

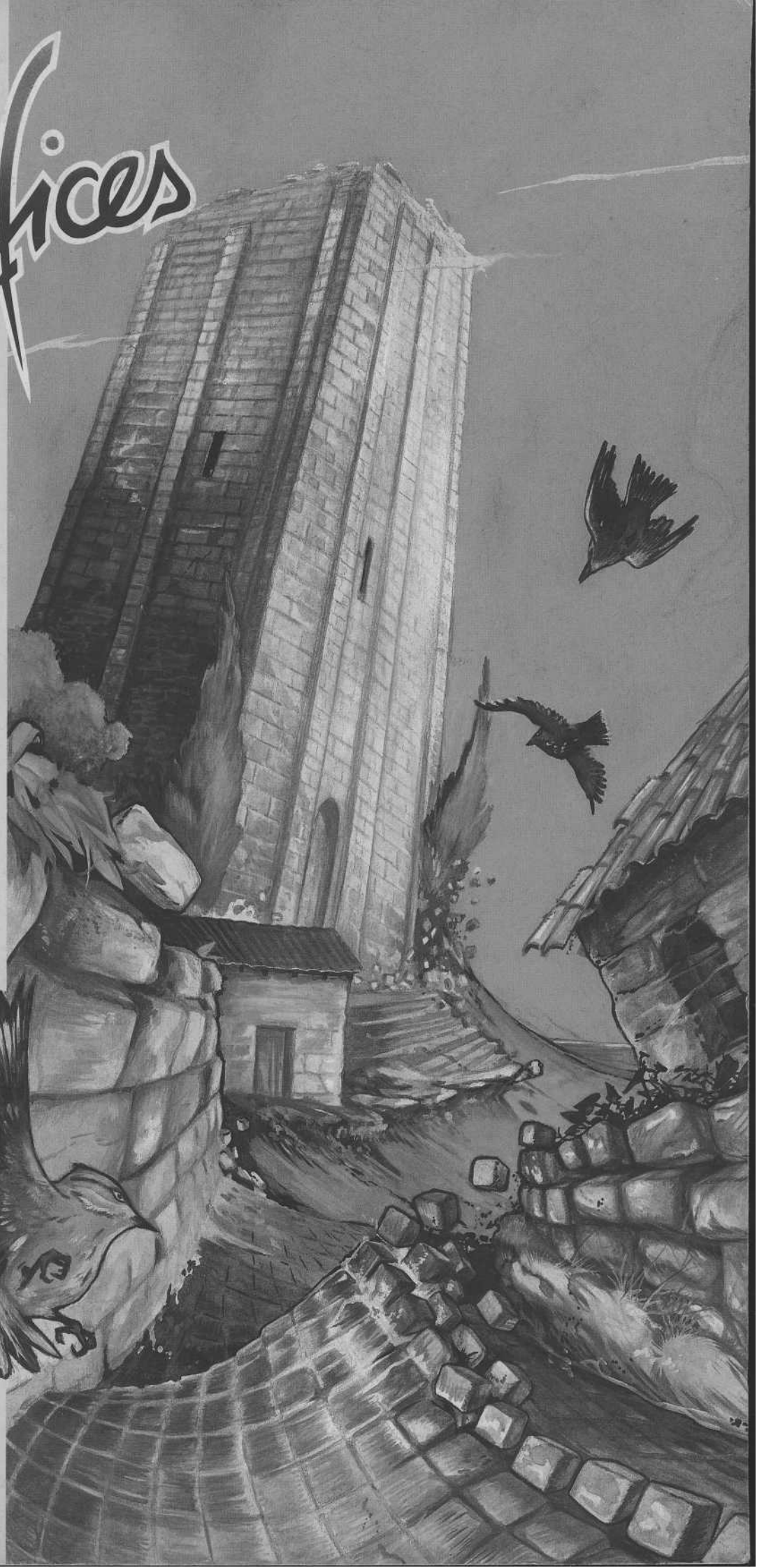
Maléfices

**Les
brasiers ne
s'éteignent
jamais**

Par
Michel Gaudo

N°3

JEUX DESCARTES EDITEUR 69 Frs





SOMMAIRE

2	Avant Propos
4	Les Brasiers ne s'éteignent jamais
28	Tableaux
29	Annexes

Ce numéro de Maléfices comprend aussi :

une feuille de calque imprimée
un dépliant, plan de Loudun
une feuille pourpre imprimée

MALEFICES N° 3
JEUX DESCARTES
2^{ème} trimestre 1986

I.S.B.N. 2- 904783-24-8

Imprimerie : S.A.I.T. ZI Trappes

Photogravure : LEOGIL Nice

Photocomposition TYPO 06 Nice

Illustrateur : Gilles Lautussier

Texte manuscrit : Mr. Fontanières

Maquette : Guillaume Robmer

Exécution: Véronique Palmer

RÉCRÉATION

Toutes nos félicitations pour les personnes qui ont trouvé la solution du rébus du numéro 2 qui était :

Epicure et Epictète étaient opposés dans leur système
(é pique hure et é pique tête haie tête au pot zé dans l'Eure
6 thème)

Pour le rébus ci-dessous nous doublons le nombre d'exemplaires gratuits à gagner. Ce seront donc les dix premiers à nous faire parvenir la bonne réponse qui recevront gratuitement le numéro 4 de Maléfices. Faites fumer vos méninges, nous attendons votre solution à l'adresse suivante : Club Pythagore, Jeux Descartes, 5 rue de la Baume 75008 Paris.

Bonne Chance !

LA MARE AU DIABLE

Et voilà, Maléfices numéro 3 est bouclé, alors méfiez-vous bientôt "Les Possédées" de Loudun vont envahir vos foyers et le moins que l'on puisse dire c'est que ce sont des locataires assez remuants.

Réfléchissez bien avant de vous lancer dans ce genre d'aventure, car il en est des villes de province comme des eaux dormantes, elles peuvent dissimuler derrière leurs façades paisibles l'horreur la plus profonde, mais, à quoi bon vous prévenir, dans le fond nous vous connaissons bien, vous ne saurez pas résister à la tentation.

Vous êtes nombreux également à ne pas avoir résisté à la tentation de vous inscrire au Club Pythagore, vous êtes déjà plus d'une centaine, couvrant plus de trente cinq départements, sans oublier bien sûr nos amis belges et suisses.

On joue même à Maléfices à l'île de la réunion.

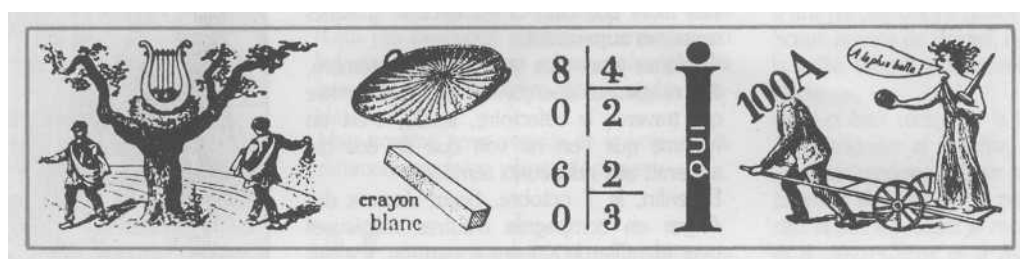
Plus d'une centaine de personnes c'est bien, mais plus d'un millier c'est mieux, et imaginez-vous ce que l'on peut faire si nous nous retrouvons aussi nombreux autour de Maléfices ? Après tout, si Paris vaut bien une messe, Lyon, Toulouse, Bordeaux valent bien le Minnesota, le Texas ou Philadelphie et il peut se passer des choses tout aussi fantastiques ou mystérieuses à Fouilly-les-oies que dans un temple Aztèque ou à .. Arkham.

Western, Héroïc-fantasy, roman gothique ont occulté et mis sous l'éteignoir tout un imaginaire qui nous est plus proche. On dit que nul n'est prophète en son pays, pourtant croyez-nous, que ce soit dans la capitale ou au fond des provinces françaises les plus reculées, il existe un fabuleux potentiel d'imaginaire et de fantastique d'une richesse que nous ne soupçonnons pas.

Alors, cultivons ces fleurs ténébreuses de notre jardin et retrouvons ensemble des paysages familiers qui nous sont pourtant inconnus.

Redécouvrons le Chupador, la Galipote et le Matagot.

LA REDACTION



AVANT-PROPOS

D'habitude, l'étrange circule discrètement sous nos murs. Mais il suffit d'une crise pour que, de toutes parts, comme enflé par la crue, il remonte du sous-sol, soulève les couvercles qui fermaient les égouts et envahisse les caves, puis les villes. Que le nocturne débouche brutalement au grand jour, le fait surprend chaque fois.

Il révèle pourtant une existence d'en-dessous, une résistance interne jamais réduite.

Cette force à l'affût s'insinue dans les tensions de la société qu'elle menace.

Soudain elle les aggrave, elle en utilise encore les moyens et les circuits, mais c'est au service d'une inquiétude "qui vient de plus loin, inattendue; elle brise des clôtures, elle déborde les canalisations sociales; elle s'ouvre des chemins qui laisseront après son passage, quand le flux se sera retiré, un autre paysage et un ordre différent.

Michel de Certeau - La possession de Loudun - Collection Archives - Ed. Julliard-Gallimard.

Fcet autre paysage, et ce cadre différent peuvent encore provoquer des remous quelques deux cent soixante ans plus tard.

L'histoire qui vous est présentée prend ses racines dans un passé lointain. En l'occurrence il s'agit de la fameuse affaire des possédées de Loudun.

Permettez-moi de la résumer brièvement ici.

En 1632, une épidémie de peste ravage Loudun. De mai à septembre, 3.700 personnes passent de vie à trépas et cela sur une population d'environ 14.000 habitants. On se rend compte à quel point la ville de Loudun est cruellement touchée par ce fléau. Urbain Grandier, le curé de l'église Saint-Pierre se montre courageux et généreux, assistant les malades et portant aux mourants les derniers sacrements.

Fin septembre, alors que les derniers cas de peste sont signalés en ville, Soeur Jeanne des Anges, Mère supérieure du couvent des Ursulines voit apparaître de nuit le fantôme du Prieur Moussant, confesseur des religieuses, alors que celui-ci est décédé quelques semaines auparavant.

Quelques jours plus tard, le 23 Septembre, des religieuses aperçoivent une boule noire qui traverse le réfectoire, le 27, c'est un homme que l'on ne voit que de dos qui apparaît aux religieuses terrifiées.

Et enfin, le 7 octobre, Soeur Jeanne des Anges en compagnie d'autres religieuses peut identifier la sinistre apparition, il s'agit d'Urbain Grandier.

folie. Poussant des cris ou proférant des blasphèmes, prises de convulsions ou se livrant à des gestes obscènes, les religieuses sont littéralement possédées.

L'affaire fait grand bruit en ville.

Certains n'hésitent pas à affirmer que le diable a élu domicile au couvent des Ursulines.

Cependant, une petite minorité estime qu'il ne s'agit là que d'imposture.

Les autorités ecclésiastiques décident de procéder à des exorcismes.

Dès le 11 octobre, au cours d'une de ces



séances, Urbain Grandier est désigné nommément comme sorcier.

Comme une trainée de poudre le bruit se répand en ville : "C'est Urbain Grandier, le Curé de l'église Saint-Pierre du Marché qui est l'auteur du maléfice dont les Ursulines sont victimes".

Immédiatement la ville se divise en deux camps, ceux qui sont pour Urbain Grandier et ceux qui sont contre.

Grandier ne se laisse pas faire et dès le 22 octobre fait appel à l'Evêque de Poitiers. En vain, car le 24 novembre, prenant partie contre le curé de Saint-Pierre, il approuve et autorise les exorcismes.

Cependant le 24 décembre, Grandier trouve un défenseur en la personne de l'Archevêque de Bordeaux.

Il était temps.

Car à Loudun, Urbain Grandier avait un adversaire acharné : Le Chanoine Mignon. En compagnie d'un autre prêtre, l'abbé Barré, le chanoine Mignon commença les exorcismes. Ces deux ecclésiastiques accréditèrent immédiatement la thèse des possessions diaboliques et convoquèrent le Bailli du Loudunois et le lieutenant civil. En présence de ceux-ci, soeur Jeanne des Anges avoua être possédée par un démon et accusa formellement Urbain Grandier d'être l'instigateur de cette possession.

Malgré l'avis de certains juges, considérant qu'il y avait fraude, Mignon s'obstina à prétendre que les cas de possessions étaient authentiques et l'on continua les exorcismes. Les religieuses exorcisées continuèrent à accuser Grandier.

Le curé de Saint-Pierre, dans une requête, tenta de prouver qu'il s'agissait d'une machination, il était d'ailleurs soutenu par une partie des notables de Loudun qui exigea du Procureur Général qu'il fit cesser cette comédie.

Le Procureur, n'osant pas se mettre à dos une partie de la population Loudunoise, se dessaisit de l'affaire, s'en remettant à la décision de l'Eglise.

Le 21 mars 1633, l'Archevêque de Bordeaux rendit une ordonnance interdisant à Barré, qui entre parenthèses était un faible d'esprit, et à Mignon de continuer les exorcismes.

On pouvait donc penser que l'affaire allait en rester là et que Grandier n'allait plus être inquiété.

Mais au fait, pourquoi s'acharnait-on ainsi contre le curé de Saint-Pierre ? Quand celui-ci fut nommé curé de la paroisse de Saint-Pierre du Marché en 1617, il eut tout de suite du mal à s'habituer à la vie austère et provinciale de Loudun.

Il était assez beau garçon, doué d'une grande éloquence, ne manquant pas d'esprit et...



élevé par les Jésuites.

Il n'hésitait pas en chaire à se moquer des capucins, manifestait une certaine tolérance vis-à-vis des protestants, n'oublions pas que par le passé Loudun avait été une place forte du protestantisme, et se disputait fréquemment avec ses contradicteurs sans se préoccuper de leur position sociale.

De plus, il "bénéficiait" d'une renommée scandaleuse, on disait qu'il courtisait les pénitentes, et de méchantes langues ajoutaient même qu'il avait engrossé la fille du Procureur du Roi et épousé clandestinement sa concubine.

Cette renommée de Don Juan en soutane avait même franchi les murs des couvents, notamment ceux du couvent des Ursulines, ce qui fit particulièrement rêver Soeur Jeanne des Anges, la Mère supérieure de cet établissement.

Quand le Chanoine directeur des Ursulines mourut, c'est sans hésiter que celle-ci offrit la place à Urbain Grandier.

Or, si Soeur Jeanne des Anges avait un visage gracieux, par malheur elle était dotée d'un corps contrefait et d'un esprit tourmenté.

Urbain Grandier refusa la place.

Ce fut le Chanoine Mignon qui occupa le poste. Comme il détestait déjà Grandier, on peut penser que Soeur Jeanne des Anges n'eut pas beaucoup de mal, au moment où les cas de possessions commencèrent, à lui faire croire que Grandier était le seul coupable.

Mais comme nous venons de le voir, apparemment leur plan venait d'échouer.

Malheureusement pour Grandier, la situation devait changer avec l'arrivée à Loudun de Jean de Marin, baron de

Laubardemont, Commissaire du Roi et entièrement dévoué à la cause du Cardinal de Richelieu.

Celui-ci avait pour mission de faire démolir les fortifications de Loudun.

Une partie de la population était opposée à ce projet et Grandier avait pris la tête de ce mouvement.

Mignon, toujours acharné à perdre Grandier, alla trouver Laubardemont et insinua que le curé de Saint-Pierre était l'auteur d'un injurieux pamphlet contre Richelieu.

Cela était entièrement faux mais ce tut efficace... Laubardemont le crut.

Il décida donc de s'occuper personnellement de l'affaire des Ursulines.

Il retourna à Paris, prépara soigneusement un dossier concernant Grandier, revint à Loudun le 6 décembre 1633, et donna immédiatement l'ordre au Lieutenant de la Prévôté de procéder à l'arrestation de Grandier.

Les seules preuves que Laubardemont possédait contre Grandier, étaient les réponses faites par les démons accusant celui-ci ! A première vue, cela paraissait un peu faible pour envoyer un homme au bûcher.

Mais pas pour un homme tel que Laubardemont. Il fit admettre une règle, qu'il venait d'ailleurs d'inventer pour la circonstance et qui lui permit de tourner la difficulté : "Les diables sont toujours tenus de dire la vérité lorsqu'ils sont contraints par un prêtre de l'Eglise Romaine". Et voilà, c'est simple mais il fallait y penser.

Ensuite, comme malgré tout l'argument paraissait assez faible, on produisit un pacte soi-disant fait par Grandier.

Est-il besoin de dire que celui-ci nia énergiquement avoir jamais rédigé une pareille chose ?

La façon dont cette pièce fut produite relevait d'ailleurs de la plus pure fantaisie.

Jugez plutôt.

Le 28 avril 1634, Asmodée, le démon des plaisirs impurs avoua, par l'intermédiaire d'une ursuline que Urbain Grandier avait passé un pacte avec Lucifer son maître.

Ce pacte avait été déposé dans le cabinet de Lucifer.

En employé modèle, Asmodée promit d'en fournir dès le lendemain une copie.

Il tint parole, disons plutôt que le lendemain, Soeur Jeanne de Belciel, l'ursuline interrogée la veille, fournit aux exorcistes une copie du pacte.

Celui-ci était rédigé de la façon suivante :

Monseigneur et Maître,

Je vous reconnais pour mon Dieu et vous promets de vous servir pendant que je vivrai, et dès à présent je renonce à tous autres et à Jésus-Christ et à Marie et à tous les saints du

126

LES BRASIERES NE S'ETEIGNENT



LES BRASIERES NE S'ETEIGNENT JAMAIS

Par Michel Gaudo

Cette histoire est l'histoire d'une vengeance et nous allons voir comment l'affaire des possédées de Loudun, qui en fin de compte était une fausse affaire de sorcellerie, devait déboucher en 1901 sur une véritable affaire de sorcellerie.

Comme quoi il est toujours dangereux de jouer avec le feu car cela peut avoir des effets tragiques, même si ces effets ont lieu quelques trois cents ans plus tard.

Mais rendons-nous plutôt à Loudun.

En 1899, au moment où débute cette histoire, Loudun, bien que chef-lieu de l'arrondissement de la Vienne, n'est qu'une petite ville de 4.600 habitants.

Malgré le fait que l'on ait détruit ses remparts, c'est une cité très provinciale ayant tendance à vivre repliée sur elle-même. Alors comment s'étonner que certains de ses habitants se souviennent du passé : vivant en permanence avec celui-ci, ils en gardent une marque indélébile.

Prenons par exemple le Docteur Rigault, Octave Ferrant, Emile Potard, Jules Flanchart et Gaspard Debrosse. Ils sont tous nés à Loudun et bien que de condition sociale et de profession très différentes, ont cependant de nombreux points communs.

Passionnés par le passé de leur ville, peut-être trop, il était inévitable qu'ils se plongent dans l'affaire Grandier.

De l'affaire Grandier à l'étude de la sorcellerie il n'y avait qu'un pas à franchir, aucun n'hésita.

Dans ces conditions, il était normal qu'un

jour ou l'autre ils finissent par faire connaissance.

Le Docteur Rigault connaissait évidemment Emile Potard, puisque celui-ci était un des trois pharmaciens de Loudun.

Il lui arriva également de soigner Octave Ferrant, le rentier. Quant à Jules Flanchart, le boucher, il comptait parmi sa clientèle aussi bien le Docteur Rigault que Potard le pharmacien.

Quant au cinquième homme, Gaspard Debrosse, cordonnier de son état, il lui était souvent arrivé de ressemeler les chaussures d'Octave Ferrant, comme il lui arriva également de confectionner, fort discrètement d'ailleurs, certaines cravaches pour celui-ci. Que voulez-vous, Octave Ferrant était rentier et ne dit-on pas que l'oisiveté est la mère de tous les vices !

En 1899, ces cinq sympathiques personnages créèrent une secte satanique et mirent leurs connaissances en commun. Ils s'intitulèrent pompeusement "Les ténébreux de Loudun" ce qui, pour peu que l'on soit pourvu d'un minimum d'humour, peut paraître parfaitement ridicule.

L'ennui c'est que les cinq hommes, pris séparément, disposaient déjà de réels pouvoirs et qu'une fois ceux-ci mis en commun, ils devinrent véritablement très dangereux.

Je n'en veux pour preuve que trois décès suspects qui eurent lieu à Loudun ou dans les environs entre 1899 et 1900.

En 1900 après l'exécution de ces quelques

travaux pratiques, les Ténébreux de Loudun décidèrent enfin de s'attaquer à leur grand projet... venger Urbain Grandier !!

Et sur qui allaient-ils exercer leur vengeance ? Mais tout simplement sur les descendants des gens qui avaient été intimement mêlés à l'affaire des possédées et avaient causé du tort à Urbain Grandier.

Pour cela il leur fallait retrouver les lointains descendants de : Soeur Jeanne des anges, du Chanoine Mignon, de Jean de Marin, baron de Laubardemont, de Soeur Jeanne de Bel-ciel et du Père Lactance.

L'affaire remontant à 1632, cela n'était pas chose aisée, mais avec patience et minutie, ils entreprirent des recherches et au bout d'un an ils étaient parvenus à leurs fins (pour plus de détails sur ces recherches voir "Journal de Labourdette").

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Ce sont les personnages des joueurs qui vont à leur insu incarner les descendants de ces cinq personnes et par la même occasion subir la vengeance des Ténébreux de Loudun. Ils peuvent exercer la profession de leur choix et résider où ils veulent en France. Nous verrons comment ils vont être mêlés inexorablement à ce drame.

Je vous conseille de faire jouer ce scénario par cinq joueurs, en effet tout a été prévu pour cinq personnes.

Si toutefois cela ne vous était pas possible vous pouvez le faire jouer par quatre personnes, voir dans ce cas le "mode d'emploi" en fin de scénario.

Par contre je vous déconseille fortement de prendre six joueurs pour cette partie, cela entraînant trop de modifications dans le scénario.

Et maintenant, voyons comment cette histoire va débuter.

MARS 1901

Dans le courant du mois de mars, plutôt en fin de mois, les personnages reçoivent tous une lettre expédiée par un notaire de Loudun, Maître Herbachet. En voici la teneur : (voir texte manuscrit en annexe).

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

En ce qui concerne la lettre de Maître Herbachet, vous pouvez procéder de la façon suivante :

- a) Soit la lire aux personnages ou leur remettre une photocopie du texte.*
- b) Soit l'expédier aux joueurs quelques jours avant que ne débute la partie, ce qui a l'avantage de mettre dans l'ambiance les joueurs avant même que la partie ne commence.*

MERCREDI 10 AVRIL 1901 QUINZE HEURES

Chez Maître Herbachet - Notaire à Loudun. Maître Herbachet va recevoir tous les personnages en même temps dans son bureau et leur faire part de sa mission. Le mois précédent, un homme d'une quarantaine d'années qui a tenu à conserver l'anonymat, est venu le trouver et lui exposer les faits suivants : descendant d'une famille originaire de Loudun, cet homme estime que dans un passé lointain, des membres de sa famille se sont fort mal conduits vis-à-vis de certains de leurs concitoyens, causant même un tort irréparable à quelques familles loudunoises.

Or, il est décidé à réparer et pour cela a confié cinq bagues et une certaine somme d'argent à Maître Herbachet, le chargeant de remettre ces bagues et cet argent à cinq personnes descendant des familles auxquelles

ses ancêtres ont causé du tort.

Il espère ainsi que ces gens, s'ils sont au courant des agissements des siens, voudront bien de cette façon leur pardonner. Il y a cependant de fortes chances pour que ces personnes ignorent tout de cette affaire, les choses s'étant passées il y a plus de cent ans. Mais c'est par souci d'honnêteté et pour avoir la conscience tranquille qu'il a chargé Maître Herbachet de cette mission.

Toutefois, il demande en échange à chacun des personnages de passer une nuit à Loudun en souvenir de ses ancêtres et en signe de réconciliation.

A cet effet, il a retenu pour eux à la date du 10 avril, cinq chambres dans cinq hôtels différents.

Bien entendu, tous les frais sont assurés par cet étrange personnage.

Il est évident également que si un des personnages venait à refuser cette offre, le notaire de son côté a reçu l'ordre de ne remettre ni argent ni bague.

Car, son client estime que si l'un de ceux-ci refuse cette proposition, c'est qu'il manifeste encore une rancune tenace contre sa famille et dans ces conditions il ne se sent plus obligé de dédommager qui que ce soit.

Donc, un seul refus de la part d'un des personnages entraîne l'annulation complète du contrat.

Il est évident que si l'un des personnages feint de passer la nuit dans un des hôtels désignés, le notaire sera tenu au courant par le patron de l'hôtel.

Il lui sera possible dans ce cas d'engager des poursuites pour rupture de contrat et d'exiger la restitution des bagues, car s'il leur donne les bagues immédiatement, ce n'est que le lendemain matin que le notaire leur remettra l'argent, après avoir vérifié que les personnages ont rempli leur partie du contrat.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

- Si les joueurs vous demandent quelle somme d'argent ils vont recevoir, indiquez-leur que chacun doit recevoir la somme de six cents francs, vous pouvez leur indiquer que cette somme représente à peu près le budget annuel d'une famille de petits bourgeois de province. Ceci doit approximativement correspondre à 36.000 francs de nos jours au minimum. Vous pouvez estimer que les bagues ont chacune une valeur équivalente à la somme de 10.000 francs actuels.

Ce qui veut dire que chaque personnage va toucher des mains du notaire l'équivalent d'un peu plus de quatre millions d'anciens francs.

Cela vaut tout de même le déplacement

jusqu'à Loudun.

- Toutes les adresses indiquées dans le scénario existent réellement et figurent sur le plan de la ville - consultez celui-ci à cet effet.

Et maintenant voyons comment les choses vont se passer : nous avons vu que les cinq personnages sont des descendants des cinq personnes ayant fait le plus de tort à Urbain Grandier.

Comme vous l'avez certainement compris, par l'entremise de Maître Herbachet, le piège des "Ténébreux de Loudun" est en train de se mettre en place.

Je pense que pour vous permettre d'en manipuler le mécanisme avec facilité, le mieux est de procéder de la façon suivante :

VOIR TABLEAU SYNOPTIQUE

Grâce à ce tableau vous avez pour chacun de vos personnages : le nom de son ancêtre, l'adresse de l'hôtel où il doit passer une nuit à Loudun, la bague qui lui a été attribuée et le nom exact du "Ténébreux" qui va plus particulièrement essayer de se venger de ce personnage.

FIN DE LA JOURNÉE DU 10 AVRIL

1 ne va rien se passer jusqu'au soir. En

sortant de chez le notaire, les personnages ont quartier libre, ils peuvent se rendre dans leur hôtel respectif pour déposer leurs bagages.

Ils seront très bien reçus par les hôteliers qui leur confirmeront qu'effectivement une chambre a été retenue pour eux et qu'ils peuvent prendre leur repas du soir à l'hôtel s'ils le désirent, tout ayant été déjà réglé par un homme d'une quarantaine d'années.

Ces réservations ont été faites il y a environ un mois, ce qui confirme les dires du notaire.

NUIT DU 10 AU 11 AVRIL

Dans chacune des chambres se trouve en signe de bienvenue, un magnifique bouquet de fleurs constitué de roses muscades (voir à cet effet le journal de Labour-dette).

Vers les deux, trois heures du matin, et cela



quel que soit l'endroit où se trouvent les bagues, celles-ci vont émettre une faible lueur (de la couleur de chaque bague). Cette lueur va éclairer les fleurs qui vont brusquement dégager une forte odeur de pourriture, tellement tenace que le personnage se réveillera et se trouvera fortement incommodé jusqu'à ce qu'il fasse disparaître le bouquet de sa chambre.

De plus à partir de ce jour, chaque soir les personnages vont être pris de vertiges, maux de tête et suffocations pendant une demi-heure environ et cela un peu avant minuit, disons 23 heures, 23 heures trente.

Leur faire tirer un jet de constitution sur la table de confrontation, événement d'ordre 1. En cas d'échec ils perdent 1 point de constitution. Par contre un résultat de qualité A, B, C ou D leur permet de résister, mais de résister seulement, en aucun cas il ne leur est possible de gagner ou de regagner des points perdus.

La malédiction vient de commencer et les "Ténébreux" tentent de les faire mourir à petit feu.

is avant d'aller plus avant voyons à quelles louches activités les "Ténébreux" se sont livrés durant la nuit du 10 au 11.

Réunis dès la tombée du jour dans l'appartement de l'un d'eux, en l'occurrence celui du Docteur Rigault, ils ont entrepris de mettre tout en oeuvre pour que leur vengeance s'accomplisse.

Après avoir passé la soirée à prier et à invoquer Satan, à minuit, heure propice entre toutes, ils ont entamé un cérémonial destiné à empêcher les personnages de quitter Loudun, puis à subir la malédiction du démon.

Ce qui devrait non seulement entraîner leur mort mais également la perte de leur âme. Ensuite ils se sont séparés et n'ont plus le droit de se voir avant que leur mission soit terminée, chacun maintenant allant s'occuper personnellement d'un personnage.

JOURNÉE DU JEUDI 11 AVRIL

En début de matinée, faire effectuer aux personnages un test de culture générale, les personnages ayant obtenu un résultat de qualité A se souviendront vaguement à leur réveil qu'une personne de leur famille a fait un jour allusion à la ville de Loudun, à propos d'un de leurs ancêtres qui aurait été mêlé à l'affaire des possédées.

Ainsi par exemple, le personnage ayant eu dans sa famille Soeur Jeanne des anges se souviendra qu'elle fut la supérieure du couvent des Ursulines et fut hostile à Urbain Grandier.

Je vous conseille de vous référer à la préface de ce scénario pour livrer quelques bribes du passé touchant plus particulièrement chacun des personnages en ce qui concerne leur ancêtre respectif.

Théoriquement les personnages seront entièrement libres de faire ce qu'ils veulent après avoir passé une nuit à Loudun, selon les désirs du mystérieux donateur.

Rien ne les empêche de rentrer chez eux, si ce n'est le désir de passer chez le notaire pour encaisser la somme d'argent promise. Ils n'y trouveront plus personne, car non seulement le notaire n'est pas là, mais il n'y a même plus d'étude, la plaque sur la porte a d'ailleurs été enlevée.

Si on interroge le concierge ou les locataires de l'immeuble, ceux-ci feront part de leur étonnement.

Le notaire n'est installé là que depuis la veille et vraisemblablement a dû partir durant la nuit.

Le concierge ne fera aucune difficulté pour indiquer que Maître Herbachet l'avait contacté fin mars pour réceptionner le courrier avant l'ouverture de l'étude.

Il avait d'ailleurs été étonné du peu de courrier reçu (en fait il n'a reçu que les lettres des personnages, si ceux-ci ont écrit pour confirmer leur arrivée à Loudun).

Si un autre notaire est contacté au sujet de Maître Herbachet, il affirmera tout ignorer de cet homme et n'avoir jamais entendu parler de la création d'une nouvelle étude à Loudun. Comme on le comprend aisément, le faux notaire n'était qu'un complice des "Ténébreux", chargé d'attirer les personnages dans la ville qu'il quitta aussitôt sa mission accomplie; ce n'est qu'un comparse et il ne sera pas possible de le retrouver.

Il ne reste donc plus aux personnages qu'à quitter la ville. Pourtant s'ils tentent ce genre de chose, ils s'apercevront vite que cela leur

En effet, dès qu'ils voudront franchir les limites de la ville (fixer ces limites à l'ancienne ceinture des fortifications, boulevard des remparts, voir plan), ils ressentiront la désagréable impression d'avoir un malaise cardiaque et se sentiront dans l'impossibilité de mettre un pas devant l'autre.

Ce malaise cessera immédiatement dès qu'ils réintégreront la cité, mais recommencera à chaque tentative de quitter la ville.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Pour chaque tentative de quitter Loudun, faire effectuer un test de constitution, table événement, force 1, un échec équivalant à la perte d'un point de constitution récupérable dans l'heure suivante.

Voici donc les personnages dans l'impossibilité de quitter Loudun.

Il leur faut donc trouver les mystérieuses raisons de cette étrange situation.

Ils vont donc se poser des questions et vraisemblablement ces questions concerneront l'affaire des possédées de Loudun. Où peuvent-ils trouver des réponses ?

a) Auprès du curé de l'église de Saint-Pierre.

b) Au couvent des Ursulines.

c) à l'église Sainte-Croix.

Quel que soit le lieu, les réponses qui leur seront faites seront sensiblement les mêmes.

C'est avec bienveillance qu'on les écouterait, mais les réponses resteront évasives, car l'affaire des possédées est une ancienne affaire dont l'Eglise n'a plus envie d'entendre parler.

De plus les ecclésiastiques de Loudun ont l'habitude de voir "défiler" des curieux venant les interroger au sujet du "sorcier".

Parmi ces visiteurs beaucoup de fous, de mystiques ou d'exaltés.

On comprend donc aisément que c'est avec pondération et prudence que les hommes d'église répondent à leurs questions.

Par contre pour peu que les personnages insistent, on les adressera à Félicien Labourdette.

QUEL EST CE PERSONNAGE ?

Félicien Labourdette est un homme âgé de soixante-cinq ans, maigre et chétif. Il est archiviste et généalogiste et demeure à Loudun dans une vieille maison de trois étages, Carrefour des sorciers (voir plan).

Il est bien connu des habitants de Loudun, non pas de part sa profession mais parce qu'il s'intéresse à la sorcellerie en général et à l'affaire Grandier en particulier.

Il est d'ailleurs l'auteur d'une "Histoire de la sorcellerie".

On dit même qu'il prépare un autre ouvrage concernant la fameuse affaire des possédées.





Dans une petite ville comme Loudun, il n'en faut pas plus pour bénéficier d'une réputation sulfureuse. Si on ajoute à cela qu'il habite au carrefour des sorciers, on comprendra qu'une partie de la population loudunoise évite soigneusement de le fréquenter; que dis-je de le fréquenter, il en est même qui changent de trottoir quand ils aperçoivent sa chétive silhouette !

Et tous ces gens ont bien tort car Félicien Labourdette est un bien brave homme, incapable de faire du mal à une mouche. D'ailleurs s'il étudie la sorcellerie ce n'est pas par simple curiosité intellectuelle, mais également pour la combattre, les goûts de Félicien se portant beaucoup plus vers la magie blanche.

NOTE POUR

LE MENEUR DE JEU

Mis à part le détail concernant la magie blanche que les personnages ne doivent pas savoir, le reste peut leur être communiqué par un des prêtres ou par la concierge de Labourdette.

Pour cela à vous de décider selon la façon dont les personnages mèneront leur entretien et selon les questions qu'ils poseront au

prêtre ou à la concierge de Labourdette. Petite remarque mesquine : Les hôtels et pensions de famille où logent les personnages n'ont été payés que pour une nuit : à partir de ce jour, c'est à leurs frais que les personnages sont logés.

S'ils veulent en savoir plus ils doivent donc se rendre chez Félicien Labourdette. Ils peuvent le faire soit le jour même, soit remettre leur visite au lendemain, mais il est à parier qu'ils auront hâte de se rendre chez cet homme en raison de la situation dans laquelle ils se trouvent.

CHEZ FELICIEN LABOURDETTE

L Le carrefour des sorciers est une petite place située à quelques pas de la Tour Carrée (voir plan et dessin de couverture), Félicien Labourdette habite au troisième

étage d'une vieille demeure sans âge, un appartement de deux pièces

Ce deux- pièces comprend une petite chambre et une minuscule cuisine d'une propreté douteuse, mais il "vit" dans son bureau, c'est là qu'entouré d'un tas de vieux ouvrages poussiéreux il passe le plus clair de son temps.

Au moment où les personnages s'engageront dans l'escalier mal éclairé qui mène à l'appartement de Labourdette, ils entendront les pas d'une personne descendant les escaliers.

Ils croiseront d'ailleurs cette personne, une petite vieille qui les saluera poliment. Si on l'interroge elle confirmera que Labourdette habite bien au troisième étage.

Quand ils arriveront sur le palier du troisième, les personnages trouveront la porte d'entrée de Labourdette entrouverte. Une faible lueur semble parvenir d'une pièce du fond (le bureau) éclairant vaguement le vestibule.

Si les personnages frappent à la porte, personne ne répondra ni ne viendra leur ouvrir.

L'appartement semble désert.



NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Les personnages sont donc sur le palier, tirer discrètement pour eux un jet de fluide : sauf en cas d'échec, ils ressentiront selon le résultat, une atmosphère d'angoisse, de drame et de violence.

Ils auront l'impression plus ou moins vivace qu'un drame vient de se dérouler et pour ceux qui auront obtenu le meilleur résultat, ce drame vient d'avoir lieu récemment. C'est peut-être pour cela qu'ils le ressentent si fortement.

Et l'on comprend que les personnages soient si sensibles à l'atmosphère, car s'ils pénètrent dans l'appartement, ils vont découvrir dans la pièce du fond le cadavre de Labourdette.

Le pauvre homme est écroulé sur son bureau, un poignard de chasse enfoncé jusqu'à la garde entre les deux omoplates (voir illustration).

Dans sa main crispée il tient un papier froissé. Sur ce papier quelques lignes presque illisibles ont été écrites à la hâte.

Dans la pièce règne un désordre indescriptible, visiblement on est venu là pour chercher quelque chose.

C'est surtout du côté de la bibliothèque que les recherches se sont portées; de nombreux livres jonchent le sol, mais il est également facile de se rendre compte que ces recherches ont été interrompues et que l'assassin s'est trouvé dans l'obligation de quitter les lieux.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

- Faire tirer aux personnages un jet de perception. Ceux qui obtiendront un résultat de qualité A ou B se souviendront que la vieille femme qu'ils ont croisée dans l'escalier en montant pouvait paraître étrange, elle avait une allure un peu hommasse. Serait-ce

un homme déguisé ?

Il est normal que sur le moment, ils n'aient pas prêté attention à ce léger détail, ce n'est qu'à la lueur des derniers événements que cela peut leur paraître bizarre.

- Un dossier qui se trouve dans la bibliothèque est à moitié sorti des rayons, il est particulièrement visible et attire l'oeil. Faire effectuer un jet de perception aux personnages, en considérant qu'un résultat de qualité D suffit pour qu'on remarque ce document.

Il s'agit du journal de Labourdette, il faut donc remettre ce journal aux personnages pour qu'ils puissent le consulter.

Voici donc nos personnages avec un cadavre sur les bras.

Que vont-ils faire ?

Deux solutions possibles :

A) Prévenir les gendarmes

B) Quitter le plus discrètement possible le domicile de Labourdette sans rien dire.

A) Prévenir les gendarmes

J'attire votre attention sur le fait que la gendarmerie est située hors des anciens remparts de la ville, donc il n'est pas possible aux personnages de s'y rendre personnellement sans être pris de malaise.

Ce n'est donc que par une personne intermédiaire que les gendarmes pourront être prévenus.

Si c'est le cas, ils viendront assez rapidement sur les lieux, feront les constatations d'usage, recueilleront les témoignages des personnages et prendront leur identité et l'adresse du lieu où ils résident à Loudun; de plus, ironie du sort, ils leur demanderont de ne pas quitter la ville !

Cependant les gendarmes ne les considéreront pas systématiquement comme suspects. Cela dépend évidemment beaucoup de l'attitude des personnages et des possibilités qu'ils auront de fournir la preuve qu'ils sont totalement étrangers à cette affaire.

Cependant, étant donné qu'ils n'ont aucun motif de supprimer Labourdette, on peut considérer que les recherches des gendarmes vont s'orienter vers d'autres pistes.

B) Quitter le plus discrètement possible le domicile de Labourdette.

Dans ce cas considérez qu'il y a de grandes chances pour que leur visite passe inaperçue et qu'il n'y a donc pas de raison pour qu'ils soient inquiétés par la police.

Cependant la situation est loin d'être brillante pour les personnages, car ils sont toujours dans l'incapacité de quitter Loudun et dès qu'ils auront pris connaissance

du dossier Labourdette, ils comprendront aisément que certaines personnes sont animées d'intentions malveillantes à leur égard. S'ils ignorent l'identité de ces personnes, en revanche ils en connaissent les professions, ce qui tout de même n'est pas à dédaigner et peut-être considéré comme un début de piste. De plus Félicien Labourdette n'a-t-il pas écrit à la hâte, juste avant de mourir : "Trop tard, je ne peux plus rien faire pour vous, maintenant c'est chez eux qu'il faut vous rendre".

Et pour compléter ces indications, glissé dans le dossier se trouve un papier calque sur lequel sont dessinés cinq secteurs, qui appliqué sur le plan de la ville permettra de délimiter le secteur d'influence de chacun des "Ténébreux".

S'ils réfléchissent un peu, les personnages se rendront rapidement compte que leurs hôtels ou pension de famille se trouvent également répartis dans ces cinq secteurs.

Des signes étranges sont dessinés sur chacun de ces secteurs.

En fait, il s'agit du nom des cinq démons qui ont été invoqués par les "Ténébreux" pour que leurs malédictions s'accomplissent, mais ces noms ont été écrits grâce à un alphabet secret que les personnages ne possèdent pas encore.

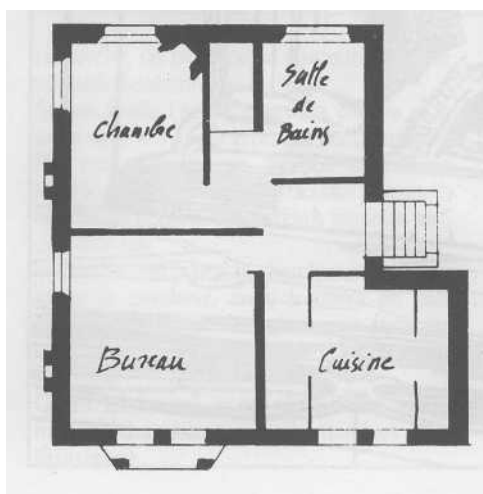
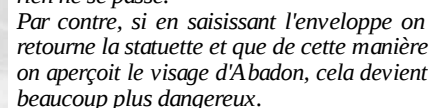
^o
Nous allons donc étudier secteur par secteur ce qu'il peut se passer, mais avant permettez-moi d'ouvrir une petite parenthèse.

Si les personnages prennent au sérieux la méthode du Père Béatus (gravure dessinée glissée dans le dossier Labourdette) ils vont au-devant de cruelles désillusions. En effet ces conseils pratiques pour exercer la sorcellerie ne sont que des attrape-nigauds que vendaient à l'époque les colporteurs sur les places publiques. Cependant si les personnages sont assez naïfs pour prendre pour argent comptant ce genre de recommandations, ne faites surtout rien pour les en dissuader.

Bien entendu, s'ils appliquent la méthode du Père Beatus rien ne se passera, à une exception près : s'ils décident de détruire les présents qui leur ont été donnés, ils s'apercevront qu'il leur est impossible de se débarrasser des bagues; d'une part elles sont indestructibles et d'autre part, quoi qu'ils fassent, les vendre, les donner ou les jeter, ils constateront avec stupeur qu'au bout d'un certain temps, à vous de décider du laps de temps, ils sont à nouveau possesseur de ces bagues. Ils les retrouveront, soit dans leurs poches, soit dans leur sac ou à l'endroit où ils les avaient laissées auparavant.

Et maintenant refermons la parenthèse et penchons-nous sur le plan qui se trouve dans le dossier de Félicien Labourdette (papier

Le Docteur Rigault mène une vie assez régulière, il reçoit sa clientèle de neuf heures à midi et de quinze heures à dix-neuf heures. Le mercredi soir il se rend chez "une amie".





Abadon est un démon essentiellement exterminateur, donc c'est à la personne physique du personnage qu'il va s'en prendre. Voilà comment les choses vont se passer : la statuette va projeter une ombre qui va entièrement envahir la pièce. Les personnages vont ressentir, dès que l'ombre les aura recouverts, une faiblesse extrême. Leur faire effectuer à ce moment-là un jet de constitution sur la table de confrontation; événement de force 2, ce qui veut dire je le rappelle pour mémoire qu'on prend pour base la constitution de la personne avec un malus de 2 et selon le résultat, le sujet peut perdre 2 points de constitution maximum, mais pour cette action ne considérer que les possibilités négatives, en cas succès la personne ne perd pas de points de constitution mais elle ne peut pas en gagner.

Si les personnes se trouvant dans la pièce la quittent précipitamment il ne se passera plus rien. Mais par contre si elles restent dans celle-ci ou essayent de remettre la statuette d'Abadon dans sa position initiale, elles seront soumises à une deuxième attaque (toujours événement de force 2). Abadon étant un démon exterminateur pompe littéralement l'énergie vitale des personnages. Il faudra la journée entière pour que les personnages récupèrent les points de constitution perdus.

Comme on le voit, mieux vaut ne pas trop traîner dans la pièce.

De plus, quoi que fassent les personnages, il n'est plus possible de déplacer la statuette. Celle-ci semble peser un poids énorme.

Elle donne également l'impression qu'elle ne va pas tarder à prendre vie, il se pourrait bien que si on insiste un peu trop, Abadon en personne vienne prendre sa place.

C'est tout du moins l'impression qu'ont les personnages, impression fautive, mais cela ils l'ignorent, car les démons ne se déplacent pas si facilement.

Et maintenant regardons cette enveloppe. Elle contient un alphabet secret. Il est souvent indispensable d'utiliser cet alphabet pour pratiquer la sorcellerie.

Les personnages auront tout intérêt à le conserver à la fin de cette aventure, car il y a de fortes chances qu'ils puissent en avoir besoin en d'autres occasions.

L'enveloppe est scellée par un sceau représentant un pentacle (voir représentation du pentacle en annexe).

Il est impossible de l'ouvrir à l'heure actuelle.

Ce n'est que lorsqu'ils posséderont les cinq enveloppes (car chaque Ténébreux en possède une) que les personnages pourront prendre connaissance de leur contenu.

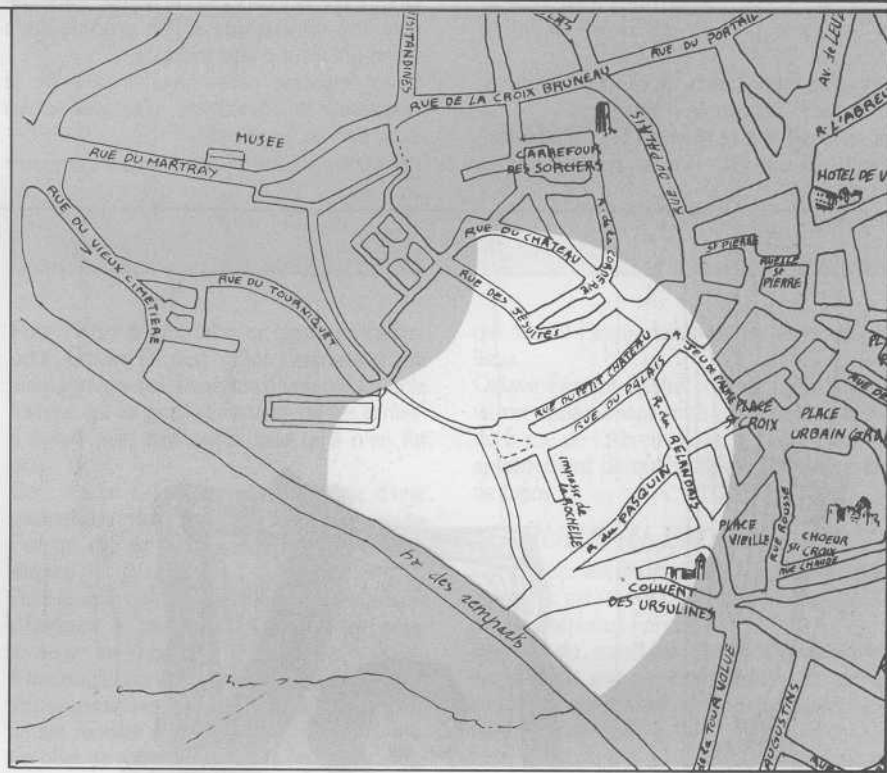
Mais comme c'est un détail qu'ils ignorent, il y a de fortes chances que l'un d'eux tente

Ce gain s'explique de la façon suivante : le sujet s'est trouvé confronté à une force diabolique, mais sa foi ou ses croyances lui

Enfreindre cette loi fait courir au sorcier de trop grands risques et il est rare qu'il s'y

A partir du moment où l'enveloppe aura été retirée de chez le Docteur Rigault, il n'éprouvera plus aucun malaise. Evidemment ne lui annoncer pas sur l'instant, mais quand viendra le soir, il pourra constater avec plaisir qu'il n'est plus victime de persécution. Par contre il lui est toujours impossible de quitter Loudun.

L'appartement est meublé avec beaucoup de



Cette main, dont les extrémités paraissent encore vivantes, a quelque chose de sinistre. Si le deuxième personnage, c'est-à-dire celui

qui possède une améthyste se trouve dans l'appartement, il ressentira une vive douleur au doigt où il porte la bague.

Si la bague est dans sa poche, il ressentira également une vive douleur à cet endroit. Je rappelle que, quoi qu'ils fassent, les personnages ne parviennent pas à se débarrasser des bagues et qu'ils les retrouvent toujours : soit à leur doigt, soit dans leur poche. Cette douleur assez vive persistera jusqu'à ce qu'il ait l'idée de passer la bague à un des doigts de la main droite du squelette. Par contre si le personnage quitte l'appartement sans rien faire, la douleur cessera dès qu'il aura franchi le seuil de la porte.

Mais dans l'hypothèse où le personnage passe cette bague au doigt du squelette, voici ce qu'il va se passer : la main va se déplacer lentement et désigner du doigt (celui orné de la bague) le portrait qui se trouve sur le bureau.

Un faible rayon lumineux va même partir de la bague et éclairer le portrait.

Si on observe à ce moment-là plus attentive-

qu'une enveloppe est glissée entre le portrait et le cadre.

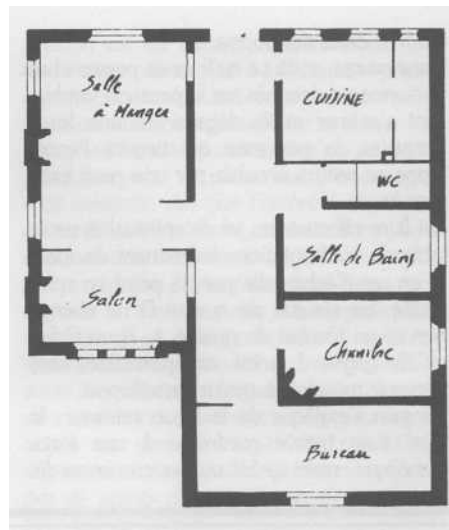
On pourra s'emparer de cette enveloppe aisément.

Au moment même où l'on se saisira de l'enveloppe, la main va se détacher du squelette et tomber par terre et les personnages, sans qu'ils sachent pourquoi, comprendront qu'il leur est indispensable d'emporter cette main car elle a un rapport étroit avec le texte contenu dans l'enveloppe.

Ceci est exact d'ailleurs, car il s'agit d'une formule pour commander la main, mais cela les personnages l'ignorent pour le moment. On peut, sans que le squelette désigne l'enveloppe, la découvrir par hasard, mais pour une raison mystérieuse, il est impossible de la sortir du cadre.

Une force s'y oppose et cette force ne peut-être vaincue que si l'on procède de la façon qui vient d'être indiquée.

Si le deuxième personnage, c'est-à-dire le possesseur de l'améthyste, n'est pas sur les lieux rien ne se passera.



de l'enveloppe tout comme pour le premier personnage il ne sera plus persécuté et ne ressentira plus de malaises chaque soir. Par contre il ne pourra toujours pas quitter Loudun.



Dans ce secteur se situe l'Hôtel Saint-Pierre, ruelle Saint-Pierre où est logé le troisième personnage, celui qui compte parmi ses ancêtres, Jean Marin, Baron de Laubardemont.

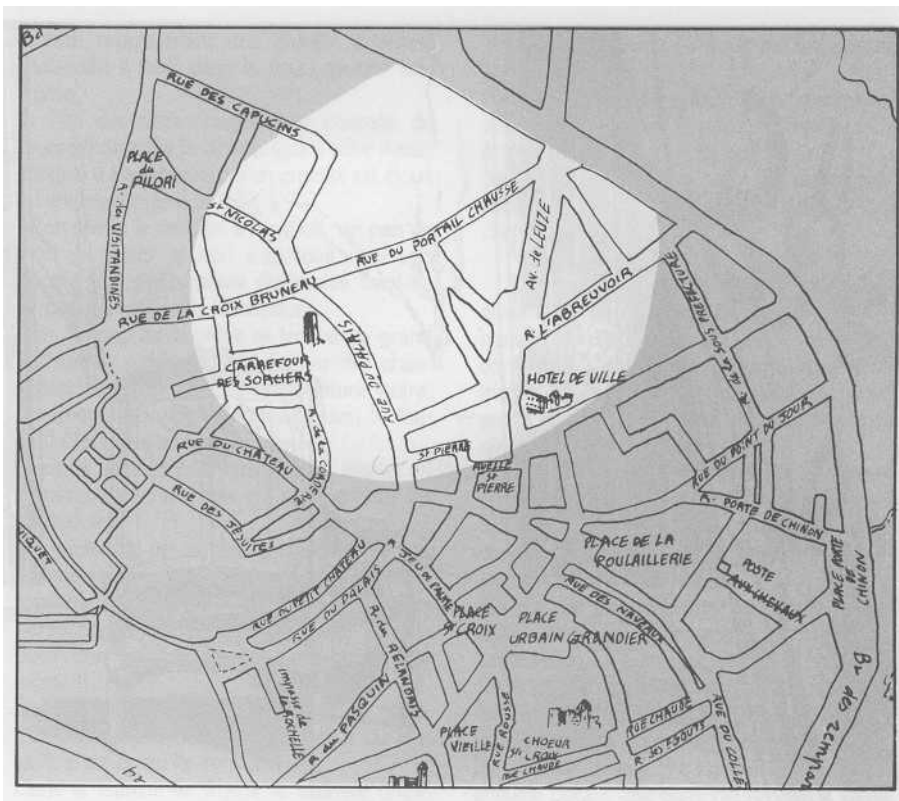
Il se nomme Martial Dubourg.

Cependant il n'a pas beaucoup de temps pour faire la conversation car il est débordé de travail étant le seul maréchal-ferrant de Loudun.

C'est d'ailleurs un bien trop brave homme pour se livrer à ce genre de pratique. Il est évident qu'à ce stade de l'enquête, les personnages vont tourner en rond.

Laissez-les tourner... pas trop cependant car cela pourrait devenir lassant, mais je vous laisse seul juge du temps que vous laisserez écouler avant de leur livrer le renseignement suivant, renseignement qui doit les mettre sur la piste : au moment où vous le jugerez bon, un ou plusieurs personnages croiseront dans la rue un homme d'une trentaine d'années, à la mine austère et vêtu de façon très stricte. Il est poursuivi et dépassé par une bande de gamins sortant de l'école qui arrivés à sa hauteur, s'écrieront : "Hou ! hou ! Maréchal Ferrant, Maréchal Ferrant". L'homme les menaçant de sa canne ou de son parapluie les gosses s'égaieront telle une bande de moineaux.

Octave Ferrant a trente quatre ans et il doit son sobriquet au fait qu'il compte parmi ses aïeux un certain Ferrant, Maréchal d'empire, d'où son surnom de Maréchal-Ferrant, plaisanterie de mauvais goût qui fit cependant rire bien des générations de Loudunois.



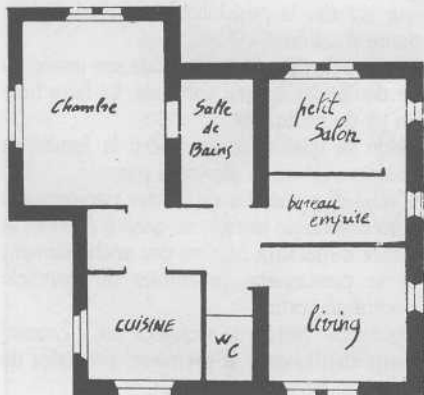
En effet de sinistres surprises attendent ceux

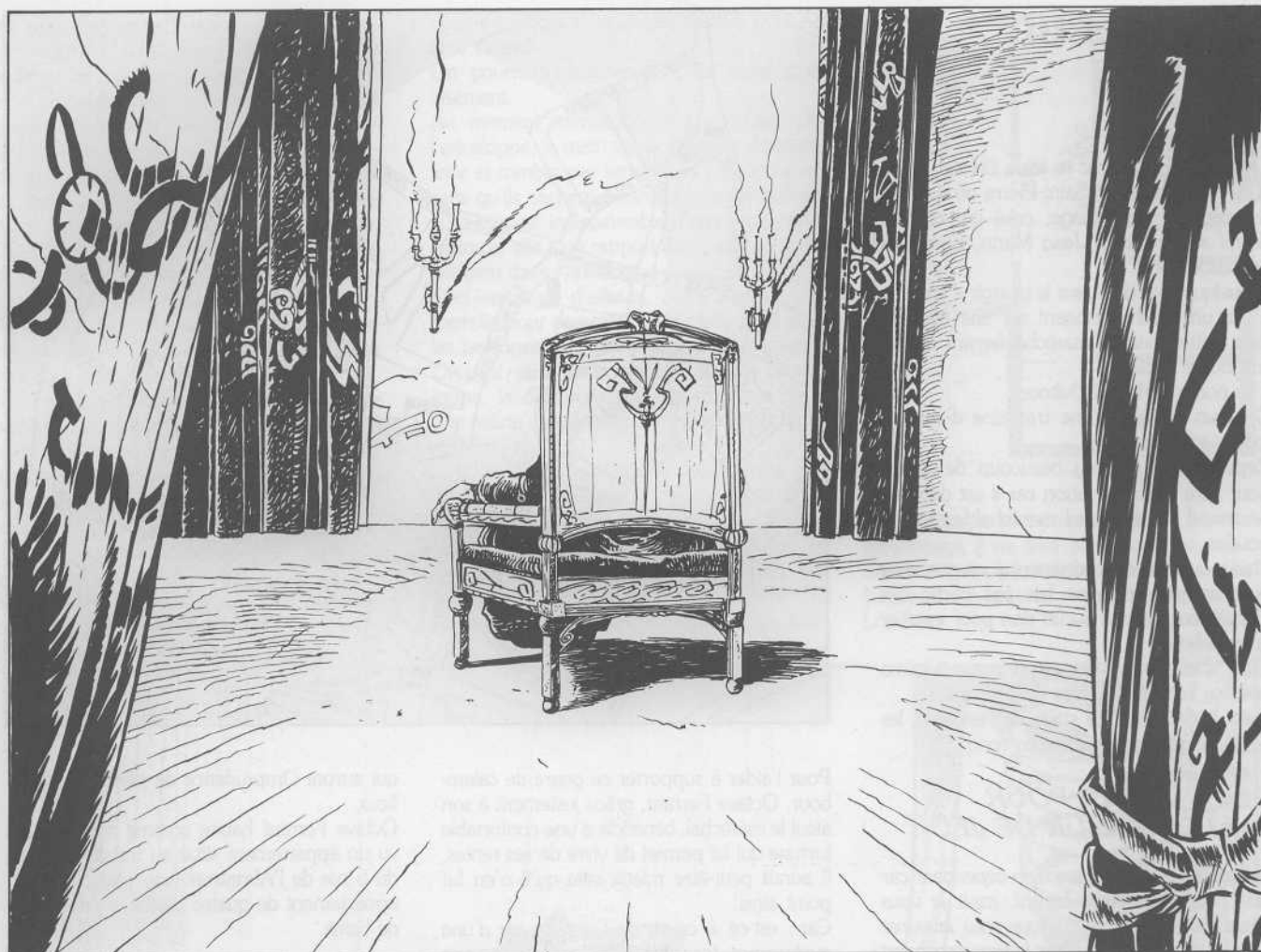
Octave Ferrant habite comme nous l'avons vu un appartement situé au troisième étage du 5 rue de l'Abreuvoir (voir plan), c'est un appartement de quatre pièces, cuisine, salle de bains.

Portrait du maréchal, sabre de cavalerie, drapeau de son régiment, clairon et autres souvenirs concernant le glorieux passé militaire du maréchal.

Enfin presque...!

Au milieu de la pièce un grand pentacle a été tracé et détail horrible, c'est visiblement avec du sang que l'on a accompli ce travail. Au centre du pentacle se trouve une poupée, un jouet d'enfant tout à fait banal, mis à part un léger détail, la tête de la poupée a été arrachée et on l'a remplacée par une tête grossièrement façonnée, mais pas assez cependant pour que le troisième personnage de cette histoire ne reconnaisse pas son propre





visage.

Si votre troisième personnage est présent, il pourra pénétrer dans le pentacle, mais il est le seul à pouvoir le faire.

Cela sera absolument impossible aux autres personnages et encore ce n'est pas sans risque que le troisième personnage pourra tenter ce genre d'opération.

Voyons plutôt : Si le troisième personnage pénètre dans le pentacle, il ne se passera rien tant qu'il ne se sera pas saisi de la poupée, mais ceci aussitôt fait, une fumée dégageant une odeur pestilentielle va envahir le pentacle et le personnage va se mettre à suffoquer et à être pris de malaises.

Divisez toute cette scène en séquences.

1ère SEQUENCE

a) Le personnage se saisit de la poupée, odeur pestilentielle, le personnage est pris de malaises, il doit effectuer un jet de constitution, en cas d'échec, il perd 1 point de constitution, en cas de résultat positif il résiste et ne perd pas de points de constitution. Cependant les malaises subsistent.

b) Les personnages hors du pentacle ne voient plus le personnage tant la fumée est épaisse, ils n'en sont cependant pas incommodés.

Mais je le rappelle il leur est absolument impossible de pénétrer à l'intérieur du pentacle.

Que peuvent-ils faire pour aider leur compagnon : prier, mais bien entendu c'est à eux d'en prendre l'initiative et non pas à vous de leur signaler la possibilité d'entreprendre ce genre d'action.

Dès que l'un d'eux vous signale son intention de demander à Dieu son aide, lui faire tirer un jet de spiritualité.

Selon la qualité de sa prière la fumée se dissipera ou ne se dissipera pas. C'est-à-dire que dès qu'un des personnages aura obtenu un résultat de qualité A ou B, la fumée disparaîtra comme par enchantement et le personnage prisonnier du pentacle pourra en sortir.

Deuxième, troisième séquence etc... Exactement identiques à la première, procédez de la même façon.

NOTE POUR

LE MENEUR DE JEU

Si vous estimez qu'un résultat de qualité B est un résultat trop facile pour obtenir la libération du personnage, vous pouvez ne tenir compte que d'un résultat de qualité A.

Il vous est également possible d'exiger dans les premières séquences un résultat A et de prendre ensuite en compte les résultats de qualité B si vous voyez que vos personnages n'arrivent pas à obtenir de succès durant les premières séquences.

Je vous laisse seul juge, mais il est souvent beaucoup plus amusant de faire trembler les joueurs que d'éliminer leur personnage.

Si le troisième personnage parvient à sortir "sa poupée" du pentacle, à partir de cet instant il n'aura plus à subir les malaises que subissent quotidiennement ses compagnons, mais il ne pourra cependant pas sortir de Loudun.

Par contre s'il a l'intelligence de conserver cette poupée, considérer qu'à partir de cet instant cette poupée a pour ce personnage et

Ensuite elle n'aura plus aucun pouvoir protecteur et ne sera plus qu'une simple poupée.

C) CHAMBRE A COUCHER

Etrange chambre que cette chambre à coucher, bien que tout le mobilier ait été construit à la taille d'un adulte, ce sont des meubles d'enfant.

En fait, c'est une sorte de chambre d'enfant géante.

Sur le lit se trouve un lot de poupées, mais tout comme celle qui se trouvait au centre du pentacle, elles ont la tête arrachée et remplacée par une tête grossièrement façonnée, à quelles horribles pratiques ont-elles bien pu servir !

D) SALLE DE BAINS

C'est une salle de bains tout à fait ordinaire, mais gageons que les personnages ne s'y attarderont pas, car dans la baignoire, on peut voir des traces de sang séché et des lambeaux de peau humaine sont encore collés aux parois.

Le spectacle est sinistre.

E) SALLE DE SEJOUR

Une pièce assez classique, si ce n'est que le mur du fond est entièrement recouvert d'une grande tenture noire.

Si l'on écarte la tenture on voit un grand

tableau représentant une divinité infernale (Astaroth) il tient dans la main gauche une vipère.

Si l'un des personnages a le courage de regarder derrière le tableau (qui n'offre aucun danger) il s'apercevra qu'un crucifix est cloué à l'envers derrière la toile.

Si on remet le crucifix à l'endroit, un pan de mur va glisser et l'on s'aperçoit qu'il y a encore une petite pièce dissimulée derrière ce pan de mur (voir illustration).

Vers le fond de la pièce se trouve un grand fauteuil, la pièce est éclairée par des chandeliers, face au fauteuil une tenture noire, ornementée de signes cabalistiques, le fauteuil étant dos aux personnages.

Dans ce fauteuil, une personne est assise, on n'aperçoit que ses bras qui reposent sur les accoudoirs.

La personne ne semble pas dérangée par l'intrusion des personnages, car elle reste totalement immobile et quoi que fassent les personnages, elle ne bougera pas et cela pour une bonne raison : c'est qu'elle est morte !!

Si les personnages ont le courage de pénétrer dans la pièce et de s'approcher du fauteuil, c'est ce qu'ils constateront.

Dans le fauteuil se trouve le cadavre d'une vieille femme empaillée, elle a une enveloppe sur les genoux.

NOTE POUR

LE MENEUR DE JEU

Ce genre de spectacle est particulièrement éprouvant pour les nerfs et constitue un

événement de force 1 sur la table de
confrontation

Faire tirer pour les personnages spectateurs de la scène un jet d'ouverture d'esprit et lire le résultat sur la table de confrontation. (Ou bien sûr, cette scène est un coup de chapeau à Hitchcock, ceux qui ont vu "Psychose" me comprendront).

L'enveloppe : Contrairement aux autres enveloppes, il est possible d'ouvrir celle-ci, mais c'est une erreur car cette enveloppe contient un parchemin pourpre qui brûle immédiatement les yeux de celui qui le regarde (sauf quand les cinq enveloppes seront réunies).

Donc, si quelqu'un procède à ce genre d'opération, lui faire tirer un jet d'habileté. S'il obtient un résultat de qualité A ou B, considérer qu'il a pu refermer à temps l'enveloppe.

S'il n'a pas pu, considérer alors qu'il a eu le temps d'apercevoir le papier pourpre et que cette vision lui a atrocement brûlé les yeux.

Dans ce cas appliquer les résultats suivants :
Résultat de qualité C : Le personnage reste aveugle durant un quart d'heure.

Résultat de qualité D : Le personnage reste aveugle durant une demi-heure.

Echec : Le personnage reste aveugle durant une heure.

Octave Ferrant n'est jamais absent le soir, par contre il lui arrive fréquemment de s'absenter l'après-midi pour faire de longues promenades.

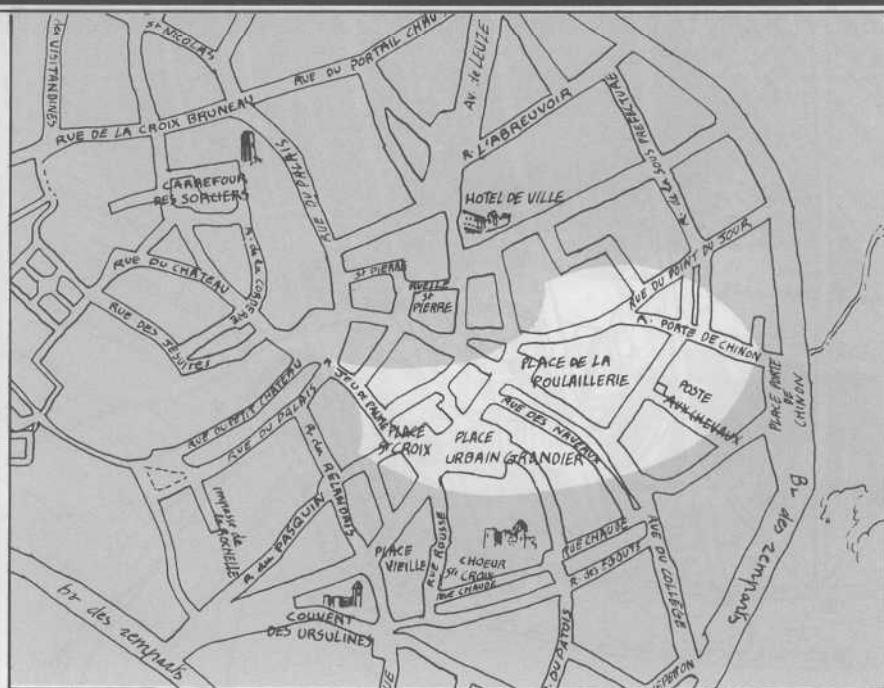
SECTEUR IV

Dans ce secteur se situe la pension Ste Croix, place Ste Croix où est logé le quatrième personnage, celui qui compte parmi ses ancêtres, Soeur Jeanne de Belciel. Si le personnage se promène un tant soit peu dans le quartier, il s'apercevra rapidement qu'il y a une pharmacie rue des Naveaux.

Cette pharmacie est tenue par un certain Lucien Vertprès, homme d'une soixantaine d'années, marié et père de cinq fillettes. Sa femme et ses filles ont pris la mauvaise habitude d'être toujours fourrées à la pharmacie.

Si les fillettes sont toujours là, c'est que dès que leur père a le dos tourné, elles se gavent de réglisse et de pâtes pectorales.

Quant à la mère, sa présence s'explique par le fait que de cette façon elle surveille son mari et le tiroir-caisse.





Ce genre de chose exaspère particulièrement Lucien Vertprès, à tel point qu'il a pris l'habitude de nommer ses filles "les petites sorcières" et sa femme "la reine du sabbat".

Il adore d'ailleurs parler de sorcellerie, c'est devenu une manie chez lui. Est-ce dû au fait qu'il est affublé d'un bouc qui lui donne un air démoniaque... en tout cas ce que l'on peut dire c'est que cela nuit à sa réputation et que peu de gens fréquentent sa pharmacie. De plus les langues vont bon train et les commères de Loudun, et Dieu sait s'il y en a, ne se privent pas de faire courir toutes sortes de bruits sur lui, ce qui ne fait rien pour arranger les choses.

Cependant les personnages auraient bien tort de prêter une oreille trop complaisante à toutes ces rumeurs, car en fin de compte, ce pauvre Lucien Vertprès est lui aussi totalement étranger aux événements qui se déroulent en ce moment.

Disons, pour en finir avec ce personnage, que sa maison se situe juste au-dessus de son magasin.

Par contre, la personne qui se situe dans ce secteur et qui fait partie des "Ténébreux" de Loudun, fait beaucoup moins parler d'elle. C'est un cordonnier, il se nomme Gaspard Debrosse et il travaille dans la cour d'un immeuble situé place de la Poulaille.

Sa boutique n'est qu'une modeste échoppe où il travaille la journée entière.

Il habite dans l'immeuble même une modeste étage.



Pour y accéder, les personnages seront forcés de passer devant sa boutique, mais cela n'a pas grande importance car les "Ténébreux" de Loudun ne connaissent pas "physiquement" les personnages.

Pénétrer dans sa chambre n'offre aucune difficulté, un seul coup d'épaule suffit pour enfoncer la porte.

La chambre est modestement meublée : un lit, une armoire et une table bancale en constituent le seul mobilier; le seul détail qui peut attirer l'attention est une grande cage à oiseaux fixée à l'angle d'un mur.

Cette cage est recouverte d'un drap.

Fouiller la pièce ne prend que quelques minutes, et c'est sans problème que les personnages pourront trouver une enveloppe dissimulée entre le sommier et le matelas.

Par contre si l'un des personnages a la malencontreuse idée de soulever le drap qui recouvre la cage, c'est là que les ennuis vont commencer.

A l'intérieur de cette cage se trouve une

Il lui faudra à peu près cinq minutes pour sortir de cet état hypnotique.

ATTITUDE DE GASPARD DEBROSSE LE CORDONNIER

Dès qu'on a soulevé le drap recouvrant la cage, le cordonnier voit littéralement ce qui se passe chez lui au-travers des yeux de la chouette.

Il va immédiatement s'emparer d'un tranchet (arme blanche courte) et se précipiter dans sa chambre.

Dans ce cas les personnages ont deux possibilités : soit l'attendre dans sa chambre ou l'affronter dans les escaliers, soit s'enfuir par le toit en passant par la lucarne.

Une fois sur le toit, il leur est possible de sauter sur le toit voisin et d'échapper ainsi à Gaspard.

Celui-ci ne les poursuivra pas car il veut éviter le scandale.

Si c'est cette solution qui est adoptée par les personnages, procéder de la façon suivante :

au moment où ils devront sauter sur le toit adjacent, jet d'habileté pour chaque personnage.

En cas d'échec considérer la qualité de l'échec : échec rattrapable ou peu grave : le personnage a droit à une seconde tentative.

à un jet d'habileté, s'ils obtiennent un résultat A ou B considérer qu'ils ont pu rattraper de justesse le personnage et l'aider à franchir l'obstacle.

En cas de résultat très grave, le personnage tombe du toit et fait une chute de six étages. Est-il besoin de dire que dans ce cas il n'a aucune chance de s'en tirer.

Cependant, si par le plus grand des hasards, votre personnage est l'heureux détenteur d'une carte de chance, vous pouvez lui sauver la vie en inventant par exemple une charrette de foin qui se trouve justement à l'endroit précis de sa chute.

C'est pour des cas semblables que cette carte existe, n'oubliez cependant pas qu'elle ne sert qu'une fois.

N'oubliez pas non plus que dans le groupe se trouve une personne en état d'hypnose pour cinq minutes, cela devrait rajouter un suspense supplémentaire.

Enfin si les personnages ont eu la bonne idée d'emporter l'enveloppe, comme pour les autres enveloppes, il leur sera impossible de l'ouvrir avant d'avoir réuni les cinq enveloppes.

Cette enveloppe contient un parchemin indiquant la méthode à suivre pour dissiper une malédiction.

Je vous signale également que le quatrième personnage qui dépendait de Gaspard Debrosse à partir de cet instant ne souffre plus de malaises mais que comme les autres, il lui est impossible pour le moment de quitter Loudun.

Dans ce secteur se situe l'hôtel des Remparts, rue Chaude où est logé le cinquième personnage, celui qui compte parmi ces ancêtres le Père Lactance.

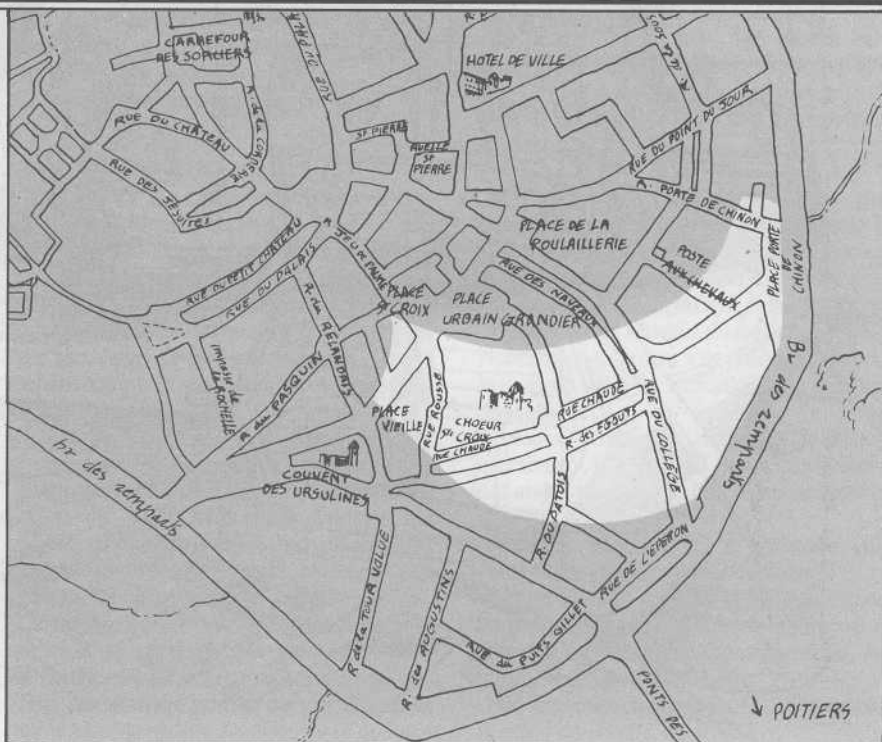
Disons tout de suite que le cinquième personnage est celui qui a été le moins favorisé au sujet du logement.

L'hôtel des Remparts n'est qu'un hôtel assez modeste, cependant il offre l'avantage d'être un hôtel "honnête".

On ne peut pas en dire autant de la Pension Cupidon qui se trouve à une centaine de mètres de là.

Cette pension abrite une dizaine de prostituées, c'est le lieu de plaisir... et de dépravation de Loudun.

Sans être mauvaise langue, il me faut cependant avouer que ces dames ne sont plus de première jeunesse et que les plaisirs qu'elles dispensent sont assez médiocres.



Mais après tout je crois qu'à l'heure actuelle nos personnages n'ont pas l'esprit à la bagatelle et recherchent plutôt à se débarrasser de la malédiction qui pèse sur eux. A ce propos, s'ils font un tour dans le quartier, ils s'apercevront qu'au n° 4 de la rue Chaude, il y a un médecin, le Docteur Dufresne.

Serait-ce le docteur dont parle Labourdette dans son journal ?

Non, mais cela bien que vous le sachiez maintenant, les personnages l'ignorent. S'ils se renseignent dans le quartier, ils apprendront rapidement qu'il s'agit du médecin de "ces dames", et qu'il jouit d'une fâcheuse réputation.

On invoque même à son sujet quelques douloureuses affaires d'avortements, et les gens honorables ne font pas partie de sa clientèle.

C'est un homme d'une cinquantaine d'années, célibataire, au visage couperosé, car en plus il a un certain penchant pour la bouteille. On le trouve à son cabinet ou à la pension Cupidon où il loge.

A quelques pas de là se trouve également une



des Egoûts.

Malgré le nom de la rue et contrairement au Docteur Dufresne, Jules Flanchart, le propriétaire de la boucherie, jouit d'une excellente réputation.

On dit même que c'est la meilleure boucherie de Loudun.

De plus, Flanchart est un homme charmant et débonnaire, accueillant toujours ses clients avec le sourire et cela malgré qu'il soit veuf, mais courageusement il a su faire face et n'a pas fait supporter ses malheurs à sa clientèle. Les gens lui en sont reconnaissants et ont beaucoup de sympathie pour lui.

Il a une quarantaine d'années et habite rue des Egoûts au premier étage d'une maison située juste en face de sa boucherie.

Son appartement est un appartement de trois pièces.

Si les personnages s'y rendent voici ce qu'ils vont trouver.

A) **CHAMBRE**

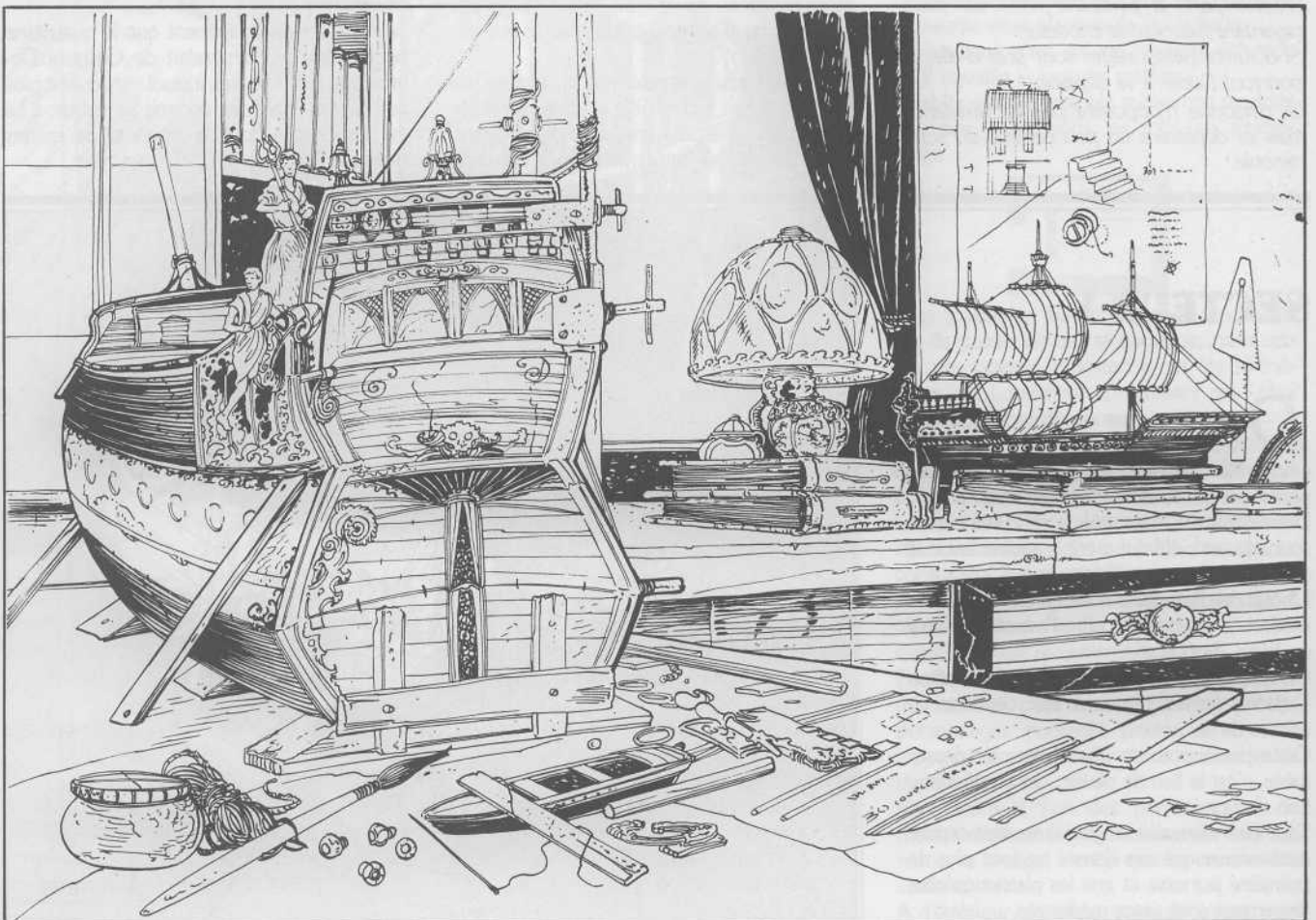
Ameublement très style 1900, mais pas d'un goût remarquable, au-dessus du lit à deux places, un grand tableau représente un Christ en croix.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Tirer discrètement pour les personnages qui regarderont le tableau, un jet de spiritualité, table de confrontation, événement d'ordre 1. Voici ce qui se passera selon le résultat.

Résultat A, B ou C : Le personnage se sent rasséréné à la vue du Christ et gagne 1 point en spiritualité.

Résultat D : Le personnage ne ressent rien. Echec : Le personnage reste un instant à contempler la toile, elle lui paraît étrange et



soudain il éprouve une brusque sensation d'horreur, ce n'est pas un tableau du Christ qu'il a en face de lui, mais le portrait d'un démon. (Béhémoth, Démon des instincts, des plaisirs de la table et du ventre, il fut cité au procès Urbain Grandier, lors de l'affaire des possédées de Loudun).
Le personnage perd 1 point en spiritualité (k prendre à part pour lui expliquer la scène).

B) SALLE A MANGER

Egalement meublée 1900 et toujours avec autant de mauvais goût.
Sur la table une appétissante corbeille de fruits.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Les personnages ayant vu le portrait de Béhémoth se rendront dans la salle à manger et éprouveront une brusque envie de se jeter sur les fruits pour les dévorer.

Si personne ne s'y oppose, procéder de la façon suivante :

Avant que ces personnes ne goûtent aux fruits faire tirer un jet d'ouverture d'esprit, événement de force 1.

Résultat A,B ou C : les personnages résistent à ce désir soudain et gagnent 1 point en ouverture d'esprit.

Résultat D : la personne "goûte" un fruit mais elle ne perd pas de point en ouverture d'esprit, cependant elle est gagnée par une certaine somnolence durant une heure, aptitudes physiques à moins 3.

Echec : La personne se jette sur les fruits et commence à les manger gloutonnement, il faut littéralement l'arracher de la corbeille à fruits, elle perd 1 point en ouverture d'esprit; au bout de quelques minutes elle est prise de violents maux de tête. Elle perd 1 point en constitution, pour la journée et ne sera rétablie que le lendemain, il faut presque la transporter pour qu'elle puisse quitter les lieux.

Par contre si d'autres personnes goûtent aux fruits, il ne se passera strictement rien.

C) ATELIER

A ses moments perdus Jules Flanchart pour se distraire confectionne des maquettes de bateaux (voir illustration), c'est d'ailleurs à l'intérieur de la coque d'un bateau que se trouve l'enveloppe que recherchent les personnages.

Tout comme les autres enveloppes on ne peut l'ouvrir séparément; cette enveloppe contient un parchemin servant à invoquer et convoquer les démons et les obliger à supprimer la malédiction qui pèse sur les personnages.

Egalement tout comme pour les quatre autres, le cinquième personnage à partir de ce moment ne souffrira plus chaque soir, mais comme les quatre autres, il ne pourra toujours pas quitter Loudun.

La cuisine et la salle de bains n'offrent aucun

Nous venons donc de voir secteur par secteur tout ce qui peut arriver aux personnages durant les recherches qu'ils effectueront pour réunir les cinq enveloppes contenant les éléments qui vont leur permettre de combattre efficacement les "Ténébreux" de Loudun.

Seront-ils encore cinq à ce moment-là ? Cela ne peut vous le dire, mais quel que soit leur nombre, il leur est possible d'entamer la lutte. Ils ont d'ailleurs tout intérêt à le faire le plus rapidement possible s'ils veulent quitter Loudun; car, bien qu'ils ne souffrent plus chaque soir de maux de tête, il leur est toujours impossible de franchir la limite des remparts.

A ce sujet, rien n'empêche vos personnages durant leur séjour de quitter leur hôtel respectif pour aller en n'habiter qu'un seul (c'est souvent ce qui se passe). C'est simplement pour vous permettre de mieux les situer que jusqu'ici j'ai mentionné l'hôtel où ils ont dû passer leur première nuit. Mais passée cette première nuit, il est bien évident qu'ils sont libres de loger où ils veulent.

Les personnages peuvent se réunir où ils le désirent pour entamer la lutte avec les forces du mal.

Il y a de fortes chances pour que cela se fasse dans une chambre d'hôtel, mais cependant si l'un d'eux a l'excellente idée de proposer aux autres de se rendre au domicile de Labourdette, vous pouvez dans ce cas, les faire bénéficier d'un bonus de palier de + 2 pour toute action entreprise.

Labourdette ayant été un mage blanc, le lieu où il a vécu est particulièrement favorable

pour se battre contre les forces du mal.

Si l'un d'eux a ce genre d'idée il leur faudra pénétrer par effraction au domicile de ce pauvre Labourdette; car les gendarmes ont soigneusement refermé la porte et apposé les scellés.

Mais quel que soit le lieu où ils se trouvent voyons ce que les personnages peuvent faire. Ayant réuni les cinq enveloppes (car sans cela il n'y a aucune possibilité d'entreprendre quoi que ce soit) il leur est donc possible de les ouvrir sans difficulté.

Ils ont donc en leur possession :

1^{ère} ENVELOPPE - trouvée chez le Docteur Rigaut - secteur 1

Elle contient un alphabet secret qui va leur permettre de traduire les noms des démons qui sont inscrits sur chaque enveloppe (voir mode d'emploi) ainsi que les noms qui sont sur le calque, ce qui leur permettra de se rendre compte que ces noms sont identiques.

2^{ème} ENVELOPPE - trouvée chez Emile Potard le pharmacien - secteur II Cette enveloppe contient un parchemin sur lequel est inscrit la formule magique qui permet de commander à la main du squelette d'écrire sur le papier pourpre, car aucun être humain ne peut le faire.

Ce parchemin doit être lu par un des personnages et par un seul, et comme il est dit dans le parchemin sous certaines conditions. Tirer discrètement pour ce personnage un jet sur la table de résistance, événement de force

1, en cas d'échec la personne gagne 1 point de fluide.

N'oubliez pas que c'est également de chez Emile Potard que les personnages ont ramené la main du squelette.

3^{ème} ENVELOPPE - trouvée chez Octave Ferrant le rentier - secteur III Cette enveloppe contient un papier pourpre (voir mode d'emploi).

On pouvait auparavant déjà ouvrir cette enveloppe mais nous avons vu que ce n'était pas sans risques, alors que maintenant cela peut se faire sans aucun dommage pour les personnages.

4^{ème} ENVELOPPE - trouvée chez Gaspard Debrosse le cordonnier - secteur IV Cette enveloppe contient un parchemin qui indique exactement la marche à suivre pour convoquer les forces du mal et leur ordonner de cesser leurs activités malfaisantes.

Notez soigneusement s'ils procèdent scrupuleusement selon les indications qui leur sont données.

N'hésitez pas à leur demander d'indiquer exactement leurs faits et gestes car la moindre erreur peut être lourde de conséquences.

5^{ème} ENVELOPPE - trouvée chez Jules Flanchart le boucher - secteur V Cette enveloppe contient la formule invocatoire pour appeler les démons qui les persécutent, c'est-à-dire : Abaddon, Asmodée, Astaroth, Samael et Béhémoth.

Une fois ceux-ci invoqués, il ne sera plus possible de revenir en arrière.

VOYONS DONC CE QU'IL VA SE PASSER A PARTIR DE CE MOMENT LA

Nos personnages sont donc à l'intérieur du pentacle et ils viennent de convoquer les puissances du mal

pour pouvoir les combattre et leur imposer leur volonté. Tout d'abord, ont-ils suivi le rituel imposé ou ont-ils commis des erreurs ?

C'est à vous de le vérifier.

1 - S'ils ne se sont pas trompés en se servant de l'alphabet secret et s'ils ont bien dicté correctement le nom des démons à la main.

2 - Ont-ils pensé à disposer d'abord des petites coupes d'eau bénite à chaque branche du pentacle et ENSUITE une bougie allumée. L'observance stricte du rituel est absolument nécessaire si l'on ne veut pas s'exposer à de terribles dangers.

3 -Est-il besoin de préciser qu'il vaut mieux pénétrer tout d'abord dans le pentacle avant d'invoquer les démons.

4 - Comme il est conseillé dans le parchemin : ont-ils pensé à se recueillir avant d'entamer la lutte.

Si tout cela n'a pas été fait, examinons ce qu'il pourrait arriver.

1 -Si les noms des démons n'ont pas été dictés correctement, il ne se passera rien.

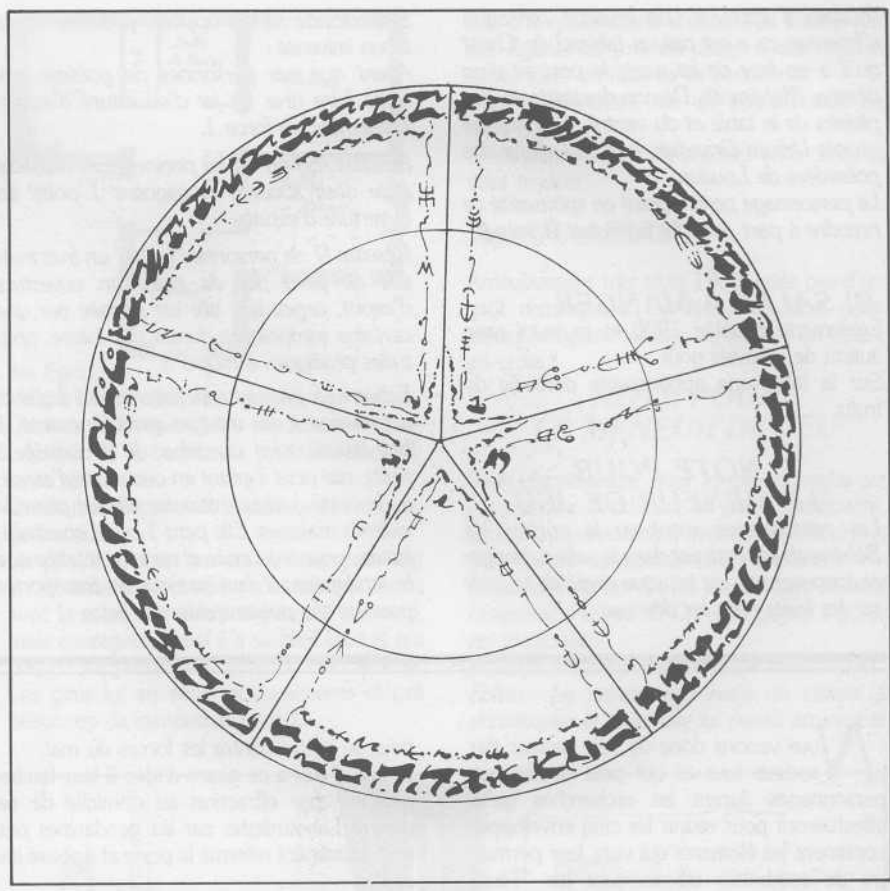
Il faudra à ce moment là que les personnages réalisent qu'ils ont commis une erreur et qu'ils la réparent en dictant correctement les noms des cinq démons.

2 -Si on a allumé les bougies avant d'avoir installé les petites coupes d'eau bénite, le pentacle de protection s'en trouvera affaibli. Dans ce cas chaque fois qu'un personnage devra effectuer un jet de dés le pénaliser d'un palier (jet de dés à moins 1).

3 -Si les personnages commettent l'énorme faute d'invoquer les démons sans être à l'intérieur du pentacle, l'aventure s'arrête ici, car ils sont instantanément emportés par les forces du mal.

On ne peut tout de même pas invoquer des démons sans un minimum de protection.

4 -Si les personnages ont eu l'idée de se recueillir avant d'entamer le combat, leur faire tirer un jet de spiritualité. Tous ceux qui obtiendront un résultat positif bénéficieront à partir de ce moment-là, chaque fois qu'ils effectueront un jet de dés d'un bonus d'un



PETIT PIEGE DEMONIAQUE

faut dicter à la main du squelette la formule pour appeler les démons, puis qu'elle est la seule à pouvoir écrire sur le papier pourpre, ensuite, une fois à l'intérieur du pentacle, il faut lire cette formule pour les faire venir.

Si c'est la même personne qui accomplit ces deux actions, elle vient sans s'en rendre compte de tomber dans un piège démoniaque.

En effet, examinons attentivement les pactes, car c'est bien de pactes qu'il s'agit.

Dans le pacte avec la main de squelette, en échange des services que peut rendre cette main, la personne s'engage à lui verser la première pièce d'or ou d'argent qu'elle touchera le premier jour de chaque mois.

Ce qui veut dire que la première pièce que touchera la dite personne chaque mois sera symboliquement mise de côté et ne sera pas dépensée.

Or, si c'est la même personne qui lit la formule invocatoire pour appeler les princes des ténèbres, elle s'engage de la même

manière vis-à-vis de ceux-ci, puisque la même clause figure également dans ce pacte. Il lui est donc impossible de tenir ses engagements, ce que les démons n'apprécient pas, mais pas du tout.

Ils vont donc lui demander, une fois présents, car ils vont venir, de s'allier avec eux pour sauver son âme.

Si le personnage accepte de s'allier aux démons, il devra sortir du pentacle et les rejoindre, ce qui est une erreur fatale, car il mourra instantanément et sera damné.

Par contre, s'il refuse énergiquement, rien ne se passe puisqu'il se trouve à l'intérieur d'un pentacle protecteur.

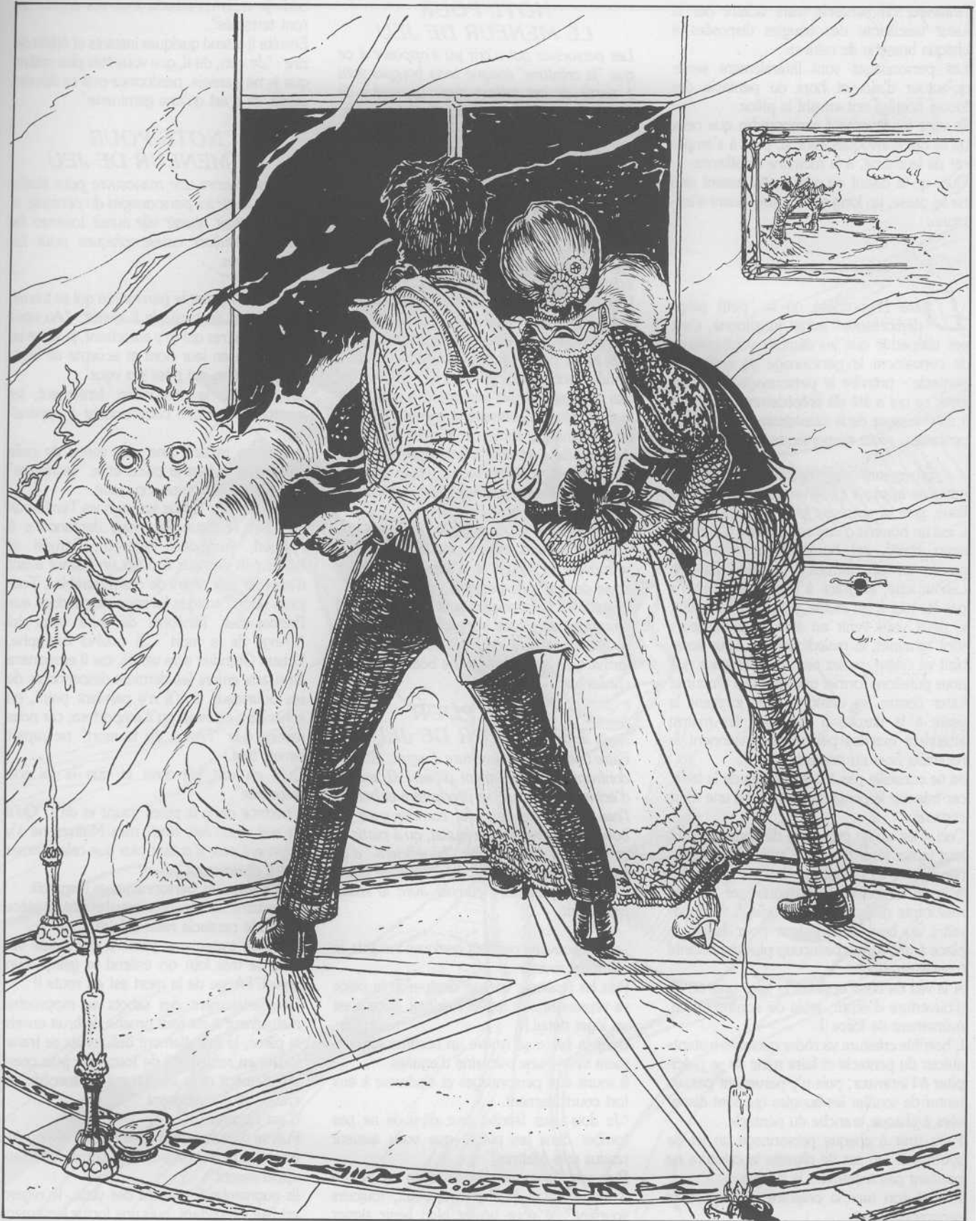
Bien entendu, c'est à vous de jouer les démons en les rendant les plus convaincants possibles.

Tous ces points de détails ayant été examinés, passons enfin à l'apparition des forces du mal.

Une fois la formule d'invocation lue, un grand silence va se faire, un peu comme si les personnages à l'intérieur du pentacle étaient entièrement coupés du reste du monde.

Petit à petit, le décor environnant va disparaître.

Les ténèbres envahissent toute la pièce, seul



l'intérieur du pentacle reste éclairé par la lueur vacillante des bougies disposées à chaque branche de celui-ci.

Les personnages vont littéralement sentir qu'autour d'eux et hors du pentacle des forces hostiles ont envahi la pièce.

Ils vont intuitivement comprendre que ceux qu'ils ont convoqués sont là, prêts à s'emparer de leur âme, à la moindre défaillance. Quoi qu'ils disent ou quoi qu'ils fassent rien ne se passe, un long silence angoissant s'installe.



Dans l'hypothèse où le "petit piège démoniaque" aurait fonctionné, c'est par télépathie que les démons vont essayer de convaincre le personnage de quitter le pentacle - prendre le personnage à part et jouer ce qui a été dit précédemment en tête à tête, essayez de le convaincre de quitter le pentacle... soyez démoniaque !

Emergeant des ténèbres une forme humaine apparaît progressivement : d'abord floue, puis se précisant petit-à-petit. C'est un homme d'une soixantaine d'années, assez chétif, cet homme leur adresse la parole en ces termes : "Je suis Félicien Labourdette, et grâce à Dieu, ma mort n'a pas été tout à fait inutile, puisque maintenant je peux vous venir en aide. Vos malheurs sont terminés, la malédiction qui vous accablait va cesser, venez me rejoindre pour que nous puissions former une chaîne d'amour et lutter contre les démons, puis joignant le geste à la parole, il leur tend les mains, attendant que les personnages viennent le rejoindre hors du pentacle.

Je ne conseille pas à ces derniers de le faire, car franchir le pentacle c'est aller à une mort certaine.

Ceci n'est qu'un piège des démons qui vont tout tenter pour essayer d'attirer les personnages hors du pentacle.

S'ils ne se laissent pas tenter par l'image rassurante de Labourdette, celle-ci va disparaître au bout d'un instant pour laisser la place à une forme beaucoup plus inquiétante (voir illustration).

A la vue de cette apparition faire tirer un jet d'ouverture d'esprit, table de confrontation, événement de force 1.

L'horrible créature va rôder quelques instants autour du pentacle et faire mine de se précipiter à l'intérieur, puis n'y parvenant pas, va tenter de souffler les bougies qui sont disposées à chaque branche du pentacle.

Faire tirer à chaque personnage un jet de spiritualité, en cas de réussite la créature ne parvient pas à éteindre la bougie.

Puis, à son tour la créature va disparaître

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Les personnes qui n'ont pu s'opposer à ce que "a créature" éteigne leurs bougies vont à partir de cet instant avoir un malus de palier de moins 1 sur tous leurs jets de dés.

Pendant quelques instants plus rien ne va se passer, à tel point que les personnages peuvent penser que tout est terminé. Faire tirer à ce moment là un jet d'ouverture d'esprit, table de confrontation, événement d'ordre 0, en cas d'échec, le personnage trouvera que la situation est complètement ridicule et que rester à l'intérieur du pentacle l'est plus encore; à quoi rime cette mascarade, lui en tout cas n'a plus du tout l'intention d'y participer, ses affaires l'attendent et il a assez perdu de temps comme cela, il décide donc de rentrer chez lui.

Ses compagnons ont tout intérêt à essayer de le persuader du contraire et même s'il le faut de le retenir par force, car franchir les limites du pentacle c'est aller à une mort certaine. Les forces du mal sont toujours là et essayent d'entraîner les personnages hors du pentacle par tous les moyens.

Cette pression psychologique ne durera que quelques instants, petit à petit le personnage retrouvera la raison et n'aura plus aucune envie de quitter le pentacle.

Ensuite les personnages sont pris d'une soif intense et au même instant, les cinq petites coupes contenant de l'eau bénite se transforment en de merveilleuses boissons rafraichissantes.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Faire tirer un jet d'ouverture d'esprit, table de confrontation événement d'ordre 0, en cas d'échec la personne se précipitera et boira... l'eau bénite, ce qui, tout comme pour les bougies, va avoir pour résultat, qu'à partir de ce moment la personne "bénéficiera" d'un malus de moins 1 sur tous ses jets de dés. Ce malus peut être cumulé avec le malus précédent.

A nouveau pendant quelques instants, le calme va revenir.

Puis les ténèbres vont se dissiper et la pièce va reprendre son aspect habituel, si ce n'est un léger détail !!

Dans la pièce se trouve un homme élégamment vêtu d'une trentaine d'années.

Il sourit aux personnages et s'adresse à eux fort courtoisement.

"Je dois vous féliciter leur dit-il de ne pas tomber dans les pièges que vous avaient tendus mes Maîtres."

Puis sortant un parchemin et un nécessaire à écrire de sa poche, il leur dit, toujours souriant, "si vous voulez bien venir signer

ceci, je crois qu'ensuite tout vos ennuis seront terminés".

Ensuite il attend quelques instants et éclate de rire : "Je vois, dit-il, que vous êtes plus malins que je ne pensais, pardonnez-moi ce dernier piège, ce n'est qu'une gaminerie".

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Ceci est encore une manœuvre pour tenter de faire sortir les personnages du pentacle, si celle-ci devait réussir elle aurait toujours les mêmes résultats catastrophiques pour les personnages.

Et désignant le parchemin qui se trouve à l'intérieur du pentacle il ajoute : "Au nom de mes Maîtres qui m'y autorisent, je signe ce parchemin en leur nom et accepte de lever la malédiction qui pèse sur vous".

En effet sur le parchemin, lentement, les noms des Démons commencent à apparaître. Au même instant, une voix venue de nulle part retentit dans la pièce et le "secrétaire" de l'enfer interrompt son geste.

Cette voix dit : "Nous sommes les Ténébreux et selon l'antique loi, nous demandons à Abaddon, Asmodée, Astaroth, Samael et Béhémot de nous écouter un instant avant d'accéder aux désirs de ces misérables. Toujours selon l'antique loi nous demandons aux Princes des Ténèbres de faire venir ici "l'Ange de la mort". Si celui-ci triomphe, Urbain Grandier sera vengé, car il emportera ainsi aux enfers les derniers descendants de ses bourreaux et s'il n'y parvient point, en échange c'est nous qu'il emportera, car nous savons que "l'Ange de la mort" ne repart jamais seul.

Qu'il en soit fait ainsi et que la loi soit respectée".

L'homme dans la pièce sourit et dit : "Qu'il en soit donc fait ainsi, mes Maîtres ne s'y opposent pas, d'autant plus que cela promet d'être divertissant".

Puis il salue les personnages et disparaît.

Lentement les ténèbres envahissent la pièce et seul le pentacle reste éclairé.

Quelques instants se passent et comme venant de très loin on entend le galop d'un cheval, l'Ange de la mort est en route !!

Le martèlement des sabots se rapproche, maintenant il est tout proche, le bruit envahi la pièce, le martèlement des sabots se transforme en roulement de tonnerre, puis cesse brutalement et le silence qui lui succède est encore plus angoissant.

C'est l'attente.

Puis se détachant des ténèbres, au niveau des yeux des personnages, deux points lumineux apparaissent.

Ils augmentent, ce sont des yeux, le regard est fixe, inquiétant, puis une forme lentement



prend vie, c'est un cheval noir (voir illustration) qui se tient à l'angle de la pièce. Sur son dos est fixé une selle de cuir pourpre. A la pression qui est exercée sur les rênes et les étriers, également de cuir pourpre, les personnages comprennent immédiatement que ce monstrueux cheval est monté par un cavalier invisible et sans qu'ils sachent pourquoi, ils ont l'intime conviction que si celui-ci devient visible, ce sera la dernière et terrible image qu'ils emporteront de ce bas monde. Une odeur sauvage, une odeur de fauve envahit la pièce, le cheval recule, prend son élan, il va sauter.

Va-t-il parvenir à pénétrer dans le pentacle ?

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

L'Ange de la mort comme l'ont dit les Ténébreux de Loudun ne se déplace pas pour rien.

Et il a pour habitude d'emporter un nombre de personnes correspondant exactement au nombre de gens qui l'ont invoqué.

On voit à quel point, faire venir pareil personnage, est dangereux.

Voyons maintenant comment cela va fonctionner en terme de jeu.

Si les cinq sorciers sont encore en vie, l'Ange de la mort va procéder à cinq attaques, s'il n'en reste plus que quatre, il n'attaquera que quatre fois et ainsi de suite.

PREMIERE ATTAQUE

Le cheval et son cavalier invisible s'élancent. Faire tirer un jet de spiritualité aux personnages -

Table de confrontation - événement de force 3.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Exemple : Ernest Villepreux est à l'intérieur du pentacle, il a 12 de spiritualité, l'événement est de force 3 ($12 - 3 = 9$) il doit donc effectuer un jet de spiritualité sur le palier 9. Mais précédemment il a eu, mourant de soif, la fâcheuse idée de boire la coupe d'eau bénite, malus de 1 ($9 - 1 = 8$).

Cependant avant de pénétrer dans le pentacle et d'entamer le combat, il a eu la bonne idée de prier comme le lui recommandait le parchemin, ce qui lui donne un bonus de 1 ($8 + 1 = 9$).

Il va donc, en fin de compte, effectuer un tirage de spiritualité sur le palier 9.

Un résultat de qualité A lui fait gagner 1 point en spiritualité.

Un résultat de qualité B est neutre.

Un résultat de qualité C lui fait perdre 1 point en spiritualité.

Un résultat de qualité D lui fait perdre 2 points en spiritualité.

Un échec lui fait perdre 3 points.

En cas de perte de point, Ernest Villepreux aura l'impression que la partie du pentacle la plus proche de lui est en train de s'effacer, de plus, il lui semble que le cavalier devient visible.

Maintenant que nous avons vu comment procéder pour chaque personnage, voyons comment le groupe peut empêcher "l'Ange de la mort" de pénétrer dans le pentacle.

Si aucun des personnages durant cette attaque ne parvient à obtenir un gain en spiritualité ou un résultat neutre (résultat A ou B) le pentacle n'offre plus alors aucune protection.

L'Ange de la mort pénétrera dans le pentacle et emportera la personne qui aura eu sur son jet de spiritualité l'échec le plus important du groupe.

Par contre, si une personne du groupe obtient un résultat A ou B, on peut estimer que grâce à sa foi elle a pu maintenir à elle seule la barrière de protection que constitue le pentacle.

Dans ce cas considérez que l'Ange de la mort ne parvient pas à la franchir.

Mais comme à chaque attaque il doit emporter quelqu'un, c'est un sorcier qui

ATTQUES SUIVANTES

Totalement identiques à la première attaque, à un détail près, ces attaques ne constituent plus un événement de force 3 mais un événement de force 2, procédez-donc aux modifications nécessaires.

A la fin de ces cinq attaques, l'Ange de la mort repartira emportant avec lui selon les résultats : un certain nombre de sorciers et de personnages, ou uniquement des sorciers ou uniquement des personnages mais de toute façon il emportera inévitablement cinq personnes.

Faire disparaître les sorciers dans l'ordre suivant : Jules Flanchart, Gaspard Debrosse, Emile Potard, Octave Ferrand et le Docteur Rigault.

Une fois l'Ange de la mort reparti, la pièce va définitivement redevenir normale, les noms des démons vont s'inscrire sur le parchemin que possèdent les personnages et le pentacle va s'effacer.

Les personnages ne courent plus aucun risque, la malédiction qui pesait sur eux, est abolie, ils peuvent enfin quitter la ville, qui est en émoi d'ailleurs, car on vient de retrouver les cadavres des "Ténébreux" (ceux qui auront été emportés par l'Ange de la mort bien entendu).

Quant aux autres "Ténébreux", s'ils en restent, ils auront quitté Loudun précipitamment.

permettront aux gendarmes d'obtenir la preuve qu'ils sont responsables de la mort de Félicien Labourdette.

Les personnages ne seront donc plus inquiétés pour cela.

Mais vu le caractère particulier de cette sombre histoire et grâce à l'intervention "d'autorités supérieures" on ne cherchera pas trop à éclaircir tous les points de détails de cette affaire.

En haut-lieu on estime que la ville de Loudun a déjà dans le passé beaucoup trop fait parler d'elle.

Dans ce cas si certains personnages devaient laisser la vie dans cette triste histoire, les survivants ne seraient pas inquiétés et la police ferait semblant de croire à des morts naturelles.

Car, les autorités tant laïques que religieuses sont satisfaites que :

LES BRASIER S'ETEIGNENT ENFIN.



TECHNIQUE

o
Conséquences techniques et gains possibles pour les personnages ayant participé à cette aventure.

1 - Dès que le pentacle disparaît, les personnages regagneront immédiatement les points de constitution qu'ils ont pu perdre à cause des agissements des sorciers.

2 - Pour le ou les personnes ayant lu les formules d'invocations : faire tirer un jet de spiritualité sur la table de résistance, événement de force 2.

3 - Enfin pour tous les survivants :

a) faire tirer un jet de spiritualité sur la table de résistance, événement de force 3.

b) Tirer pour les personnages sur la table de résistance un jet de fluide, événement de force 3.

COMMENT UTILISER LES DOCUMENTS JOINTS A CE SCENARIO

1 -Lettre de Maître Herbachet convoquant les personnages à Loudun.

Je vous conseille de photocopier cette lettre en autant d'exemplaires que de joueurs, puis, soit de leur faire parvenir avant que ne débute cette partie, soit leur remettre juste avant de commencer.

2 -Plan de la ville de Loudun.

Confier aux joueurs le dépliant de la ville en début de partie, ce peut-être un des hôteliers qui le leur offre, vous pouvez également photocopier ce plan pour votre usage personnel.

3 -Dossier Labourdette.

Ce dossier comporte : le journal de Labourdette, le papier calque représentant les zones d'influence des Ténébreux et les deux pages de gravures anciennes.

Leur remettre le tout présenté en un seul dossier, soit en détachant les pages du module, soit en leur remettant une photocopie.

4 -Leur remettre également le mot écrit sur la dernière page de son journal par Labourdette avant de mourir et qui leur est destiné. Le dossier et le mot ne doivent être remis, bien entendu, qu'au moment où ils seront chez Labourdette.

5 -Vous munir de cinq enveloppes, une par secteur et mettre à l'intérieur les documents qui concernent chaque secteur (voir tableau synoptique).

6 -Coller au dos de ces enveloppes les pentacles correspondants avec le nom de chaque démon correspondant également au secteur.

7 - Utilisation du papier pourpre.

Il est imprimé d'un seul côté, le glisser dans l'enveloppe de façon à ce que le joueur en

ouvrant celle-ci n'aperçoive que le côté vierge. Ce n'est qu'à la fin de la partie que vous montrerez aux joueurs l'autre côté, puisque ce n'est qu'à la fin que la main du squelette écrit la formule invocatoire.

8 -Hormis l'enveloppe contenant le papier pourpre, je vous conseille de cacheter les quatre autres pour que les joueurs ne soient pas tentés de les ouvrir.

9 -Si vous n'avez que quatre joueurs, il n'y aura donc que quatre Ténébreux, dans ce cas supprimez Jules Flanchart.

Adaptez bien entendu le scénario en conséquence, puisqu'il n'y aura plus que quatre secteurs et mettre l'enveloppe qui devrait se trouver chez lui, chez un autre Ténébreux de votre choix.

Je vous conseille cependant d'essayer plutôt de trouver un cinquième joueur, car tout le scénario est construit en fonction de cette éventualité, toutefois si cela n'est pas possible et que vous devez l'adapter à quatre personnes, n'hésitez pas à signaler à vos joueurs que

vous avez dû vous livrer à cette adaptation, sans cela certains détails pourraient paraître insolites, ainsi par exemple : les cinq secteurs sur le papier calque et les allusions aux cinq Ténébreux dans le journal de Labourdette.

10 -La main du squelette.

Nous sommes dans l'impossibilité de vous fournir une main de jeune fille fraîchement coupée (rupture de stock).

Je ne vous conseille pas d'essayer de vous en procurer une par vous-même, contentez-vous de la décrire aux joueurs.

Cependant si malgré mes conseils vous tentiez, pour rendre cette aventure plus réaliste de vous procurer ce genre d'accessoire, je tiens à décliner toute responsabilité, cela n'engage que vous.

Et maintenant à vous de jouer, en espérant que "Ces brasiers qui ne s'éteignent jamais" soient pour vous et vos joueurs un feu de joie. Amicalement.

Michel Gaudo.



TABLEAU SYNOPTIQUE					
SECTEUR	1	2	3	4	5
PERSONNAGE	1	2	3	4	5
HOTEL	Hotel du croissant	La roue d'or	Hôtel S' Pierre	Pension Ste Croix	Hotel des remparts
	rue du	rue Pasquin	ruelle St Pierre	Place Ste Croix	rue Chaude
	Vieux Cimetierre				
POSSEDE	Rubis	Améthyste	Saphir	Emeraude	Topaze
ANCETRE	Jeanne des Anges	Chanoine Mignon	B. de Laubardemont	Jeanne de Belciel	Père Lactance
TENEBREUX	Dr Rigault	Emile Potard	Octave Ferrant	Gaspard Debrosse	Jules Flanchart
		Pharmacien	Rentier	Cordonnier	Boucher
RESIDE	Rue du Matray	Rue du	Rue de l'Abreuvoir	Place de la	rue des Egoûts
		Petit Chateau		Pouillallerie	
DEMON	Abadon	Asmodée	Astaroth	Samael	Behemoth
POSSEDE	Alphabet secret	Main de squelette	Papier pourpre	Parchemin	Formule
		avec		indiquant la	d'invocation
		mode d'emploi		méthode à suivre	
SUSPECT	Amiot	Salvatore Rossi	Martial Dubourg	Lucien Verprès	Pierre Dufresne
	Boucher	Cordonnier	Maréchal-Ferrant	Pharmacien	Docteur
RESIDE	Rue de Matray	Rue du	Ruelle de	Rue des Naveaux	Rue Chaude
		Petit Chateau	l'Abreuvoir		

CARACTERISTIQUES DES TENEBREUX					
	Dr RIGAULT	E. POTARD	O. FERRANT	G. DEBROSSE	J. FLANCHART
CONSTITUTION	12	9	18	9	16
AP. PHYSIQUES	7	5	17	7	10
ATTENTION	12	10	11	11	14
CUL. GENERALE	16	18	6	13	11
HABILETE	11	9	14	12	13
SPIRITUALITE	6	3	8	7	5
OUV. D'ESPRIT	14	16	12	13	7
FLUIDE	14	14	12	13	11

Loudun, le 21 mars 1901

Maître Herbachet
Notaire,
7, rue de la Croix Bruneau
Loudun
Vienne.

Monsieur,
Un de mes clients, qui désire garder l'anonymat, m'a chargé de vous remettre la somme de 600 francs, (six cents francs) et un bijou de valeur.

Pour que je puisse accomplir cette mission, vous serait-il possible de vous présenter en mon étude le 10 avril prochain à trois heures de l'après-midi.

Veuillez agréer, Monsieur, l'expression de mes sentiments distingués.

Herbachet

Samedi 20 Mai 1899

Mon ami le curé de l'Eglise Saint-Pierre ne sera pas content, mais comment étudier sérieusement l'affaire Urbain Grandier sans mentionner tout le mal qu'on a pu lui faire. Certes, l'homme n'était pas exempt de reproche, mais de là à le faire périr sur le bûcher!

Dimanche 21 Mai

Non, je ne peux pas faire cela si je veux faire œuvre utile et sérieuse; il me faudra dire toute la vérité. C'est ainsi prenons le cas de Sœur Jeanne des anges, la mère supérieure du couvent des Ursulines, se livrant, pour montrer qu'elle est possédée, à toutes sortes de grimaces et de contorsions. Il ne faut pas oublier que de nombreux médecins l'ayant examinée n'hésitèrent pas à déclarer que cela n'était que pure simulation. Cependant, malgré ces nombreux témoignages, on retint surtout celui du Docteur François Brion qui affirmait qu'il s'agissait bien d'un cas de possession. Mais on ne mentionna cependant pas que le Docteur Brion était le médecin du couvent et qu'il ne tenait pas à perdre sa clientèle. Or, comme par dépit amoureux, Sœur Jeanne des anges voulait se venger de Grandier en simulant une possession diabolique, il est à craindre que le Docteur Brion n'ait pas osé la contredire.

Merccredi 24 Mai

Étrange coïncidence; au moment où je suis plongé dans l'affaire des possédés, on vient me trouver pour faire des recherches généalogiques concernant le Charroine Mignon, le premier prêtre à avoir accredité, au moment de l'affaire, la thèse des possessions diaboliques. Il aurait encore, de nos jours, des descendants; cela n'a rien d'impossible d'ailleurs. ... et dire que c'est un boucher qui me demande d'effectuer ce travail!

Jeudi 25 mai

Toute cette affaire a commencé par un "bouquet de roses muscades". C'est le Père Du Pont, religieux de Fontevault et exorciste à Louclun, qui écrit le 11 octobre 1632 : "Le charme fut un bouquet de roses muscades qui se trouva sur un degré du dortoir. La mère prieure l'ayant ramassé, le fleura, ce que firent quelques autres après elle, qui furent incontinent toutes possédées."

Après tout, cela n'a rien d'extraordinaire.

Le Docteur La Paul Zacchias, célèbre médecin du XVII^e siècle, n'écrit-il pas dans son "Quaestiones medico-legales" (Avignon 1557) : "l'odeur peut nourrir, putréfier ou tuer." D'ailleurs tout au long de son ouvrage il s'étend longuement sur les dangers de l'odorat, sur les poisons dont la senteur provoque vertiges, douleurs de tête, suffocations.

Mardi 30 mai

Voilà que toute la ville se passionne à nouveau pour le passé de Louclun. Un médecin est venu me trouver pour entreprendre des recherches concernant d'éventuels descendants de Sœur Jeanne des Anges et de Jean de Marin, Baron de Gaubardemont. A quoi doit-on cet engouement pour la généalogie ? Enfin, peu importe, j'aurai au moins deux lecteurs pour mon prochain ouvrage.

Lundi 11 septembre

Enfin un peu de répit pour rédiger ces quelques notes.

Mon travail avance et, plus il avance, plus je suis persuadé que Grandier fut victime d'une véritable conspiration ; trop d'intérêts étaient en jeu. Prenons Gaubardemont par exemple, homme-lige du pouvoir central et entièrement dévoué à Richelieu ; faire condamner Grandier, auteur d'un pamphlet contre le cardinal, c'était faire plaisir à celui-ci.

Il ne faut pas oublier non plus que Gaubardemont avait deux de ses belles sœurs au couvent des Ursulines.

Mardi 12 septembre

Toujours à propos de Gaubardemont, mes recherches ont enfin abouti; tout comme pour Sœur Jeanne des Anges, il existe bien un descendant, j'en ai fait part à mon client. À ce propos, quand je lui ai appris l'identité de cette personne, son visage, oh! très fugitivement, a paru animé d'une joie mauvaise; étrange personnage que ce médecin. Il m'a remercié et félicité, disant qu'il m'envoyait des clients.

Lundi 25 septembre

Il se passe de drôles de choses à Loudun. Hier, un des pharmaciens de la ville est venu me trouver. Il veut que je recherche la descendance de Sœur Jeanne de Belciel et du père Lactance. Décidément je ne suis pas le seul à m'intéresser aux cas de possessions. L'homme paraissait nerveux et agité, voire exalté; je lui ai demandé les raisons pour lesquelles il recherchait des personnes dont les ancêtres avaient été mêlés à une aussi sombre histoire. Il est resté évasif et, voyant que j'hésitais à accomplir ce travail, il m'a proposé une forte somme d'argent pour le faire. Comme j'hésitais toujours, il s'impacienta et fut presque menaçant, puis s'apercevant qu'il commettait une erreur, changea brusquement d'attitude, devenant tout sucre, tout miel: "c'est une lubie, me dit-il, une manie de vieux garçon, je m'intéresse à l'histoire et j'aimerais pouvoir correspondre avec ces personnes." Bizarre, cet homme ne me plaît pas; de plus, en ville, d'étranges rumeurs ont circulé sur le compte de cet individu. Il faut dire qu'à Loudun tant de bruits circulent! J'hésite cependant à faire des recherches pour son compte. De toute façon, je dois me rendre à Paris le mois prochain pour mes travaux, je prendrai une décision à mon retour.

Samedi 4 novembre

Que l'homme est un étrange animal et comment peut-on être en proie à des sensations aussi diverses que celles que j'éprouve aujourd'hui. D'un côté, je ressens une joie profonde à retrouver mon appartement et ma vie paisible de province, après avoir été mêlé à l'agitation de la capitale; et que dire également du plaisir d'avoir pu me procurer ces magnifiques gravures, mais, d'un autre côté, j'éprouve comme une sourde angoisse à me retrouver ici et cela depuis ma rencontre à Paris avec mon ami Aristide Chamailard.

Aristide est un vieil ami, nous avons fait nos études ensemble et je ne manque pas de lui rendre visite chaque fois que je me rends dans la capitale. Tout comme moi, il pratique "le grand Art de la main droite." C'est pour cette raison que je n'hésitais pas à lui faire part de mes soucis au sujet des recherches que certains de mes concitoyens me demandent d'entreprendre. Je citais même les noms de ces personnes, chose que je ne fais pas ici par discrétion. Il prit la chose très au sérieux, beaucoup plus même que je ne m'y attendais. Aristide fréquente à Paris des cercles très fermés où l'on est au courant de bien des choses. Or, depuis quelque temps, l'on dit dans ces cercles qu'il se passe de drôles de choses à Loudun... on parle même de morts suspectes.

Se pourrait-il que quelques trois cents ans après l'affaire Grandier, on s'occupe encore à Loudun de sorcellerie et de magie noire! C'est la question que je posais à mon ami Aristide: "Il se pourrait, me répondit-il, hochant gravement la tête. Il ne faut pas oublier qu'on ne joue pas avec certaines forces impunément, souviens-toi du vieil adage: "les bra-siers ne s'éteignent jamais." Et ce moment-là, est-ce un effet du hasard, la flamme de la bougie vacilla. Brrr, quand je me souviens de la scène, j'en frissonne encore.

Mardi 7 novembre

J'ai bien réfléchi, je ne ferai pas de recherches concernant les familles de Sœur Jeanne de Belciel et du père Sactance. J'ai peur que l'on veuille causer du tort à leurs descendants.

Samedi 11 novembre

Je viens de faire part de ma décision à mon client le pharmacien, prétextant que j'avais trop de travail en ce moment, il ne l'a pas pris trop mal, mais je vis dans ses yeux qu'il bouillonnait de colère. Se regardant par la fenêtre s'éloigner de mon domicile, je m'aperçus qu'à l'angle de la rue, deux personnes l'attendaient. La première était le médecin qui était déjà venu me trouver et la seconde ne m'est pas inconnue, je crois qu'il s'agit d'un cordonnier. Les trois hommes se sont éloignés, discutant avec animation. Quel point commun peut avoir un cordonnier avec un médecin et un pharmacien ? Et si Aristide avait raison ?

Mercredi 15 novembre

Décidément, je crois de moins en moins à un phénomène de possession diabolique et suis de plus en plus certain que ce pauvre Grandier fut bel et bien victime d'un complot. Prenons par exemple le cas du Sieur Séguin, médecin à Tours et chargé d'examiner les religieuses possédées, n'écrit-il pas : " Mais encore une fois, il faut qu'il y ait ici ou de la méchanceté endiablée ou du diable. " Or, de la méchanceté endiablée, Dieu sait s'il y en eut. Quand on voit par exemple Sœur Jeanne des Anges s'acharner sur ce pauvre Grandier uniquement par dépit amoureux, ne s'agit-il pas de méchanceté endiablée ? Et que dire de la conduite de ces capucins, trop heureux de conduire Grandier au bûcher, uniquement parce que celui-ci fut une " créature des Jésuites, n'est-ce pas aussi de la méchanceté endiablée ? Comme je l'ai déjà dit, Grandier n'était certes pas un agneau

mais par contre ses adversaires eux étaient bien des loups.

Mardi 28 novembre

Serais-je victime de la maladie de la persécution car depuis quelque temps j'ai l'impression d'être épié constamment. Ce n'est qu'une impression vague mais je n'arrive pas à m'en débarrasser. De plus, je rencontre constamment cet affreux cordonnier, qui, sans que je puisse expliquer pourquoi, me fait peur. Je deviens terriblement nerveux, c'est parfaitement ridicule.

Mercredi 29 novembre

Pour me changer les idées, je viens de commencer la généalogie de Sœur Jeanne de Belciel et du Père Lactance; auraient-ils des descendants eux aussi?

Pure curiosité intellectuelle.

Dimanche 3 décembre

Longue conversation à la sortie de la messe avec mon ami le Curé de l'église Saint-Pierre; je lui fais part de mes recherches, il est vivement intéressé... quel brave homme!!

Jeudi 21 décembre

Mes recherches ont abouti. Effectivement Jeanne de Belciel et le Père Lactance ont eux aussi des descendants.

Je me pose donc la question: pourquoi certaines personnes, à Louvain, tiennent-elles tellement à les connaître?

Il y a quelque chose de louche là-dessous.

Samedi 23 décembre

Je suis bouleversé, je viens d'être cambriolé; or, si l'on ne m'a emporté que quelques objets sans valeur, on m'a subtilisé par contre les papiers concernant la généalogie de Jeanne de Belciel et du Père Lactance.

Je suis vraiment inquiet car je commence à avoir la certitude que quelque chose se trame contre ces gens-là.

Mardi 26 décembre

Mon concierge est venu me faire ses adieux. Il quitte Goudun; il me regrettera, dit-il, puis, gêné, il ajoute: "Puis-je me permettre de donner un conseil à Monsieur... voilà, samedi dernier, j'ai vu que le maréchal-ferrant venait vous rendre visite; monsieur ne devrait pas fréquenter cet homme, on dit tant de choses sur lui."

Mon sang ne fit qu'un tour; je le remerciai et pris congé de lui à la hâte; donc, en mon absence, cet homme est venu ici, se pourrait-il qu'il soit de connivence avec les autres. Je suis inquiet, très inquiet.

Mardi 1^{er} janvier

On vient de m'apporter des fleurs, "un bouquet de roses muscades". Aucune carte, rien n'accompagne ce bouquet, l'expéditeur est anonyme. Il me faut faire quelque chose car je sais ce que ce sinistre bouquet veut dire et j'en ai respiré son effluve.

Lundi 29 janvier

J'ai bien failli mourir. Cela a commencé par des vertiges, d'affreux maux de tête, le cœur battait à tout rompre et de plus je ne pouvais quitter la ville; il me fallait rester là et combattre.

Mais je remercie le Seigneur car, grâce à son appui et grâce aussi aux longues études que j'ai entreprises en ce domaine, j'ai pu chasser le mal. La méthode que j'ai employée est la seule valable car aucun docteur, aussi savant soit-il, n'aurait pu faire quelque chose.

Merci mon Dieu, plus que jamais je me réjouis de m'être rangé de ton côté.

Mardi 5 février

Maintenant je me sens mieux mais mon cœur se serre quand je pense qu'à l'heure actuelle cinq personnes innocentes ignorent tout des dangers qui les menacent, car si "ils" savaient que je les retrouve je suis persuadé maintenant que c'est pour exercer leurs pouvoirs maléfiques sur eux, et c'est pour cela qu'ils ont cherché à me faire disparaître et qu'ils essaieront peut-être encore, car si je ne suis plus là, c'est en toute impunité qu'ils pourront s'attaquer à eux.

Mercredi 6 février

Essayons de garder la tête froide et résunons la situation. D'un côté, cinq personnes ayant un lien de parenté avec Sœur Jeanne des Anges, le chanoine Moignon, Jean de Marais, baron de Laubardemont, le père Lactance et Sœur Jeanne de Belciel; tous acteurs du drame de Loudun et ayant contribué d'une façon ou d'une autre à ce que Urbain Grandier soit conduit au bûcher.

De l'autre côté le Docteur, le pharmacien, le cordonnier, le maréchal ferrant et ?

Ils devraient normalement être cinq, car je crois deviner ce qu'ils vont faire.

Il faut que j'entreprenne immédiatement des recherches pour leur donner les moyens de se défendre, car la méthode que j'ai employée est beaucoup trop dangereuse si l'on ne bénéficie pas des compétences nécessaires; mais cela risque de prendre du temps. Mon Dieu, faites qu'ils ne passent pas à l'action tout de suite, car il est certain qu'ils vont, sous un prétexte quelconque les faire venir ici.

Samedi 6 Avril

Voilà, encore quelques jours de travail et je pourrai leur écrire; tant pis s'ils me prennent pour un fou, la suite des événements leur prouvera le contraire.

Dimanche 7 avril

Je sais qui est le cinquième personnage.
C'est un boucher!!

Lundi 8 avril

Ils vont certainement tenter quelque chose contre moi car ils m'épient sans cesse.

Est-ce que cela voudrait dire qu'ils ont l'intention de les faire venir maintenant?

N'est-il pas déjà trop tard pour les prévenir, s'il m'arrivait malheur, qu'ils sachent au moins qu'il ne faut pas qu'ils acceptent "l'or et la pierre".

trop tard maintenant c'est chez eux
qu'il faut vous rendre

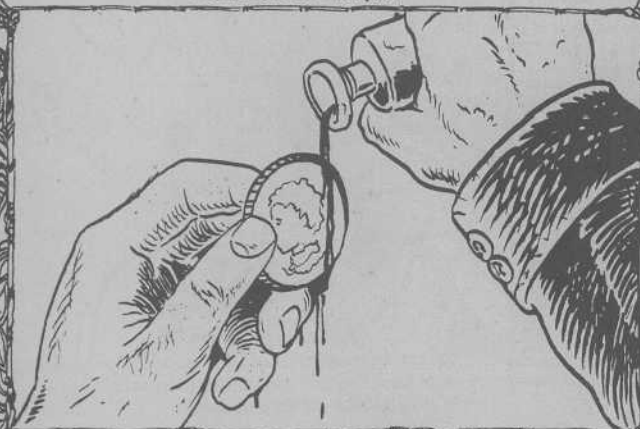
De l'art de se venger de ceux qui vous ont porté tort et d'attirer la malepeste sur eux par Gaspard de Loudun



Offrir avec mille grâces un présent à la personne et la convaincre de l'accepter



Dire le soir même en tenant un écu à la main : Que l'or offert te mène aux enfers



Faire couler un peu de son sang sur l'écu



Alors la personne éprouvera grande souffrance, dol et meurtrissure



Oncques médecin de grand sçavoir ne pourra apaiser son corps



La mort ne sera que peu de mal et souffrance point ne cessera car Demon l'emportera aux enfers

Comment se guérir des tourments que mauvaise personne désire vous voir subir et comment préserver son âme et la garder pour Dieu par l'Abbé Béatus



Si présent vous est offert par la mauvaise personne, y renoncer, le détruire ou en faire don à gent d'Eglise qui le sanctifront



Faire soi-même un don de son propre argent aux pauvres ou à Dieu



S'abstenir pendant neuf jours de tout commerce charnel



Mener prière et vie pieuse, ne pas consommer boissons ou mets qui puissent échauffer le sang



Pendant ces neuf jours durant tracer chaque soir ce cercle magique y pénétrer et commander à la personne mauvaise de cesser ses pratiques



Le neuvième jour au soir, la personne mauvaise se présentera en grand repentir, demandant pardon et pitié

Formule Magique

pour commander
à

la main d'un squelette
d'écrire sur le papier pourpre

Je te demande que tu viennes ici écrire
ce que je veux, que tu approuveras et
que tu signeras, comme si moi signer,
à l'heure et le lieu qui me convien-
droit.

En échange je te promets pour récom-
-pense la première pièce d'or ou d'ar-
-gent que je toucherai le premier
jour de chaque mois.

Si j'y manque, je serai à toi pour
toujours.



Formule Magique

pour appeler des démons et les obliger à supprimer la malédiction qu'on leur a fait mettre sur vous.

Oh ! hommes, faibles mortels, tremblez de votre témérité lorsque vous pensez aveuglément de posséder une science assez profonde.

Apportez votre esprit au-delà de votre sphère et apprenez qu'avant de rien entreprendre, il vous faut être fermes et très attentifs à observer exactement, de point en point, tout ce que je vous dis, sans quoi tout tournera à votre désavantage, confusion et perte totale.

Armez-vous donc d'intrépidité, de prudence, de sagesse et de vertu pour pouvoir entreprendre ce grand et immense ouvrage dans lequel j'ai passé soixante-sept ans de ma vie, travaillant jour et nuit, pour arriver à la réussite de ce grand but, il faut donc faire exactement ce qui est indiqué ci-après.

Formule invocatoire pour appeler

Les Princes des Ténébres

O vous, Princes des Ténébres et Maîtres des Esprits, ô vous (citer les noms des démons), je vous prie de quitter vos demeures dans quelque partie du monde qu'elles puissent être, pour venir nous parler, nous écouter et exhausser nos vœux.

Je vous recommande de venir sans faire aucun bruit et sans exhaler aucune mauvaise odeur.

Je m'engage à vous livrer la première pièce d'or ou d'argent que je toucherai le premier jour de chaque mois.

Si je ne tiens parole, vous pourrez disposer de mon corps et de mon âme quand il vous plaira.

-va.
Et maintenant, écoutez-moi : « »
(ici, formulez votre désir).

1- Passez un pacte avec une main de jeune fille morte pour qu'elle écrive sur un parchemin pourpre ce que vous lui dicterez.

2- Lui faire inscrire sur le parchemin le nom des démons qui vous persécutent et que l'un d'entre vous signe de son sang le parchemin.

3- Demandez à la main de tracer un pentacle pour vous protéger des démons.

4- Disposez à chaque branche du pentacle une petite coupe d'eau bénite, puis une bougie allumée.

5- Pénétrez tous dans le pentacle et ensuite invoquez, selon la formule, les Génies des Éléments.

6- Leur commander de supprimer leurs malédictions.

7- S'ils acceptent, leur signature apparaîtra en bas du parchemin.

Mais avant, recommandez vos âmes à Dieu et préparez-vous à lutter avec les anges de la foi, car les démons, soyez-en sûrs, chercheront à vous entraîner au sein des enfers.

Que Dieu vous ait en sa sainte garde.



קדשםלל



עעםריפהל



קדשםלללל



אעליפהל



קדשםללללל

MALEFICES N ° 4 **“DELIVREZ-NOUS DU MAL...”**

Par Hervé Fontanières



Homme ou Diable, qui déchaîne la tempête dans le cloître ?

Non les brasiers ne s'éteignent jamais.

Au 17^{ème} siècle à Loudun, Urbain Grandier périssait dans les flammes du bûcher, ainsi s'achevait la plus fameuse histoire de sorcellerie dont on ait jamais entendu parler.

Quelques trois cents ans plus tard, on s'apprête à Loudun à venger le curé de l'église Saint-Pierre.

Des innocents vont-ils périr ? Des démons rôdent autour de la paisible cité, il leur faut leur comptant d'âmes pour que les brasiers s'éteignent enfin.

Un scénario machiavélique qui va entraîner vos personnages dans une ronde diabolique.

On dit qu'il faut voir Naples et mourir, peut-être... mais un conseil, essayez-donc Loudun.

