - De plus, la Comtesse Sophie d'Arbrissel, pour peu qu'on le lui demande, parle volontiers de Robert d'Arbrissel et de la fondation de l'abbaye, car l'ermite est son ancêtre et elle en est très fière.

Par contre ce n'est qu'avec réticence qu'elle aborde la légende de Louvard. Etant impressionnable elle préfère ne pas évoquer ce sujet.

5 - Pour ce qui est de la statue de Henri II, aucun ouvrage ne la mentionne, mais le cocher de la Comtesse, la vieille cuisinière et le jardinier sont au courant et n'en font pas mystère.

Le cocher cependant, plus jeune et dernier arrivé chez la Comtesse, émet des doutes à ce sujet.

PROLOGUE

LE LIEU -

La demeure de la Comtesse Sophie d'Arbrissel -

Vaste demeure assez isolée se situant en pleine forêt à trois kilomètres du Grand Moutier de Fontevault et à environ dix sept kilomètres de Saumur.

La propriété est entourée d'un parc.

A une centaine de mètres de celle-ci, une baraque avec remise servant de lieu d'habitation au jardinier.

Egalement proche du bâtiment principal, une écurie avec remise.

Dans le parc, mais assez éloignée de la demeure, la statue de gisant représentant Henri II.

LES HABITANTS DE LA MAISON

1 - LA COMTESSE SOPHIE D'ARBRISSEL

Elle naquit à Fontevault en 1832 et est âgée de soixante huit ans.

Veuve, elle se maria en 1854 avec Louis-Gonzague de Trébizonde. De leur union naquit un fils, Louis-Xavier de Trébizonde, né à Paris en 1857.

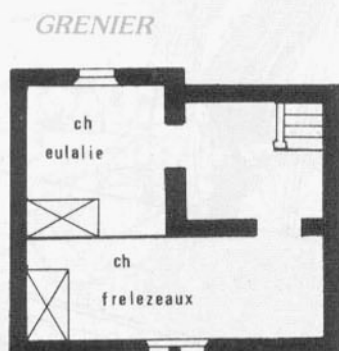
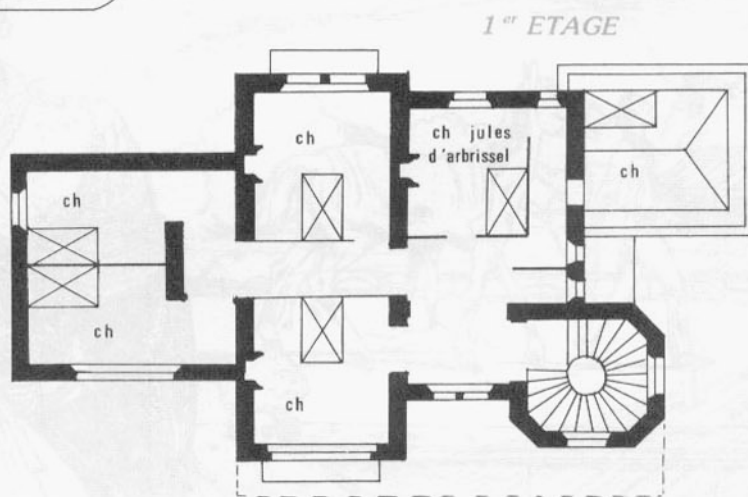
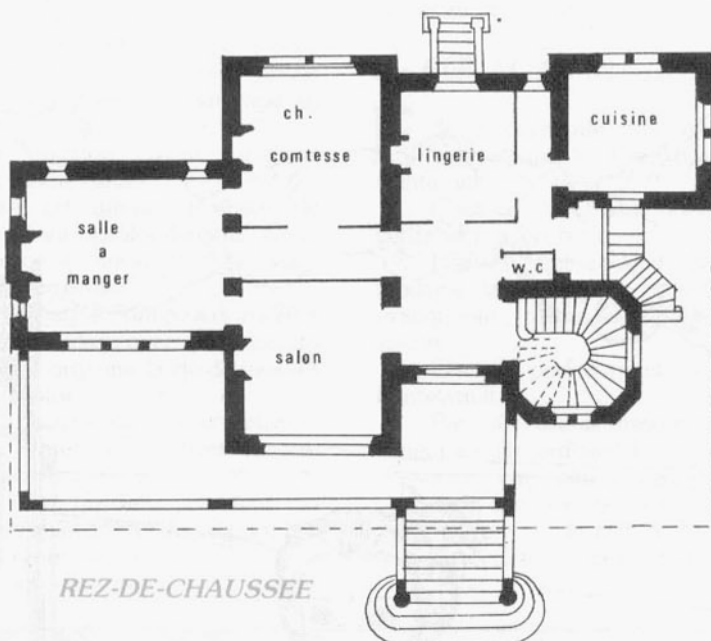
Le mari de la Comtesse fut tué à Metz en 1870, durant le siège de la ville. Refusant de se rendre malgré la capitulation de Bazaine, il mourut à la tête de ses hommes.

Il était Colonel d'un régiment de cuirassiers.

C'est un destin tragique que celui de la famille de la Comtesse.

Après avoir perdu son mari en 1870, elle devait perdre son fils Louis-Xavier, sa belle fille Catherine et sa petite fille Agnès décédés le même jour.







au cours d'un naufrage le 15 septembre 1897.

Louis-Xavier exerçant la profession d'ingénieur, se rendait en Angleterre pour affaire, sa femme et sa fille âgée de quatorze ans l'accompagnaient.

Ils embarquèrent à Dieppe à bord du «Vulcain». Celui-ci ne devait jamais parvenir à bon port, il fit naufrage au large.

Détail tragique, c'était l'anniversaire de la petite Agnès.

Malgré cet affreux malheur, la Comtesse étant profondément chrétienne fit face à l'adversité avec beaucoup de courage.

Ayant regagné Fontevault en 70 à la mort de son mari, avec l'aide de ses serviteurs, elle organisa la vie de tous les jours au domaine.

Elle s'occupa de bonne œuvres, puis la vie reprenant ses droits recommença à recevoir des amis.

Son frère, ancien président au Tribunal d'Angers, venait également souvent lui rendre visite.

C'est toujours avec un vif plaisir

que la Comtesse le recevait.

Cependant une petite chose la chagrinait, son frère était un fervent adepte du spiritisme et en fervente catholique, Sophie d'Arbrissel réprouvait ce genre de pratique.

2 - EULALIE MAGRET

Elle a cinquante ans, elle est au service de la Comtesse depuis trente ans.

C'est une cuisinière hors pair, un véritable cordon bleu.

Elle est entièrement dévouée à Madame la Comtesse, catholique très pratiquante, même un peu superstitieuse.

Elle est parfaitement heureuse à Fontevault.

Bien sûr, elle se dispute perpétuellement avec le jardinier, le vieil Albert, dit «Pissenlit», car celui-ci s'adonne beaucoup trop à la boisson. Mais finalement cela met un peu de piment dans sa vie, qui, sans cela, risquerait d'être parfois monotone.

En fin de compte, Eulalie aime bien Pissenlit malgré son penchant pour la bouteille.

3 - LE VIEIL ALBERT DIT PISSENLIT

Il a soixante quatre ans, il est jardinier chez la Comtesse depuis déjà de nombreuses années.

Avant d'être jardinier, il était un peu braconnier, travaillant aussi à la tâche dans les fermes du voisinage.

La Comtesse charitablement l'a pris à son service, car son penchant pour la bouteille lui interdisait tout emploi stable.

Dans la région on le considère comme un être un peu simplet.

Et l'on a tort.

En fait contrairement à ce que l'on croit, Pissenlit n'est pas frustré, il lui arrive souvent de feindre d'être ivre pour renforcer cette image que les autres ont de lui.

En effet tant que les gens des alentours s'imagineront qu'il n'est qu'un







pauvre niais alcoolique, ils ne chercheront pas à en savoir plus.

Or, Pissenlit est un sorcier, un sorcier blanc plus précisément et même s'il n'est pas investi des pouvoirs d'un grand Maître en cet art, il en connaît suffisamment pour savoir qu'il faut être vigilant. Car Pissenlit a peur que le mal revienne sur la région, il est au courant de la malédiction du Louvard et prend la chose très au sérieux.

De plus il aime bien la Comtesse et il ne voudrait pas qu'il lui arrive malheur.

Alors tout en tondant la pelouse ou en taillant les massifs de roses, Pissenlit est sur ses gardes, observant tout, épiant le moindre fait insolite, prêt à intervenir au moindre signe avant coureur du retour du «MALIN».

4 - SIMON FRELEZEAUX

Vingt cinq ans - né à Paris, il en a d'ailleurs l'accent, c'est le fils d'un soldat ayant servi sous les ordres de feu Louis-Gonzague de Trébizonde, ex-mari de la Comtesse.

Il a un côté très «Titi» parisien, un peu voyou aussi, mais rien de bien méchant.

On pourrait cependant imaginer qu'il a quitté la capitale depuis un an pour se faire oublier, c'est en effet depuis un an seulement qu'il travaille chez la Comtesse.

Il s'ennuie dans ce «trou» de province et ne rêve que de retourner à Paris.

Il considère qu'Eulalie et Pissenlit ne sont que des ploucs.

Il lui arrive cependant d'aller à la cabane de ce dernier pour boire un coup avec lui.

Il n'a rien d'un serviteur modèle, c'est même un cocher assez médiocre.

Si la Comtesse le garde, on peut penser que c'est uniquement parce que c'est le fils d'un des soldats de son mari.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Bien entendu les «portraits» des personnages (personnages non joués-P.N.J.), sont destinés à votre usage personnel.

Le caractère et le passé de chacun ne seront connus des joueurs que quand vous les animerez et au cours du déroulement de l'action.

Il serait bien entendu catastrophique par exemple de révéler aux joueurs que Pissenlit est un sorcier.

C'est exactement comme si au début d'un roman policier le nom de l'assassin était dévoilé.

Au cours de parties précédentes nous nous sommes aperçus qu'il pouvait être extrêmement intéressant de faire jouer les personnages (Pissenlit, La Comtesse etc...) par d'autres personnes que le Meneur de jeu.

On peut très bien concevoir cette sorte de scénario joué de la façon suivante :

Cinq joueurs, par exemple, interprètent leur personnage.

Un Meneur de jeu, metteur en scène.

Une, deux ou trois personnes interprètent le rôle des personnes rencontrées au cours de l'aventure (P.N.J.).

Ce n'est ni obligatoire, ni indispensable, mais cela peut ajouter un plaisir supplémentaire.

Dans cette alternative, les «comédiens» seront évidemment au courant du scénario.

Ce peut être, par exemple des personnes ayant participé précédemment au dit scénario en tant que joueurs.

ACTE I - SCENE I - SAUMUR - DIMANCHE 6 JUILLET 1900 12 heures 30

Sortie de la grand messe - sur le parvis de l'église de Notre-Dame de Nantilly.

C'est une église romane, la plus vieille de Saumur, un bestiaire en orne le parvis.

LES ACTEURS -

La Comtesse Sophie D'Arbrissel et les joueurs.

Devant l'église la voiture de la Comtesse, à la place du cocher : Simon Frézeaux.

Dans la rue des gens vont et viennent (sortie de la messe).

Un vendeur de journaux brandissant «L'Echo du Val de Loire».

Il crie les gros titres.

Le vendeur de journaux : «Demandez l'Echo du Val de Loire», l'évasion de l'ignoble Baraduc... Evasion à la prison de Fontevault !!

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

La Comtesse a invité chez elle pour quelques jours les personnages.

Ceux-ci étant représentés par les joueurs, il est important de leur préciser de choisir une profession qui puisse correspondre au milieu social de la Comtesse.

N'oublions pas que nous sommes en 1900 et que les barrières sociales existaient.

Cela laisse cependant aux joueurs un éventail assez large des professions tel que : droit, écrivain, enseignant, médecin, militaire, peintre ou ecclésiastique peuvent parfaitement convenir.

On peut être également paysan mais à condition bien sûr de posséder une ferme et non pas d'être un simple ouvrier agricole bien entendu.

L'EVASION DE L'IGNOBLE BARADUC -

CE QUE LES PERSONNAGES PEUVENT SAVOIR

(à condition d'acheter un journal)

Baraduc est un ancien policier, condamné il y a trois ans à une peine de



cinq ans de prison pour avoir profité de sa fonction de policier pour toucher des «pots de vin», affaire sans importance. Il a été condamné à une peine de prison normale pour l'époque, la justice étant plus sévère que de nos jours.

Il a été incarcéré à la prison de Fontevault.

Il s'en est évadé la veille, c'est-à-dire dans la nuit du samedi.

CE QUE LE MENEUR DE JEU DOIT SAVOIR

Baraduc a été condamné il y a trois ans par le frère de la Comtesse, Jules D'Arbrissel encore en activité à ce moment là, mais ceci est un renseignement qui ne figure pas dans le journal.

Ce n'est que plus tard que les personnages auront l'occasion de l'apprendre.

ACTE I - SCENE II

Les personnages et la Comtesse regagnent la demeure de celle-ci (le trajet à cheval Saumur-Propriété d'Arbrissel prend à peu près une heure).

Ils vont donc tous passer à table pour le déjeuner vers les treize heures.

Durant le déjeuner, la Comtesse proposera de faire l'après-midi une promenade, jusqu'à la source située dans un petit bois, cette source se trouve sur la propriété de la Comtesse.

A la fin du déjeuner, alors qu'on en est au café et aux liqueurs, deux hommes arrivent dans une voiture à cheval.

Il s'agit de Jules d'Arbrissel, le frère de la Comtesse et d'un jeune homme d'une trentaine d'années, Albert Kaufmann qui est le fils d'un ami de Jules d'Arbrissel.

LES NOUVEAUX ARRIVANTS -

JULES D'ARBRISSEL : Il a soixante huit ans, ancien Président de Tribunal à Angers, il est à la retraite depuis trois ans.

L'affaire Baraduc fut une des dernières affaires qu'il eut à juger.

Disons le tout de suite, pour le juge ce fut une affaire très banale.

Il est resté célibataire, c'est un homme honorable, menant une vie rangée.

Le départ à la retraite du juge coïncida avec le drame familial qui devait si cruellement toucher la famille d'Arbrissel.

En effet, Jules d'Arbrissel n'avait cessé ses activités que depuis un mois quand il apprit la mort de son neveu, de la femme de celui-ci et de leur fille Agnès.

N'ayant pas d'enfant, le vieux juge était profondément attaché à Agnès.

Autant cet homme pouvait se montrer sévère et intraitable quand il



exerçait ses fonctions, autant il était souriant et indulgent vis-à-vis de cette enfant.

La mort de celle-ci le bouleversa.

Il ne voulut pas admettre cette disparition.

Jules d'Arbrissel était un homme matérialiste et rationaliste, il se mit à changer, on le vit fréquenter les cercles spirites d'Angers.

Désespérément, de tables tournantes en tables tournantes, le pauvre homme cherchait à établir un contact avec cette fillette qu'il avait tant aimée... en vain !

Cette quête était d'autant plus désespérée que Jules d'Arbrissel avait l'impression que de son vivant il n'avait pas tout donné à Agnès, qu'il aurait pu faire encore plus pour elle.

Bien qu'il n'ait rien à se reprocher, d'Arbrissel pensait qu'il aurait pu consacrer encore plus de temps à sa petite nièce, l'aimer plus encore.

Cette idée devint vite une obsession.

Mais, malgré ses appels déchirants

aucune réponse ne lui parvenait.

Du côté du royaume des morts le silence était total.

Un jour, par hasard, il y a à peu près un an, Jules d'Arbrissel apprit que Baraduc avait une fille.

Elle avait quatorze ans, l'âge de sa nièce au moment de sa mort et se prénommaient également Agnès.

Cela bouleversa le vieux juge.

La petite Agnès Baraduc avait été confiée à la garde d'une brave fermière, sa mère étant décédée depuis déjà quelques années.

La petite fille était charmante et douée d'une intelligence très vive.

Jules d'Arbrissel s'occupa d'elle.

Il lui paya ses études dans le meilleur établissement de la ville et veilla à ce qu'elle ne manqua de rien.

Il le fit bien entendu le plus discrètement possible pour que les mauvaises langues, si nombreuses en province, ne trouvent pas à redire.

Cependant, il aimait de temps en temps venir le dimanche chercher la petite Agnès et faire dans la campagne

de longues promenades avec elle.

Il avait ainsi l'impression de retrouver un peu «son Agnès».

Qui pourrait le lui reprocher ?

ALBERT KAUFMANN : Il est âgé de trente ans, c'est le fils d'un industriel alsacien.

Avec son père il dirige une fabrique de porcelaine.

Après la guerre de 70, l'Alsace n'étant plus française; le père et le fils suivis par une partie de leurs ouvriers, ont quitté l'Alsace et remonté leur fabrique dans la région parisienne.

Cependant les conditions n'étant pas les mêmes, il ne leur est pas possible de fabriquer une porcelaine de qualité en restant dans la région parisienne, celle-ci exigeant notamment pour sa fabrication une eau d'une teneur particulière.

Frantz Kaufmann, le père d'Albert est un ami de Jules d'Arbrissel.

Il n'ignore pas que la sœur de celui-ci, Sophie d'Arbrissel possède une magnifique propriété à Fontevault et



que cette propriété est traversée par une source.

Il a donc envoyé son fils en «éclairer» à Fontevault pour analyser discrètement l'eau de cette source. S'il s'avère que celle-ci remplit les conditions adéquates à la fabrication de la porcelaine, Albert Kaufmann a pour mission d'essayer d'acheter la propriété dans les meilleures conditions possibles.

Ni le père, ni le fils ne s'embarassent de scrupules.

Durant son séjour chez la Comtesse, Albert Kaufmann profitera de toutes les occasions pour déprécier le domaine et tenter de l'acheter à vil prix.

ACTE I - SCENE III -

Après le repas, Jules et Sophie d'Arbrissel, Albert Kaufmann et les personnages partent en promenade jusqu'à la source.

Quand ils y parviendront, le plus

discrètement possible, Kaufmann en prélèvera un échantillon.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Effectuer à l'insu des personnages un test sous la perception, jet individuel pour chaque personnage. Prévenir discrètement les personnages qui ont obtenu sur la table des paliers un résultat de qualité A ou B qu'ils viennent d'apercevoir Kaufmann en train de prélever de l'eau de la source dans un petit tube en verre.

Bien entendu si tous les jets sous l'attention sont ratés, personne n'aura vu Kaufmann se livrer à ce genre d'opération.

Une fois rentré de promenade, Kaufmann se retirera un instant pour procéder à l'analyse de l'eau de source.

A cet effet il a emporté avec lui une petite mallette avec tout le matériel nécessaire pour analyser l'eau.

Il ne laissera pas traîner cette mallette dans sa chambre, il peut par

exemple la dissimuler sous son lit.

Le résultat de l'analyse est positif, l'eau de la source convient parfaitement pour la fabrication d'une porcelaine de qualité.

Donc Kaufmann va tout faire pour s'emparer de la propriété de la Comtesse.

ACTE I - SCENE IV -

Le repas du soir -

Table : Jules et Sophie d'Arbrissel - Kaufmann - les personnages.

ATTITUDE DE KAUFMANN -

Durant tout le repas du soir, Kaufmann va tenter de créer une ambiance «tragique» autour de la demeure.

Tout d'abord en exagérant le danger que représente l'ancienne Abbaye de





Fontevault, transformée en maison d'arrêt.

Il n'en veut pour preuve que la récente évasion de Baraduc.

Il demandera même au juge si celui-ci n'était pas un de ses «clients», ce que le juge reconnaîtra bien volontiers, mais sans s'inquiéter outre mesure cependant.

Puis Kaufmann, ayant quelques connaissances des légendes du pays (notamment la légende de la nonne mais en aucun cas il ne parlera du Louvard), amène la conversation sur ce sujet en insistant sur le côté funèbre et morbide de ce genre de légende.

Ensuite, connaissant les goûts de Jules d'Arbrissel pour le spiritisme, il l'incite à faire une séance de table tournante.

ATTITUDE DE JULES D'ARBRISSEL -

Tout d'abord celui-ci réagira aux propos de Kaufmann de façon modératrice.

Il lui fera remarquer que l'évasion de Baraduc est une chose exceptionnelle.

Il n'y a pas eu d'autres évasions durant les deux dernières années par exemple.

Quant aux légendes, c'est le genre de choses qui existent dans la France entière.

S'il tient ces propos mesurés, c'est tout d'abord parce que c'est un homme pondéré et ensuite parce qu'il essaye ainsi de rassurer sa sœur, qui semble alarmée par ce genre de discours.

Par contre, quand Kaufmann l'aiguille sur le spiritisme, ses vieux démons reprennent le dessus. Il commence par se faire prier puis, enfin, accepte de faire une séance le soir même.

Avec Kaufmann et les personnages, si ceux-ci le veulent bien.

ATTITUDE DE LA COMTESSE -

Celle-ci durant le repas n'apprécie pas particulièrement les propos de Kaufmann, qui la mettent mal à l'aise. Cependant attention, elle n'est tout de même pas terrorisée.

Par contre elle n'apprécie pas que son frère accepte de faire une séance de spiritisme. Etant fervente chrétienne, c'est une chose qu'elle désapprouve.

Elle refuse de participer à cette séance mais ne s'y oppose pas.

Elle se contentera de regagner sa chambre avant que la séance n'ait lieu.

INTERVENTION DE PISSENLIT -

Au moment où Kaufmann propose à Jules d'Arbrissel de faire une séance de spiritisme et que celui-ci accepte, Pissenlit pénètre dans la salle à manger (avec une corbeille de fruits à la main par exemple) entendant cela, au moment où il se retirera de la pièce, il marmonnera entre ses dents : «Il ne faut pas faire cela, il faut laisser dormir en paix les petites filles».

Faire jeter les dés sous perception aux personnages, ceux qui auront obtenu un résultat de qualité A ou B, auront entendu la phrase de Pissenlit.

Si celui-ci est interrogé à ce sujet, il se refusera à fournir la moindre explication et quittera la pièce.

ACTE I - SCENE V -

Il est environ vingt deux heures et nous retrouvons Jules d'Arbrissel, Kaufmann et les personnages dans le petit salon pour la séance de spiritisme.

La Comtesse s'est retirée dans sa chambre.

Depuis le début de la soirée, il s'est mis à pleuvoir et l'orage gronde au loin.

Maintenant la pluie tombe violemment et l'orage se rapproche.

Le Meneur de jeu peut ainsi faire s'intensifier l'orage avec la montée progressive de la tension dramatique durant la séance de spiritisme.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Oui, oui, je sais, ce sont de vieilles ficelles, mais vous verrez cela marche toujours !!

Tout d'abord, à la demande des personnages ou de Kaufmann, Jules d'Arbrissel invoquera un esprit quelconque, ami de la famille ou autres.

La méthode est simple.

Si l'esprit est là, il frappera un coup, ensuite il répondra, un coup pour oui et deux coups pour non.

Un esprit se manifeste assez rapidement mais le Meneur de jeu doit effectuer un tirage pour les personnages se trouvant proche de Kaufmann, jet sous la perception.

Ceux qui auront obtenu sur la table des paliers un résultat de qualité A s'apercevront que Kaufmann truque la séance.

En avertir discrètement les personnages.

Ensuite Jules d'Arbrissel manifestera le désir d'entrer en contact avec Agnès, sa petite nièce.

L'orage est à son paroxysme.

Il entrera effectivement en contact avec elle.

Alors, au comble de l'émotion, il s'écriera : «Agnès, pardon ma petite Agnès».

Au même instant le tonnerre explose, un violent éclair illumine toute la pièce et le juge s'écroule en se tenant l'épaule.

On peut voir sa main tachée de sang.

Il vient d'être blessé, légèrement, par un coup de feu provenant d'une fenêtre du petit salon.

On peut remarquer d'ailleurs qu'une vitre de la fenêtre a été brisée, car on a tiré de l'extérieur.

Si quelqu'un sort, il remarquera des traces de pas dans le sol détrempé près de la fenêtre, mais les traces de pas ne mènent pas loin et visiblement l'agresseur a dû s'enfuir vers les bois proches.

Bien entendu un personnage ira ou enverra chercher la police, les gendarmes en l'occurrence.

Ils se trouvent à Saumur, il faut compter deux heures aller-retour pour qu'ils arrivent.

Ils entreprendront immédiatement des battues pour essayer de retrouver l'agresseur.

Kaufmann profitera de l'occasion pour noircir encore le tableau en ce qui concerne les dangers de vivre en pareil lieu.

La Comtesse commencera à s'affoler.

Quant à Jules d'Arbrissel, après avoir été soigné, la blessure n'étant pas bien grave, la balle n'ayant fait que l'érafler (balle de revolver) il ira se coucher.

On peut compter qu'il sera remis sur pied dès le lendemain matin.

ACTE II - SCENE I -
Lundi 7 juillet (6 heures) -

Tous les habitants de la maison sont réveillés par des coups violents frappés à la porte.

La vieille Eulalie va ouvrir et fait entrer les gendarmes.

Deux d'entre eux portent sur une civière improvisée un homme agonisant.

Il s'agit de Baraduc.

Les gendarmes à l'aube, l'ont retrouvé errant dans les bois.

A leur vue il s'est enfui.

Après les sommations d'usage, les gendarmes l'ont abattu.

NOTE POUR
LE MENEUR DE JEU

Si parmi les personnages se trouvent un prêtre, on peut expliquer la halte des gendarmes chez la Comtesse, par le désir qu'a Baraduc de vouloir se confesser.

S'il n'y a pas de prêtre, cela peut s'expliquer cependant : tout d'abord parce que Baraduc n'en a plus que pour quelques instants, ensuite par le fait que de toute façon il veut parler à quelqu'un avant de mourir.

Il s'adressera bien entendu à un des personnages.

CONFESSIO OU
CONFIDENCE DE
BARADUC

Tout d'abord il reconnaîtra s'être conduit de façon malhonnête et avoir mérité sa peine de prison.

Il était d'ailleurs prêt à accomplir sa peine pour expier ses fautes.

Mais c'est en prison que les choses se gâtèrent.

Petit à petit, les compagnons de cellule de Baraduc le regardèrent avec des sourires narquois.

A la longue intrigué par ce manège, il les questionna. Après bien des hésitations, l'un d'eux finit par lui avouer

que : «Le bruit courait en ville» que le juge qui l'avait condamné, c'est-à-dire Jules d'Arbrissel, profitait qu'il soit en prison pour s'occuper d'un peu trop près de sa fille, la petite Agnès.

On disait même que c'était le juge qui lui payait ses études et qu'il sortait avec elle le dimanche.

L'idée fit son chemin. Baraduc commença à avoir des doutes, la solitude aidant, ces doutes devinrent des certitudes.

Le pauvre homme devint littéralement fou.

Il voulait savoir.

Pour cela, il lui fallait s'évader... C'est ce qu'un samedi soir il fit, bien décidé d'aller demander des comptes au juge.

Après s'être caché dans les bois, le dimanche soir, profitant de l'orage, il osa s'approcher de la propriété de Sophie d'Arbrissel, espérant trouver le juge chez elle.

Il s'approcha d'une des fenêtres donnant sur le petit salon et là, il blêmit : autour de la table se trouvaient des





personnages qu'il ne connaissait pas et au bout de cette table, face à lui... Jules d'Arbrissel, visiblement bouleversé, s'écriant : «Agnès, pardon Agnès !».

Le sang de Baraduc ne fit qu'un tour, tout ce qu'on lui avait dit était donc vrai !

Il était armé, s'étant emparé d'un révolver lors de son évasion.

Alors fou de rage, à travers la vitre il fit feu sur le juge.

Puis, désespéré, il s'enfuit dans les bois.

C'est là, qu'au petit matin, il devait tomber sous les balles des gendarmes.

A ce moment du récit, Baraduc à bout de force s'interrompt, semble regarder dans le vide une apparition terrifiante, son visage se convulse, puis, se cramponnant nerveusement au bras de la personne qui est près de lui, s'écrie : «Au secours, au secours... La bête, elle est là, mon Dieu ayez pitié de moi».

Et il meurt après un dernier sursaut d'angoisse.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Il est à préciser que Baraduc ne fera ce récit qu'à un seul personnage et à l'écart des autres.

Donc ceux-ci n'entendront rien, si ce n'est à la fin ce cri de terreur qui sera perçu par toutes les personnes se trouvant dans la pièce.

Si Baraduc se confie à un prêtre, ne pas oublier que celui-ci sera lié par le secret de la confession.

Après la mort de Baraduc, les gendarmes se retirent emportant le corps du pauvre homme.

ACTE II - SCENE II -

Durant le déjeuner, profitant de l'ambiance tragique qui règne, Kaufmann fera tout son possible pour décider la Comtesse à quitter les lieux.

La Comtesse paraît de plus en plus sensible aux arguments de Kaufmann.

Même le vieux juge, assez ébranlé par les événements, semble gagné à la cause de Kaufmann.

La journée se passe sans événements notables.

A la tombée du jour, quelques instants avant le repas du soir, un des

personnages aura l'impression d'entendre hurler des loups dans le lointain.

Pendant le repas, un second personnage aura la même impression, les loups semblant se rapprocher, puis se sera au tour d'un troisième d'éprouver la même impression.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Le premier personnage qui entendra les loups doit être celui qui a le plus de fluide, puis le second et le troisième, les choisir par ordre décroissant.

Le phénomène étant d'origine para-normal, il est évident que les personnages les plus sensibles à ce genre de chose sont les premiers touchés.

ACTE II - SCENE III -

Durant la nuit, certains personnages vont peut-être faire des cauchemars. Pour le savoir, effectuer un test sous l'ouverture d'esprit pour chaque personnage, ceux qui auront échoué auront une nuit agitée.

Pour ceux-ci, tirer 1d10 puis consulter la table ci-dessous pour savoir quel cauchemar le personnage fera.

1 à 4 - Correspond à un cauchemar ayant trait à la légende de la nonne (voir page 6).

5 à 8 - Le personnage verra le corps d'une petite noyée flottant entre deux eaux (il s'agit de la petite Agnès).

9 et 10 - Cauchemar plus violent que les deux précédents, le personnage voit un homme vêtu d'une cape marchant dans la forêt avec un loup sur ses talons.

Il semble se diriger vers le dormeur. Puis il s'arrête et le regarde fixement. Ensuite il part d'un long rire muet. Le personnage se réveillera terriblement angoissé.

ACTE II - SCENE IV -

Profitant que tout le monde dort Kaufmann descendra dans le petit salon où a eu lieu la séance de spiritisme.

Là il va procéder à une mise en scène diabolique.

Tout d'abord, avisant un tableau représentant un portrait de nonne (vraisemblablement un portrait de famille), il va lui crever les yeux.

Puis il renversera la table ayant servi à la séance de spiritisme.

Enfin, sortant discrètement de la maison, il va se rendre à la remise attenante à l'écurie, s'emparer d'un pot de peinture noire et d'un pinceau, retourner dans le salon et tracer sur le mur un vague signe cabalistique (ce signe n'a aucun sens précis).

Puis il va remettre peinture et pinceau à leur place et regagner sa chambre. Cette mise en scène est destinée à effrayer davantage la Comtesse.

Si c'est un personnage qui ensuite pénètre dans la pièce en premier, lui faire tirer un jet sous l'ouverture d'esprit, un résultat de qualité A ou B lui permettra de comprendre qu'il s'agit d'une mise en scène.

Si les personnages enquêtent, ils pourront s'apercevoir que la peinture est encore fraîche (selon l'heure bien sûr où ils découvriront ce qui s'est passé).

Ils pourront également découvrir le pot de peinture de la remise et s'apercevoir qu'il a été utilisé récemment. (le pot n'ayant pas été remis exactement à sa place et le rayonnage étant poussiéreux, on peut en déduire qu'il a été déplacé récemment).

ACTE III - SCENE I - Mardi 8 Juillet (la matinée) -

Si un des personnages demande à la Comtesse quelles sont ses intentions en ce qui concerne la propriété, elle restera évasive, cependant, le personnage pourra aisément deviner qu'elle a l'intention de vendre.

ACTE III - SCENE II - Midi -

Kaufmann viendra prendre congé de tout le monde, prétextant que ses affaires le rappellent à Paris.

En fait, il va se rendre à Saumur pour contacter le notaire de la Comtesse, celle-ci ayant décidé de lui céder la propriété.



ACTE III - SCENE III - *Le soir au repas -*

Jules d'Arbrissel annonce son intention de refaire une séance de spiritisme, les derniers événements, bien que tragiques, lui paraissant favorables à ce genre d'expérience.

ACTE III - SCENE IV - *La séance de spiritisme (21 heures) -*

Dès que la séance de spiritisme commence, les personnages pourront se rendre compte qu'il se passe quelque chose d'anormal.

Tout d'abord l'atmosphère dans la pièce semble changée, les personnages auront l'impression qu'une sorte de souffle glacé balaye la pièce.

Une ambiance oppressante, s'installe.

Jules d'Arbrissel essaye d'invoquer l'esprit d'Agnès.

D'une voix angoissée il l'appelle désespérément, sans obtenir la moindre réponse.

Puis soudain la lueur des bougies vacille, le juge devient très pâle, comme si un esprit s'était emparé de lui, et venant de nulle part, la voix d'une petite fille chuchote : « Mon Dieu protégez-moi, il s'est emparé de moi, mon Dieu que vais-je devenir ».

Puis c'est le silence.

Le juge, blanc comme un linge se lève et quitte la pièce.

Alors, venant de l'extérieur, montent tout autour de la maison les hurlements des loups.

On a l'impression que l'enfer se déchaîne et que la demeure est devenue le centre d'un lieu maudit.

Puis brusquement c'est le silence, un silence étrange.

Les personnages ont soudain l'impression qu'une présence se trouve dans la pièce.

En dehors de la table, faiblement éclairée par les bougies, la pièce est entièrement plongée dans le noir, mais petit à petit, un angle de la pièce s'éclaire faiblement.

On a l'impression qu'à cet angle se trouve un homme.

Vêtu d'une cape, un capuchon dissimulant son visage, il semble désigner du doigt un des personnages et

prononcer une phrase.

On voit ses lèvres bouger, mais aucun son ne sort de sa bouche.

Au même instant de la cabane de Pissenlit, une mélodie sauvage retentit dans une langue incompréhensible.

Le visage de l'homme à la cape semble se tordre de haine, il replie son bras sur son visage, comme s'il voulait se protéger d'un danger, puis sa silhouette devient floue, immatérielle, et finit par disparaître.

Le chant s'arrête.

L'atmosphère de la pièce semble se réchauffer.

C'est le silence.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Nous assistons au retour du Louvard. Quand celui-ci, au moment de la création de l'abbaye de Fontevrault, disait en désignant les cabanes que les fidèles de l'Ermite étaient en train d'édifier : « Ce que tu viens de faire naître ici, un jour sera détruit par un de tes descendants, et les huttes de Dieu seront remplacées par le palais du Diable », ce n'était pas des paroles en l'air, ni une vaine menace.

La première séance de spiritisme organisée par Jules d'Arbrissel en ces lieux, permit déjà au Louvard (c'est-à-dire à travers lui à Satan) de se manifester.

La mort de Baraduc lui facilita encore plus les choses.

Ainsi, petit à petit, les lieux pouvaient redevenir des lieux maudits, d'où, les hurlements des loups et les étranges rêves que firent les personnages.

La deuxième séance de spiritisme ouvrit toutes grandes les portes de Fontevrault au Louvard, qui, en s'emparant de l'esprit d'Agnès, s'en servit comme d'une brèche pour pouvoir revenir physiquement.

La pauvre enfant tenta de résister et put ainsi clamer pendant quelques instants son désespoir. Puis elle dut se taire, subjuguée par la force mentale de l'homme au loup.

Celui-ci désignant alors l'un des personnages commença à tenter de s'emparer de son âme, (le Meneur de jeu à cet effet choisira le personnage ayant la spiritualité la plus faible) quand le Louvard le désignera du doigt, ce personnage entendra de façon télépathique une voix lui disant : « C'est toi que j'ai choisi ».

(Prévenir le personnage en le prenant à part, les autres n'ayant assisté à

la scène que visuellement).

Mais comme nous l'avons vu précédemment Pissenlit veille : de sa cabane il a senti la présence du Louvard dans la pièce.

Alors, réunissant tous ses pouvoirs psychiques, il a réagi immédiatement, d'où l'incantation que nous avons entendue venant de la cabane.

Il est arrivé ainsi à chasser le Louvard, mais à le chasser momentanément, n'écartant le danger que pour quelques instants.

Car, il sait que pour pouvoir le chasser définitivement, il faudra utiliser une magie beaucoup plus puissante et qu'il aura besoin de l'aide d'autres personnes.

D'ailleurs ce qu'il vient de faire était déjà risqué et l'a épuisé psychiquement.

A cet instant d'ailleurs, il gît inanimé sur son lit et ne sortira de cette espèce de coma qu'au bout d'une heure.

A ce moment là, soit les personnages seront allés le trouver, soit, si ce n'est pas le cas, il ira les rejoindre pour leur expliquer la situation et demander leur aide.

ACTE III - SCENE V - *Entrevue de pissenlit avec les personnages -*

Pissenlit va expliquer aux personnages qu'à cause de leurs imprudence le Louvard est revenu.

Il peut leur raconter en détail la légende de l'homme au loup et les raisons pour lesquelles il hante à nouveau la région.

Il leur explique également que si l'on ne fait rien pour le chasser définitivement, il y a de fortes chances pour que cette créature du diable, tente de s'emparer de l'âme de chacun. Il a d'ailleurs déjà commencé à le faire en désignant un personnage et en lui disant : « Je t'ai choisi », car il faut bien que l'on sache que quand il a choisi une personne, il ne lâche jamais sa proie.

Certes, lui Pissenlit a pu le repousser, mais ce n'est que pour un court moment, car il n'est pas assez grand sorcier pour s'attaquer tout seul au Louvard.

Pour obliger une pareille créature à quitter définitivement la région, il lui faut l'aide de tous.

Ce peut être fait le soir même à minuit, si les personnages veulent bien l'accompagner à la clairière du pendu.

Mais attention à la clairière du pendu, ils devront lui obéir au doigt et à l'œil et accomplir à la lettre tout ce que lui Pissenlit leur dira de faire.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Essayer de jouer le rôle de Pissenlit de la façon la plus ambiguë possible, de manière à ce que les personnages puissent hésiter et se demander si «ce brave jardinier» est un allié ou un adversaire.

Si les personnages refusent de se rendre à la clairière du pendu, celui qui a été «choisi» par le Louvard entrera dans une sorte de coma au petit matin.

Il paraîtra faire d'horribles cauchemars et mourra deux jours plus tard.

Dès qu'il entrera dans le coma, un second personnage, celui qui a le moins de spiritualité entendra le même message télépathique et se sentira «choisi» à son tour.

Le lendemain matin, il entrera dans le coma etc.

Comme on peut s'en rendre compte, il vaut mieux que les personnages se rendent dans la clairière pour tenter de chasser l'homme au loup.

ACTE III - SCENE VI - La clairière du pendu -

Elle se trouve à environ une heure de marche de la propriété.

Elle est située en pleine forêt.

Toute la scène VI de la clairière du pendu va être «découpée» en séquences d'actions.

On peut considérer que dans chaque séquence, les actions qui se déroulent, ont lieu en simultané.

SEQUENCE I -

Dès leur arrivée dans la clairière, Pissenlit demandera à deux des personnages de prononcer avec lui une

formule magique, une sorte d'incantation.

Avant de commencer, il expliquera à ceux-ci que cette formule est destinée à convoquer le Louvard dans la clairière pour pouvoir le chasser ensuite (Je ne sais pas si les personnages seront très enthousiastes à l'idée de faire venir le Louvard !).

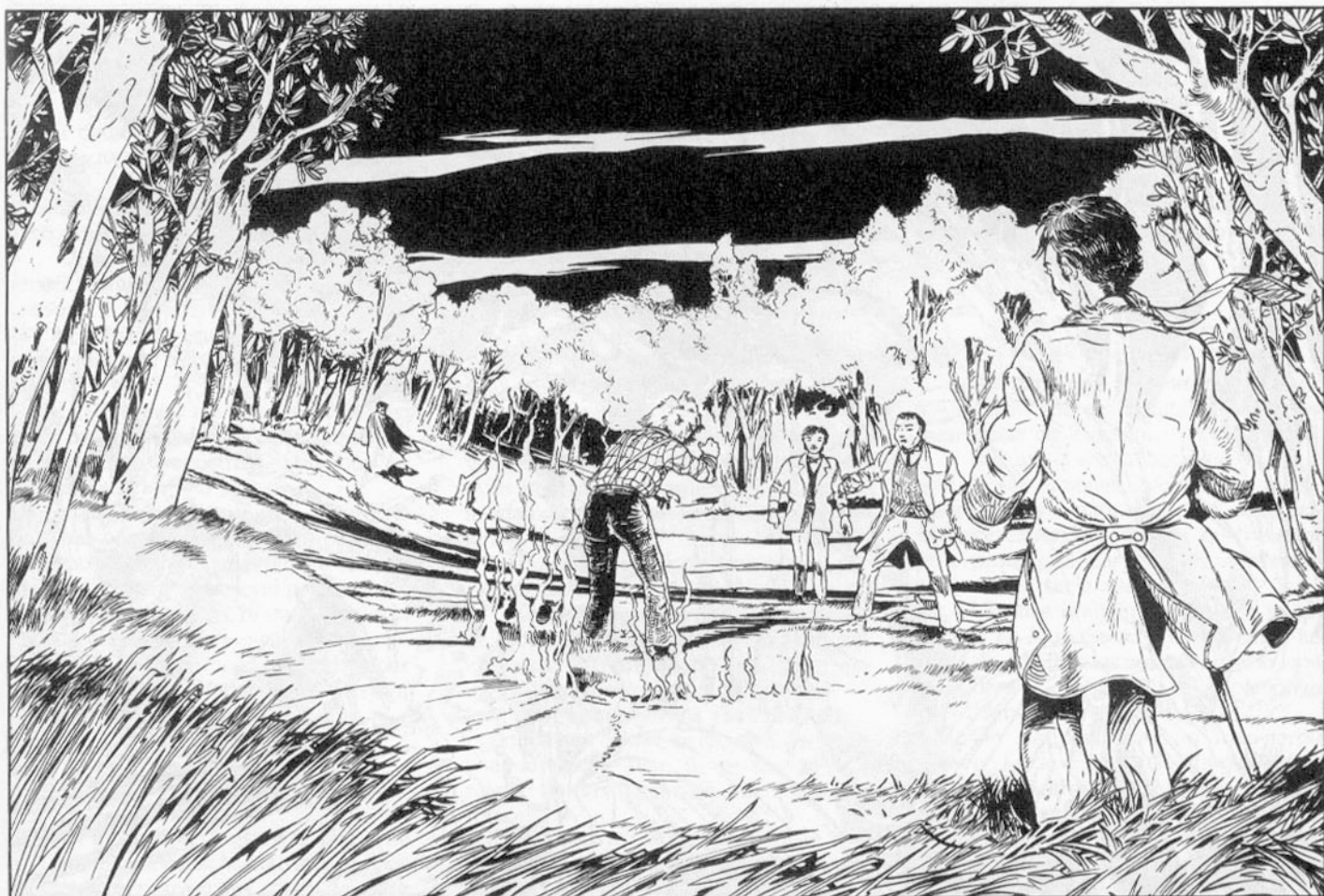
Demander aux deux personnages d'effectuer un test d'ouverture d'esprit, si le résultat est de qualité A, B, ou C les personnages accepteront, sinon ils refuseront énergiquement, considérant cet acte comme un sacrilège.

Ce sera alors aux autres personnages d'essayer.

Au cas où personne n'accepterait, vous pourrez considérer que ce n'était qu'une hésitation de leur part et refaire effectuer des tirages.

SEQUENCE II -

Dès que la formule magique aura été prononcée, les personnages pourront apercevoir à une centaine de





mètres de là, le Louvard dans l'ombre, au pied d'un arbre, à l'orée de la clairière, un grand loup gris sur ses talons.

En aucun cas on ne peut l'approcher de plus d'une dizaine de mètres, un sentiment de terreur incontrôlée s'emparant des personnes qui tenteraient ce genre de chose.

On ne peut donc exercer aucune violence physique contre lui.

De plus, aucun projectile ne peut l'atteindre, il est automatiquement détourné de façon inexplicable.

Si toutefois l'un des personnages tente ce genre d'action, dès qu'il se trouvera à proximité du Louvard, lui faire effectuer un test sous la spiritualité.

S'il le réussit, bien que ne pouvant pas l'approcher, il arrivera cependant à contrôler sa peur ou le malaise qui peut s'emparer de lui en face d'un personnage aussi maléfique.

Par contre s'il échoue, il prendra la fuite et rejoindra au plus tôt ses compagnons.

SEQUENCE III -

Pissenlit s'éloigne en grommelant, tourne le dos aux personnages et commence à psalmodier une formule magique, puis il s'arrête, et brusquement un pentacle de feu se forme autour de lui. Ensuite il se retourne lentement et fait signe aux personnages de venir le rejoindre.

Il y a cependant un petit problème... c'est que Pissenlit n'a plus une apparence humaine (voir illustration).

Il est devenu une sorte de bête.

Il ne parle plus d'ailleurs, seul des sons rauques sortent de sa gorge.

Et pourtant, mais cela les personnages ne le savent pas, il faut être trois dans le pentacle pour prononcer la formule permettant de chasser le Louvard.

Celui-ci ne reste pas inactif d'ailleurs. Il désigne celui qu'il a précédemment choisi (durant la dernière séance de spiritisme) et part d'un grand éclat de rire, audible cette fois et parfaitement diabolique bien entendu.

Puis, à son tour il commence une incantation.

Il y a de grandes chances pour que les personnages hésitent à pénétrer dans le pentacle, l'aspect de Pissenlit n'a rien de rassurant.

Ne rien faire d'ailleurs qui puisse rassurer les joueurs.

Les personnages qui voudront pénétrer dans le pentacle devront au préalable effectuer un test sous ouverture d'esprit. Si le résultat est de qualité A ou B, ils comprendront que Pissenlit n'est pas un adversaire et qu'il est obligé de revêtir cette apparence pour lutter contre le Louvard.

SEQUENCE IV -

La personne qui a été désignée par le Louvard se trouve confrontée à un événement d'ordre 2 (voir table de confrontation) lui faire effectuer un test sous la spiritualité à -2 (force de l'événement).

Si le résultat est de qualité A, la personne gagne 2 points en spiritualité





et rien ne se passe, si le résultat est de qualité B, elle gagne 1 point en spiritualité et parvient à résister au Louvard, si le résultat est de qualité C, elle résiste également au Louvard, mais ne gagne aucun point en spiritualité, par contre un résultat de qualité D a pour effet de lui faire perdre 1 point en spiritualité mais de ne pas subir la volonté du Louvard, alors qu'un échec lui fera perdre 2 points en spiritualité et l'obligera à subir la volonté du Louvard.

La personne ayant enregistré un échec commence à grogner, son visage se transforme, une certaine bestialité déforme ses traits.

Il semble menaçant et en aucun cas il ne voudra franchir le cercle de feu pour pénétrer dans le pentacle.

De plus, les personnages transformés en loups-garous, s'ils sont rejoués au cours d'autres aventures ont à chaque pleine lune 5% de chance de se transformer en loup-garou et cela pendant une durée d'un an, c'est-à-dire jusqu'au 8 juillet 1901.

Le mentionner sur la fiche personnage destinée au Meneur de jeu et voir fiche technique loup-garou en fin de scénario.

SEQUENCE V -

Si deux personnes au minimum se trouvent avec Pissenlit dans le pentacle, celui-ci pourra commencer son incantation pour chasser le Louvard de la région.

Quant au personnage qui éventuellement aurait été atteint par le sort du Louvard, il se transformera en loup-garou et attaquera immédiatement toute personne ne se trouvant pas à l'intérieur du pentacle.

Le Louvard, si l'invocation de Pissenlit commence durant cette séquence, semblera comme pétrifié. Son loup se mettra à «hurler à la lune».

Mais, par contre si Le Louvard ne peut pas commencer à agir, il partira à nouveau d'un grand éclat de rire diabolique et désignant un second personnage, il tentera de lancer à nouveau un sort pour le changer en loup-garou.

Dans ce cas, procéder comme pour le premier (confrontation entre la spiritualité et un événement d'ordre 2).

SEQUENCE VI -

1 - Soit Pissenlit a réussi à la séquence précédente à chasser le Louvard, et dans ce cas il va pouvoir au cours de cette

séquence le bannir à jamais de Fontevault.

2 - Soit il commence sa pratique magique au cours de cette séquence et dans ce cas, ce n'est qu'à la séquence suivante qu'elle prendra effet.

3 - Soit il n'a encore rien pu faire.

Dans ce cas le Louvard ne serait pas banni au cours de cette séquence.

Donc, le premier loup-garou continuera à attaquer les personnes se trouvant en dehors du pentacle, à l'exception du personnage se transformant en loup-garou qui va également passer à l'offensive.

Dans le cas où hors du pentacle, il ne se trouverait personne, hormis les deux loups-garous, ceux-ci vont se combattre.

Par contre, si Pissenlit a terminé son invocation, le Louvard va pousser un grand cri de désespoir et disparaître lentement avec son loup, son image et celle du loup devenant de plus en plus floues.

SEQUENCE VII -

Les loups-garous vont reprendre leur aspect humain et contempler la scène hébétés, n'ayant plus aucun souvenir de ce qui s'est passé.

Le pentacle va également disparaître et Pissenlit reprendre son apparence humaine.

Fontevault est sauvée, la malédiction est abolie et l'âme de la petite Agnès, car il ne faut pas l'oublier, enfin libérée des griffes du Malin, peut rejoindre les Saintes Ames en Paradis.

Par contre, si les choses tournaient mal, c'est-à-dire si Pissenlit et ses compagnons ne parvenaient pas à bannir le Louvard de la région, voici ce qui se passerait.

Tout d'abord, la silhouette du Louvard semblerait s'estomper pour quelques instants, la température baisserait soudainement, il se ferait un grand silence.

Puis, à la place du Louvard, apparaîtrait Satan en personne.

Pissenlit serait pris de convulsions et mourrait dans d'atroces souffrances, ainsi que le personnage qui aurait été désigné au préalable par le Louvard.

Les loups-garous se prosternerait devant Satan, ce qui veut dire qu'à chaque pleine lune, ils se transformeraient automatiquement en loups-garous.

A moins qu'ils ne trouvent un sorcier assez puissant, pratiquant la magie blanche qui puissent les exorciser.

De plus, tous les personnages vivants confrontés à un événement d'ordre 4, brève apparition de Satan, devront effectuer un test sous la spiritualité (voir table de confrontation). Puis Satan disparaît. Mais, à partir de ce moment, il se passera de drôles de choses dans la région de Fontevault !! Par contre si tout se passe bien et que Le Louvard est banni de la région à tout jamais. Effectuer les tirages suivants en faveur de vos personnages, tous les tirages seront effectués sur la table de résistance.

1 - Personnes ayant pénétré dans le pentacle et ayant aidé Pissenlit à prononcer l'invocation.

1° tirage, sous la spiritualité ; événement d'ordre 3 ; gains possibles : 1 à 3 points en spiritualité.

2° tirage sous le fluide, événement d'ordre 2 ; gains possibles : 1 à 2 points en fluide.

2 - Personnes ayant pénétré dans le pentacle mais n'ayant pas aidé Pissenlit à prononcer l'invocation.

1° tirage, sous la spiritualité, événement d'ordre 2.

2° tirage, sous le fluide, événement d'ordre 1.

3 - Personnes n'ayant été que simples spectateurs.

1° tirage, sous la spiritualité, événement d'ordre 1.

2° tirage, sous le fluide, événement d'ordre 1.

4 - Pour les personnages transformés en loups-garous, un seul tirage sous le fluide, événement d'ordre 2.

Fiche technique concernant le loup-garou

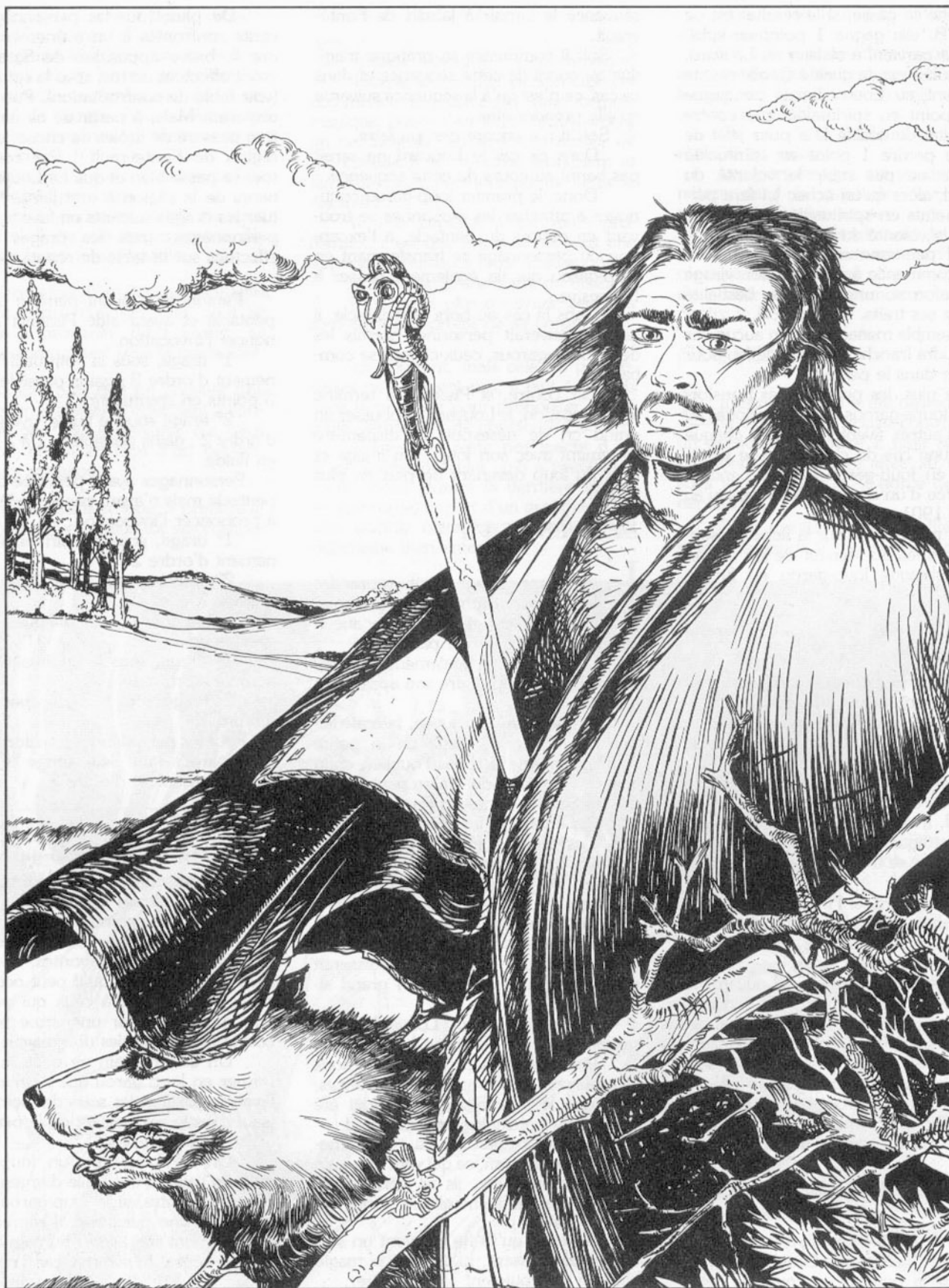
La personne se transformant en loup-garou voit ses aptitudes physiques augmenter de 2 points.

S'il attaque par morsure et c'est une de ses attaques favorites, on considère que les dégâts qu'il peut occasionner correspondent à ceux qui peuvent être provoqués par une arme blanche courte (voir table des dommages).

Un être humain ne peut se transformer en loup-garou que de minuit au lever du soleil et les soirs de pleine lune (sauf dans le cas présent où la personne est victime d'un sort).

On ne peut tuer un loup-garou qu'avec l'aide d'une balle d'argent.

Par contre, si le loup-garou cause la mort d'une personne, il reprend immédiatement son aspect humain et contemple hébété sa victime, car il ne garde aucun souvenir de son état animal.



Nom du personnage : Sophie d'Arbrissel		
Profession :	Age : 68	Constitution : 15
Aptitudes physiques : 7	Spiritualité : 14	
Perception : 10	Ouverture d'Esprit : 8	
Habileté : 9	Fluide : 5	
Culture Générale : 14	S.P.M.B. :	S.P.M.N. :

Nom du personnage : Jules d'Arbrissel		
Profession : juges	Age : 69	Constitution : 10
Aptitudes physiques : 7	Spiritualité : 12	
Perception : 10	Ouverture d'Esprit : 8	
Habileté : 9	Fluide : 7	
Culture Générale : 18	S.P.M.B. :	S.P.M.N. :

Nom du personnage : Albert Kaufmann		
Profession : industriel	Age : 30	Constitution : 16
Aptitudes physiques : 13	Spiritualité : 6	
Perception : 13	Ouverture d'Esprit : 14	
Habileté : 14	Fluide : 5	
Culture Générale : 18	S.P.M.B. :	S.P.M.N. :

Nom du personnage : Eulalie Magret		
Profession : cuisinière	Age : 50	Constitution : 16
Aptitudes physiques : 10	Spiritualité : 15	
Perception : 12	Ouverture d'Esprit : 6	
Habileté : 11	Fluide : 5	
Culture Générale : 10	S.P.M.B. :	S.P.M.N. :

Nom du personnage : Simon Frézeaux		
Profession : cocher	Age : 25	Constitution : 16
Aptitudes physiques : 14	Spiritualité : 8	
Perception : 11	Ouverture d'Esprit : 12	
Habileté : 12	Fluide : 5	
Culture Générale : 9	S.P.M.B. :	S.P.M.N. :

Nom du personnage : Pissenlit		
Profession : jardinier	Age : 64	Constitution : 16
Aptitudes physiques : 8	Spiritualité : 16	
Perception : 10	Ouverture d'Esprit : 6	
Habileté : 9	Fluide : 11	
Culture Générale : 12	S.P.M.B. : - 3	S.P.M.N. :



LES ENQUETES
DU CLUB PYTHAGORE :

UNE ETRANGE MAISON DE POUPEES

CLUB
PYTHAGORE
Palais Royal
Paris 1^o

Paris le 27 août 1902

Monsieur.

Si aujourd'hui nous vous proposons de faire partie du club Pythagore, c'est parce que certains de vos amis nous ont chaleureusement parlé de vous, vantant vos qualités de cœur et d'esprit.

L'enquête minutieuse que nous avons faite à votre sujet confirme ces dires.

Vous serait-il possible de nous rendre visite le mardi 2 septembre à neuf heures du soir au siège de notre club.

En espérant une réponse favorable, nous vous prions de recevoir l'assurance de nos sentiments les meilleurs.

Le Président

Eaton



AVANT PROPOS

LE CLUB PYTHAGORE - Ses origines -

Comme chacun sait l'existence de Pythagore reste problématique.

A son sujet, les récits les plus mythiques furent répandus dans la Grèce Antique.

Pour certains, c'était un moraliste et un législateur, pour d'autres plus exaltés, il était le fils d'Apollon et d'une vierge.

Il était : «Beau jusqu'au prodige avec une longue chevelure et une cuisse d'or !»

On dit qu'au cours de sa vie il visita la Grèce, l'Asie Mineure, l'Égypte, la Chaldée et l'Inde et qu'il fut initié aux mystères de la Thrace.

Ce qui est plus vraisemblable, c'est qu'il vécut vers 540 à 510 avant notre ère, qu'il eut l'occasion de se pénétrer des idées orientales et fit une synthèse des tendances intellectualistes, théocratiques, aristocratiques et mystiques, et qu'ensuite il fonda une sorte de congrégation éthico-scientifique.

Le mystère dont sut s'entourer cette congrégation et le respect de ses disciples pour son fondateur, firent que celui-ci passa aux yeux de la foule superstitieuse pour l'égal d'un Dieu.

Plusieurs congrégations furent créées et on signala même l'existence de l'une d'elle à Carthage.

Ces congrégations ou sectes étaient solidaires les unes des autres.

Elles furent détruites ou expulsées par la démocratie Italo-Grecque vers 490 avant notre ère.

Ensuite elles entrèrent dans la clandestinité et on n'en entendit plus parler... On n'en entendit plus parler jusqu'aux environs de 1900.

Car à ce moment là dans la plupart des grandes capitales européennes des «Clubs Pythagore» ouvrirent leur porte.

Ainsi il en fut créé à Londres, Paris, Berlin, Rome et Vienne.

Peu de gens prêtèrent attention à l'ouverture de ces clubs.

Il faut dire que les personnes qui présidaient à leur destinée, ne faisaient rien pour cela.

Ayant pignon sur rue, il n'est pas possible de dire que ces clubs sont des sociétés secrètes... disons plutôt que ce sont des sociétés «discrètes».

Aucune publicité, aucun communiqué de presse n'avait précédé à leur création et aucun compte rendu d'activité ne fut publié par la suite.

Ceci pour une raison très simple.

En 1899, un homme dont l'identité nous est totalement inconnue, réunit à Londres cinq personnes et se présenta à eux sous le pseudonyme de Philon d'Alexandrie (dit Philon le Juif, philosophe grec, d'origine juive né à Alexandrie 13 avant J.C. à 54 après J.C.).

Ces cinq personnes de nationalités différentes étaient connues dans leur pays respectif pour leurs qualités humaines et leur esprit brillant, elles étaient même considérées comme des sommités dans les arts, les lettres ou les sciences.

Philon leur proposa de créer dans leur pays un club Pythagore et de recruter des gens à l'esprit ouvert, objectif et curieux.

Ni fanatiques à l'esprit étroit, ni sceptiques professionnels ne seraient admis.

Car les clubs Pythagore allaient se fixer pour but de s'intéresser à toutes les activités de la pensée humaine.

Ces cinq personnes acceptèrent avec enthousiasme la proposition de Philon.

Elles devinrent les Présidents des clubs de : Londres, Paris, Berlin, Vienne et Rome.

Il fut décidé que les futurs membres de ces clubs seraient acceptés après enquête comme simples membres, et qu'au bout d'une année seulement, si leur conduite était irréprochable, ils deviendraient sociétaires ou... seraient exclus.

Il fut également décidé que les clubs Pythagore étudieraient plus particulièrement les sciences occultes et les phénomènes para-normaux mais tout en respectant cette objectivité et cette ouverture d'esprit qui allaient devenir la règle d'or des clubs.

C'est pour cette raison que les clubs Pythagore ne recherchèrent pas la publicité et fonctionnèrent de la façon la plus discrète possible.

En hommage à leur Fondateur, les cinq Présidents prirent des pseudonymes.

Par la suite, la coutume voulut que les sociétaires en fissent autant.

Ces pseudonymes, la plupart du temps, concernent une personne illustre dans un domaine scientifique ou artistique.

Le 2 janvier 1900, le club Pythagore de Paris ouvrit ses portes.

Il est présidé par le Docteur Albert Langelier, âgé de 62 ans, ancien médecin à l'hôpital de la Salpêtrière, ayant travaillé avec le Professeur Charcot.

Il est membre de l'Institut et ses travaux sur les maladies nerveuses et plus particulièrement sur l'hystérie lui ont fait une réputation internationale.

Au club Pythagore, il n'est connu des membres que sous le pseudonyme de Caton.

C'est un des cinq hommes qui fut contacté par Philon.

Le club est situé dans un immeuble du Palais Royal.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Vous n'êtes pas obligé de raconter aux personnages tout ce qui précède.

Seuls les règles et les buts du club leur sont indispensables comme renseignements.

L'identité de Caton (Docteur Langelier) ne doit pas être dévoilée.

Ce scénario étant le premier d'une série, les personnages auront toujours le temps d'apprendre par la suite son identité véritable.

Si en cours de partie, un des personnages ne respecte pas les règles morales du club et que par un moyen quelconque, Caton ou un des Sociétaires l'apprend, le personnage peut-être exclu du Club Pythagore.





PARIS - SEPTEMBRE 1902 -

Il y a deux ans que le club Pythagore fonctionne.

Il comprend une trentaine de membres, dont dix sociétaires.

L'un d'eux, Sénèque, vieil homme âgé de 70 ans (ancien professeur d'histoire et d'archéologie) demeure au club et fait office de gardien et de bibliothécaire.

Caton, le Président, après enquête, vient de décider d'envoyer une lettre à quelques personnes (les joueurs) qui lui ont été recommandées, pour leur proposer de faire partie du club.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

C'est ainsi que va débiter cette aventure.

Chaque personnage y participant va recevoir cette lettre.

Pour cela il vous est possible soit : de la lire aux personnages ou de leur remettre une photocopie du texte, soit : de procéder à la création des personnages quelques jours avant que ne débute la partie et d'expédier cette lettre par la poste à chaque joueur.

Ce qui a l'avantage de mettre dans l'ambiance les joueurs avant même que la partie ne commence.

MARDI 2 SEPTEMBRE - 21 heures -

Les personnages sont reçus au club par Caton, celui-ci leur expose les buts de l'association et leur propose d'en faire partie.

Ce soir là, à l'exception de Sénèque qui loge en permanence au club, aucun membre n'est présent.

Au dehors la pluie fait rage.

Depuis quelques jours Paris est noyé sous de véritables trombes d'eau et il va pleuvoir ainsi durant tout le temps de l'aventure, ce qui entre autre aura pour effet de perturber sérieusement les communications téléphoniques.

En 1902 le téléphone est peu usité et on doit toujours passer par un standard pour obtenir son correspondant.

Cependant, le club Pythagore est pourvu d'un téléphone, mais vu les conditions atmosphériques, on a seulement 50% de chance d'obtenir son correspondant.

Pendant la réception des futurs membres, Sénèque vient trouver Caton et lui glisse quelques mots à l'oreille.

Caton s'excuse et s'absente quelques instants.

A son retour il a l'air soucieux, hésite un moment et enfin semblant prendre une décision, s'adresse aux personnages : «Mesdames, Messieurs leur dit-il, puisque après tout vous êtes maintenant membres du club Pythagore, je peux m'adresser à vous en toute confiance».

Or, il se trouve qu'un coursier vient de nous livrer un colis au contenu assez étrange, à ce colis est joint une lettre tout aussi mystérieuse (voir page 46)... mais suivez-moi plutôt.

Et Caton les conduit dans la grande bibliothèque.

Au milieu de la pièce se trouve une table et sur cette table est posée une maison de poupées entourée d'un jardinet miniature.

C'est une maison de deux étages construite en bois (voir plan).

Le travail est remarquable et certainement exécuté par un artisan maître de son art.

Dans le jardinet autour de la maison sont disposées six petites poupées, en bois également; elles ont été conçues à l'échelle de la maison et bien que le travail ait été tout aussi minutieux, les visages par contre restent assez anonymes.

Cependant on peut aisément les distinguer les unes des autres.

Deux d'entre-elles représentent un homme et une femme d'âge moyen, deux autres représentent deux hommes visiblement assez âgés, dont l'un tient une serviette à la main; quant aux deux dernières, elles figurent un petit garçon et une petite fille, la petite fille étant plus jeune que le petit garçon.

La maison de poupées mesure à peu près soixante dix centimètres de hauteur.

Après que les personnages aient contemplé ce petit chef-d'œuvre, Caton leur fait lecture de la lettre qui était jointe au colis.

MARDI 2 SEPTEMBRE - Entre 21 heures et minuit -

On peut supposer que les personnages piqués au vif vont décider de tenter l'expérience.

Caton d'ailleurs les incitera à le faire.

Pendant le temps qu'elle aura lieu, Sénèque va se retirer dans sa chambre.

Avant minuit, les personnages peuvent agir comme bon leur semble, disposer les poupées dans la maison miniature selon leur bon plaisir ou les laisser là où elles se trouvent.

Cependant, pour que l'expérience puisse se dérouler, il faudra qu'ils respectent les recommandations faites par leur mystérieux correspondant, c'est à dire attendre minuit et éteindre la lumière; tant que le noir absolu ne sera pas fait dans la pièce, rien ne se passera.

MARDI 2 SEPTEMBRE - Minuit -

Si la bibliothèque est plongée dans l'obscurité, une des pièces de la maison de poupées va s'éclairer brusquement.

C'est la salle à manger du rez-de-chaussée.

Les autres pièces restent dans le noir.

SCENE 1 -

Dans cette salle à manger, on peut voir les deux poupées d'âge moyen représentant un homme et une femme.

Celles-ci semblent discuter, leurs lèvres bougent, mais la scène est muette (comme toutes les autres scènes qui vont se dérouler ensuite)

Les poupées sont parfaitement animées.

On a d'ailleurs l'impression qu'il s'agit beaucoup plus d'êtres humains en réduction que de poupées.

L'homme va se diriger vers un placard, l'ouvrir et tendre une petite fiole à la femme.

Puis la pièce va s'éteindre et la maison de poupées rester dans le noir un bref instant.



SCENE II -

La grande chambre du premier étage va s'allumer.

Une des poupées représentant un homme âgé est au lit (celle qui n'a pas de serviette à la main)

La femme est également dans la chambre, elle verse devant le vieux Monsieur la fiole dans un verre et le fait boire.

Puis ils semblent se disputer violemment (scène toujours muette). Le vieil homme brusquement porte la main à sa poitrine, il paraît souffrir horriblement, il se dresse sur son lit et finalement retombe au milieu de ses oreillers., visiblement il est mort.

Ensuite la pièce se retrouve plongée dans le noir et à nouveau la maison de poupées va rester dans l'obscurité quelques instants.

SCENE III -

La salle à manger du rez-de-chaussée s'éclaire à nouveau.

Nous retrouvons l'homme et la femme plus l'autre vieux Monsieur (celui à la serviette). Ils sont assis autour de la table.

Le vieux Monsieur a sa serviette ouverte posée sur la table et tout en ricanant déchire des papiers.

L'homme et la femme, bien que la scène soit toujours muette, semblent s'esclaffer.

SCENE IV -

Le couloir du premier étage s'éclaire progressivement, il est faiblement éclairé, comme s'il était éclairé par la lune par exemple.

On ne voit seulement que l'ombre d'une personne progressant lentement.

Puis deux chambres s'éclairent elles aussi progressivement, même type d'éclairage.

Dans l'une dort un petit garçon, dans l'autre, une petite fille, identiques aux deux petites poupées.

Ensuite, la maison se retrouve privée de lumière, mais cette fois-ci l'éclairage disparaît progressivement.

Tout le temps de cette scène l'ambiance est oppressante. Un court instant se passe, puis...

SCENE V -

La chambre de la petite fille s'éclaire à nouveau.

La femme que nous avons vue depuis le début, se trouve au milieu de la pièce, elle est seule, elle regarde horrifiée le couloir qui donne sur la chambre, mais nous ne voyons pas le couloir.

Elle recule pas à pas, puis s'approche de la fenêtre ouverte, s'arrête un court instant, hésite, puis finalement enjambe la fenêtre et se jette dans le vide.

A nouveau les ténèbres règnent sur la maison de poupées, mais la lumière ne revient pas... Il semblerait que le «spectacle» soit terminé.

Pendant que les personnages sont encore plongés dans le noir on frappe à la porte de la bibliothèque.

Reprenant ses esprits, Caton se lève et va ouvrir la porte. Sénèque est sur le seuil, une grande enveloppe à la main. Celle-ci a été glissée sous la porte il y a quelques instants à peine.

Caton prend l'enveloppe et l'ouvre.

Elle contient un journal du jour et une carte-lettre. Sur cette carte-lettre ces simples mots : «Bonne chance» et c'est signé : Elie Karsfield.

Quant au journal, si on le feuillette, on s'apercevra qu'à la page des petites annonces, l'une d'elles a été entourée au crayon rouge.

L'annonce est ainsi rédigée : «homme d'affaires, devant s'absenter quelques jours, cherche personne de confiance pouvant garder ses enfants - s'adresser à Mr Léon Berthomé - rue Pergolèse - Paris 16^{ème}».

NOTE POUR
LE MENEUR DE JEU

Il est à noter que, quel que soit l'endroit où les personnages auront placé les poupées avant minuit, à partir de cette heure on les trouvera exactement à l'endroit décrit dans le scénario, comme si entre temps elles s'étaient déplacées dans le noir.

Dans chaque scène, les poupées ne participant pas à cette scène seront invisibles.

Chaque pièce est merveilleusement meublée et tout le mobilier est collé sur le sol.

D'autre part étant donné qu'il est tard et que le temps au-dehors est toujours aussi effroyable, il sera possible aux personnages de passer la nuit sur les lieux.

MERCREDI 3
SEPTEMBRE -

Matinée -

Que ce soit séparément ou ensemble, il est évident que les personnages vont se rendre au domicile de Léon Berthomé.

Une fois sur les lieux, ils vont s'apercevoir du premier coup d'œil que la maison de Berthomé, un petit hôtel particulier, est en tout point identique à la maison de poupées (voir plan); la façade est exactement la même et s'ils y pénètrent, ils se rendront compte également que la disposition des pièces est semblable à la maison miniature, jusqu'à l'ameublement qui est identique.

Qu'ils se présentent à Léon Berthomé, seul, par petits groupes ou tous ensemble ne changera rien à l'accueil que va leur faire celui-ci.

Cet accueil sera chaleureux.

Monsieur Berthomé est ingénieur, il est veuf, sa femme étant décédée il y a à peine trois mois (juin 1902) il se retrouve donc seul avec ses deux enfants, Hector, petit garçon de treize ans et Dorothee, petite fille âgée de onze ans.

Normalement, une gouvernante s'occupe des enfants mais elle a dû partir précipitamment dans sa famille au chevet d'une parente malade.

Or, Léon Berthomé est très ennuyé, car il doit se rendre à Bruxelles pour rencontrer des industriels.

Ce voyage est très important pour lui, ayant inventé une machine qui doit révolutionner l'industrie dans le domaine du textile, un très important groupe d'industriels bruxellois est prêt à traiter avec lui pour équiper leurs usines de ce type de machine.

Il est donc absolument indispensable que Léon Berthomé se rende à Bruxelles.

Mais il ne peut pas laisser ses enfants seuls.

Bien entendu, il n'est pas prêt à les confier à n'importe qui, cependant dès qu'il s'apercevra que les personnages qui viennent le trouver, sont des gens honorables, il ne fera plus aucune difficulté pour laisser ses enfants à leur garde.

De plus il n'est pas du tout contre le fait que plusieurs personnes viennent s'installer chez lui.

En effet depuis quelques jours, Léon Berthomé a des craintes en ce qui concerne la sécurité de ses enfants.





Il a vu des individus suspects rôder autour de sa maison.

Est-ce que par hasard, vu les intérêts financiers en jeu, certains de ses concurrents ne tenteraient-ils pas de faire enlever ses enfants pour avoir un moyen de pression sur lui et l'obliger de cette manière à renoncer à son projet ?

Léon Berthomé n'a aucune certitude, ce ne sont là que de très vagues soupçons, mais cependant il est inquiet et le fait que quatre, cinq ou six personnes résident dans sa maison durant son absence ne le gêne nullement, cela le rassure plutôt.

Il n'hésite donc pas à leur faire part de ses craintes et tente de les persuader de rester.

Pour arriver à ses fins tous les arguments seront bons : argent, appel à leurs bons sentiments, etc.

Comment peut-on résister à cet homme, qui de plus a été frappé par le malheur, c'est ce qu'il expliquera à ses visiteurs, sa femme est morte il y a trois mois à peine et il a perdu son père il y a un peu moins d'un an.

Maintenant, la chance semble revenir, grâce à ce contrat, il va pouvoir vivre dans l'aisance et assurer l'avenir de ses enfants.

Il suffit pour cela qu'on lui offre la possibilité de faire ce voyage.

Comment pourrait-on lui refuser et le priver ainsi de sa chance, il faudrait avoir un cœur de pierre !

De plus les personnages ont de nombreuses raisons d'accepter.

La première c'est que faisant partie du club Pythagore, ce sont des gens qui ont des qualités de cœur et sont prêts à aider un homme qui, après tout ne leur demande qu'un léger service, et la seconde, c'est que vraisemblablement ils ont envie de résoudre le mystère qui semble peser sur cette maison où tout concorde étrangement avec les scènes qu'ils ont vu se dérouler la veille dans « la maison de poupées ».

De plus, pour emporter leur adhésion, Léon Berthomé appelle ses enfants, Dorothee et Hector et les leur présente.

Ce sont deux enfants charmants qui semblent très attachés à leur père; évidemment cela leur fait de la peine de le voir partir quelques jours mais Léon Berthomé leur promet de revenir rapidement et puis dit-il, fixant les personnages d'un regard suppliant, il a trouvé des personnes très gentilles qui veulent bien s'occuper d'eux durant son absence.

Dorothee, s'il y a une femme dans le groupe, se laisse facilement convaincre, elle paraît fort affectueuse.

Il ne faut pas oublier qu'elle a perdu sa mère il y a peu de temps.

Hector, lui, est plus réservé, il demande à son père de lui ramener un jouet mécanique, on dirait qu'il tient de celui-ci un goût prononcé pour tout ce qui est technique, peut-être plus tard sera-t-il ingénieur lui aussi.

Léon Berthomé, s'engage à lui ramener une magnifique machine à vapeur.

Hector accepte alors, sans plus de difficulté le départ de son père, il promet d'être bien sage et de ne pas faire de bêtises.

Léon Berthomé est heureux que tout se passe bien, il propose aux personnages de s'installer le jour même dans la maison qu'ils peuvent considérer dès cet instant comme la leur.

Il a un train pour Bruxelles à quatorze heures et il pourrait ainsi être le soir même en Belgique.

Il donnera rendez-vous aux personnages à treize heures, de cette façon il est certain de ne pas rater son train.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Léon Berthomé n'a absolument pas raconté la vérité aux personnages. Les véritables motifs de son départ précipité sont tout autres.

Mais pour bien les comprendre, peut-être vaut-il mieux revenir un peu en arrière.

Dans cette maison vivaient, il y a un peu plus d'un an : Jules Berthomé, le père de Léon, Léon Berthomé, sa femme Hortense et leurs deux enfants : Hector et Dorothee.

Jules Berthomé était Professeur de Médecine et Membre de l'Institut, il était très honorablement connu dans les milieux médicaux et auteur de nombreux ouvrages portant sur la chirurgie (certains de ces ouvrages figurent d'ailleurs dans la bibliothèque familiale).

Il était veuf et disposait d'une fortune personnelle assez considérable.

Son fils Léon, par contre, était loin d'être aussi brillant.

Il avait péniblement passé son diplôme d'ingénieur et avait décidé ensuite de se lancer dans la recherche, ce qui peut paraître présomptueux.

Disons tout de suite qu'il n'inventa jamais rien, n'étant ni assez travailleur,

ni assez intelligent pour cela.

Le voyant dans une situation financière difficile, son père finit par accepter de l'héberger ainsi que sa femme et ses enfants.

La femme de Léon, Hortense était une femme autoritaire et extrêmement intéressée, elle se rendit vite compte du parti qu'elle pouvait tirer de la situation.

Ne se faisant plus d'illusion depuis fort longtemps déjà sur la valeur de son mari, il lui fallait donc s'emparer au plus tôt de la fortune du Professeur Berthomé, son beau-père.

Cependant, trop avide et dénuée de sens psychologique, elle fut vite perçue à jour par le Professeur.

Celui-ci excédé par les agissements de sa belle-fille, finit par déshériter son fils au profit de ses petits enfants : Hector et Dorothee pour qui il éprouvait une réelle affection.

Ayant appris la chose, Hortense ne l'entendit pas de cette oreille.

Totalement dénuée de scrupules, elle n'hésita pas à devenir la maîtresse du notaire du Professeur Berthomé, au moment même où celui-ci tombait gravement malade.

Un soir où elle était montée dans la chambre de son beau-père pour lui faire prendre un médicament, le voyant cloué au lit, sans espoir de guérison, elle ne put contenir une joie mauvaise.

Elle lui annonça froidement qu'elle était devenue la maîtresse du notaire et que celui-ci s'était engagé à détruire le testament de Jules Berthomé dès la mort de ce dernier.

Le choc fut brutal, trop brutal, à l'annonce de cette atroce machination le Professeur Berthomé mourut d'une crise cardiaque.

Quelques jours plus tard, effectivement, en présence des époux Berthomé, le notaire détruisait le testament.

Léon Berthomé n'approuvait pas totalement cette façon d'agir, il devait même se douter que ce n'était pas « pour rien » que le notaire se conduisait de cette manière, mais il était beaucoup trop faible de caractère pour s'opposer à ces manigances, il préféra donc fermer les yeux.

Hortense avait donc triomphé, elle se trouvait riche et maîtresse de la situation.

Tout du moins le croyait-elle.

Et pourtant, quelques mois plus tard elle devait se suicider en se jetant par la fenêtre de la chambre de sa fille.



On pouvait supposer, que prise de remords tardifs, elle avait décidé de mettre fin à ses jours.

On pouvait penser également qu'après ces tragiques événements le calme allait enfin revenir dans la maison Berthomé.

Il n'en fut rien.

Quelques mois plus tard, Aglaé, la vieille gouvernante bretonne, que Léon Berthomé avait engagée à la mort de sa femme pour s'occuper de ses enfants, devenait folle et dut être hospitalisée.

Dans son délire, elle parlait d'une étrange procession d'hommes en cagoule transportant un cercueil et se dirigeant vers elle.

Monsieur Berthomé prit à son service une nouvelle gouvernante, mais celle-ci quitta précipitamment la maison sans vouloir fournir la moindre explication.

Disant simplement que les enfants étaient bizarres et qu'ils lui faisaient peur.

Effectivement, depuis la mort de leur mère les enfants avaient un comportement étrange et bien que n'osant pas se l'avouer, Monsieur Berthomé lui-même en avait un peu peur.

En leur présence il éprouvait une drôle d'impression.

Se sentant constamment observé, jugé, épié, il lui semblait que ses enfants lui étaient devenus brusquement hostiles.

L'atmosphère familiale devenait irrespirable.

Parfois Monsieur Berthomé se demandait s'il n'était pas en train de perdre la raison.

Puis vinrent les cauchemars: tout comme la vieille Aglaé, Léon Berthomé se mit à rêver à d'étranges processions d'hommes en cagoule portant un cercueil et se dirigeant vers lui.

Un soir même, il se vit dans le cercueil... Il se réveilla brutalement, oppressé, son cœur battant à tout rompre, suant d'angoisse.

Tout autour de lui régnaient les ténèbres et le silence, un silence lourd de menace.

Ce soir là, Léon Berthomé ne put se rendormir, guettant le petit matin avec impatience.

Le lendemain sa décision était prise, il lui fallait en avoir le cœur net, il décida de s'absenter quelques jours et de confier la garde de ses enfants à des étrangers.

Il irait s'installer dans un petit hôtel du quartier et attendrait la suite des événements.

Si rien ne devait se passer durant son absence, c'est que son imagination lui avait tout simplement joué des tours.

Par contre, si tous ces faits étranges devaient se renouveler, aussi ridicule que cela paraisse, il lui faudrait bien se rendre à l'évidence... La maison est hantée !!

Dans ce cas, il n'hésiterait pas, il la vendrait dans les plus brefs délais.

Bien entendu, toutes ces explications ne sont destinées qu'à votre usage personnel. Cette histoire, les personnages vont la découvrir petit à petit, au travers des événements qui vont se dérouler dans la maison et en fonction des recherches qu'ils vont pouvoir effectuer.

Voyons donc de quelle manière il leur est possible de se procurer des renseignements.

TABLE CHRONOLOGIQUE DES FAITS ET MOYENS POUR LES PERSONNAGES DE SE PROCURER DES RENSEIGNEMENTS.

A - TABLE CHRONOLOGIQUE DES FAITS

FEVRIER 1902 - Mort de Jules Berthomé à l'âge de 76 ans.

JUIN 1902 - Suicide de Hortense Berthomé, décédée à l'âge de 38 ans.

MI-JUILLET 1902 - Aglaé, la vieille gouvernante est internée à Charenton.

FIN JUILLET / DEBUT AOUT 1902 - La nouvelle gouvernante rend son tablier.

MI-AOUT 1902 - Léon Berthomé commence à faire des cauchemars.

1^{er} SEPTEMBRE 1902 - Léon Berthomé fait passer son annonce dans le journal.

B - MOYENS POUR LES PERSONNAGES DE SE PROCURER DES RENSEIGNEMENTS -

1 - Dans la chambre du rez-de-chaussée (chambre de Léon Berthomé) un petit bureau: dans un tiroir se trouve un dossier avec des papiers personnels. Au milieu de ces papiers il est possible de découvrir une correspondance échangée entre le Notaire et Léon Berthomé.

Le Notaire se nomme Maître Lelièvre et il demeure rue Weber - Paris 16^{ème} - (à deux rues du domicile de Berthomé).

Cependant, Maître Lelièvre ne transmettra bien entendu aucun renseignement. Par contre, son principal clerc, si on sait l'interroger adroitement (en lui graissant la patte par exemple) ne fera pas grand mystère de la liaison de son patron avec Hortense Berthomé, mais c'est tout ce qu'il dira, car il n'est pas au courant des manœuvres frauduleuses de Maître Lelièvre.

2 - Toujours dans le même bureau (dans un autre tiroir) se trouve l'adresse de Aglaé. Une correspondance échangée entre Berthomé et le médecin traitant, nous apprend qu'elle a été internée à l'hôpital de Charenton, dans la banlieue parisienne.

3 - Tout le monde dans le quartier est au courant du suicide de Hortense Berthomé. Certains commerçants d'ailleurs diront que depuis quelques temps, elle avait une conduite bizarre, semblant avoir peur de quelque chose, mais on ne sait pas de quoi.

En ce qui concerne l'autre gouvernante, si on questionne les commerçants du quartier, on pourra apprendre qu'elle a regagné son Berry natal et qu'elle semblait sérieusement dérangée.

Si un des personnages se rend à Charenton, il pourra s'il trouve un bon prétexte rencontrer Aglaé, elle lui parlera (de façon assez délirante) de ses cauchemars et aussi des enfants qui parfois la regardaient fixement et lui faisaient peur.

4 - Dans le salon du rez-de-chaussée :

a) Bibliothèque : nombreux ouvrages de médecine écrits par Jules Berthomé.

b) Un placard : assez en désordre, objets hétéroclites, mais également quelques dossiers contenant les «inventions» de Léon Berthomé., il n'est pas difficile de se rendre compte que celles-ci sont de peu de valeur (faire effectuer un test sous la culture générale). Chaque invention est accompagnée de plusieurs lettres de refus provenant de nombreux industriels.

5 - Si on rencontre l'instituteur de Hector (situer l'école près du domicile de Berthomé) celui-ci confirmera que c'est un enfant très intelligent, brillant même, s'intéressant particulièrement à la mécanique, mais d'un caractère sauvage et renfermé.

6 - Si on rencontre l'institutrice de Dorothee (même école que Hector), elle parlera volontiers de la petite fille qui, si



charmante avant, semble très triste depuis la mort de sa mère et également sujette depuis ce décès à des crises violentes de colère.

Si on insiste et que l'on «sait» faire parler l'institutrice, elle finira par avouer qu'elle a été assez troublée par un événement insolite qui s'est déroulé au cours d'une dispute que Dorothee eut avec une de ses petites camarades.

Un encier semble s'être élevé dans les airs et est venu frapper violemment la petite fille qui avait provoqué la colère de Dorothee.

Mais cela s'est passé si rapidement qu'elle n'ose l'affirmer.

7 - Dès le lendemain de leur installation dans la maison Berthomé, si un des personnages se rend chez un commerçant et lui parle de la famille Berthomé (effectuer un jet de pourcentage), il y a 10% de chance pour que ce commerçant ait aperçu Léon Berthomé dans le quartier.

N'oublions pas qu'il ne s'est pas rendu à Bruxelles mais qu'il est allé loger dans un petit hôtel assez proche.

Attention cependant, le commerçant n'affirmera pas l'avoir vu, il en aura simplement eu l'impression (cela pour laisser le doute dans l'esprit des joueurs.)

MERCREDI 3 SEPTEMBRE - 14 heures -

Voici donc nos personnages en compagnie d'Hector et de Dorothee.

Ils vont très rapidement se rendre compte que ce ne sont pas des enfants «faciles».

Et cela pour de multiples raisons.

Tout d'abord, ils adorent poser des questions et ils détestent qu'on n'y réponde pas.

Ce qu'ils n'aiment pas non plus c'est qu'on leur mente.

Ils s'en rendent compte d'ailleurs à chaque fois et cela de façon intuitive comme s'ils étaient doués d'un «sixième sens».

De plus, ils refusent systématiquement de recevoir des ordres. Ils veulent bien rendre des services, mais à condition qu'on leur demande gentiment.

Ils détestent aussi qu'on leur pose des questions, auxquelles d'ailleurs ils ne répondent pas la plupart du temps.

A table, ces chérubins ont des

goûts difficiles, il y a de grandes chances pour que la plupart des mets qui leur seront présentés ne leur conviennent pas: dans ce cas, ils refuseront systématiquement de les manger.

De plus, ils sont farouchement solidaires, s'attaquer à l'un c'est automatiquement se mettre l'autre à dos.

Quand ils sont dans leur chambre, il vaut mieux frapper avant d'entrer si l'on ne veut pas être congédié sur le champ, d'ailleurs la plupart du temps ils s'enferment à clef.

Cependant, Dorothee est plus «facile». Si un personnage féminin sait la prendre avec douceur, elle se montrera gentille, elle ira même jusqu'à interdire à Hector de persécuter ce personnage, ce qu'Hector fera, car il se conduit envers sa sœur en grand frère attentionné.

Mais cependant, si par la suite ce personnage féminin devait décevoir Dorothee ou tromper sa confiance, celle-ci violemment déçue, à partir de cet instant, s'acharnerait sur ce personnage.

Est-il besoin de dire que dans ce cas, son frère en ferait tout autant, car il ne supporte pas que l'on fasse de la peine à sa sœur.

Comme vous pouvez vous en rendre compte, cette partie de «baby sitting» à laquelle les personnages vont se livrer n'a rien d'une partie de plaisir.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Je crois qu'il est temps maintenant que vous sachiez toute la vérité sur Hector et Dorothee.

Mais pour cela il nous faut une fois de plus revenir en arrière, car je ne vous avais pas tout dit sur Jules Berthomé, leur grand-père.

Gageons que si Hortense Berthomé avait été au courant de ce que je vais vous révéler maintenant, elle aurait hésité à s'attaquer à lui.

Mais comment aurait-elle pu se douter que l'honorable Professeur Berthomé, membre de l'Institut, menait une double vie: Consacrant ses journées à la pratique de la médecine et à la recherche, et ses nuits à la pratique et à l'étude d'une science plus trouble et plus dangereuse... La sorcellerie !!

En effet, cet homme avait mis son intelligence prodigieuse au service des puissances des ténèbres et ces puissances ayant entendu son appel avaient su y répondre.

Depuis de nombreuses années il appartenait à une Société secrète qui a

pour but d'encourager la pratique de la magie noire.

Il était même considéré, au sein de cette société comme un des «Sublimes Princes du Royal Secret».

Et si une pareille distinction honorifique peut paraître puérile, mieux vaut pourtant ne pas perdre de vue que les personnes à qui elle est attribuée, détiennent de réels pouvoirs et qu'il est particulièrement dangereux de s'opposer à leur dessein.

Il faut savoir également que même une fois décédées ces personnes restent extrêmement dangereuses.

C'est ce qu'Hortense Berthomé devait apprendre à ses dépens.

Car, une fois passé de vie à trépas, Jules Berthomé, de sorcier se transforma en une sorte de vampire psychique et il décida de se servir de ses petits enfants pour assouvir sa vengeance.

Il commença petit à petit par s'emparer de leur esprit; cela étant fait il les dota de pouvoirs para-normaux.

Cela lui prit deux mois, mais Jules Berthomé n'avait-il pas... l'éternité devant lui !

Il décida alors de s'attaquer à sa belle fille Hortense et détail horrible c'est grâce à Dorothee, la propre fille d'Hortense qu'il put exercer sa vengeance.

Chaque soir Hortense avait l'habitude de rejoindre sa fille dans sa chambre pour lui raconter une histoire avant que celle-ci ne s'endorme.

Et chaque soir depuis que son grand-père s'était emparé de son esprit, l'enfant attendait ce moment pour suggérer à sa mère, de façon hypnotique, des idées de suicide.

Cela dura deux mois.

Hortense Berthomé se sentait de plus en plus déprimée.

Enfin un triste soir, Jules Berthomé contrôlant entièrement la petite Dorothee, se servit d'elle pour pousser sa mère au suicide.

Hortense se débattait essayant de résister de toutes ses forces, mais comment lutter quand votre propre fille, sur le pas de la porte, vous regarde fixement, en vous disant d'une voix monocorde: «Saute Maman, saute.»

Epuiée, renonçant à lutter, c'est ce qu'elle fit.

Bien que ne faisant plus partie des vivants, Jules Berthomé avait l'intention de régner au sein de sa propre maison.

Puisqu'on avait voulu le spolier, désormais, hormis ses petits enfants, il ne permettrait à personne d'y séjourner.

C'est pour cette raison, que se servant d'Hector et de Dorothee, il



entreprit tout d'abord d'en chasser la domesticité.

Aglæ au prise à d'étranges cauchemars fut internée et sa remplaçante ne fit pas long feu.

Seul restait Léon Berthomé, le fils de Jules.

Il fallait qu'il parte.

Trois mois après la mort de sa femme (mi-août 1902) ce fut au tour de Léon Berthomé de faire d'étranges cauchemars.

De plus, ressentant de la part de ses enfants une sourde hostilité qui lui paraissait incompréhensible, il décida de s'absenter quelques temps, pour se soustraire à cette ambiance insoutenable.

NOTE RELATIVE AUX ENFANTS -

ATTITUDES GÉNÉRALES DES ENFANTS VIS À VIS DES PERSONNAGES -

Hector et Dorothée ne sont pas constamment sous l'emprise de leur grand-père.

Quand ils échappent à son contrôle, ce sont des enfants «à peu près normaux», je dis bien à peu près normaux, car, quand on subit une telle pression psychologique, il est bien évident que l'on ne peut-être parfaitement équilibré.

A ce sujet, il est à noter qu'il existe une certaine différence entre Hector et Dorothée.

Hector n'est pas un enfant très tendre, il est même assez cruel de nature et c'est presque avec plaisir qu'il se laisse «posséder» par son grand-père.

En revanche Dorothée subit par contre douloureusement cette «possession».

Il est évident qu'elle a été profondément marquée par la mort de sa mère et bien que n'ayant pas pu faire autrement, elle se sent responsable de cette mort (quand elle est lucide).

Elle aimerait se décharger de ce secret bien trop lourd pour elle, c'est pour cela que si un personnage féminin se montre un tant soit peu maternelle

FACULTES PARA-NORMALES	HECTOR	DOROTHEE
Phénomènes hallucinatoires	16	12
Télékinésie	13	17
Perte d'équilibre	12	12
Hypnotisme	3	15
Provoquer des cauchemars	13	13

avec elle, elle finira par lui confier ce secret qui la tourmente et fera ensuite tout pour protéger ce personnage contre les menées de son grand-père.

En fait Dorothée est une victime qui souffre de ce qu'on lui fait faire et qui de ce fait peut se transformer en alliée pour les personnages.

FACULTES PARA-NORMALES DES ENFANTS -

Chaque fois que les enfants sont «contrariés» par un personnage, ils entrent immédiatement en contact avec leur grand-père, qui s'empare instantanément de leur esprit et en profite pour aggraver le ou les personnages qui en sont la cause.

Ces agressions s'effectuent par l'intermédiaire des enfants et grâce à leurs facultés para-normales (voir table ci-dessus).

Pour savoir si Hector et Dorothée réussissent à utiliser leurs dons : parfaitement, très bien, bien, moyennement ou s'ils échouent dans leurs tentatives, utilisez la table des paliers de réussites en vous servant chaque fois des capacités qu'ont les enfants pour chacun de ces pouvoirs (voir table ci-dessus).

N'hésitez pas tout au long de la partie à faire utiliser par les enfants ce genre de pouvoirs, n'oubliez pas qu'ils sont susceptibles et qu'ils ne supportent pas qu'on essaie de leur dicter leur conduite.

En revanche, ne les utilisez pas à tout bout de champ, mieux vaut marquer une certaine progression dramatique pour ce genre d'intervention.

Vous vous rendrez très vite compte que si vous savez bien utiliser ces «chérubins», vos personnages frôleront rapidement la dépression nerveuse et se retiendront à la table pour ne pas étrangler ces «chers petits».

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

On ne peut rien faire aux enfants, car ils sont en permanence protégés par leur grand-père.

Les balles de fusils sont miraculeusement détournées par exemple.

Il ne faut pas non plus compter les faire passer de vie à trépas en se servant du poison, car, grâce à une sorte de sixième sens, ils détectent immédiatement ce genre de tentative et bien entendu, n'absorbent pas l'aliment le contenant.

En revanche, les enfants chercheront à se venger immédiatement si les personnages se livrent à ces sortes d'agissements.

Agissements qui, il ne faut pas l'oublier, sont sévèrement réprimés par la loi.

EXEMPLES D'UTILISATION DES FACULTES PARA-NORMALES -

A) PHÉNOMÈNES HALLUCINATOIRES -

Un des malheureux personnages a l'outrecuidance de s'écrier, excédé, à la fin d'une dure journée : «Maintenant cela suffit Hector, tu es privé de dessert, monte dans ta chambre immédiatement».

Hector ne répond pas, il semble être absent.

Par contre le personnage pousse soudain un hurlement, il vient de voir, sortant du magnifique gâteau dont il compte bien priver Hector, une colonie d'énormes cafards qui semblent se diriger vers lui.

Personne d'autre ne les voit et le personnage risque fort de passer pour fou.

Quant à Hector, il se contente de dévisager le personnage, un léger sourire aux lèvres.





B) PHENOMENES DE TELEKINESIE ET DE CLAIRVOYANCE -

Encore plus excédé et ayant perdu totalement son sang froid, un personnage se décide à employer les grands moyens et pour cela il n'a pas hésité à verser de la mort aux rats dans le potage des enfants.

Il est évident que les enfants ne toucheront pas au potage, ils s'arrêteront subitement de manger et regarderont fixement l'auteur du délit.

Le silence va s'établir et soudainement leur assiette va s'élever dans les airs et être brutalement projetée au visage du personnage. (ce qui risque d'ailleurs de lui faire perdre un point de constitution.)

C) PERTE D'EQUILIBRE -

Hector et Dorothée ont la faculté de donner l'impression à la personne qu'ils ont choisie pour victime de voir le sol se dérober sous elle, impression fort désagréable !

Ils adorent pratiquer ce genre d'exercice, surtout quand la personne monte ou descend un escalier.

Permettez tout de même à la malheureuse victime de faire un test sous l'habileté, si elle réussit, considérez alors qu'elle a pu se rattraper à la rampe de l'escalier par exemple.

D) HYPNOTISME -

Je n'ai bien entendu pas besoin de vous expliquer en quoi cela consiste, mais à noter cependant qu'on ne peut tout de même pas faire accomplir n'importe quoi au sujet sous hypnose... Tuer par exemple, ce qui irait beaucoup trop contre sa nature profonde (à moins qu'il ne s'agisse d'un tueur professionnel !).

E) PROVOQUER DES CAUCHEMARS -

En l'occurrence, il s'agit toujours du même, la personne qui y est sujette, voit une étrange procession d'hommes en cagoule se diriger vers elle, portant un cercueil sur leurs épaules.

Mais nous allons voir cela plus en détail dans le paragraphe suivant.

Je pense que vous avez ainsi toutes les données pour pouvoir «mettre en scène» Hector et Dorothée.

Libre à vous de les faire réagir en fonction de l'attitude des personnages vis à vis d'eux.

Mais, indépendamment de ce que vous allez leur faire faire, sachez, qu'il est des moments où leur grand-père va s'emparer de leur esprit et les contraindre à exécuter certaines choses, de plus d'autres événements vont se dérouler au sein de la maison Berthomé.

C'est tout cela que nous allons découvrir dans le paragraphe suivant.

ORDRE CHRONOLOGIQUE DES EVENEMENTS DEVANT SE DEROUULER DANS LA MAISON BERTHOME

MERCREDI 3 SEPTEMBRE -

Dans la journée rien ne se passe, à moins que, comme nous venons de le voir, les enfants aient été «provoqués» par les personnages.

Par contre, le soir quand tout le monde sera couché, Jules Berthomé va s'emparer de l'esprit des enfants et à partir de ce moment-là, ils vont se concentrer sur un personnage dans le but de lui faire faire un cauchemar.

Il est inutile dans ce cas de faire un tirage sur la table des paliers de réussite, car avec l'aide de leur grand-père, les enfants ont 100 % de chance de réussite.

CHOIX DE LA VICTIME -

Soit choisir le personnage qui dans la journée se sera montré le plus désagréable vis à vis des enfants, soit si cette éventualité ne s'est pas présentée, choisir celui qui a le moins de spiritualité.

Cependant effectuer pour la personne que vous choisissez un test sous la spiritualité.

Puis consulter la table de confrontation, événement de force 1, si le résultat est de qualité A, B ou C cela veut dire que la personne ne fera pas de cauchemar, choisir dans ce cas la une autre personne, en se servant des mêmes critères que pour la première personne.

Par contre en cas d'échec, la personne va perdre 1 point en spiritualité et se mettre à rêver.

EFFET DU CAUCHEMAR -

Le personnage choisi va commencer par s'agiter dans son sommeil, puis comme dans un rêve va voir se dérouler toute une scène en séquences successives.

1 - Il verra un tableau accroché au mur, ce tableau représente quatre hommes en cagoule portant un cercueil (ambiance assez sinistre).

2 - Le tableau grandit progressivement, jusqu'à prendre la totalité du mur.

3 - Les hommes portant le cercueil semblent sortir du tableau. Le décor de la pièce se transforme, le personnage a l'impression de se trouver au milieu d'un cimetière - au loin par une allée, il voit cette sinistre procession qui se dirige vers lui.

4 - Plus la procession avance, plus son angoisse augmente.

5 - Brusquement le personnage sans savoir pourquoi, a la certitude que ce cercueil est vide et qu'il lui est destiné, il a l'impression qu'il va mourir.

6 - Non seulement il est persuadé maintenant que sa dernière heure vient d'arriver, mais de plus «il sent» que tapie au fond du cercueil, git une sorte de présence maléfique qui le guette, animée d'une joie mauvaise.

C'est son âme maintenant qui est en péril, va-t-il mourir damné ?

Prendre le personnage à part et lui raconter en détail le cauchemar qu'il vient de faire.

Vous pouvez estimer qu'il y a de fortes chances pour que votre personnage se réveille en hurlant, ce qui risque de mettre une certaine ambiance dans la maisonnée.

A partir de cet instant, le personnage va régulièrement, chaque nuit, faire le même cauchemar.

En ce qui concerne le test sous la spiritualité faire exécuter le tirage le lendemain avec un malus de deux, puis le surlendemain avec un malus de quatre et ainsi de suite.

Ce qui veut dire que si le personnage ne trouve pas la solution, il a de





fortes chances de finir damné, car, même s'il quitte les lieux, il ne cessera pas de rêver pour cela.

Le voilà condamné, s'il veut sauver son âme, à vaincre l'esprit du grand-père.

JEUDI 4 SEPTEMBRE - La matinée -

La matinée se déroule normalement. Si on pose des questions aux enfants, notamment au sujet du tableau, ils répondront qu'ils ne l'ont jamais vu et se demanderont même pourquoi on leur pose des questions idiotes.

Ils peuvent trouver que c'est pour leur faire peur et par pure méchanceté que les personnages leur parlent de choses aussi terrifiantes !!

JEUDI 4 SEPTEMBRE L'après-midi -

Vers les quinze heures on sonne à la porte.

Deux personnes sont sur le seuil : un homme d'une soixantaine d'années, de forte stature, assez gros, barbu, des sourcils broussailleux, une voix tonitruante, accompagné par un jeune homme d'une vingtaine d'années, le teint pâle, les yeux gris bleu, regard très froid, mince, traits anguleux, les cheveux en brosse.

Autant l'un est le type même du bon vivant, autant l'autre est tout de raideur compassée.

A leur maintien et leur fort accent, on s'aperçoit immédiatement que ce sont des allemands.

L'homme de soixante ans se présente, il se nomme Frantz Baumann et il est marchand de tableaux, l'autre se nomme Heinrich Meisterman, c'est son secrétaire.

Avant même d'y avoir été invités, ils pénètrent dans la maison.

Sans aucune gêne, Frantz Baumann se met à parcourir les pièces, contemplant les différents tableaux qui s'y trouvent, prétextant que, de passage à Paris, il se rend chez les particuliers pour éventuellement se rendre acquéreur de toiles.

Baumann parle et s'agite beaucoup, essayant ainsi de capter l'attention de son auditoire.

Heinrich Meisterman reste silencieux, mais par contre il observe plus minutieusement les tableaux.

On a l'impression qu'il cherche quelque chose de précis (vous pouvez en faire la remarque aux personnages).

A un moment il dit en allemand à son patron : «*Il n'y a pas de tableaux de Thierry Thomas ici*» (Hier, gibt es kein Bild von Thierry Thomas).

«*C'est impossible, il doit s'y trouver, je suis certain que Monsieur Berthomé en possédait un*» répond Baumann (Umnoglich, es musz da sein ich bin sicher, dasz Herr Berthomé eins hatte).

Après avoir parcouru toutes les pièces, le marchand de tableaux et son secrétaire se retirent.

Si on les questionne sur le tableau vu en rêve, ils diront ignorer tout sur ce sujet (cependant, si un personnage fait un jet sous la perception, il pourra remarquer que les deux hommes ont échangé un bref regard de connivence).

Toutefois les deux hommes ne fourniront aucun renseignement utile.

Par contre bien qu'ils ne connaissent pas l'allemand, vous pouvez estimer que les personnages ont retenu des phrases échangées par les deux hommes, les noms de Thierry Thomas et de Berthomé.

Pendant la visite du marchand de tableaux et de son secrétaire, Hector et Dorothee resteront impassibles et étrangement silencieux.

Ensuite ils ne feront aucun commentaire à ce sujet.

NOTE RELATIVE A CET ETRANGE TABLEAU REPRESENTANT UNE SINISTRE PROCESSION

Je crois qu'il est maintenant grand temps de ne plus rien vous cacher au sujet de cette toile.

Car le tableau existe et effectivement il se trouve bien dans la maison.

C'est grâce à lui que par l'entremise de ses petits enfants, Jules Berthomé peut provoquer des cauchemars et ainsi tenter de s'emparer de l'âme de ses victimes.

Il est exact que la toile représente une procession d'hommes en cagoule portant un cercueil et elle est accrochée au mur dans l'ex-chambre de Jules Berthomé, chambre qui se situe au

premier étage (voir plan).

Mais il est évident que Jules Berthomé avait au préalable pris la précaution de faire peindre par dessus un paysage banal, représentant une scène de chasse, et ce n'est qu'en grattant la toile que l'on peut prendre connaissance de l'œuvre originale.

C'est pour cette raison que «le marchand de tableaux et son secrétaire» n'ont pas pu la trouver.

Nous verrons par ailleurs qui sont véritablement ces hommes.

Mais pour l'instant continuons à nous pencher sur cette œuvre étrange.

Elle fut peinte au 16^{ème} siècle par un certain Thierry Thomas, qui en fit cinq exemplaires.

Ce travail était un travail de commande, la petite histoire nous apprend qu'une fois ce travail exécuté, le peintre fut assassiné, c'est tout du moins ce qui est relaté dans un ouvrage datant du 18^{ème} siècle, consacré à la peinture fantastique.

L'auteur de l'ouvrage, un certain Samuel Berkowitcz, émet l'hypothèse que ces tableaux ont été commandés dans le but de servir à pratiquer la magie noire et il l'explique de la façon suivante : le tableau doit se trouver dans la maison de la personne que l'on a choisie pour victime, et l'on se sert de cette image symbolique pour provoquer des cauchemars, le tableau servant de véhicule aux ondes maléfiques dirigées par le sorcier vers la victime.

Cette méthode a pour avantage de pouvoir agir à distance par l'intermédiaire de la toile que le sorcier visualise mentalement.

De plus, le tableau n'est nécessaire que pour entamer le processus, dès que l'on a commencé à provoquer ce genre de cauchemar, même si par la suite la personne quittait les lieux où se trouve le tableau, il est possible de continuer à la persécuter.

Le résultat final de ce genre de traitement est la possession totale de l'âme de la personne.

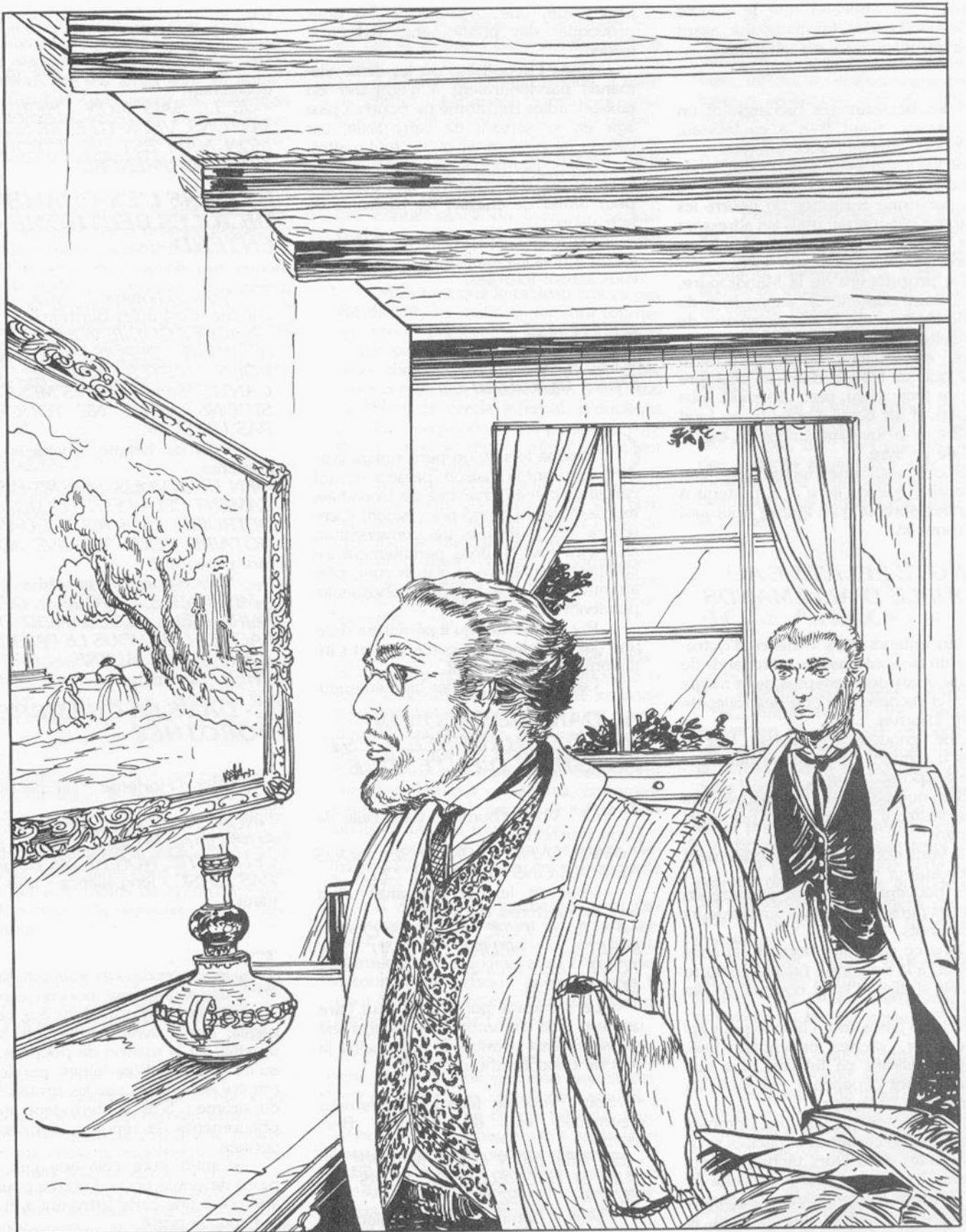
Pour briser ce cycle infernal, il n'existe qu'un seul moyen : détruire la toile par le feu.

Aucune autre méthode n'est efficace.

En conclusion, l'auteur déplore de ne pas avoir encore les preuves nécessaires pour étayer sa thèse.

Mais il ne désespère pas d'y parvenir un jour, si, dit-il, Dieu le permet.

Il faut croire que le Seigneur ne le voulut pas, car, si on lit la post-face de





l'ouvrage, on apprend que le pauvre Samuel Berkowicz fut assassiné avant d'avoir pu terminer ses recherches.

Si les personnages recherchent un ouvrage ayant trait à ce tableau, deux possibilités leur sont offertes.

1 - Soit en s'adressant à un Historien de l'art ou un expert en peinture, dans ce cas la personne consultée ne pourra les renseigner elle-même, mais les adressera à une petite librairie-galerie : La Mandragore, située à Paris, rue Jacob.

Le propriétaire de la Mandragore, Michel Blais possède un exemplaire du livre de Berkowicz et leur permettra de le consulter sans aucune difficulté.

2 - Soit en fouillant dans le coffre à jouets qui se trouve dans la chambre d'Hector (voir plan), bien dissimulé sous les jouets et les livres d'enfants, au fond du coffre se trouve également un exemplaire de ce livre.

Si on questionne Hector à ce sujet, il répondra que ce livre a appartenu à son grand-père et qu'il ignore pourquoi il se trouve là.

NOTE RELATIVE AU COUPLE D'ALLEMANDS

Bien entendu nos visiteurs d'outre-rhin ne sont pas des marchands de tableaux, mais deux adeptes de la magie noire à la recherche d'une des toiles de Thierry Thomas.

Une enquête minutieuse leur a permis d'acquérir la certitude que Berthomé en possédait une.

Bien que ne l'ayant pas trouvée lors de leur visite, il n'abandonne pas aussi facilement.

Ils vont donc monter discrètement la garde autour de la maison.

Ils peuvent également prendre en filature les personnages au cours de leurs déplacements.

Dans ce cas, faire tirer un jet sous l'attention à la personne prise en filature pour voir si elle se rend compte qu'elle est suivie.

Je vous laisse toute liberté pour les faire évoluer, sachez cependant que, bien que désirant ce tableau plus que tout, ils n'iront cependant pas jusqu'au meurtre pour l'acquérir.

Il est à noter que les deux hommes bénéficiaient de certaines capacités pouvant les aider dans leurs tâches, Frantz Baumann, le plus âgé a une capacité de 12 en matière d'hypnotisme (voir table des paliers) et Heinrich Meisterman, le

plus jeune, une capacité de 10 pour provoquer des phénomènes hallucinatoires.

Dans l'hypothèse où les deux allemands parviendraient à s'emparer du tableau, Jules Berthomé ne pourrait plus agir en se servant de cette toile, car celle-ci ne peut servir qu'un seul maître.

Jules Berthomé serait alors dans l'obligation d'apparaître en personne pour tenter de chasser les habitants de la maison.

Dans ce cas, se reporter à la page 44 où toutes les explications nécessaires vous seront fournies.

JEUDI 4 SEPTEMBRE - Dans la soirée -

Chaque fois qu'un personnage parcourant la maison, passera devant certaines pièces (chambre de Dorothee, ex-chambre du grand-père, salon) il entendra un murmure de conversation, murmure tout d'abord parfaitement incompréhensible, mais s'il écoute plus attentivement, des bribes de phrases lui parviendront.

Par contre dès qu'il pénétrera dans une des ces pièces, la conversation s'interrompra brusquement.

Les pièces sont vides bien entendu.

A - DANS LE SALON DU REZ-DE-CHAUSSEE IL EST POSSIBLE D'ENTENDRE -

1 - Soit : Voix d'homme, c'est celle de Léon Berthomé -

- «**MAIS ENFIN HORTENSE, NOUS NE POUVONS PAS FAIRE CELA...**»

Voix de femme agressive, c'est celle de Hortense Berthomé -

- «**PAUVRE TYPE, TU N'ES QU'UN IMBECILE ! HEUREUSEMENT QUE TOUT LE MONDE N'EST PAS COMME TOI.**»

La personne qui écoute peut faire un test sous l'attention, si celui-ci est réussi, il lui est possible de reconnaître la voix de Léon Berthomé.

2 - Soit : Voix de femme, visiblement charmeuse, voix de Hortense Berthomé -

- «**ENTREZ MON CHER MAITRE, JE SUIS SI HEUREUSE DE VOUS RECEVOIR... CHEZ NOUS.**»

Voix d'homme, tendre également,

c'est la voix de Maître Herbachet -
- «**AVOUE QUE C'EST UN PEU GRACE A MOI SI...**»

Voix d'Hortense - elle murmure doucement -

- «**JE LE SAIS MON CHERI... NON VOYONS, VEUX-TU ETRE SERIEUX, MON MARI EST LA, IL POURRAIT NOUS SURPRENDRE.**»

B - DANS L'EX-CHAMBRE DE JULES BERTHOME ON ENTEND -

Voix d'homme - voix de vieil homme, c'est Jules Berthomé -

- «**SACHEZ QUE JE VOUS AI PERCEE A JOUR DEPUIS LONGTEMPS, VOUS N'ETES QU'UNE INTRIGANTE, MAIS J'AI PRIS MES DISPOSITIONS, VOUS NE TOUCHEREZ PAS UN SOU.**»

Voix de femme - haineuse, c'est Hortense -

- «**EN ETES-VOUS SI SUR, UN TESTAMENT CELA PEUT TOUJOURS SE DETUIRE... SURTOUT QUAND LE NOTAIRE VOUS TROUVE JOLIE...**» (rire provocant).

Voix d'homme - la même -

- «**MISERABLE, VOUS OSERIEZ FAIRE CELA, VOUS AVEZ TORT, SACHEZ QUE VOUS LE PAIEREZ UN JOUR OU L'AUTRE... ET TRES CHER.**» (il hurle).

C - DANS LA CHAMBRE DE DOROTHEE -

Voix d'Hortense - elle paraît terrifiée -

- «**NON, NON, MA CHERIE JE T'EN SUPPLIE NE M'OBLIGE PAS A FAIRE CELA, PITIE, NON NE ME REGARDE PAS AINSI...**» long silence - puis hurlement.

Bien entendu, ces voix qui «sortent des murs» vont pouvoir servir de complément d'informations aux personnages; après avoir assisté aux scènes muettes de la maison de poupées, voilà qu'ils entendent certaines paroles qui ont été échangées par les protagonistes du drame : S'ils s'interrogent sur ces phénomènes, la réponse leur sera vite donnée.

Il suffit pour cela que l'un d'eux passe devant la porte d'entrée pour qu'il aperçoive une carte-lettre qui a été glissée sous la porte.



Voici le texte de cette missive :
«Maintenant vous avez tous les éléments pour résoudre cette énigme, mais dépêchez-vous car vos âmes sont en péril» - Elie Karsfield - post-scriptum : Attention car Nabarus est parmi vous (Nabarus, marquis des enfer, enseigne les beaux-arts sous le costume d'un corbeau.)

En marionnettiste habile, Elie Karsfield continue à tirer les ficelles de l'intrigue, mais qui est-il ?

Permettez-moi de ne pas encore lever le voile qui recouvre ce mystère, mais c'est promis à la fin de cette aventure vous saurez tout sur cet étrange individu... non, non ne tournez pas les pages, un peu de patience, voyons plutôt ce que la nuit nous réserve.

JEUDI 4 SEPTEMBRE - La nuit -

Dès que les personnages se seront endormis, la personne qui aura déjà rêvé au tableau va refaire le même cauchemar.

Procéder de la même façon que la première fois (voir page 38) mais n'oubliez pas qu'en ce qui concerne le jet sous la spiritualité, il faut lui faire tirer avec un malus de 2 sur la table des paliers.

Choisir un second personnage en procédant selon la même méthode de sélection que pour le premier, c'est-à-dire : soit choisir le personnage qui se sera montré le plus désagréable vis-à-vis des enfants dans la journée, soit celui qui a le moins de spiritualité (exception faite de la première victime bien entendu).

PETIT RESUME DES FAITS AVANT D'ABORDER LA SCENE FINALE -

Pour les personnages le but à atteindre est relativement simple.

Il leur suffit de détruire le tableau pour que cesse la malédiction qui pèse sur certains d'entre eux.

Pour pouvoir parvenir à ce résultat, il est bien évident qu'il leur faut au préalable trouver le tableau, pour cela il

leur suffit d'examiner les différentes toiles qui se trouvent dans la maison (voir plan).

Une fois le tableau trouvé, il suffit de gratter légèrement la peinture pour que l'on voit apparaître le motif initial.

Rappelons à ce sujet que le tableau qui nous intéresse se trouve dans l'ex-chambre de Jules Berthomé.

Bien entendu s'ils arrivent à prendre connaissance du livre de Samuel Berkowicz, le travail leur sera largement facilité.

Mais tant que le tableau n'aura pas été détruit, les malheureux vont tourner en rond, persécutés par les enfants d'une part, surveillés de près par les deux allemands d'autre part, en proie chaque nuit aux cauchemars. Il est vital de briser ce cercle infernal, n'oublions pas que chaque nuit, une personne supplémentaire se met à rêver, donc est victime de la malédiction.

Il est certain que si au bout de deux ou trois jours (en temps de jeu bien entendu) vos joueurs n'ont pas l'idée de chercher le tableau, ils auront l'impression de tourner en rond et commenceront à s'énervier sérieusement, vous pouvez dans ce cas agir de la façon suivante.

1 - En vous servant des deux allemands : ils ont pour objectif de s'emparer de la toile, faites-les soit revenir une seconde fois, soit faites-les organiser une tentative de cambriolage par exemple, de façon à ce que vos personnages, voyant l'obstination que mettent les deux hommes à rechercher ce tableau, comprennent enfin qu'il serait peut-être bon qu'ils en fassent tout autant.

Cependant maniez vos deux allemands avec précaution, dans l'intérêt de la partie.

Il vaut mieux que ce soit vos personnages qui découvrent le tableau; servez-vous de Heinrich et de Frantz comme d'une menace vague rôdant tout autour de la maison : ils sont plutôt là pour créer une sorte de pression psychologique venant de l'extérieur.

2 - En vous servant des enfants : Qui eux, exercent une pression psychologique de l'intérieur... Et quelle pression !

Tout au long de ces pénibles journées, vos personnages vont subir leurs caprices et leurs sautes d'humeur, et quand on sait que ces chers petits sont de surcroît dotés de pouvoirs paranormaux, on peut se rendre compte aisément du résultat que cela peut donner.

Mais vous pouvez vous en servir également pour fournir quelques indices permettant de mettre les joueurs sur la voie, surtout si vous vous apercevez que ceux-ci éprouvent trop de difficultés à trouver la solution.

Dorothée surtout peut servir à cela; n'oubliez pas qu'elle a tendance à se montrer gentille vis-à-vis d'un personnage féminin.

Permettez-moi au sujet des enfants de vous donner un petit conseil : dans le cas où vous voudriez faire rejouer ce scénario, demandez à votre première équipe de joueurs, si certains d'entre eux ne veulent pas jouer le rôle des enfants.

Après avoir subi une soirée entière les caprices de Hector et de Dorothée, il y a de fortes chances pour que ce soit le cas.

Cela ne manque jamais de piquant et accentue encore l'aspect théâtral du jeu de rôle, car, bien entendu les rôles des enfants interprétés par d'anciens joueurs, font que ceux-ci deviennent beaucoup plus «présents» tout au long de la partie.

ACTE FINAL -

Quelles que soient les méthodes employées, il va certainement arriver un moment où les personnages vont enfin découvrir «la toile maudite» et la détruire selon la méthode conseillée dans l'ouvrage de Thierry Thomas.

Mieux vaut que cela ne se fasse pas en la présence des enfants, car ceux-ci s'y opposeront de toutes leurs forces.

Par contre, dès que cette toile sera détruite par le feu, leur attitude vis à vis des personnages changera du tout au tout, ils ne seront plus, ni agressifs, ni insolents.

En effet, comme vous l'avez certainement déjà compris, c'est grâce au tableau que Jules Berthomé pouvait contrôler les faits et gestes de ses petits enfants.

Une fois celui-ci détruit, il n'exerce plus aucun pouvoir sur eux.

Comme il ne peut plus d'ailleurs continuer à persécuter les personnages, la malédiction qui pesait sur certains d'entre eux va cesser, les cauchemars vont disparaître.

Tout va donc pour le mieux dans le meilleur des mondes, le calme est enfin revenu dans la demeure des Berthomé.



Nos personnages peuvent se réjouir et se congratuler, le voile du mystère est enfin levé, l'énigme est résolue.

Et pourtant...?

Et pourtant, les enfants ne semblent pas partager l'allégresse générale, ils paraissent tristes, voire même effrayés.

Que se passe-t-il donc ?

Si on les interroge à ce sujet, ils répondront qu'ils ont peur, car : *«Papy est toujours là... Et il est méchant et très en colère»*.

Il y a de fortes chances pour que ce genre de déclaration jette un froid dans l'assistance.

L'ambiance redevient lourde, arrivera-t-on enfin à se débarrasser de cette présence menaçante, présence presque tangible... Tout du moins pour certains (faire tirer aux personnages un test sous le fluide, en cas de réussite, on sentira effectivement une sorte de menace diffuse, presque palpable, qui viendra amplement confirmer les dires des enfants).

Si on questionne Hector et Dorothee, c'est Dorothee qui répondra, s'adressant de préférence à un personnage féminin, elle expliquera : *«Qu'il faut absolument dire à son Papy de partir»*.

Mais si on lui demande de plus amples explications, elle se montrera incapable de fournir d'autes éclaircissements, se contentant de répéter : *«Qu'il faut dire à Papy de partir»*.

Hector l'approuvera mais ne pourra rien ajouter de plus.

Voilà les personnages confrontés à un nouveau problème.

La question qui se pose est de savoir s'ils vont agir ou rester passifs.

1 - S'ILS RESTENT PASSIFS -

Chaque fois que l'un d'entre eux se trouvera seul dans une pièce, une forme vague et fantomatique apparaîtra et le personnage se sentira attaqué psychiquement, faire tirer au personnage un jet sous la spiritualité, événement d'ordre 1, pour les résultats consulter la table de confrontation.

De plus à chaque apparition et quel que soit l'endroit où les enfants puissent se trouver, ils seront littéralement terrorisés et supplieront les personnages de «CHASSER PAPY».

2 - SI LES PERSONNAGES DECIDENT D'AGIR -

Il n'existe qu'une solution à leur problème et cette solution leur a déjà été fournie par Elie Karsfield en personne (voir page 43).

Qu'on se souvienne, Elie Karsfield leur a fait parvenir un mot le Jeudi 4 Septembre, dans ce mot il mettait en garde les personnages, n'écrivait-il pas : *«Vos âmes sont en péril»* et il ajoutait dans un post-scriptum : *«Attention car Nabarus est parmi vous !»*.

Or, Nabarus est le nom qui a été attribué à Jules Berthomé par la Confrérie des Sublimes Princes du Royal Secret au cours d'une cérémonie initiatique.

Depuis ce jour, c'est uniquement en le désignant par ce nom qu'on peut le combattre.

Chaque sorcier possède un nom secret qui lui sert de protection et n'est bien entendu pas destiné à être révélé au grand public, bien au contraire, c'est en principe un secret jalousement gardé par son possesseur.

Il semblerait cependant qu'Elie Karsfield ait su percer ce secret et qu'il l'ait communiqué aux personnages pour que ces derniers puissent posséder une arme pour combattre Jules Berthomé.

Donc, si un des personnages se souvient de cette indication, il lui suffira d'ordonner à Nabarus de se retirer de la maison pour que celui-ci (c'est à dire Jules Berthomé) soit obligé de regagner sa tombe pour l'éternité.

Si ce genre de phrase est prononcé, les occupants de la maison entendront immédiatement une immense clameur de rage et verront apparaître environné de flammes un spectre se débattant en proie aux tourments de l'enfer.

Puis, brusquement l'image disparaîtra et les personnages ressentiront une impression de calme et de paix intense.

Par contre : si un ou plusieurs personnages s'avise d'ordonner à «Jules Berthomé de se retirer» il ressentira une douleur intense dans la tête, avec l'impression d'avoir subi une violente attaque psychique, faire effectuer un jet sous la spiritualité, événement d'ordre 1, pour les résultats consulter la table de confrontation.

De même s'ils prononcent des phrases du genre : *«Satan retire-toi»* ou

«retourne dans ta tombe» etc., ils subiront également le même genre d'attaque psychique avec les mêmes conséquences.

Chaque fois que vos personnages procéderont de cette manière, ils obtiendront un résultat identique.

Il y a de fortes chances qu'après deux ou trois attaques, vos personnages commencent à réfléchir avant de prononcer imprudemment n'importe quelle phrase pour chasser Jules Berthomé.

Ils ont d'ailleurs intérêt à ne pas trop agir à la légère, car, il ne faut pas oublier qu'à 0 point de spiritualité la personne a totalement perdu son âme et se trouve damnée.

Si malgré tout, cela devait arriver, la victime ne supporterait plus qu'on essaie de chasser un esprit maléfique, qui dans ce cas bénéficierait de toute sa sympathie.

Elle s'attaquerait physiquement à toute personne voulant combattre l'esprit de Jules Berthomé.

Et il faudrait alors la réduire à l'impuissance avant de pouvoir continuer la lutte contre l'esprit du mal.

Mais je ne souhaite à personne d'en arriver là.

Donc, une fois l'esprit de Jules Berthomé définitivement congédié, la vie va pouvoir reprendre son cours normal, les enfants ne seront plus que... De simples enfants et les personnages pourront regagner leur domicile, car, étrange coïncidence, dès la fin de ce drame ou le lendemain matin, Léon Berthomé va rentrer chez lui, son «voyage d'affaires» terminé.

Inutile de dire qu'en aucun cas il n'avouera s'être éloigné de sa maison par lâcheté et quoiqu'on puisse lui dire, il n'en démordra pas, s'en tenant à sa version du voyage d'affaire.

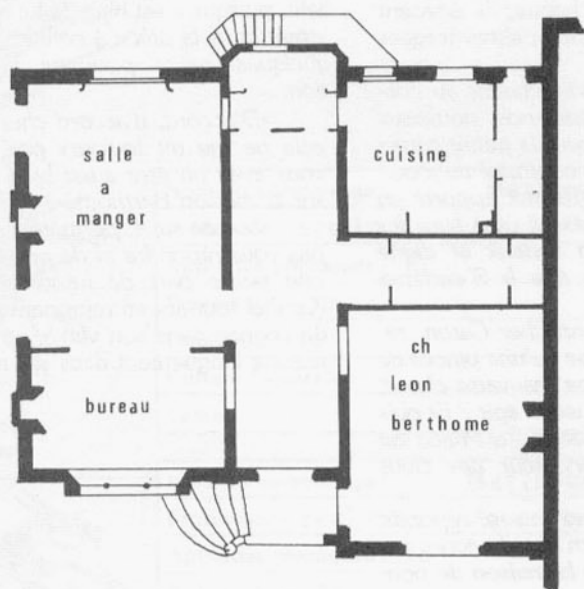
Avoir renvoyé Jules Berthomé dans l'au-delà peut procurer certains avantages aux personnages.

Ces avantages se déterminent de la façon suivante :

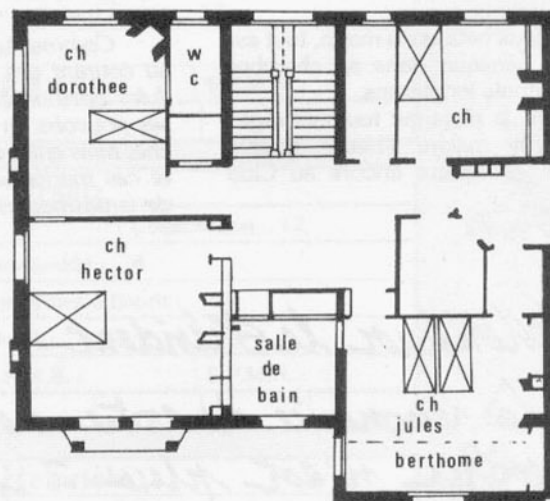
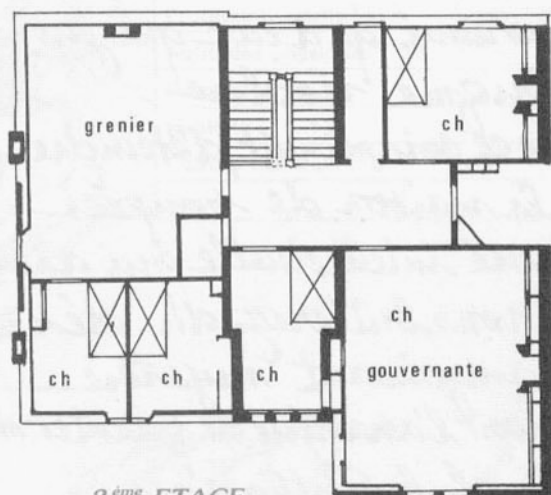
POUR LA PERSONNE AYANT PRONONCE L'INVOCATION :

a) Faire tirer au personnage un jet sous la spiritualité, événement d'ordre 2, pour le résultat consulter la table de résistance.

b) Tirer pour le personnage un jet sous le fluide, événement d'ordre 2, pour le résultat consulter la table de résistance.



REZ-DE-CHAUSSEE

1^{er} ETAGE2^{ème} ETAGE



POUR LES AUTRES PERSONNAGES.

a) Leur faire tirer un jet sous la spiritualité, événement de force 1, pour les résultats consulter la table de résistance.
b) Effectuer pour eux un jet sous le fluide (rappelez-vous que le fluide est une notion que vos personnage doivent toujours ignorer), Événement de force 1, pour le résultat consulter la table de résistance.

EPILOGUE

Et maintenant il ne me reste plus qu'à tenir ma promesse et à vous révéler qui est véritablement Elie Karsfield.

Mais pour cela retournons au Club Pythagore, une semaine après ces tragiques événements.

Il est deux heures du matin, tout est silencieux, Sénèque dans sa chambre dort déjà depuis longtemps.

Dehors, la pluie fait toujours rage.

Pourtant malgré l'heure tardive deux hommes veillent encore au Club Pythagore.

Confortablement installés dans des fauteuils de la bibliothèque, ils devisent paisiblement en buvant à petites gorgées un vieux cognac.

«Cher Philon, s'ils étaient au courant, croyez-vous que nos nouveaux membres apprécieraient la petite comédie que vous m'avez contraint de jouer. Enfin ce paquet mystérieux apporté en pleine nuit, ces lettres glissées sous les portes... Est-ce bien sérieux et digne d'hommes de notre âge !» S'exclama l'un d'eux.

«Vous savez, mon cher Caton, répondit l'autre, je pense qu'une pincée de mystère n'est pas une mauvaise chose, ne les a-t-elle pas poussé à agir ? Et puis il est inutile que l'on sache que Philon est Elie Karsfield, le fondateur des clubs Pythagore.»

«Certes vous avez raison, répondit Caton, mais vous ne m'avez toujours pas expliqué le secret de la maison de poupées.»

Comment avez-vous bien pu être au courant des sombres menées de ce Jules Berthomé, je connais vos immenses pouvoirs en matière de magie blanche, mais enfin cette maison de poupées et ces marionnettes ont quelque chose de fantasmagorique !»

«Oh ! c'est simple» répondit Karsfield, puisque c'est bien de lui qu'il s'agit, «étant dans la pièce à côté et possédant quelques petits pouvoirs de suggestion...»

«D'accord, d'accord cher ami, mais cela ne me dit toujours pas comment vous avez pu être aussi bien renseigné sur la maison Berthomé.»

«Sur ce sujet, permettez-moi de ne pas vous répondre et de préserver ainsi une petite part de mystère» répondit Karsfield souriant en reprenant une larme de cognac dans son verre, qu'il chauffa ensuite longuement dans ses mains.

Tout comme Karsfield, permettez-moi, cher meneur de jeu de préserver cette petite part de mystère.

Peut-être un jour d'autres confidences viendront, cette aventure n'étant que le début : «DES ENQUÊTES DU CLUB PYTHAGORE».

Monsieur le Président

La renommée de votre association ainsi que celle de ses membres n'est plus à faire.

C'est donc en m'adressant à vous ainsi qu'à eux que j'ai le plus de chances de voir cette énigme résolue.

Je vous demande simplement d'attendre ce soir minuit, d'éteindre la lumière et d'observer attentivement la maison de poupées.

Ensuite, connaissant bien la curiosité intellectuelle qui anime chacun de vous, je suis certain que vous brûlerez du désir d'apporter une réponse à cet angoissant mystère.

Veuillez, Monsieur le Président, avoir l'amabilité de présenter mes respects à tous les membres du club Pythagore.

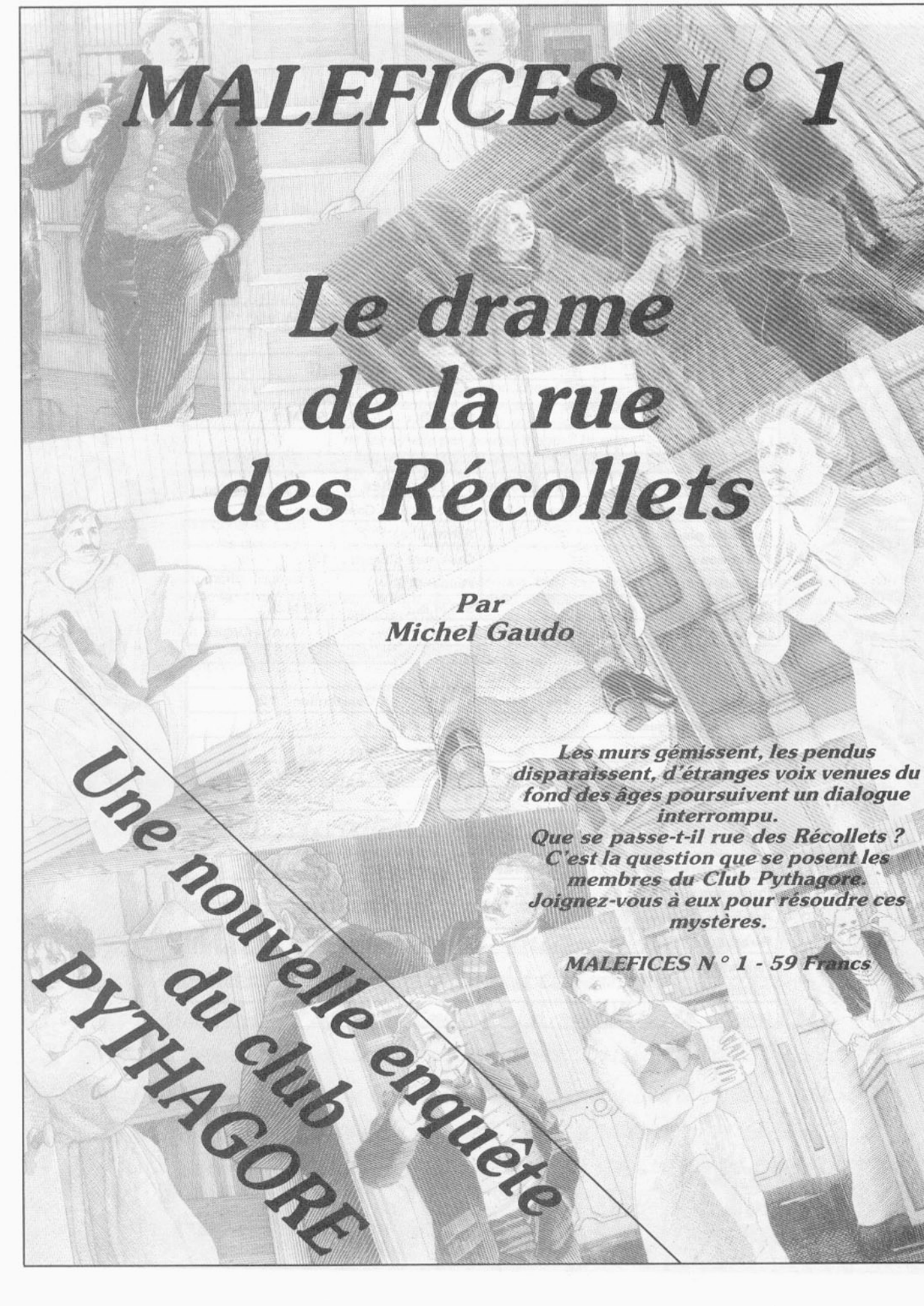
Elie Karsfield

Nom du personnage :		Berthomé Hector					
Profession : écolier		Age : 13			Constitution : 10		
Aptitudes physiques : 10				Spiritualité : 5			
Perception : 12				Ouverture d'Esprit : 15			
Habilité : 10				Fluide : 12			
Culture Générale : 4				S.P.M.B. :		S.P.M.N. :	
Lames :							

Nom du personnage :		Berthomé		Dorothee	
Profession : écolière		Age : 11		Constitution : 12	
Aptitudes physiques : 10			Spiritualité : 7		
Perception : 12			Ouverture d'Esprit : 13		
Habilité : 10			Fluide : 12		
Culture Générale : 4			S.P.M.B. :		S.P.M.N. :
Lames :					

Nom du personnage :		Baumann		Frantz	
Profession : commerçant		Age : 60		Constitution : 12	
Aptitudes physiques : 7		Spiritualité : 4			
Perception : 11		Ouverture d'Esprit : 14			
Habilité : 10		Fluide : 13			
Culture Générale : 15		S.P.M.B. :		S.P.M.N. :	
Lames :					

Nom du personnage : Meisterman Heinrich									
Profession : employé				Age : 24			Constitution : 12		
Aptitudes physiques : 13					Spiritualité : 7				
Perception : 11					Ouverture d'Esprit : 13				
Habilité : 12					Fluide : 7				
Culture Générale : 9					S.P.M.B. :			S.P.M.N. :	
Lames :									



MALEFICES N° 1

Le drame de la rue des Récollets

**Par
Michel Gaudo**

*Les murs gémissent, les pendus
disparaissent, d'étranges voix venues du
fond des âges poursuivent un dialogue
interrompu.*

*Que se passe-t-il rue des Récollets ?
C'est la question que se posent les
membres du Club Pythagore.
Joignez-vous à eux pour résoudre ces
mystères.*

MALEFICES N° 1 - 59 Francs

**Une nouvelle enquête
du club
PYTHAGORE**



TABLE DES DOMMAGES

QUALITE DU RESULTAT	D	C	B
COMBAT mains nues	1	2	4
PISTOLET petit calibre ARME BLANCHE courte	2	3	5
PISTOLET moyen calibre	3	4	6
FUSIL type chasse PISTOLET gros calibre ARME BLANCHE longue	4	5	7
FUSIL type guerre	5	6	8

EFFETS DES DOMMAGES

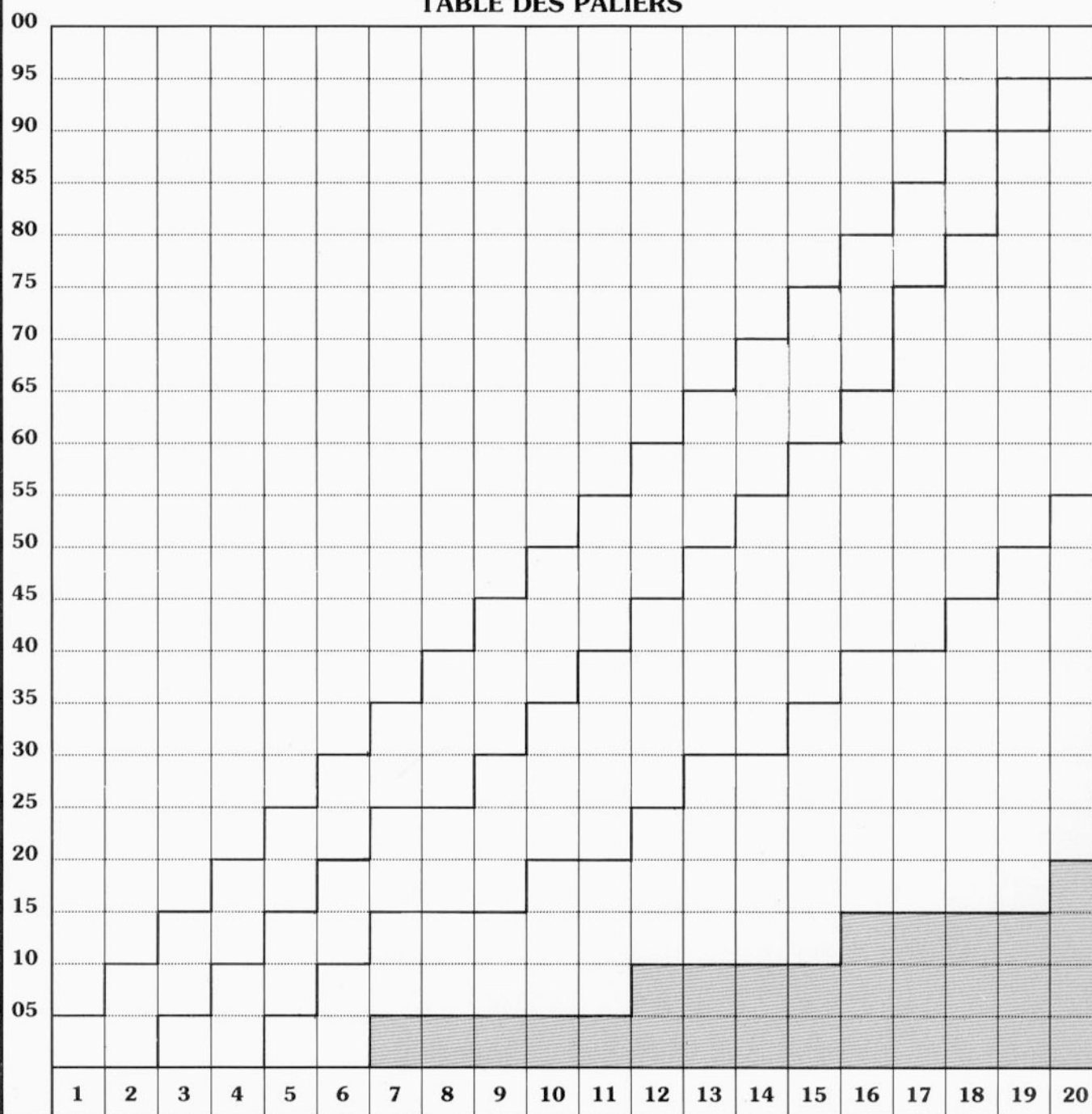
QUALITE DU RESULTAT	D	C	B	A
ARME DE TIR	BLESSURE à un membre	BLESSURE au torse	BLESSURE à l'abdomen	BLESSURE MORTELLE
ARME BLANCHE	ESTAFILADE	BLESSURE au torse	BLESSURE à l'abdomen	BLESSURE MORTELLE
COMBAT MAINS NUES	COUP léger	COUP marqué	COUP très appuyé	K.O.

PORTEE DES ARMES DE TIR	PORTEE COURTE	PORTEE NORMALE	PORTEE LONGUE
ARME TYPE FUSIL	-30 mètres	30 ; 120 mètres	+ 120 mètres
ARME TYPE PISTOLET	-10 mètres	10 ; 30 mètres	+ 30 mètres
BONUS/MALUS	+1	0	-2

CONFRONTATION	Effet d'une confrontation sur Ouverture d'esprit ou Spiritualité					RESISTANCE	résultat modification possible				
EVENEMENT	A	B	C	D	échec	EVENEMENT	A	B	C	D	échec
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	+1	+1	+1	0	-1	1	0	0	0	0	1
2	+2	+1	0	-1	-2	2	0	0	0	1	2
3	+1	0	-1	-2	-3	3	0	0	1	2	3
4	0	-1	-2	-3	-4	4	0	1	2	3	4
5	-1	-2	-3	-4	-5	5	1	2	3	4	5



TABLE DES PALIERS



INTERPRETATION D'UN RESULTAT

REUSSITE	QUALITE	ECHEC
PARFAITE	A	RATTRAPABLE
TRES BONNE	B	PEU GRAVE
BONNE	C	GRAVE
MOYENNE	D	TRES GRAVE

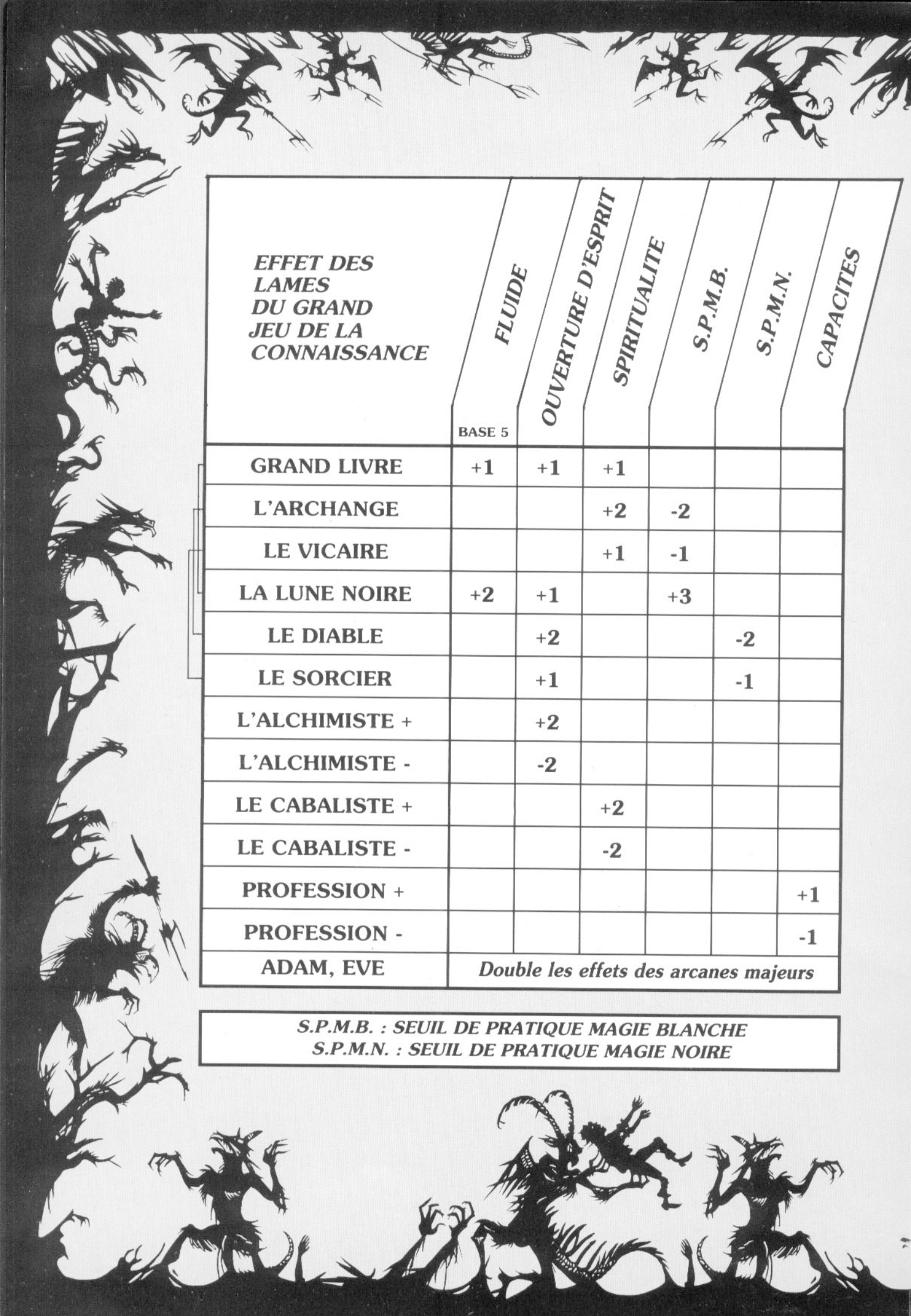


TABLE A			
%	AGE	%	AGE
01	21	51-54	41
02	22	55-58	42
03	23	59-62	43
04	24	63-66	44
05	25	67-70	45
06-07	26	71-73	46
08-09	27	74-76	47
10-11	28	77-79	48
12-13	29	80-82	49
14-15	30	83-85	50
16-18	31	86-87	51
19-21	32	88-89	52
22-24	33	90-91	53
25-27	34	92-93	54
28-30	35	94-95	55
31-34	36	96	56
35-38	37	97	57
39-42	38	98	58
43-46	39	99	59
47-50	40	00	60

TABLE B		APTITUDES PHYSIQUES BASE 10
%	CONSTITUTION	
01	9	-1
02-03	10	0
04-07	11	0
08-15	12	0
16-31	13	0
32-50	14	0
51-69	15	0
70-85	16	+1
86-93	17	+1
94-97	18	+1
98-99	19	+2
00	20	+3

AGE	PERCEPTION BASE 10	HABILETE BASE 10	CULT. GENERALE BASE 10	
21-25	-1	0	-3	+3
26-30	0	+1	-2	+2
31-35	+1	+2	-1	+1
36-40	+2	+1	0	0
41-45	+1	0	+1	-1
46-50	0	-1	+2	-1
51-55	-1	-2	+3	-2
56-60	-2	-3	+4	-3

TABLE C					
P R O F E S S I O N S	ARTISAN	+2	+4	0	0
	COMMERCE	+3	+3	0	0
	ECCLESIASTIQUE	+3	+1	+4	-2
	ECRIVAIN	+1	+1	+4	0
	EMPLOYE	+2	+2	+2	0
	ENSEIGNANT	+4	+1	+3	-2
	JURISTE	+2	+2	+4	-2
	MEDECIN	+2	+2	+4	-2
	MILITAIRE	+1	+3	-2	+4
	OUVRIER	+1	+3	0	+2
N S	PAYSAN	+2	+2	-2	+4
	PEINTRE	+2	+2	+2	0
	POLICIER	+3	+3	-2	+2

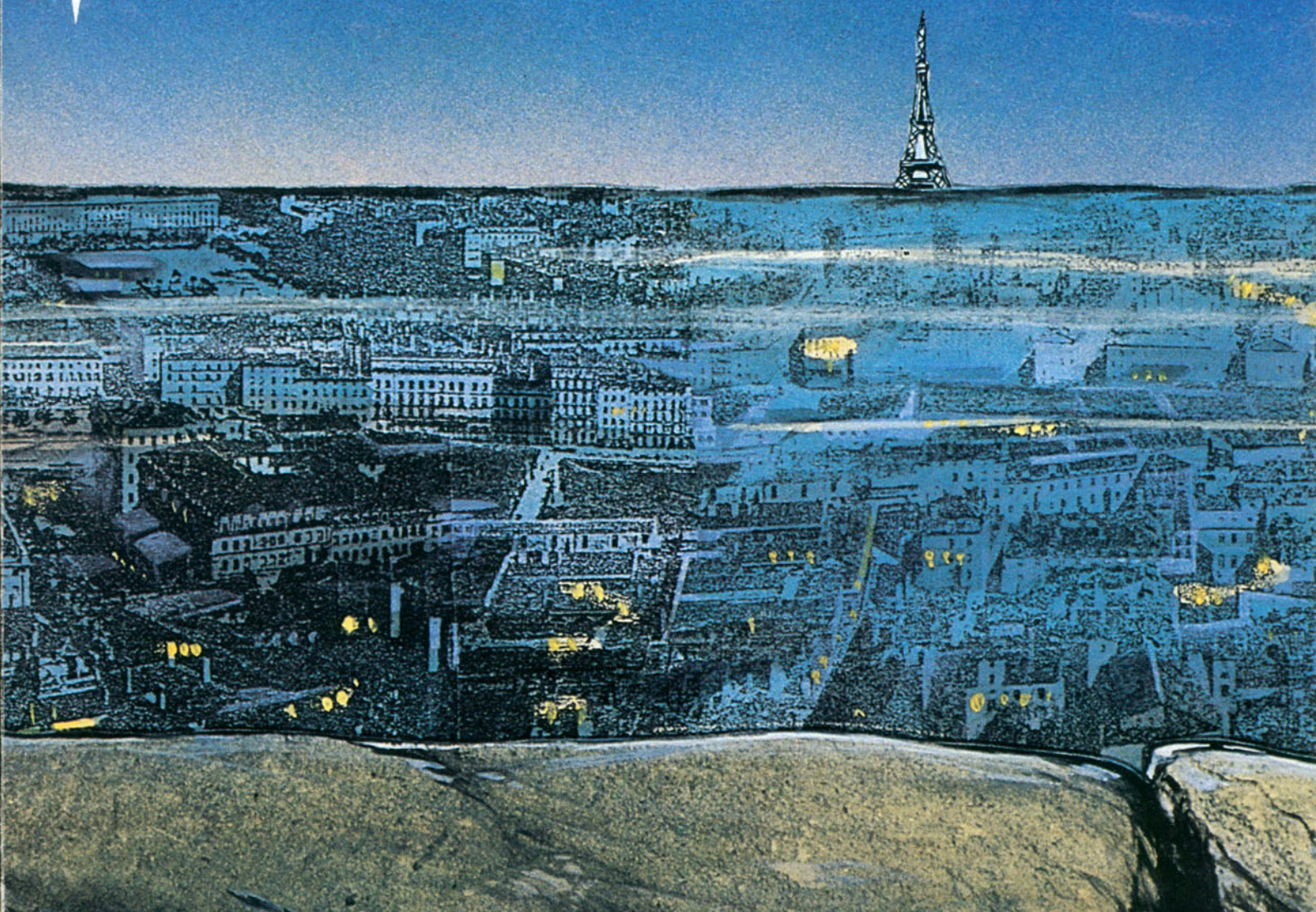


EFFET DES LAMES DU GRAND JEU DE LA CONNAISSANCE	BASE 5	FLUIDE	OUVERTURE D'ESPRIT	SPIRITUALITE	S.P.M.B.	S.P.M.N.	CAPACITES
GRAND LIVRE	+1	+1	+1				
L'ARCHANGE			+2	-2			
LE VICAIRE			+1	-1			
LA LUNE NOIRE	+2	+1		+3			
LE DIABLE		+2			-2		
LE SORCIER		+1			-1		
L'ALCHIMISTE +		+2					
L'ALCHIMISTE -		-2					
LE CABALISTE +			+2				
LE CABALISTE -			-2				
PROFESSION +							+1
PROFESSION -							-1
ADAM, EVE	Double les effets des arcanes majeurs						

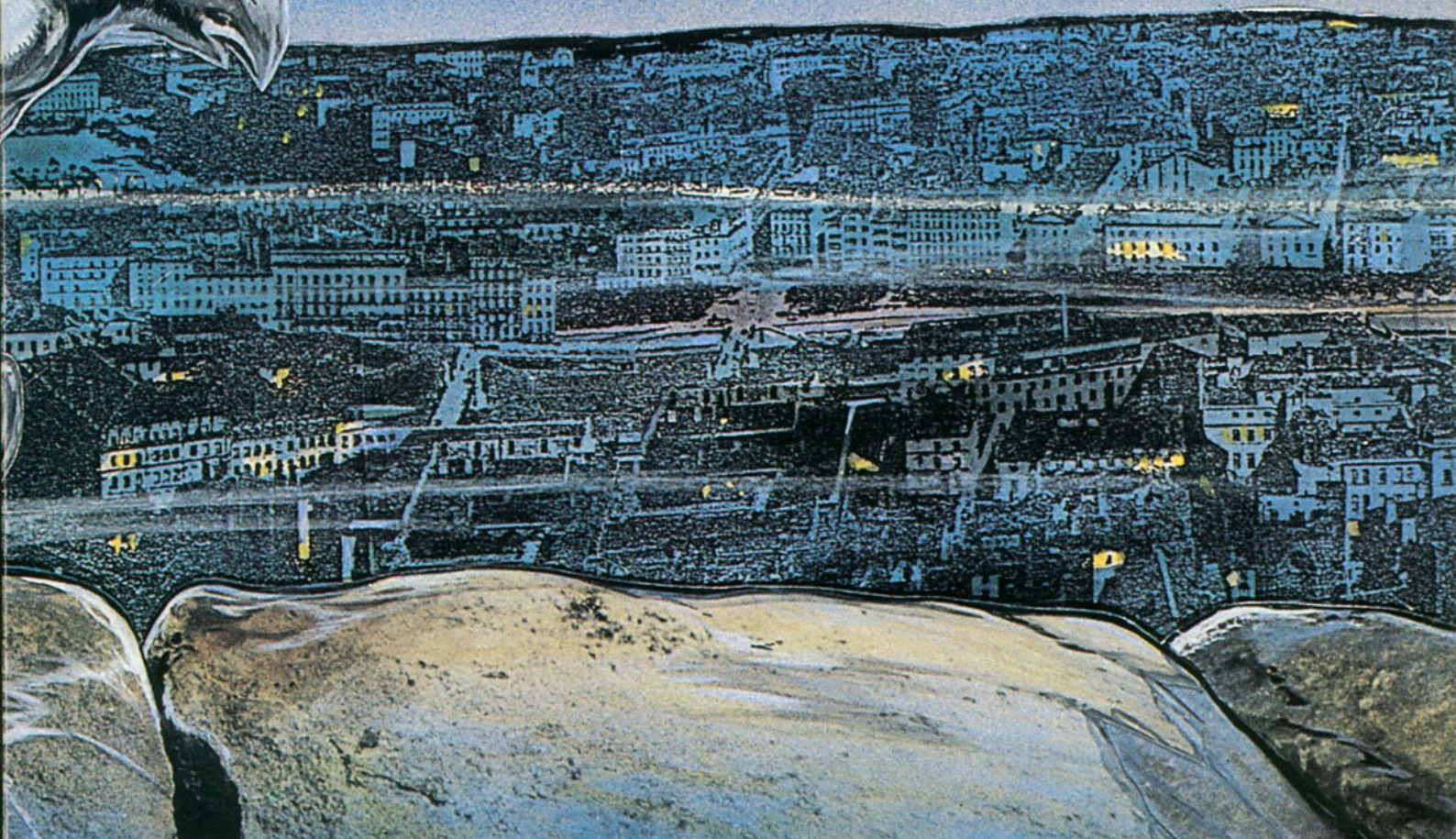
S.P.M.B. : SEUIL DE PRATIQUE MAGIE BLANCHE
S.P.M.N. : SEUIL DE PRATIQUE MAGIE NOIRE



élices



Mal







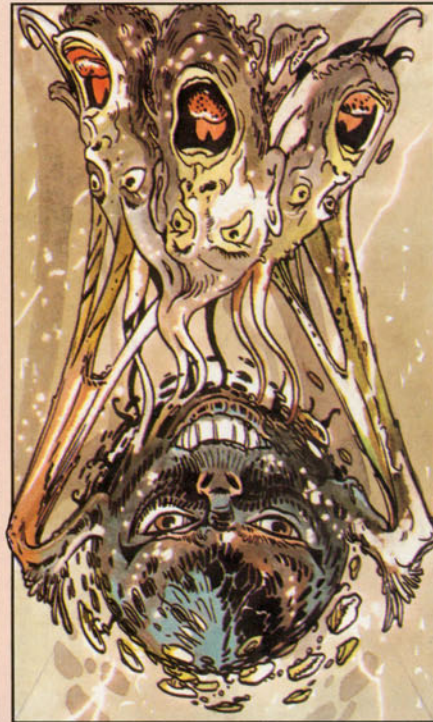
Eve



Le Sorcier



Le Laboureur



La Lune Noire



La Roue de la Fortune



L'Archange





Le Savetier



La Chance



Le Cabaliste



L'Artiste



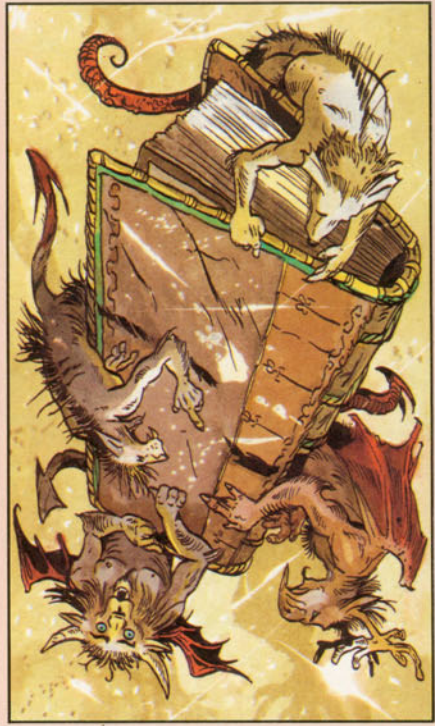
La Mort



Hippocrate



Le Grand Livre



Le Moine



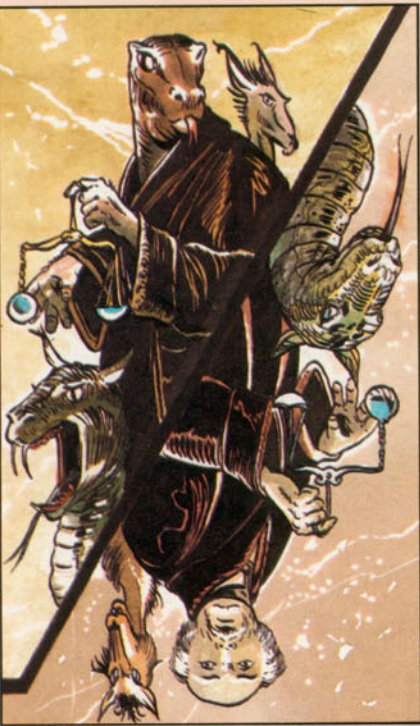
Le Diable



Le Centurion



Le Juge







Adam



L'Alchimiste

