



La sorcière de Saint Léger

par Benoît Attinost pour l'association Phénix

Cette petite aventure se déroule en fin d'automne 1657 (une année après la mise en place de la troisième compagnie) dans le village de Saint Léger, au nord de Rambouillet, en plein milieu de la forêt éponyme. Vous pouvez changer à la fois la date et le lieu, cela n'a strictement aucune importance. Cette enquête, qui peut servir d'introduction pour les joueurs, n'implique aucun Galérien. Par contre, elle se termine sur une énigme et sur la certitude qu'elle n'est que le maillon d'une chaîne bien plus importante. Les MdO oseront-ils tirer sur cette chaîne ?

1

SYNOPSIS

Maître Jean et le Père Gobillard sont deux fripons qui depuis des années filoutent les habitants de Saint Léger en prélevant des taxes supérieures à la normale et en empochant la différence. L'un s'occupait des impôts séculiers alors que l'autre se payait sur les impôts réguliers. Se couvrant l'un l'autre (chacun se portait garant de l'autre), ils avaient amassé un petit trésor durant les huit années passées et comptaient en profiter bientôt en inventant une histoire de voyageur trouvé mort avec l'argent. Les villageois tairaient l'histoire en échange des miettes du magot. Le plan était parfait, sauf concernant un point : le partage. Jean voulait deux tiers alors que Gobillard voulait la moitié. Jean décida alors qu'il était temps de se débarrasser du prêtre trop gourmand (il dirait ensuite que le trésor était caché dans la crypte, ce qui était le cas) et chercha un moyen de le tuer en faisant croire à un accident. Il sabota une poutre de l'église de façon à ce qu'elle tombe sur l'infortuné complice.

Gobillard s'en aperçut et rendit la pareille à Maître Jean en l'empoisonnant. Il savait qu'il n'aurait aucun mal à faire porter le chapeau à Eloise Mais une fois son forfait accompli, il se rendit compte que le trésor, caché dans la crypte, avait disparu. Fou de rage, il soupçonna la « fille Isabeau », la jeune maîtresse de son complice, et l'empoisonna à son tour. Il voulut troquer l'emplacement de l'argent contre un antidote mais la jeune fille nia jusqu'à son dernier souffle (d'où les insultes entendues par les villageois). Il décida alors de couvrir ses meurtres et fit accuser Eloise des forfaits. Il chercherait plus tard l'argent, une fois l'affaire terminée. Il fit interdire l'accès à la maison de Maître Jean. Poussés par leur curé, les villageois emprisonnèrent la « sorcière » dans la crypte. Gobillard drogua le gardien (Alain), libéra Eloise, mais seulement après lui avoir apporté un repas empoisonné. Elle le mangea et disparut dans la nuit. Loin d'être stupide, elle devina qu'elle allait succomber au poison et se concocta un remède qui la sauva. Le prêtre, lui, n'avait qu'à

invoquer la puissance des démons pour expliquer la disparition de la sorcière (et sortir de l'embarras le gardien qui s'était assoupi). Au moment où les personnages arrivent, Eloise se remet tout juste de l'empoisonnement et des fièvres qu'il a provoquées. Elle va se venger du prêtre mais aussi de ce village maudit...

1. Où nos héros prennent connaissance de la troublante affaire

Les personnages peuvent être des débutants, arrivant tout droit de Ligugé, avides d'aventures et prêts à affronter le monde si besoin est. La vie dans le centre d'entraînement était dure et austère. Saint Martin de Tours, lorsqu'il a fait construire la première abbaye de Gaule, n'avait pas forcément en tête le confort que pourraient exiger quelques têtes brûlées nobiliaires. Les bénédictins qui ont occupé les lieux par la suite n'ont apporté que quelques améliorations sommaires, rendant la bâtisse froide et fonctionnelle. Elle n'attirera le Poète que bien plus tard. La formation des MdO, les révélations diverses du Major et le pluvieux automne de l'année 1657 ont achevé de rendre les lieux sinistres. Du coup, les quelques jours que viennent de savourer les personnages au château de Maurepas, leur font l'effet d'un passage du Purgatoire au Paradis. Certes, la pluie est glaciale et la discipline de rigueur, mais nos héros ont l'impression de déjà entendre les clameurs de la capitale. Une journée de cheval et ils pourront enfin faire leurs preuves.

Nicolas de Catinat, l'un des lieutenants de Beaufort, convoque les mousquetaires avant le petit matin, alors que la campagne nocturne se couvre d'un manteau de givre sous le regard des étoiles pâlisantes. Il déploie une carte de la région et pointe à la lumière d'une unique bougie un tout petit village, à trois heures de cheval, au milieu de la forêt de Rambouillet : Saint Léger (en Yvelines, de son nom actuel). Ce hameau, explique-t-il, compte une trentaine d'âmes. Ces gens vivent surtout de la chasse, de la pêche dans les étangs voisins et de l'entretien de vergers (surtout des pommes). Par un édit royal datant du siècle dernier, ils ont acquis ces droits de chasse et de pêche lorsque l'un d'eux a sauvé la vie d'Henri II durant la débâcle de la bataille de Saint Quentin face aux armées de Charles Quint. L'édit n'a jamais été cassé depuis, essentiellement parce que personne ne se soucie de savoir ce que font ces gens au milieu de la forêt.

Cette paisible situation a changé il y a trois jours, Catherine de Vivonne, marquise de Rambouillet et animatrice connue du salon littéraire de l'hôtel de Rambouillet, a requis l'aide et le conseil de Mazarin à propos d'une affaire propre à glacer le sang. La situation ne manque pas de piquant. La marquise, depuis plusieurs décennies, accueille et finance une coterie de lettrés aux mœurs dissolues dont les frasques font la joie du tout Paris mais aggravent l'ulcère et la colère de Madame la mère du Roi (Anne d'Autriche est très peuse). Nombre de Mazarinades sont réputées

sortir de la fameuse « Chambre Bleue », le salon où se réunissent tous ces joyeux poètes.

Mais l'affaire ne prête pas à rire. Le prévôt de Rambouillet, un certain Gustin, a porté à l'attention de la Marquise deux morts que l'on attribue à un empoisonnement criminel. Deux villageois ont succombé à une substance maligne, se couvrant d'horribles plaques vertes et purulentes ! Une femme, Eloise (prononcez É-loiz), a été formellement accusée par les gens du cru et enfermée dans la crypte de l'église en attendant un transfert vers Rambouillet. Le cas devient encore plus étrange car la fameuse Eloise a simplement disparu de la cave close où elle attendait la garde du prévôt. Il n'y avait qu'une seule porte, aucun moyen de s'échapper et pourtant, la gueuse n'est plus là !

Catherine de Vivonne manipule à merveille le poison, mais uniquement celui de la parole. Sa compétence en matière de substance létale et d'évaporation corporelle est plus que réduite. C'est pour cette raison qu'elle est allée voir son « ennemi de toujours », à savoir Mazarin. L'homme a fait connaître l'affaire à Maurepas et Nicolas de Catinat en a pris la responsabilité. Mazarin veut que ses mousquetaires « spéciaux » aillent enquêter sur place et ce, de deux façons.

- La façon officielle, prenant autorité royale sur le prévôt local et en menant l'enquête concernant ces cas de mort par intoxication. Ils auront les droits policiers traditionnels et pourront faire office pour arrêter tout coupable potentiel. Par contre, l'ordre a été donné de ne pas abuser de l'autorité échue et de rester le plus discret possible. Mazarin ne veut pas que l'affaire arrive à des oreilles parisiennes.

- La façon officieuse, pour vérifier si toutes ces bizarreries ne seraient pas liées d'une manière au Grand Secret. Si c'est le cas, les ordres sont précis : les mousquetaires doivent le plus discrètement possible rassembler toutes les informations disponibles et en faire état à Nicolas de Catinat. Sauf par contrainte forcée, ils ne doivent pas intervenir ou user de coercition envers un éventuel galérien. Cette éventuelle mission reviendra à des mousquetaires plus expérimentés.

Nicolas Catinat donne aux personnages la carte de la région, les papiers nécessaires prouvant leur droit à enquêter, les montures adéquates ainsi que quelques pièces, avec ordre d'en ramener le plus possible. Si l'enquête devait durer dans le temps, une chambre aura été aménagée au château de la marquise.

Les personnages un peu curieux pourraient se demander ce qu'a obtenu Mazarin en échange de son intervention auprès de l'incomparable Arthénice (surnom de la marquise). Catinat l'ignore mais il soupçonne l'homme d'avoir négocié quelques vers savoureux visant, pour une fois, ses adversaires et non plus

sa personne. La « Chambre Bleue » peut aussi être un outil de (dés)information bien utile à Paris.

2. Où le lecteur découvre le cadre forestier du drame passé et à venir

Le trajet entre Maurepas et Saint Léger est plutôt morne. L'aube grise glace les os des voyageurs et rend moroses les autochtones qui sortent encore les bêtes avant les premières neiges. Les personnages doivent prendre la direction de Rambouillet et bifurquer au hameau du Perray pour entrer dans la forêt elle-même. On quitte un paysage de bocage pour entrer dans un bois épais que le vent et le froid font craquer de façon lugubre. Le chemin de terre permet d'éviter de suivre la route de Rambouillet pour remonter ensuite vers Saint Léger. Il est tout juste praticable

et passe à côté de la ferme des Bréviaires. Cette dernière semble abandonnée depuis des années. Après ce point, le chemin n'est plus qu'un sentier sinueux et difficile (mais plat). Après deux heures pénibles, les personnages arrivent enfin à Saint Léger, un village construit au pied d'un dénivelé important qui le cache. Une route pavée le coupe du Sud vers le Nord (la route reliant Rambouillet à Montfort l'Amaury) et seules quelques fumées de cheminée indiquent qu'il y a de la vie ici. Le petit bourg compte une dizaine de petites maisons de pierre, une église en piteux état, un cimetière que les personnages doublent en arrivant et une maison plus importante (un étage), face à l'église (celle de Maître Jean, l'homme qui « dirigeait » la communauté).

Rapidement, les mousquetaires vont se retrouver face à des paysans armés de fourches et de faux. Tous font de grises mines et seront à peine plus accueillants lorsque le groupe expliquera les raisons de sa présence. Leur meilleur (et seul) interlocuteur sera



Ambiance ambiance !

Ce scénario est une enquête mêlant des crimes à de la superstition, sur fond de ruralité profonde. N'hésitez pas à insister sur les gueules torves et édentées des habitants de Saint Léger, sur la consanguinité possible et sur la lourde atmosphère de suspicion renforcée par cette lugubre fin d'automne. Comme dans les polars les plus noirs, montrez la misère tant intellectuelle que matérielle du village.

Bref, rajoutez-en un maximum pour rendre le tout propice au mystère. Quelle est la part de réalité et de légende dans ce que vont raconter les villageois ? À vous de faire douter vos joueurs tout au long de leur enquête...

Si vous jouez en musique, la BOF du Nom de la Rose et quelques ritournelles de Sopor Aeternus devraient ajouter à l'ambiance. Terminez sur le générique de Maigret ou des 5 dernières minutes.

le père Gobillard qui, malgré son sympathique nom, n'est pas moins sinistre que les autres villageois (voir sa description en fin de scénario). Depuis la mort de Maître Jean (si vous n'avez pas encore lu l'encadré « l'histoire en quelques mots », c'est le moment), il est le seul à savoir lire et calmera les esprits lorsqu'il aura parcouru difficilement la note de Nicolas de Catinat. Un gamin prendra les chevaux des visiteurs en charge alors que le religieux invitera ces derniers à entrer dans sa modeste église. Les paysans, eux, vaqueront à leurs occupations non sans avoir jeté quelques coups d'œil haineux aux étrangers.

3. Où la réalité côtoie la fiction

Le père Gobillard fait entrer les personnages dans la froide église où lui-même loge. Sa chambre se trouve derrière le bâtiment, à côté de l'étroite ouverture menant à la crypte. Là, il offre du vin chaud et épicé à ses invités avant de leur expliquer le détail de l'histoire qui tourmente le village.

Eloïse est une veuve vivant un peu en retrait du village, sur la route de Houdan (vers l'ouest en s'enfonçant un peu plus dans la forêt). Son époux, Gaston Rouc, est mort au service de la couronne du côté des Pyrénées voilà une quinzaine d'années. Elle n'avait pas bonne réputation dans le village mais connaissait des remèdes pour divers maux et vivait en vendant les pommes du verger planté par son époux avant son départ. Était-elle une sorcière ? Gobillard ricane jaune en toussant. Une rebouteuse, oui. Une adoratrice des anciens dieux ou du diable, il ne le pensait pas jusque-là... À présent, il lui paraît évident que tout le prouve. Elle était assidue à la messe ainsi qu'aux fêtes religieuses mais le prêtre pense qu'elle feignait plus qu'elle ne priait.

Voilà six jours, Maître Jean, l'homme qui tenait les comptes du village et qui servait d'intermédiaire avec le prévôt, a été pris d'étranges convulsions. Le père Gobillard étant lui-même quelque peu versé dans les sciences du corps, il a tenté vainement d'administrer des tisanes et des saignées à l'homme. Mais en une nuit, ce fermier vigoureux devait rejoindre son Créateur. Le prêtre décrit les symptômes en les exagérant (bave, yeux révulsés, peau changeant de couleur, blasphèmes du malade dès qu'on priait en sa présence, etc.). Inspirez-vous des « meilleures scènes » de l'Exorciste pour enjoliver l'empoisonnement. Il est de l'intérêt de Gobillard de compliquer l'affaire en y ajoutant de la magie noire (si vous ne l'avez pas encore fait, voir l'encadré : L'histoire en quelques mots).

À la mort de Maître Jean, le prêtre fit envoyer un message au prévôt, soupçonnant déjà un empoisonnement. Craignant une possible contagion (ou une malédiction, ajoute-t-il à voix basse en se signant), le père Gobillard déclare aux personnages qu'il a préféré prendre à témoin deux villageois qui ont constaté l'état du corps (les deux plus impressionnables) avant de le faire rapidement enterrer (avec l'accord de Janine, la femme du défunt).

Mais dès le lendemain soir, alors que le prévôt Gastin orientait déjà son enquête vers Eloïse, la « fille Isabeau », était prise à son tour de convulsions et de vomissements. Malgré une messe complète, des soins et des prières, la jeunesse qui faisait parfois le ménage chez les Jean, est morte dans la nuitée. Mêmes symptômes, mêmes blasphèmes, le doute n'était plus possible (dit-il en tremblant). Avec l'aide des hommes du village et du prévôt Gastin, il fit chercher la sorcière Eloïse et la fit mettre dans la crypte, le seul lieu vraiment clos de la région. Le prévôt partit chercher conseils auprès de la marquise de Rambouillet, promettant une prompte aide. Gobillard déclare qu'il a immédiatement fait évacuer la veuve de Maître Jean de sa maison, pensant que la sorcière y a peut-être empoisonné un objet ou... pire... qu'elle a maudit les lieux. En effet, depuis la mort du propriétaire, plusieurs paysans disent avoir vu des lumières suspectes et avoir entendu des chuchotements infernaux. Le prêtre ne peut être affirmatif sur ce point, mais il a la conviction que la maison est à présent hantée par les âmes tourmentées de ses victimes...

D'ailleurs, la sorcière a prouvé ses pouvoirs dès la première nuit de réclusion. Au lieu de prier pour le salut de son âme et le pardon de ses méfaits, elle a utilisé moult magie soufreuse et a demandé à un démon de l'emporter au loin. La crypte étant gardée, fermée et ne possédant qu'une seule issue, seule un maléfice peut expliquer cette disparition.

Voilà déjà quatre jours que le village vit dans la peur, termine le prêtre d'un air sombre. Tout le monde craint qu'Eloïse ne revienne et ne tourmente les bons chrétiens qui ont osé s'opposer à sa mauvaïseté.

Gobillard se signe encore et confie les clefs de la maison de Maître Jean aux mousquetaires. Il fera passer le mot aux villageois qu'ils doivent coopérer avec les envoyés du Roi et se tient lui-même à leur disposition en cas de besoin. Il craint que ses brebis ne décident de partir pour Montfort ou Rambouillet si la malédiction qui plane sur le village n'est pas levée rapidement.

4. Où nos mousquetaires commencent leur minutieuse investigation

Cette enquête se fait en deux temps et sera ponctuée d'évènements funestes.

Dans un premier temps (ce chapitre), les personnages vont découvrir ce que le curé Gobillard veut bien (tout ce qui accuse Eloise et qui étaye la thèse de la malédiction). Puis (dans les chapitres suivants), ils vont commencer à découvrir d'autres éléments, qui vont orienter leur recherche vers le prêtre. En même temps, Eloise va prouver aux villageois qu'il n'est pas bon d'accuser à tort une véritable empoisonneuse (ce qu'elle est, mais c'est une autre histoire).

Pour faire parler les paysans, les mousquetaires doivent réussir un jet de Prestige et obtenir au moins un 10. En effet, dans un village aussi isolé, il faut vraiment que la renommée des personnages soit importante pour qu'ils puissent en jouer. De plus, malgré les encouragements du prêtre, les langues ont du mal à se délier. Dans l'esprit des autochtones, parler de la malédiction d'Eloise, c'est la renforcer (c'est le principe de base de la magie noire en milieu rural).

Voici une série de renseignements que peuvent obtenir les personnages. De temps en temps, pour déceler un mensonge ou une demi-vérité, les joueurs peuvent tenter des jets de Vigilance. Certaines informations sont fausses et sont signalées comme telles. Face au mystère et à la superstition, les paysans ont tendance à en ajouter un peu (poussés par le curé). En général, ce sont les femmes qui ont le plus les pieds sur terre et les époux qui inventent le plus.

4.1. Maître Jean

- Il tenait les comptes du village tout comme son père le faisait avant lui. En échange de ce service, chaque paysan lui versait une infime partie de ses bénéfices. Cette taxe était plus symbolique que réelle et, pour cela, Maître Jean était apprécié.

- Il aurait dû partir à la guerre lors d'une conscription forcée. C'est Gaston Rouc, l'époux d'Eloise

qui est parti à sa place en échange d'une rétribution mensuelle versée à cette dernière. Mais sitôt la mort du mari connue, Maître Jean a déclaré qu'il n'avait plus à payer la rétribution. Le village s'est rangé à l'avis de son dirigeant.

- Eloise aurait, à l'époque, menacé Maître Jean et sa femme (faux). Ce dernier serait allé la rosser pour qu'elle accepte sa juste décision (vrai, il est allé la bastonner en la menaçant de mort si elle continuait à réclamer sa pension).

- Maître Jean entretenait des relations « particulières » avec la « fille Isabeau ». Cette information ne peut être obtenue en présence de la veuve de Maître Jean et seulement si le mousquetaire insiste lourdement pour savoir si quelque chose liait les deux victimes.

- Deux villageois (Crapaud et Alain Le Grand) ont, à la demande du prêtre, vu le corps de Maître Jean et peuvent témoigner de la couleur étrange de sa face. En interrogeant un peu plus les deux compères, il apparaît que le premier n'est jamais entré dans la chambre du mort (trop peur) et que le second n'est pas vraiment une « lumière » dans une époque qui en compte tant. Bref, ils ne sont pas des témoins très fiables.

4.2. La fille Isabeau

- Elle faisait le ménage chez les Jean en échange de quelques victuailles. Son père a été rendu aveugle par la maladie et ne pouvait plus faire grand-chose. Il est mort l'an passé.

- Eloise était jalouse de la beauté d'Isabeau (faux, elle ne prêtait aucune attention à cette gamine de 16 ans).

- Le père de la fille Isabeau aurait chassé du côté du verger d'Eloise et, pour se venger, elle lui aurait fait perdre la vue en utilisant la magie. Faux et les personnages peuvent le savoir en insistant un peu. Le père distillait son propre alcool dans les bois et c'est son mauvais breuvage qui l'a rendu aveugle. N'importe qui dans le village pourra le dire.

- Maître Jean entretenait des relations « particulières » avec la « fille Isabeau ». Cette information ne peut être obtenue en présence de la veuve de Maître Jean et seulement si le mousquetaire insiste lourdement pour savoir si quelque chose liait les deux victimes.

4.3. Le prévôt Gastin

Ce dernier arrivera de Rambouillet quelques heures après les personnages. En tant que représentant de la marquise, il doit garder une certaine constance. En fait, il est terrifié à la simple idée de revenir à Saint Léger.

- Il n'a pas vu le corps de Maître Jean mais celui d'Isabeau (que le prêtre avait « embelli » grâce à un maquillage sommaire à base de cire verte). Il confirme l'aspect purulent et démoniaque de la victime.

- Il estimait Maître Jean. Ce dernier s'occupait des comptes du village, ce qui faisait gagner du temps au prévôt lors des collectes biennuelles (ne précisez pas de suite que le prêtre contresignait les comptes par sécurité).

- Il n'a pas eu le temps de parler avec la Dame Eloise mais lorsqu'il s'est rendu avec le reste du village dans sa chaumière, il a vu de ses propres yeux les preuves qu'elle pratiquait la sorcellerie et l'empoisonnement. Elle avait tout le matériel approprié pour cela (faux et vrai à la fois, elle avait le matériel, mais personne ne l'a jamais trouvé)

- Gastin tient des villageois que la sorcière a reçu la visite, à plusieurs reprises ces derniers temps, d'un cavalier noir, masquant son visage et ne voyageant que le soir (vrai). Probablement le Diable lui-même (heu... faux).

- Gastin garde, dans son étude à Rambouillet, les comptes du village. Ils sont justes de son point de vue. Si les personnages les comparent avec ceux qu'ils trouveront dans la maison de Maître Jean (voir plus bas), ils y verront une différence.

4.4. Dame Eloise (épouse Rouc)

Les villageois la décrivent comme une « mauvaise femme » de quarante ans, veuve depuis une dizaine d'années, qu'on ne va voir que lorsqu'on a un verrue douloureuse, une dent gâtée ou un bâtard en gestation. Bref, c'est la rebouteuse du coin : on ne l'aime pas, mais elle est bien utile.

- Elle vivait de la vente de ses pommes et pommes (vrai).

- Elle pratiquait la magie noire (vrai aussi mais les paysans n'en savent rien et ne pourront jamais le prouver).

- Le Diable, sous l'apparence d'un cavalier noir, venait la visiter (presque vrai, mais ce n'était pas le Diable).

- Elle avait maudit Maître Jean et ses proches (faux).

- Si les loups sont si précoces cette année, c'est parce qu'elle les a appelé (faux, Gastin, terrifié, le confirmera, les premiers loups apparaissent souvent à cette époque)

- Lorsqu'elle a été enfermée, deux personnes montaient la garde : Alain Le Grand et le père Gobillard. Alain affirme que jamais il ne s'est endormi (ce qui est faux) et que jamais la porte n'a été ouverte. Le père Gobillard confirme les dires du gardien (ce qui les arrange tous les deux car Alain est persuadé que si on apprend qu'il s'est assoupi, il sera bon pour le bague ou l'armée). L'un défend le mensonge de l'autre.

5. Lieux terrifiants et autres étranges découvertes

Voici les quelques lieux importants dans cette triste affaire. Sauf si les personnages décident d'aller à Rambouillet ou Montfort (deux heures de cheval dans les deux cas), tous ces lieux sont accessibles facilement (le plus éloigné étant la demeure d'Eloise).

5.1. L'église et la crypte

Ce misérable édifice n'a que peu d'intérêt. La seule curiosité visible consiste en un renforcement récent d'une poutre. Cette dernière se trouve au-dessus du lit du prêtre et a été réparée à la va-vite. En y regardant mieux, il est possible de voir qu'elle a été sabotée récemment. Quelqu'un voulait-il la mort du prêtre ? Si on pose la question à ce dernier, bien entendu, il va accuser Dame Eloise et prétendre qu'il a vu le sabotage au matin même de sa disparition (ce qui est faux puisqu'il a demandé à Crapaud de réparer la poutre au matin de la mort de Maître Jean).

Les loups

Comme indiqué plus haut, ce petit scénario est surtout porté sur l'investigation et pas trop sur l'action. Alors, pour les joueurs en mal de prouesses, il est possible d'arranger un petit combat. Avec les mauvais jours, les loups quittent la profondeur des bois pour approcher des villages forestiers comme celui de Saint Léger.

Lors de leurs déplacements vers Rambouillet ou dans la région, les mousquetaires peuvent être pris en chasse par une meute. Ne faites pas fondre les bêtes abruptement, sans raison. Préparez leur attaque en décrivant les bruits qu'elles font, leurs hurlements, la nervosité des chevaux, les ombres fugaces au milieu des arbres décharnés. Bref, conservez l'ambiance lugubre de l'histoire.

Lorsque les joueurs seront bien « chauffés », faites attaquer six loups en même temps. Lorsque quatre d'entre eux seront morts, le reste de la meute se repliera, en quête d'une proie plus facile. N'hésitez pas non plus à laisser entendre que la présence des loups est un signe supplémentaire que la malédiction frappe bien Saint Léger (ce qui est partiellement vrai).

Loups

Corps 7 - Santé 14 - Dé d'Encaissement d8
Charger d8

À côté de l'autel, un bol peut attirer l'attention d'un personnage curieux. Il a servi à mélanger de la cire à de la poudre verte (le prêtre s'en est servi pour « maquiller » Isabeau). Il a été nettoyé sommairement mais il reste des traces.

Enfin, la fameuse crypte où a été enfermée la sorcière n'est rien d'autre qu'une petite cave, humide et puante. Gobillard y a saupoudré un peu de soufre pour rendre l'endroit un peu plus infernal (preuve de l'utilisation de la magie par Eloïse !). Les paysans ont une trouille bleue d'y descendre. À l'intérieur, il y a deux tombes ancestrales, mais aucun passage secret, ni aucune fenêtre bouchée. Il est impossible d'en sortir sans passer par la porte qui elle-même est de bonne facture et dotée d'un des rares verrous du village (les autres étant chez Maître Jean). Un personnage particulièrement Vigilant, peut repérer toutefois que l'une des pierres tombales peut être légèrement déplacée. Elle couvre une petite niche d'une trentaine de centimètres, parfaitement propre (contrairement au reste de la pièce). C'est là que le prêtre et Maître Jean cachaient le fruit de leurs larcins (si vous ne l'avez pas encore fait, lisez donc l'encadré : l'histoire en quelques mots pour apprendre toute la triste vérité sur cette affaire). Il n'y a rien d'autre ici (le prêtre ayant fait disparaître toute trace du poison qu'il a utilisé pour tuer Jean et Isabeau).

5.2. La demeure de Maître Jean

C'est la plus grosse maison du village et la seule qui possède un étage. Pour un mousquetaire d'extraction noble, elle n'est qu'une mesure de paysan comme les autres. Dans la région, elle est connue comme une demeure luxueuse. Si les personnages n'ont plus le temps d'aller dormir à Rambouillet, ils peuvent y rester.

L'intérieur est propre. Bien entendu, insistez lourdement sur l'aspect lugubre de la visite des lieux. Les paysans se signent en passant devant la fenêtre de la chambre des Jean, ils n'osent pas entrer et commencent même à appeler le bâtiment « la maison du Diable ». Le père Gobillard donnera aux mousquetaires un bol d'eau bénite à lancer à la face du démon, s'ils le croisent. Une fouille minutieuse permet de remarquer... Qu'on a déjà fouillé minutieusement la maison ! Or, seul Gobillard avait les clefs. Il fait remarquer que la porte de derrière n'a pas de verrou et qu'il est simple d'entrer discrètement par ce passage même si un petit meuble en bloquait l'ouverture. Ce meuble a été placé là par la veuve de Jean, « pour éviter que le diable ne sorte ». Comme il n'a pas bougé, l'explication du prêtre ne tient pas la route.

Les personnages peuvent trouver les comptes du village, soigneusement rangés sur une étagère. Il y a là plus d'un siècle d'impôts consignés. Tout à l'air en

ordre, sauf si Gastin (qui ne voudra pas rentrer) y jette un œil. Il notera des différences importantes entre ses cahiers (signés et contresignés par Maître Jean et Gobillard) et ceux du village. Il lui faudra une journée complète dans son étude de Rambouillet pour confirmer la fraude et déclarer qu'elle perdure depuis huit années au moins ! Comme les deux escrocs étaient certains de leur fait, Maître Jean n'a même pas pris le temps de cacher les comptes biaisés.

Si par hasard le curé se sent traqué par les personnages, il boutera le feu à la maison de Jean pour faire disparaître les preuves de la forfaiture. Malheureusement pour lui, certains feuillets échapperont aux flammes. Quoi qu'il en soit, le trésor n'est pas là.

5.3. Le cimetière

Il est possible que nos héros cherchent à examiner les corps. Inutile de dire que l'exhumation est une hérésie et que le prêtre s'y opposera au nom de Dieu lui-même. Il faudra faire preuve d'un peu d'autorité et rappeler au village en colère que les mousquetaires agissent ici en tant que policiers royaux, mandatés par Mazarin en personne (bref, il va falloir clouer le bec de Gobillard soit en roleplay, soit par une joute oratoire un peu adaptée à la situation). Rendez la scène d'exhumation encore plus sinistre que le reste de l'enquête.

Le religieux panique et il a raison. Il a mis ses fioles et ses outils d'empoisonneurs dans le linceul d'Isabeau ! Or, il est le dernier à avoir approché le corps avant que le drap ne soit cousu (il n'y a pas de cercueil, même pour un notable comme Maître Jean). Il accusera Eloïse et dira reconnaître des objets vus dans sa maison. Les villageois, sceptiques au début, se laisseront convaincre et confirmeront du bout des lèvres l'explication emberlificotée du prêtre.

Autre indice, les visages des deux cadavres, effectivement bien verts, ont été mieux conservés que le reste du corps. La cire colorée utilisée par le curé pour les maquiller a protégé la peau. Cette cire, il est possible d'en trouver trace dans l'église (voir plus haut). Il n'y a rien d'autre à découvrir ici.

5.4. Le château de Rambouillet

Les mousquetaires y ont une chambre qui les y attend et ils peuvent y rencontrer Gastin. Ce dernier est une fausse piste possible. Il est honnête mais les joueurs pourraient penser qu'il a falsifié les comptes avec les deux filous. Il n'en est rien. L'homme prend sa charge très au sérieux (un peu trop) et n' imagine même pas tricher avec les biens de la marquise (la corde l'attendrait à coup sûr, il ne sait pas mentir).

Dans son office, les personnages pourront, avec lui, vérifier les comptes du village et découvrir le pot aux roses.

Le domaine de la marquise de Rambouillet est agréable mais reste rural. Gastin expliquera que dans ce château, est mort François 1er.

Note : Si vous cherchez quelques renseignements sur la bâtisse, sachez qu'elle n'a rien à voir avec le château actuel. À l'époque de Louis XIV, la demeure tient plus de la place fortifiée que du pavillon de chasse présidentiel que nous connaissons.

Il n'y a rien à apprendre de plus ici et nul n'a entendu parler d'un cavalier noir dans la région.

5.5. La chaumière de la sorcière

La maison de Dame Eloise est un peu en retrait du village, sur la route de Houdan (qui n'a que le nom de route puisqu'il s'agit d'un maigre sentier forestier). Il faut traverser quelques frondaisons pour y accéder et cette visite peut être le bon endroit pour rencontrer des loups affamés.

La petite bâtisse est au milieu d'un verger assez important. Dans la région, la culture de la pomme est assez commune (pour faire de l'alcool ou simplement pour manger). Les mousquetaires pourront comprendre en visitant la chaumière que le récit des villageois était quelque peu exagéré. En fait, les traces au sol montrent surtout qu'ils sont restés à l'extérieur alors que seuls le prévôt et le prêtre sont entrés. Point de chat noir pendu, d'ailes de chauve-souris bouillonnant dans un chaudron ou de pentacle dédié à Satan. Non. Une forte odeur de pommes fermentées, un peu de terre au sol, mais rien de vraiment lugubre. En fonction de la rapidité des personnages à se rendre dans la chaumière, Eloise aura récupéré plus ou moins d'affaires (à vous de voir. Par exemple, s'ils y vont tout de suite, elle n'aura rien récupéré).

Voici donc ce qui peut attirer l'attention d'un curieux. Eloise était lettrée puisqu'il y a une bible chez elle ainsi qu'un roman pieux. Elle devait aussi avoir quelque argent puisque dans un coffre, elle rangeait des robes simples mais plutôt citadines. Plus intéressant, elle possédait une collection d'herbes sèches digne d'un apothicaire de la capitale. Si les mousquetaires secouent les pots, l'un d'eux résonne curieusement. Il contient trois pistoles d'or. En cherchant encore et en fouillant bien, il est possible de trouver une trousse pliante (comme celle des serruriers) contenant tout le matériel du parfait petit empoisonneur. La trousse est dissimulée à l'intérieur de la cheminée, derrière une pierre creuse. Le matériel est neuf et permet de faire des doses de poison à avaler. Apparemment, il contenait de quoi faire dix potions et trois ont déjà été faites. Les joueurs peuvent penser que c'est la preuve qu'Eloise est responsable des morts dans le village mais ils ne peuvent pas se tromper plus. Une pistole équivaut au paiement d'un flacon. De plus, comme un flacon est prêt à être livré, les personnages peuvent le tester sur un animal. Ce dernier tombera raide mort en quelques secon-

des, sans convulsion ni fièvre. Quelqu'un, le cavalier noir sans doute, payait Eloise pour qu'elle prépare ce poison violent. Qui ? Les personnages les plus rusés pourraient se renseigner dans les auberges locales. À Rambouillet, dans aucun des deux établissements, on ne se souvient du cavalier. Par contre, à Montfort l'Amour, à l'auberge de la Duchesse Anne, le tenancier, Maître Marnaud, déclare avoir vu ce particulier. C'est un homme qui est venu de façon régulière et qui a demandé, lors de son premier passage, une certaine veuve Eloise, femme de Gaston Rouc, soldat mort en route pour l'Espagne. Il est revenu comme ça trois fois (trois doses de poison), arrivant de Paris et repartant dans le matin après un passage à Saint Léger. Le nom de l'homme en question ? Le tenancier s'en souviendra avec quelques piécettes (les pistoles, par exemple), un certain Chevalier de Gastes, serviteur de la Maison d'Orléans. Les mousquetaires peuvent se demander pourquoi la famille royale a besoin des services d'une empoisonneuse...

6. La preuve que la réalité dépasse la fiction

Mais avant que nos héros ne se lancent dans une enquête concernant les turpitudes de « Monsieur » ils doivent boucler l'affaire de la sorcière de Saint Léger.

Une fois qu'ils auront passé le premier cap de leur enquête (durant lequel tout accuse Eloise), voici les éléments qui devraient les aider à deviner qu'il y a une baleine sous caillou.

6.1. Les comptes du village

Le prévôt Gastin, après étude des comptes, arrivera à la conclusion que le père Gobillard ne pouvait ignorer les malversations de Maître Jean. Au contraire, certains cahiers falsifiés sont écrits de la main même du religieux.

Rien que ces feuillets peuvent mener ce dernier à la potence de Rambouillet.

6.2. Le père Gobillard

Les personnages peuvent se demander d'où vient le religieux. Le prêtre officiant à Rambouillet connaît bien le cas de ce particulier qui vient de Pontoise. Là-bas, il y a quinze ans déjà, il a été accusé de malversation. Mais comme il n'y avait aucune preuve, il a été innocenté. Par la suite, son assignation à Saint Léger a été en quelque sorte une punition détournée.

Si on parle du mari d'Eloise, feu Gaston Rouc, les paysans se souviendront que lorsque Jean a refusé

La vengeance de la sorcière

Eloise a été empoisonnée par Gobillard qui gardait une dernière dose pour elle. Mais lorsqu'il lui a permis de fuir, elle s'est soignée grâce à des plantes, avant de se réfugier dans la ferme abandonnée des Bréviaires (que les personnages ont croisé en venant). Là, elle est restée clouée par la fièvre pendant quelques jours. À présent, parfaitement remise, elle va se venger. Elle va harceler le prêtre, le prévôt et les villageois de différentes façons.

Voici quelques exemples.

- Elle va placer des bêtes mortes non loin de toutes les routes pour y attirer la meute rôdant dans la région. Un personnage Vigilant peut les dénicher. S'il est chasseur ou qu'il en parle aux paysans du coin, ils expliqueront la présence des appâts.

- Pendant la nuit, elle va entrer dans l'église et mettre de l'encre (récupérée chez elle) dans le bénitier. Tous les paysans auront une marque sur le front (qu'ils se dépêcheront de cataloguer comme une « Marque du démon »).

- Elle va placer des plantes empoisonnées dans l'eau de l'auge du bétail du village. Les bêtes seront malades (ce qui « embaumera » tout le village déjà crotteux) mais ne succomberont pas.

- Profitant d'une de ses visites, elle va tuer le cheval du prévôt pour qu'il soit bloqué dans le village.

Enfin si les personnages ne font rien contre le prêtre, elle lui fera tomber la fameuse poutre sur la tête avant de disparaître à jamais. Justice sera faite, d'une certaine manière. Le village s'enfermera dans l'hiver pendant de nombreuses années et gardera cette mauvaise réputation dans la région.

de payer sa compensation, le prêtre a appuyé son propos en menaçant la veuve de la refuser dans son église.

6.3. Maître Jean et la fille Isabeau

En forçant un peu la parole des gens, il est possible d'avoir confirmation qu'Isabeau était la maîtresse de Jean. Pire, sa femme le savait, rongeaient son frein mais ne disait rien. En effet, la seule personne qui aurait pu arrêter ce scandale, c'était le père Gobillard. Or, ce dernier ne semblait pas pressé de s'opposer au mari volage. La femme de Jean s'en était confiée à plusieurs personnes du village et tout le monde se demandait ce qui pouvait bien forcer le prêtre à fermer les yeux sur cet adultère.

6.4. La mort d'Isabeau

La pauvre n'ayant pas de famille directe, c'est le prêtre qui a passé la nuit à son chevet alors qu'elle agonisait et qu'elle a agoni. Car elle criait fort, la fille Isabeau. Et ses cris ressemblaient plus à des insultes

vers le curé qu'à des imprécations diaboliques comme le diront les paysans...

7. Où le lecteur apprend comment se termine la terrible affaire

Entre l'enquête, les loups et la vengeance de la sorcière, nos mousquetaires de l'ombre vont se rendre compte qu'ils n'ont pas besoin de Galériens pour être confronté au Mal (avec un grand M... si, M est grand, c'est un fait mais ce n'est pas le problème. Suivez un peu !

Sitôt confondu, le prêtre tentera de prendre la fuite (en volant un cheval). À vous d'organiser une poursuite dans les bois, avec les loups qui rôdent partout. Le prêtre, rattrapé, tentera de retourner le village contre les mousquetaires. Ces derniers n'ont qu'à présenter leurs preuves pour que les paysans regardent d'un mauvais œil celui qui les a dupés pendant tant d'années. Gobillard sera emmené à Rambouillet où il sera jugé dans le mois et pendu par suffocation (plutôt que par le bris des vertèbres, trop rapide au goût d'un Gastin revancharde). Les mousquetaires peuvent être amenés à témoigner.

Un effet secondaire inattendu sera une missive de la marquise de Rambouillet, les remerciant pour leur efficacité. Ils auront une alliée possible dans leurs aventures parisiennes à venir.

S'ils comprennent tout de l'histoire mais que Gobillard prend la fuite, on retrouvera le corps du curé attaché à un arbre en bord de route. Petit détail, les loups auront déjà mangé la moitié inférieure du criminel... de son vivant... Eloise l'aura, elle, rattrapé.

Si les personnages n'ont rien compris à l'affaire, comme indiqué plus haut, Eloise tuera le prêtre avant de disparaître, en lui faisant tomber la poutre sciée sur la tête. Après quelques jours, nos héros seront rappelés à Maurepas et réprimandés pour leur manque d'efficacité.

Eloise, dans tous les cas de figure, disparaît de la région. Par la suite, on trouvera son campement de fortune aux Bréviaires. Il n'est pas impossible qu'elle refasse surface un jour.

Mais... Nous direz-vous... Où est passé le magot ? Bonne question. Si nous vous disons que Maître Jean parlait en dormant et que sa femme avait le sommeil aussi léger que l'ouïe fine... Quelques jours après l'affaire, cette dernière disparaîtra nuitamment, estimant que le trésor de son lascar de mari n'est qu'une juste compensation pour l'affront qu'il lui a fait. On n'entendra plus jamais parler d'elle.

Les PNJ

Le Père Gobillard

55 ans, maigrelet, la peau grise et le cheveu rare. Il a l'œil mauvais lorsqu'il est mis en cause et sait manipuler les esprits (surtout ceux des villageois).

Corps 5 - Esprit 7 - Santé 10 - Superbe 14

Comédie & Jeux 1d8 - Humanité & Science 1d14

Filoutage 1d12 - Vigilance 1d12

Eloise

45 ans, la femme rurale typique, ni belle ni moche. Elle est en colère contre le village et si en épiant les mousquetaires elle comprend qu'ils peuvent nuire au prêtre, elle les aidera indirectement.

Corps 5 - Esprit 9 - Santé 10 - Superbe 18

Filoutage 1d12 - Humanité & Science 1d14

Vigilance 1d12

Le prévôt Gustin

60 ans, replet et trouillard. Il joue avec ses doigts boudinés lorsqu'il a peur. Une seule chose peut le mettre en colère : qu'on le trompe ou qu'on prenne sa charge à la légère. Il est en poste parce qu'il amuse la marquise et que malgré ses défauts, il est honnête. C'est le personnage comique de cette histoire.

Corps 5 - Esprit 7 - Santé 10 - Superbe 14

Savoir-vivre 1d8 - Humanités & Sciences 1d14

Filoutage 1d8 - Vigilance 1d6