

ARKHANE ASYLUM

VAESEN

L'ESCAR-BOUCLE DE VESONTIO

UN MYSTÈRE DE MATT LATROY



Un mystère pour *Vaesen*
Le jeu de rôle d'horreur scandinave

L'ESCAR-BOUCLE DE VESONTIO

UN MYSTÈRE DE MATT LATROY

Relecture par Robin Schulz

Ce mystère se déroule en 1865 et donne l'occasion au Cénacle alsacien de venir enquêter sur les terres de leurs voisins franc-comtois. Répondant à l'invitation d'une vieille connaissance, ils découvriront que Besançon n'est pas qu'une ville de garnison militaire. Ils auront l'occasion de rencontrer plusieurs créatures locales (une vouivre et deux fées vertes), avec lesquelles ils pourront traiter. À moins qu'ils ne décident de les affronter...

Une publication **Arkane Asylum Publishing**



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	3
Prélude	3
Contexte	3
LES ÊTRES MYTHIQUES	5
La vouivre.....	5
Les fées vertes	5
Conflits.....	6
Invitations	6
Préparatifs	7
Besançon	7
Arrivée	8
COMPTE À REBOURS	
ET CATASTROPHE	9
Compte à rebours de la vouivre	9
Compte à rebours des fées.....	9
Lieux	10
CONFRONTATIONS	27
Confrontation de la vouivre.....	27
Confrontation des fées	29
AIDES DE JEU	30



L'ESCAR-BOUCLE DE VESONTIO

PRÉLUDE

Cette première section décrit le contexte du mystère et les conflits sur lesquels il s'appuie.

Une invitation permet de lancer la séance de jeu, puis le texte décrit l'arrivée en gare de Besançon.

La section s'achève par un compte à rebours des événements que vous déclencherez au moment approprié pendant le récit, ainsi que par une catastrophe décrivant ce qui se produit si les personnages joueurs n'interviennent pas ou échouent.

Mais en premier lieu, intéressons-nous aux événements qui ont conduit à ce mystère.

CONTEXTE

Eugène Martin est un rétameur-chaudronnier itinérant. Il a pour habitude de proposer ses services dans la vallée de la Loue, principalement entre Mouthier-Haute-Pierre, Ouhans, et les villages alentour. Pauvre, il profite de l'arrivée des beaux jours pour passer certaines de ses nuits à la belle étoile, lui évitant d'aller quémander une place dans une grange et lui économisant le dédommagement qu'il laisse au propriétaire qui l'accueille. Une de ces nuits où il rêvasse à l'air libre en observant le ciel étoilé, il voit passer une étoile filante, ou plutôt un « trait de feu », beaucoup plus près que ce à quoi il a l'habitude. Pris de curiosité, il suit alors la trajectoire de ce trait de feu. Il approche bientôt des rives de la Loue. Avançant prudemment, il se faufile dans les hautes herbes, et aperçoit soudain une jeune femme se baignant nue dans la rivière. Puis, très vite, il remarque sur la berge opposée un bijou brillant, qui renvoie régulièrement les rayons de la lune. Il reconnaît alors la jeune femme pour ce qu'elle est : une vouivre, une créature serpentine légendaire qui a

posé son escarboucle, une pierre de très grande valeur, avant de se baigner. Pensant d'abord s'en emparer et s'enfuir, il se rappelle que la créature peut se révéler très dangereuse pour quiconque cherche à la déposséder de son trésor. Présument qu'elle reviendra se baigner au même endroit le soir prochain, il se retire doucement et commence à échafauder un plan qu'il met en branle dès le lendemain.

Dès la première heure, utilisant ses connaissances en métallurgie, il se procure un cuvier qu'il barde de pointes métalliques acérées et, une fois son ouvrage terminé, vient le déposer à proximité de la rive où la vouivre a déposé son escarboucle la veille. Il se cache alors et patiente toute la journée jusqu'à entendre le bruit caractéristique d'un corps qui pénètre dans l'eau. Il se précipite alors sur la pierre laissée sur le rivage, s'en saisit et se réfugie dans le cuvier. Furieuse, la créature se précipite sur le cuvier, essayant de le détruire. Après une lutte de plusieurs heures, la vouivre ne parvient qu'à se blesser grièvement sur les pointes et bat en retraite alors que le jour commence à se lever. À l'intérieur, Eugène attend patiemment, les yeux rivés sur la pierre précieuse dont il se voit déjà tirer une fortune colossale chez les joaillers de Besançon, patientant que cessent les efforts désespérés de la créature et le sifflement des serpents qu'elle a appelés à la rescousse. Dès que la voie est libre, il gobe la pierre pour ne pas la perdre en route, sort de sa cache et se précipite sur le cheval qu'il avait emprunté et attaché quelques centaines de mètres en aval, bien déterminé à mettre rapidement le plus de distance possible entre la vouivre et lui. Il chevauche ensuite à bride abattue jusqu'à Besançon, à une cinquantaine de kilomètres de là, son cheval et lui subissant le harcèlement de serpents qui surgissent en travers de la route et tentent de le suivre. Monture et cavalier sont alors victimes de nombreuses morsures de vipères. L'effet combiné du venin des serpents et de la pierre

magique dans son estomac provoque rapidement de vives douleurs, qui s'accroissent le temps de son trajet.

C'est fiévreux, perclus de douleurs et sur le point de sombrer dans l'inconscience qu'Eugène se présente porte Rivotte, au pied de la Citadelle de Besançon, après une chevauchée de pratiquement trois heures. Craignant une maladie contagieuse, le fonctionnaire municipal de faction lui refuse l'entrée de la ville. À la demande du jeune homme, il accepte néanmoins de faire quérir le père Stéphane, curé de l'église Saint-Pierre, qu'il prétend connaître.

Lorsque l'ecclésiastique arrive enfin, Eugène s'est déjà évanoui sur sa monture. Le prêtre conduit alors l'équipage jusqu'à son église, installe son ami dans ses quartiers, au presbytère, et fait venir le docteur Ludovic Sellers en urgence. Ce dernier s'emploie à soulager la victime comme il peut. Constatant les nombreuses morsures de vipères, il s'évertue à purger le corps de toute trace de venin. Eugène alterne alors les phases d'inconscience et d'éveil, ces dernières ponctuées de violences, de discours incohérents et de hurlements de douleur. Occasionnellement, il vomit même des serpents que le père Stéphane s'empresse de faire disparaître. Le prêtre, en plein doute et voyant là l'œuvre du malin, tente d'apaiser l'âme de son ami par la prière. Il envisage néanmoins de pratiquer un exorcisme sur le malheureux si son état ne s'améliore pas.

Plus tard dans la soirée, le docteur Sellers se rend à son rendez-vous avec Alexandre Fréchin, journaliste à *L'Union franc-comtoise*. Ils ont prévu de se retrouver place de l'Abondance, et le médecin pense à révéler une partie de ce qu'il a vécu dans la journée. Le journaliste, redescendant la rue des Granges, l'une des artères principales de la ville, aperçoit au loin la silhouette de son ami. Mais soudain, il le voit s'effondrer. Il se précipite alors vers lui, poussant des cris pour alerter quiconque pourra prévenir les secours. Ce qu'il n'a pu voir, c'est le que le docteur s'est fait agresser par une vouivre, une créature ailée au corps de serpent munie de pattes griffues. Plongeant son regard dans celui de sa proie, elle projette avec force dans son esprit l'image mentale de son escarboucle. L'agression submerge les défenses mentales du docteur, qui en perd la raison. Effrayée par les cris, elle lâche alors sa victime et s'enfuit

par le Passage des Huit Trous, bousculant violemment un passant qui se trouvait sur son chemin. En tombant, ce dernier se cogne le crâne contre l'angle du bâtiment et meurt sur le coup. Lorsque les forces de gendarmerie se présentent enfin, elles trouvent Fréchin, les mains pleines de sang, occupé à bander les plaies de son ami, encore vivant, mais en plein délire. Les gendarmes l'arrêtent immédiatement.

De leur côté, deux fées vertes, Aluyne et Armoise, protègent le cirque du Metton. Originaire du Haut-Doubs, celui-ci parcourt la région et, sous l'impulsion du tandem, fait actuellement étape à Besançon. C'est une escale difficile pour les deux fées, mélancoliques au souvenir de leurs vallées et peu habituées à la grande ville. Être entourées d'autant de monde les met mal à l'aise. Depuis quelque temps, elles se sentent démunies et craignent de voir leur magie s'étioler. Elles en rejettent la faute sur les excès technologiques du monde moderne, toutes les nouveautés dont regorge la ville et dont le cirque est dépourvu. Cette technologie est, selon elles, en mesure de faire disparaître la magie du monde ! L'horlogerie, capable de faire tenir le temps dans le creux de la main, et la photographie, qui fixe le monde du visible sur papier en occultant totalement sa contrepartie magique. Usant de leurs pouvoirs, elles ont manipulé les songes de Marcel Faivre, le directeur du cirque, le convainquant de suivre celui qui a photographié la troupe lors d'une précédente étape. Elles n'ont pu apprendre son nom, uniquement sa destination. Elles n'avaient pas anticipé cette arrivée dans une aussi grande ville et se trouvent pour l'heure quelque peu désarmées. Elles n'osent pour l'instant s'aventurer plus avant au sein de la Boucle, privilégiant les abords de la ville et la proximité des installations du cirque. Elles savent qu'elles vont devoir s'enhardir si elles veulent mettre la main sur l'homme qu'elles recherchent (bien que leurs intentions à son sujet ne soient pas encore claires). Elles se contentent pour le moment de dérégler quelques horloges publiques (certaines se mettent à fonctionner à rebours, d'autres sont à l'arrêt complet) et déranger un atelier de photographie dans la Grande Rue. Elles surveillent aussi discrètement que possible les spectateurs du cirque, espérant apercevoir leur cible, sans succès jusqu'à maintenant.



LES ÊTRES MYTHIQUES

LA VOUIVRE

Liszanemaronemon est une vouivre originaire des sources du Lison, un affluent du Doubs par la Loue et qui prend sa source à Nans-Sous-Sainte-Anne, un petit village à la frontière du Jura, environ quarante kilomètres à vol d'oiseau au sud de Besançon. Proche cousine du lindworm dont elle partage certaines facultés, c'est une créature ophidienne ailée quelque peu semblable à un dragon pour les non-initiés. Sa peau épaisse est couverte d'écailles et elle dispose de deux ailes membraneuses ainsi que deux pattes. Lorsqu'elle est heureuse ou disposée à communiquer avec les mortels, elle est capable de prendre forme humaine. Elle ressemble alors à une belle femme d'âge mûr, à la silhouette élancée, à la peau très pâle et aux longs cheveux noirs. Mais mise en colère, c'est sous sa forme de dragon à deux pattes qu'elle résout ses problèmes. Ce qui la rend atypique et fait d'elle un objet de convoitise est sans aucun doute l'escarboucle, la pierre qu'elle porte sur son front et qui lui sert d'œil unique. C'est un bijou magique auquel on prête de nombreuses facultés, mais c'est avant tout une pierre précieuse ressemblant à un rubis et qui assurerait la fortune de qui parviendrait à le vendre.

Les légendes évoquant cette créature n'ont jamais su déterminer s'il n'existait qu'une vouivre ou plusieurs, et il y a peu de chances que Liszanemaronemon soit suffisamment disposée pour satisfaire la curiosité de quiconque aurait le courage de lui poser la question. Il est également dit qu'il s'agirait d'une châtelaine au cœur

noir, n'aimant que les fastueuses réceptions, chérissant sa richesse par-dessus tout et méprisant le bas peuple et sa pauvreté. Écœurée de voir une si mauvaise chrétienne dotée d'un si triste cœur, une sorcière l'aurait condamnée à vivre sous la forme d'un animal perfide qui ne saurait plus que veiller sur son trésor le plus précieux, son escarboucle.

En tant que vouivre, c'est une créature agressive qui attaque sans se soucier de sa sécurité lorsqu'on la provoque ou pire, lorsqu'on tente de lui dérober son escarboucle. Lorsqu'elle s'en va se baigner au crépuscule, le plus grand plaisir dans son existence, elle la dépose sur la berge proche. C'est à ce moment qu'elle est la plus vulnérable, l'absence de son escarboucle la laissant aveugle. Mais elle dispose de ses sens ophidiens et de sa capacité naturelle à toujours connaître l'emplacement de son escarboucle pour se ruer sur l'importun qui s'en prendrait à son trésor. Et si ça ne suffit pas, elle est également capable de communiquer avec les serpents alentour et de les contrôler.

Ses excursions dans les rues de Besançon sont précédées quelques heures auparavant par une recrudescence de serpents sur les rives du Doubs.

LES FÉES VERTES

Aluyne et Armoise sont les protectrices du cirque du Metton depuis une petite dizaine d'années. Elles se sont attachées à la troupe, dont la majorité des membres sont originaires comme elles du Haut-Doubs. Malgré

l'affection qu'elles leur portent, elles ne se sont jamais révélées. Seuls la petite Mathilde, une blondinette de sept ans qui passe le plus clair de son temps libre avec les fées et qui est tout heureuse d'avoir un secret à garder, et Kase Yugo, le mystérieux prestidigitateur de la troupe, connaissent leur existence. Tous deux possèdent le don de Clairvoyance et sont donc à même de les voir. Même Marcel Faivre, le directeur de la troupe, n'est pas conscient de leur présence. C'est par le biais de rêves que les deux fées communiquent avec lui, induits par leur Poussière des fées.

Les deux créatures sont assez méfiantes vis-à-vis de la majorité des humains, en particulier ceux qui viennent de la grande ville. Pour autant, elles évitent de se montrer agressives dans leurs relations avec les enfants du jeudi, car elles les considèrent comme le lien entre le monde physique et le monde magique. Quant à ceux qui n'ont pas la capacité de les voir, elles évitent tout simplement de se manifester devant eux.

CONFLITS

Le conflit principal de ce mystère oppose Liszanemaronemon, la vouivre, à tous ceux qui lui ont dérobé ou cherchent à récupérer son escarboucle. Ce qui inclut en premier lieu Eugène Martin, le voleur. La créature connaît sa localisation, mais elle est dans l'incapacité de pénétrer dans l'église où il est caché. C'est parce qu'elle a senti la proximité de la pierre sur le docteur Sellers (qui a ausculté Eugène) qu'elle s'est jetée sur lui, une simple opportunité due à sa présence fortuite alors qu'elle s'apprêtait à aller rôder du côté de l'édifice religieux. Bien qu'aucune des deux ne le sache encore, elle est également en conflit avec Marie Gallet. C'est une jeune femme qui fréquente le docteur et qui, découvrant l'existence de la pierre, cherche alors à en prendre possession. Si elle en a après sa valeur marchande, ce n'est pas par pure avidité. Elle sait que son supérieur, Charles Weiss, quittera bientôt ses fonctions de conservateur et que son successeur sera nommé par le conseil municipal de la ville. Sans intervention de sa part, elle sait qu'ils choisiront plutôt un homme, et

probablement son collègue Auguste Castan, lui aussi assistant à la bibliothèque. Estimant à juste titre mériter une place qui lui sera refusée, elle tient donc à s'assurer du soutien du plus grand nombre de personnes du conseil qu'elle pourra « convaincre ».

Le conflit secondaire oppose les deux fées vertes Aluyne et Armoise à Antoine Lumière, le photographe qui a pris un cliché du cirque plusieurs semaines auparavant, symbole selon elles du progrès scientifique qui apporte la corruption au sein de la société et détruit le lien entre les humains et leurs voisins surnaturels. Elles ne savent pas où le trouver et ne lui veulent a priori aucun mal, c'est plutôt après son matériel qu'elles en ont. Bien qu'elles ne se sentent pas concernées par son problème, elles ont rencontré Liszanemaronemon et savent même où elle se terre lorsqu'elle ne rôde pas dans la Boucle.

INVITATION

Ce mystère se déroule à la fin du printemps, lorsque les nuits se font moins fraîches. Néanmoins, le mystère n'étant pas directement lié à la météo, il peut être transposé à n'importe quelle période de l'année. Le contexte sera alors un peu différent, mais rien qui ne soit difficile à adapter.

Les personnages reçoivent une lettre manuscrite à leur quartier général. L'enveloppe mentionne que la missive est urgente.

L'invitation qui leur est adressée provient de Marie Gallet, adjointe à la bibliothèque de Besançon. La lettre est ici rédigée de manière générique à l'ensemble des membres du Cénacle, mais elle peut être personnalisée pour faire de Marie une ancienne connaissance de l'un des personnages ou un membre de sa famille, ou encore quelqu'un en relation avec le personnel de leur quartier général. Quoi qu'il en soit, elle connaît l'existence et les buts généraux du Cénacle.

LA LETTRE

Chers amis,
Je sollicite votre expérience et votre attention pour une affaire qui me tient particulièrement à cœur.

Bien que le temps soit compté, j'ai préféré vous écrire plutôt que de risquer d'envoyer un télégramme qu'un opérateur pourrait transmettre aux autorités judiciaires. Ces dernières ne sauraient saisir la nature de la menace. Malgré tout, je n'ose être trop explicite et souhaite vous exposer plus clairement la situation de vive voix, si tant est que vous acceptiez de venir me rencontrer à Besançon.

Il y a peu, au cours de la même soirée, un homme a perdu la vie tandis qu'un autre a été agressé et laissé pour mort. Aucun lien évident ne semble exister entre eux. L'homme blessé est mon compagnon, le docteur Sellers, et son agression a altéré ses facultés mentales puisqu'il est depuis incapable de tenir des propos cohérents. Pour l'heure, les forces de gendarmerie ont arrêté un journaliste qui s'avère être son meilleur ami. Ce dernier subit un interrogatoire à l'heure où j'écris ces lignes, mais je sais de source sûre qu'il clame son innocence ainsi que l'absence d'agresseur. Les gendarmes éprouvent des difficultés à établir sa culpabilité. Quoi qu'il en soit, je ne peux croire qu'il lui ait fait le moindre mal tant ils étaient proches.

J'en viens à soupçonner des choses relevant de l'inexplicable pour le commun des mortels, des choses qu'il m'est impossible de révéler publiquement sans qu'on me traite de folle, de menteuse ou pire encore. C'est pourquoi je sollicite par cette présente votre expertise dans ces phénomènes, et espère trouver auprès de vous l'écoute que nul autre ne saurait pourvoir. Je sais que je n'ai que des conjectures, mais je ne saurai y arriver seule et me trouve pour l'heure désespérée.

Vous pouvez m'adresser ce jour un télégramme à la bibliothèque afin de me faire connaître votre réponse, que j'espère positive. Cela me permettra de préparer au mieux les détails logistiques de votre séjour à Besançon. Sachez qu'un train assure tous les jours la liaison entre Strasbourg et Besançon, via Belfort.

Bien à vous,
Marie G.

PRÉPARATIFS

Comme toujours, les personnages joueurs peuvent se préparer pour le trajet dans leur quartier général et obtenir un Avantage (cf. *Vaesen*, pages 24 et 42).

Ceux qui se renseignent sur la ville de Besançon ne trouveront que des informations pratiques (plan de la ville, industries...) ou n'importe quelle autre information administrative, politique historique ou géographique. Les légendes ayant cours sur le territoire étant issues de traditions orales, il est difficile d'en trouver la moindre mention écrite, tout particulièrement depuis une autre région. D'autant que la lettre reçue par les personnages ne précise pas la nature de la menace qui les attend.

Enfin, la présence militaire dans la ville étant de notoriété publique (particulièrement pour ceux ayant pris le temps de se renseigner sur le lieu), et dans un tel contexte urbain, n'importe quel personnage avec un peu de jugeote comprendra qu'il faudra se montrer prudent s'il compte employer ou ne serait-ce que transporter des armes. Ils n'ont pas à redouter de fouille intempestive (à moins d'un comportement inapproprié), mais ne doivent pas compter pouvoir déambuler en plein jour armés jusqu'aux dents.

BESANÇON

Besançon est une ville intimement liée à son histoire militaire. Sa position géographique et sa localisation, entourée par une rivière et protégée par une colline, ont toujours représenté un site idéal de garnison. Le Doubs encercle une grande partie du centre-ville historique, formant une boucle dont il tire son surnom, contournant une élévation sur laquelle a très tôt été bâtie la Citadelle qui donne toute l'importance stratégique du lieu.

La Boucle concentre donc la plus grande partie des habitations, et son expansion en cette deuxième moitié du XIX^e siècle est encore assez limitée en dehors de ce périmètre. La majorité de ses bâtiments sont faits d'une pierre locale de teinte beige-ocre, tachée d'un bleu-gris (la pierre de Chailluz), d'un aspect immédiatement reconnaissable. Malgré ses 46 000 habitants, la ville vit un moment charnière. Le train ne dessert la commune que depuis une dizaine d'années, et la ville

souffre de la concurrence avec sa voisine Dijon, qui n'est éloignée que d'une centaine de kilomètres. Les Bisontins ont même coutume de dire qu'ils sont en guerre avec Dijon (ce dont ces derniers ne sont pas au courant). C'est l'horlogerie qui fait la fierté de la ville à cette époque. Besançon revendique d'ailleurs l'appellation de « capitale française de l'horlogerie », ce qui l'amènera à produire près de 90 % des montres françaises à la fin du siècle.

En dépit de ses efforts, la ville conserve une réputation de besogneuse, d'ennuyeuse. Besançon ne semble faite que d'églises et de casernes. Bien qu'animée pendant la journée, avec ses nombreuses auberges, ses ateliers d'horlogerie, son grand magasin central (le récent Bon Marché) et ses vendeurs ambulants (nourriture, journaux), on dit qu'à partir de 20 heures, la Boucle est couchée. Ce sentiment est renforcé par la fermeture, chaque soir à 19 heures, des sept portes de la ville, au son des cloches de l'église Saint-Pierre.

ATMOSPHÈRE

Besançon est l'exemple typique de la ville prisonnière entre tradition et modernité. Elle peut paraître au premier abord grouillante d'activité, mais un personnage originaire d'une grande ville n'y verra sans doute qu'une émergence balbutiante, une illusion de modernité entretenue par les équipements dernier cri (le télégraphe) ou les travaux de rénovation (aménagement des quais de la rive droite du Doubs) alors en cours. Il pourra même être surpris de ne rencontrer personne en tenue traditionnelle, selon l'opinion préalable qu'il aura de la ville. La présence militaire est importante et parfois intimidante (environ un dixième de la population de la ville), donnant l'impression que la ville est en état de siège. Ce sentiment est renforcé par le peu de ponts franchissant le Doubs (seulement trois), qui semblent isoler la Boucle du reste du monde. Quant aux édifices religieux, ils font état d'une ville encore pieuse, qui n'a pas encore troqué la religion pour la science.

ARRIVÉE

Le train en provenance de Belfort, escale obligatoire depuis l'Alsace, fait enfin son entrée en gare de Besançon-Viotte. À la descente à quai, une certaine confusion semble régner, d'autres voyageurs de la ligne ralliant Dijon semblent mécontents de voir leur propre train immobilisé. Le chef de gare lui-même paraît un peu déboussolé. En effet, les montres du personnel et des voyageurs, ainsi que les horloges de la gare, sont hors service. Toutes affichent approximativement la même heure, mais leurs mécanismes ne semblent plus fonctionner. Il se dit même que des phénomènes identiques se seraient récemment produits en ville.

Au centre du hall de la gare (une construction constituée de bois, d'acier et de brique plutôt que de pierre – ce que les locaux savent être une exigence des autorités militaires en échange de l'implantation de la gare), les attend l'instigatrice de leur venue, Marie Gallet. La femme tient au-dessus de sa tête une ardoise avec le nom du personnage à qui elle a adressé sa lettre ou, le cas échéant, la simple mention « Le Cénacle ». Après de brèves présentations et des remerciements quant à leur venue, Marie leur propose de prendre place dans le fiacre qu'elle a fait affréter pour l'occasion et de les mener à l'Hôtel du Nord, où elle leur a réservé des chambres. Puis elle les conduit sur son lieu de travail, à la bibliothèque municipale, et les mène dans une salle d'étude. De là, elle pourra leur révéler ce qu'elle sait et détailler ce qu'elle attend d'eux.

Dominant la promenade des Glacis qui la borde, la sortie de la gare permet un premier aperçu de la ville, à l'allure très martiale. Le centre-ville, ceint par le Doubs (une rivière au courant calme), est entouré de forts bâtis sur les collines entourant la ville, révélant ainsi son rôle de garnison militaire. Ces bâtiments portent l'empreinte assez reconnaissable de Vauban, l'illustre architecte et urbaniste de Louis XIV. Barrant l'accès à la ville, le Fort Griffon se dresse immédiatement devant les voyageurs tandis qu'au loin, surplombant la Boucle, la célèbre Citadelle veille sur la cité séquanque. Ce mystère comporte deux comptes à rebours. Le premier concerne la vouivre et la traque de son voleur d'escarboucle. Le second est relatif aux fées, à la recherche du photographe de la troupe.



COMPTE À REBOURS ET CATASTROPHE

Ce mystère comporte deux comptes à rebours. Le premier concerne la vouivre et la traque de son voleur d'escarboucle. Le second est relatif aux fées, à la recherche du photographe de la troupe.

Le compte à rebours de la vouivre est le celui qui rythme le mystère. Il débouche probablement sur la mort d'un seul homme, qui a bravé le destin à ses risques et surtout périls. Le compte à rebours des fées nécessite de s'intéresser à l'histoire de ces dernières et pas uniquement aux informations qu'elles ont à offrir.

COMPTE À REBOURS DE LA VOUIVRE

1. Liszanemaronemon multiplie les incursions en ville de nuit. Celles-ci s'accompagnent de serpents remontant les berges du Doubs.
2. Marie comprend que la créature recherchée est une vouivre. Elle mène ses propres recherches et s'arme en conséquence. Elle suivra à distance les personnages tant qu'ils restent en ville.
3. Après avoir rencontré les personnages, la vouivre reste à proximité des quais, ne sachant pas si elle peut leur faire confiance ou justement parce que l'entrevue lui a démontré que ça ne pouvait être le cas.

CATASTROPHE

Le père Stéphane est arrêté par les autorités pour meurtre sur la personne d'Eugène Martin. Marie Gallet reçoit une amende pour possession d'une arme à feu. À

moins que les personnages n'aient agi de façon violente envers un des protagonistes, ils ne seront pas inquiétés et pourront regagner leur quartier général.

COMPTE À REBOURS DES FÉES

1. Les fées perturbent le rassemblement de la Société bisontine d'horlogerie.
2. André, l'un des monteurs du cirque, se fait arrêter par les forces de gendarmerie pour une altercation avec un client raillant les qualités du cirque. L'inquiétude monte d'un cran parmi la troupe et des voix s'élèvent pour que le cirque retourne dans le Haut-Doubs dès qu'André aura été libéré.
3. Malgré leurs réticences à lui parler, les fées mettent la pression sur Kose Yugo pour qu'il obtienne l'adresse du photographe Antoine Lumière. Elles le menacent d'influencer le directeur pour qu'il se sépare de lui.
4. En soirée, les fées se rendent à l'atelier de Lumière, détruisent du matériel et mettent le feu à l'établissement. Elles ignorent (et se moquent) que la famille vit aux étages supérieurs.

CATASTROPHE

L'atelier du photographe Antoine Lumière est détruit par l'incendie déclenché par Aluynie et Armoise. L'appartement de la famille Lumière, situé juste au-dessus, est lui aussi touché, et la famille périt dans les flammes.

LIEUX

Les paragraphes suivants présentent les lieux les plus importants où les personnages joueurs peuvent enquêter : la bibliothèque municipale, la place de l'Abondance, le théâtre Ledoux, le cirque, les portes de la Ville et l'ancre de la vouivre. S'ils souhaitent chercher autre part, vous êtes libre d'improviser, mais vous avez tout à fait la possibilité d'expliquer qu'un site ne fait pas partie du mystère et qu'ils n'y trouveront rien de pertinent.

Les personnages souhaiteront sans doute aller se renseigner auprès des gendarmes. Ces derniers n'ont aucune raison de parler d'une enquête en cours à des inconnus, mais n'hésitez pas à récompenser les idées inventives des joueurs.

Par ailleurs, le mystère est présenté de façon assez linéaire dans les premiers lieux afin d'assurer une certaine logique des événements (il est plus vraisemblable que la réunion au théâtre se déroule en soirée, par exemple). Vous êtes toutefois libre en tant que meneuse de jeu d'agencer leur déroulement à votre convenance.

LA BIBLIOTHÈQUE MUNICIPALE

Après avoir installé les personnages à leur hôtel, Marie les conduit sur son lieu de travail. Elle leur procure ainsi une salle dont ils pourront se servir en tant que quartier général temporaire s'ils ont besoin de faire le point ou de décider de la marche à suivre. Ils ont également la possibilité de consulter tous les ouvrages qu'ils estiment nécessaires à leur recherche d'informations.

Logiquement localisée rue de la bibliothèque, la bibliothèque municipale est un bâtiment imposant dont le haut fronton porte fièrement l'inscription

Si vous souhaitez allonger le mystère en y ajoutant d'autres événements, d'autres figures surnaturelles ou d'autres éléments qui s'intégreraient dans le cadre de vos aventures, vous pouvez choisir de déplacer le lieu de l'exposé des faits dans un salon privatif de leur hôtel, loué pour l'occasion.

« Bibliothèque de la Ville ». Bien qu'étant une des premières bibliothèques publiques de France, sa mise en valeur est gâchée par l'étroitesse de la rue, qui longe l'église Saint-Maurice sise sur le trottoir d'en face, et par l'austérité de sa façade. Si la pierre employée est la même que celle composant la majorité des bâtiments publics de la ville, ce qui lui donne un certain cachet, le manque d'ornements ne rend pas le bâtiment particulièrement accueillant. La sobriété du lieu est compensée par la richesse et le prestige des fonds de documentation dont il dispose.

Dans un premier temps et en l'absence d'informations, les sujets de recherche seront maigres, voire inexistant. Marie leur raconte le peu qu'elle sait de cette affaire. Elle tient de son frère Vincent, simple gendarme de la ville, que l'interrogatoire d'Alexandre Fréchin a laissé de nombreuses questions sans réponses. L'homme affirme formellement qu'aucun agresseur ne s'en est pris au docteur Sellers, bien que celui-ci ait été retrouvé en sang, lardé de coups semblant avoir été portés à l'aide d'une lame, probablement un couteau. Faute de preuves suffisantes, le journaliste a été relâché la veille tandis que les gendarmes semblent s'orienter vers le cirque qui s'est installé il y a quelques jours sur les Remparts dérasés, non loin de la place où a eu lieu l'agression. Le docteur Sellers a été soigné de ses blessures, mais son état mental a nécessité de le transférer de l'hôpital Saint-Jacques à l'hospice Bellevaux, un établissement en dehors de la Boucle. Cependant, l'accès à son compagnon a été jusque-là refusé à Marie. La jeune femme pense pouvoir rencontrer Fréchin à un événement organisé par la Société bisontine d'horlogerie le soir même au théâtre Ledoux. Le journaliste les avait conviés à la soirée, Sellers et elle, lui-même s'y rendant pour couvrir la manifestation. Prise par ses obligations professionnelles, c'est le seul lieu auquel elle pourra se rendre en compagnie des personnages.

Dans un second temps, lorsque les personnages auront réuni davantage de matière, ils auront le loisir d'utiliser les fonds documentaires de la bibliothèque pour mener leurs recherches sur la créature. Si leurs informations se limitent à la visite de l'hospice et la rencontre avec Sellers, un test d'**ÉDUCATION** et un peu de temps, le nez plongé dans quelques ouvrages, leur permettent de supposer qu'ils ont affaire à une vouivre. Leur rencontre avec les fées ne laissera aucun doute sur

la question. Au besoin, Marie saura les orienter dans cette direction.

DÉFIS

Les défis de la bibliothèque consistent tout d'abord à écouter ce que Marie a à leur dire. Ils seront ensuite libres de lui poser toutes les questions qu'ils souhaitent, la jeune femme s'efforçant de répondre au mieux.

Une fois l'identité de la créature établie, les intérêts de Marie changent du tout au tout. En tant qu'enfant du jeudi, elle a eu l'occasion d'étudier les légendes locales, et elle soupçonne rapidement l'implication d'une vouivre et la présence de son escarboucle, seule raison expliquant qu'elle se risque en ville. Dès lors, son souhait sera de mettre rapidement la main sur la pierre. Elle pourra renseigner les personnages avec ce qu'elle sait de la vouivre, sachant la décrire dans les grandes lignes. Elle insiste particulièrement sur la dangerosité de la créature et est persuadée qu'elle est à la recherche de son escarboucle, pour laquelle elle sera prête à tout. Marie désire avant tout que les personnages traquent et tuent la créature plutôt que de traiter avec elle.

Elle n'avouera pas spontanément posséder le don de Clairvoyance, mais ne niera pas si un des personnages lui en fait la remarque. C'est une chose dont elle n'a jamais parlé, même à son compagnon ou à sa famille, et encore moins depuis qu'elle est établie à Besançon. Elle pourra même en venir à raconter son histoire personnelle si elle se sent en confiance. La seule chose qu'elle ne révélera pas, c'est sa motivation à retrouver la pierre et à la conserver pour elle-même.

INDICES

Un test d'**ÉDUCATION** réussi permet de mettre la main sur des légendes locales ainsi que sur de vieux textes issus de paroisses régionales, lesquels contiennent des témoignages à la fiabilité douteuse sur de prétendues rencontres avec « la Vouivre » (le terme étant écrit avec une majuscule, comme si c'était son nom). Malgré les imprécisions et les nombreuses contradictions, il se dégage quelques éléments distinctifs qui permettent de récolter les indices suivants :

- ◆ De nature aquatique, ophidienne et probablement ailée, la vouivre aime se terrer dans des endroits souterrains et plutôt humides, mais elle apprécie fortement les sources, les torrents et les chutes d'eau. Capable de prendre forme humaine (et plus

particulièrement celle d'une femme), nul ne semble avoir jamais conversé avec elle... ou l'une d'elles, car personne n'est en mesure de déterminer s'il n'existe qu'une vouivre ou plusieurs.

- ◆ Point notable, aucun témoignage ne provient de Besançon même, uniquement de villages plus au sud/sud-est, à quelques heures de cheval de la ville en direction du Jura. La créature semble néanmoins typique de la région.
- ◆ La vouivre ne serait pas à l'aise en présence du divin. Elle répugne à s'approcher des objets et des lieux de culte.
- ◆ L'escarboucle serait quant à elle une sorte de rubis magique faisant office d'œil pour la vouivre. Cette escarboucle est réputée insaisissable, ayant la fâcheuse tendance à se transformer en chou, feuilles sèches ou crottin de cheval dans les mains de quiconque n'est pas assez pur pour la porter.
- ◆ Aucune des fables ayant pour sujet un vol d'escarboucle ne s'est terminée par un destin autre que fatal pour le voleur.

Des recherches liées aux fées peuvent fournir les éléments suivants :

- ◆ Les fées sont liées à la nature. Elles prennent différentes couleurs en fonction de leur affinité avec un élément naturel (bleu pour les fées aquatiques, vert pour les fées des forêts...).
- ◆ Elles haïssent particulièrement la technologie. Elles aiment vivre à proximité des humains, mais les considèrent souvent comme inférieurs.
- ◆ Elles peuvent être repoussées à l'aide d'un soufflet dans lequel une personne sainte aurait au préalable soufflé.

Par ailleurs, des indices plus spécifiques à Marie et à la bibliothèque pourront être remarqués par les personnages :

- ◆ Marie semble tendue sur son lieu de travail. Ses relations sont cordiales avec ses collègues, mais un test réussi d'**OBSERVATION** de difficulté ardue (nécessitant 2 réussites) met en évidence les tensions liées au jeu de pouvoir que se livrent Marie et Auguste Castan, les deux assistants de Charles Weiss.
- ◆ Une fois le type de créature déterminé, si l'étape 2 du compte à rebours de la vouivre est passée et que Marie prête assistance aux personnages dans la recherche

d'ouvrages, ils pourront s'apercevoir grâce à un test de **VIGILANCE** qu'elle semble faire rapidement le tri entre les ceux qui peuvent leur être utiles et ceux qui ne leur apporteront rien, comme si elle avait déjà eu l'occasion d'effectuer des recherches sur le sujet. Elle mettra cette facilité sur le compte de

sa bonne connaissance des fonds documentaires, mais, confrontée à sa condition d'enfant du jeudi, elle pourra indiquer avoir auparavant effectué des recherches sur les légendes locales.

MARIE GALLET

« C'est votre travail et non votre sexe qui devrait déterminer votre place. Il serait temps que la société évolue. »

Marie Gallet est une trentenaire toujours sur la défensive. Elle doit sa place d'assistante du conservateur Charles Weiss à de brillantes études et beaucoup de détermination. Après s'être tant battue pour gagner sa place, elle se refuse à risquer de la perdre. Sensible aux revendications féministes de son époque et en phase avec ces idées, elle ne manque pas une occasion de mettre en avant les femmes qui le méritent, tout en sachant reconnaître la valeur des hommes avec qui elle travaille. Loin d'une attitude de misandrie, elle fustige plutôt les intellectuels qui, comme Proudhon sur le droit de vote des femmes deux décennies plus tôt, prennent position contre une égalité des sexes qu'elle juge légitime.

Les cloches de l'église sonnent dans le village englouti du lac de Saint-Point. La balade familiale à Malbuisson tourne au drame quand Marie, alors âgée de cinq ans, échappe à la surveillance de ses parents et s'enfonce dans les eaux, vers ces cloches qui l'appellent. Aux portes de la mort, elle est repêchée et réanimée in extremis. Mais son regard a changé. Il est plus dur, plus froid, plus âgé. Désormais, elle voit ce qui lui était auparavant invisible. Désormais, c'est une enfant du jeudi.

◆ Physique 2 Précision 2 Logique 4 Empathie 3
◆ **COMBAT À DISTANCE 1** **ÉDUCATION 4** **INVESTIGATION 2** **INSPIRATION 2** **MANIPULATION 2**
◆ Résistance mentale 3
◆ Résistance physique 2

LA PLACE DE L'ABONDANCE

La place de l'Abondance est un lieu de vie important de la partie nord de la Boucle, puisqu'elle est reliée à la fois à la rue des Granges et, via la rue des Boucheries (nommée ainsi pour sa forte concentration... de bouchers), à la Grande Rue, soit les deux artères principales de la ville. Elle accueille la « Halle », c'est-à-dire le marché couvert, le mont-de-piété et depuis peu l'École nationale d'horlogerie. Elle avoisine le musée des Beaux-Arts et d'Archéologie ainsi que le temple protestant. Un peu plus loin, sur les Remparts dérasés, un cirque s'est installé quelques jours auparavant.

C'est sur cette place que quelques jours plus tôt s'est déroulée l'agression du docteur Sellers. À proximité du passage des Huit Troues (une ruelle couverte où l'odeur ne laisse aucun doute quant à sa fonction de latrines et qui relie la place au quai Vauban et donc aux abords du Doubs), il a été agressé par la vouivre Liszanemaromon et laissé pour mort, tandis qu'un passant succombait lors de la fuite de la créature. C'est encore un sujet de discussion aux abords de la place, mais il sera bien vite remplacé par le prochain fait divers.

DÉFIS

Bien qu'ils souhaiteront probablement y faire un tour, la place ne présente que peu d'intérêt pour les personnages. Les forces de gendarmerie ont déjà procédé aux constatations qui leur étaient nécessaires, et il n'y a aucun témoin en mesure de les renseigner. Car si la place est pleine de vie au cours de la journée, elle se vide le soir venu.

- ◆ Un test d'**INVESTIGATION** permet de localiser les traces de sang signalant l'emplacement des agressions : un peu avant le passage des Huit Trous pour le docteur Sellers, à l'angle du passage et du quai Vauban pour l'autre victime.
- ◆ En l'absence d'informations détaillées, les suppositions se font nombreuses. Les étrangers à la ville n'ont pas bonne réputation, et certains ont tôt fait d'accuser (sans preuve) le cirque installé sur les remparts. Mais les bonnes gens se méfient également de ceux qui posent trop de questions. Gendarmes ? Journalistes ? Un test de **MANIPULATION** sera nécessaire pour qu'un personnage puisse recueillir leurs confidences.

INDICES

Les personnages auront peu de choses à découvrir sur les lieux. Ce qu'ils pourront remarquer de probant ne prendra réellement de sens que lorsqu'ils auront découvert que la créature qu'ils cherchent est une vouivre. Néanmoins, les personnages enquêtant de

PERDUS ?

Les joueurs tournent en rond, ne savent pas où chercher, qui interroger ? Place de l'Abondance, un personnage garde un œil spectral sur tout ce qui se passe dans les environs ! Écorché sur l'échafaud dans la première moitié du XVII^e siècle, le fantôme de Barthélemy Labourey hante désormais la place qui porte parfois son nom dans la bouche des locaux. Le spectre est l'adjuvant idéal pour remettre en piste des personnages à court d'idées. Mais si tout se passe bien, il n'est sans doute pas nécessaire de surcharger la ville (et l'histoire) avec une créature surnaturelle supplémentaire.

manière un peu trop explicite à proximité du passage des Huit Trous se verront gratifiés d'un regard en coin assorti d'une moue de dégoût de la part la population.

- ◆ Selon la foule sur la place, les victimes seraient deux vagabonds ayant subi un crime d'opportunité. L'information est donc partiellement fausse.
- ◆ Certains Bisontins indiquent qu'un nombre inhabituel de serpents ont été aperçus sur les rives du Doubs. Les dates diffèrent selon les personnes, mais elles permettent de situer l'évènement aux alentours du jour de la double agression.

QU'EN DISENT LES JOURNAUX ?

La presse quotidienne se fait rare à Besançon dans les années 1860. Les journaux rencontrent des difficultés pour se pérenniser. Le seul journal au tirage significatif est *L'Union franc-comtoise*.

Il est possible pour les personnages voulant suivre cette voie de trouver quelques informations dans les coupures de presse.

Concernant les agressions, ils n'en apprendront pas beaucoup plus. Ne s'agissant selon la rumeur que de deux vagabonds, elle n'est mentionnée qu'à la rubrique des faits divers. Concernant les pannes d'horloges, il est difficile de les corréler explicitement avec l'arrivée du cirque en ville. Les incidents provoqués par les fées se mélangent aux pannes « classiques ». C'est la hausse de leur fréquence qui provoque l'étonnement et en fait un évènement insolite, sans qu'aucune investigation ne soit faite.

- ◆ Un test d'**INVESTIGATION** ardu (nécessitant deux réusites, en raison du passage de la population) permet de discerner sur le quai Vauban des traces qui pourraient s'apparenter à celles que laisseraient des serpents. Les graviers qui composent le revêtement du quai permettent de dénombrer une dizaine de petites traces, et une plus large. Celles-ci longent le quai en direction de l'est avant de disparaître. Il s'agit bien évidemment des traces laissées par la

vouivre (et les serpents qui l'accompagnent) lors de sa fuite, où elle finit par regagner les eaux du Doubs. S'ils connaissent la nature de la menace, cet indice

leur confirmera l'implication de la créature, mais ne leur permettra pas de remonter jusqu'à elle.

BISONTIN TYPIQUE

« T'as meilleur temps d'aller t'mettre à l'abri si tu veux pas finir gauzé par la rabasse ! »
La population de Besançon est laborieuse et réputée moins bourgeoise que sa « voisine » dijonnaise. L'expansion de la ville est récente, et beaucoup de ses habitants sont issus des campagnes alentour. Se coucher tôt signifiant économiser sur la bougie, il n'est pas rare de voir les rues désertes dès que tombe la nuit. Utilisez le tableau des profils des personnages non joueurs, cf. page 166 de *Vaesen* selon le type de Bisontin interrogé.

LE THÉÂTRE LEDOUX

Le théâtre Claude-Nicolas Ledoux tire son nom de l'architecte qui en a dessiné les plans. Situé rue Saint-Vincent, il est isolé des autres bâtiments du quartier. Il comporte deux étages permettant d'accéder aux différents niveaux de gradins (trois niveaux pour une capacité de deux mille fauteuils) ainsi qu'à des salons privés. L'établissement se distingue par sa façade aux six colonnes ioniques (c'est-à-dire qu'elles possèdent un chapiteau à volutes, un fût orné de vingt-quatre cannelures et une base moulurée) voulant lui donner une certaine élégance.

C'est dans ce lieu, entre deux soirées de représentations théâtrales, qu'a choisi de se réunir la Société bisontine d'horlogerie. Elle a loué deux salons communicants du second étage où ses membres, ainsi que la presse et quelques rares invités, ont été conviés pour l'assemblée exceptionnelle de la Société. Grâce à Alexandre Fréchin, Marie dispose d'invitations lui permettant, ainsi qu'aux personnages qui le désirent, d'assister à la soirée. Elle espère que son entrevue avec le journaliste lui permettra d'en apprendre plus sur l'évènement tragique qui a touché son compagnon.

L'un des deux salons est actuellement fermé et maintenu dans l'obscurité. Le public s'attarde dans le couloir avant de pénétrer dans l'autre salon, où s'affairent des membres de la société d'horlogerie qui finalisent la mise en place. Les convives se voient offrir une choppe de la bière Bardy, une bière locale dont le brasseur

Thomas Bardy parraine l'évènement. Des vins locaux et autres spiritueux (dont la célèbre absinthe, l'alcool régional typique) sont également présentés.

La soirée se déroule sous les meilleurs auspices pour le président, qui monopolise la parole une grande partie de la soirée. Il annonce une surprise pour la seconde partie de l'évènement, mais il dresse auparavant un bilan du monde économique de l'horlogerie, mettant particulièrement en avant la bonne place de la ville, tout en se montrant préoccupé de l'influence grandissante de la Suisse. Il ne manque pas d'évoquer, tout en minimisant les conséquences, les cas de pannes des horloges qui parsèment la ville. Son discours est ponctué de nombreux chiffres et d'éléments techniques qui semblent ravir l'auditoire spécialiste, mais laisse les autres perplexes. Il se félicite également de l'installation depuis quelques années de l'École nationale d'horlogerie place de l'Abondance, à la place de l'ancien grenier de la ville. Puis Hubert-Félix Thiebaud annonce sa surprise : en seconde partie de soirée sera présenté le prototype de la nouvelle horloge astronomique en cours d'élaboration par le maître horloger Daniel Huot-Marchand et le jeune artisan Emmanuel Lipmann. Sous les ravissements du public, il explique qu'elle est destinée à remplacer l'horloge astronomique de Bernardin, disparue en 1860 et qui était située dans la cathédrale Saint-Jean. Il laisse enfin la parole au maître horloger Huot-Marchand pour un échange sur des techniques et pratiques importées de l'étranger, et

en particulier de Suisse. Celles-ci sont agrémentées de chiffres et schémas techniques dans le jargon propre à la profession. L'entracte permet à chacun de retourner se rafraîchir avec les bières du brasseur Bardy. C'est au cours de ce temps de pause qu'interviendront les deux fées Aluylne et Armoise (cf. les Défis du lieu).

Principaux participants à l'assemblée exceptionnelle de la Société d'Horlogerie :

- ◆ Hubert-Félix Thiebaud, le président de la Société bisontine d'horlogerie.
- ◆ Daniel Huot-Marchand, maître horloger.
- ◆ Alexandre Fréchin, journaliste à *L'Union franc-comtoise*.
- ◆ La Suissesse Maria Wagner, correspondante pour L'Horlogerie, une publication spécialisée sur le sujet.
- ◆ Antoine Lumière, photographe.
- ◆ Emmanuel Lipmann, un artisan horloger plein d'ambition.
- ◆ Thomas-Edouard Bardy, brasseur dans la rue Rivotte.

Le cadre formel et les événements qui s'y déroulent ne sont disponibles que le temps de la soirée, mais les personnages seront libres de rencontrer les différents participants dès le lendemain.

DÉFIS

Voici les défis auxquels seront confrontés les personnages au cours de la soirée :

- ◆ Alexandre Fréchin se précipite vers Marie dès qu'il l'aperçoit. Il s'étonne de la présence des personnages, mais ne fait aucun commentaire. Soucieux, il demande des nouvelles de l'état de santé de Sellers. De son côté, il indique ne rien comprendre à ce qui a pu se passer ce soir-là. Mais pris par son travail, il ne peut parler dans l'immédiat et lui demande de rester le temps de la soirée.
- ◆ Une fois l'assemblée terminée, il raconte à Marie et aux personnages présents sa version de l'histoire. Selon lui, son ami avait l'attitude normale d'un homme qui attend et l'instant d'après, après un

mouvement de recul et un cri d'effroi qui a amené Alexandre à crier à son tour et à se précipiter, le voilà gisant dans son sang. Le journaliste a le vague souvenir d'un homme projeté contre un mur du passage des Huit Trous, mais il n'a aucun souvenir d'un quelconque agresseur. Un test d'**OBSERVATION** apporte la conviction de la sincérité de ses propos. Il est véritablement inquiet et déboussolé.

- ◆ Au cours de l'entracte, le ton monte entre un certain Paliard et Marie Wagner. L'homme, qui a manifestement un peu trop goûté aux bières offertes, reproche à la jeune femme de prendre le travail d'un homme et lui lance qu'elle serait plus à sa place à la maison à élever ses enfants. Leur accrochage met manifestement les invités mal à l'aise, mais nul n'ose intervenir. Si aucun personnage ne prend position (ou tient un discours prenant fait et cause pour Paliard), Marie Gallet invectivera l'homme et l'ensemble des invités pour leur lâcheté et leur attitude rétrograde. L'incident sera rapporté le lendemain dans l'éditorial du journal conservateur La Franche-Comté sous le titre « Des féministes hystériques perturbent l'assemblée de la société d'horlogerie ».
- ◆ Les personnages qui tentent de pénétrer le salon secondaire sont rapidement rattrapés par les membres de la société ou par le président lui-même s'il n'est pas en train de parler. Nul n'est autorisé à se rendre auprès de l'horloge astronomique, et seul le président Thiebaud possède la clé permettant de déverrouiller la porte. Un test de **DISCRÉTION** ardu sera nécessaire pour crocheter la serrure depuis le couloir, à condition que personne ne s'y trouve à ce moment-là. Dans le cas contraire, le test se solde automatiquement par un échec. À l'intérieur, les personnages pourront détailler l'horloge astronomique. Bien qu'à l'état de prototype et privée de tout ornement, elle possède un corps mesurant un peu plus de 1,50 mètre, bardé de cadrans et d'engrenages. Elle est placée sur un plateau mobile. Selon l'heure de leur intrusion, ils tomberont également nez à nez avec les deux fées vertes Aluylne et Armoise venues s'en prendre à l'horloge ou, s'ils se cachent derrière le mobilier et restent discrets, les surprendront en train de pénétrer dans le bâtiment par les fenêtres après avoir invoqué leur brume. À l'intérieur du salon, après avoir tourné quelques fois autour de l'horloge avec des mines visibles de dégoût, les deux

esprits décident tout simplement de la faire basculer au sol, préférant la détruire plutôt que de la laisser simplement en panne. Puis elles s'enfuient devant le vacarme ainsi provoqué.

- ◆ Alors que l'entracte se termine et que le président Thiebaud s'apprête à reprendre la parole, brandissant la clé qui déverrouille l'accès au second salon, un test de **VIGILANCE** permet de remarquer qu'une brume est progressivement en train d'envahir tout l'étage. L'ensemble du public est affecté, ainsi que les personnages n'ayant pas réussi leur test. Néanmoins, tout personnage ayant déjà résisté à l'effet est immunisé. Le discours du président se fait confus, lent, comme si le temps ralentissait. Soudain, un grand fracas métallique se fait entendre en provenance du second salon, dissipant la brume et permettant au temps de reprendre sa course normale, et au public ses esprits. L'air horrifié, le président se précipite pour ouvrir les portes du salon, découvrant avec un cri d'horreur l'appareil gisant au sol. Ce drame met officieusement un terme à la soirée, car Thiebaud, Huot-Marchand et Lipmann n'auront de considération que pour leur ouvrage, tentant d'évaluer ce qui peut être sauvé, se disputant sur la responsabilité de chacun quant à l'entreposage de l'appareil et sur le coût exorbitant des réparations à prévoir.
- ◆ (Étape 1 du compte à rebours des fées.)
- ◆ Une fois la brume dissipée, les quelques possesseurs de montres constateront que leur modèle s'est arrêté. Antoine Lumière, voulant immortaliser l'horloge astronomique en morceaux, sera de son côté incapable de prendre la moindre photo.

INDICES

- ◆ Alors qu'il fait le tour des convives pour savoir ce qu'ils pensent de sa bière, le volubile brasseur Thomas Bardy évoque avec le président Thiebaud, déjà client chez lui, la drôle de scène à laquelle il a assisté quelques jours auparavant. Un homme probablement « saoul comme cochon » ou peut être malade, s'est présenté porte Rivotte, affalé sur son cheval. Il s'agit pour lui sans aucun doute d'un paroissien au goût connu pour la boisson, puisque c'est un curé qui a mené la monture et l'homme qui y gisait à travers la ville.

- ◆ Le photographe Antoine Lumière fait quelques clichés des membres présents, leur enjoignant de prendre la pose, puis leur remettant sa carte afin que ses clients viennent retirer leurs épreuves dans la semaine. Il prend également le temps de discuter avec divers invités de sa connaissance, parlant de sa tournée des villages du Haut-Doubs dont il est revenu il y a moins d'une quinzaine de jours.
- ◆ Une fois l'horloge astronomique fracassée au sol et l'accès possible au second salon, un test d'**INVESTIGATION** permet de remarquer que les seules autres issues de la pièce se trouvent être les fenêtres, qui sont restées ouvertes. Néanmoins, il paraît improbable qu'un humain puisse s'échapper par les toits ou sauter les deux étages sans se blesser en atterrissant dans la rue. Aucune trace d'effraction n'est visible sur les fenêtres. La porte principale du salon est toujours fermée à clé (à moins qu'un personnage ne l'ait crochétée). Un test réussi de **VIGILANCE** permet à quiconque observant par la fenêtre d'apercevoir deux petites et fines silhouettes disparaître au coin de la rue de la Comédie en direction de la place Granvelle.

FAIRE LE TOUR DES ÉGLISES

Les personnages ayant conversé avec Bardy (ou simplement entendu son récit) auront peut-être envie d'aller faire le tour des églises de la ville afin de retrouver le curé et l'homme mentionnés. L'idée est bonne, mais se heurte au grand nombre d'édifices religieux de la ville (entre autres les églises Sainte-Madelaine, Saint-Pierre, Saint-Maurice, la cathédrale Saint-Jean ainsi que toutes les chapelles secondaires). L'accueil à réserver à cette idée dépend de l'avancée de leur enquête et de l'intérêt qu'ils peuvent porter au conflit secondaire, où la rencontre avec les fées constitue leur meilleure chance de localiser la vouivre.

ALEXANDRE FRÉCHIN

« Vous permettez que je note ce que vous me dites ? Vous serez cité dans l'édition de demain. »

Alexandre Fréchin est un journaliste habituellement enjoué, mais l'inquiétude pour son ami et les jours passés à subir les interrogatoires des forces de l'ordre ont pesé sur son moral. Bien qu'il continue d'effectuer son travail du mieux qu'il peut, il est préoccupé par les événements et se sent désespérément inutile.

- ◆ Physique 2 Précision 3 Logique 3 Empathie 3
- ◆ **DISCRÉTION 1** **ÉDUCATION 4** **INVESTIGATION 2** **INSPIRATION 2** **MANIPULATION 2** **OBSERVATION 2**
- ◆ Résistance mentale 2
- ◆ Résistance physique 2

ANTOINE LUMIÈRE

« Placez-vous ici. Et vous, à ses côtés. Décalez-vous légèrement, l'exposition n'en sera que meilleure. »

Antoine Lumière est un photographe originaire de Haute-Saône et revenu quelques années plus tôt tenter sa chance dans la région. Il possède son atelier, qui lui sert également de boutique, place Rondot Saint-Quentin, au-dessus duquel il loge avec sa femme et ses deux fils en bas âge.

Il l'ignore encore, mais il est la cible des deux fées vertes depuis qu'il a photographié la troupe du cirque du Metton.

- ◆ Physique 2 Précision 2 Logique 4 Empathie 2
- ◆ **ÉDUCATION 4** **INSPIRATION 1** **OBSERVATION 1**
- ◆ Résistance mentale 2
- ◆ Résistance physique 2

L'HOSPICE BELLEVAUX

L'hospice est un établissement situé en dehors de la Boucle, à la naissance de la rue du Petit Battant. C'est plus précisément un asile, mais il accueille aussi des patients atteints de maladies contagieuses ou vénériennes, les incurables ou encore les filles-mères indigentes, pour un total d'environ trois cents patients. Les couloirs sentent l'alcool et l'éther, et des cris de patients se font régulièrement entendre, étouffés par le capotage des cellules. C'est ici que le docteur Sellers a

été transféré après traitement de ses lésions les plus sérieuses. En l'absence de véritables méthodes psychothérapeutiques, les patients sont traités principalement par suggestion, une méthode proche de l'hypnose. Les patients les plus agités reçoivent également des injections de morphine. Le docteur Sébastien Huguet a la charge de l'établissement. C'est un homme d'une soixantaine d'années à l'air sévère. Son attitude semble en permanence indiquer à son interlocuteur qu'il lui fait perdre son temps.

DÉFIS

À première vue, il peut sembler difficile pour les personnages de tirer beaucoup de renseignements de cet établissement. S'ils veulent rencontrer Sellers, leur premier défi sera de passer l'obstacle Huguet.

◆ Le docteur Huguet accepte de recevoir l'un des personnages s'il présente une motivation convaincante, mais en dit le moins possible sur le cas de Sellers et refuse catégoriquement que ce soit le voit. Il en va, selon ses dires, de sa réputation et de celle de son établissement ; il ne laisse pas ses patients rencontrer n'importe quel individu qui pourrait parfaitement être un journaliste en quête de choux gras à publier. Face à un confrère, il fait

néanmoins une exception. À défaut d'être enjoué, il se montre beaucoup plus conciliant. Il indique alors que l'homme souffre de lésions post-traumatiques : il est incapable de se comporter de manière censée et a perdu la vue bien que les yeux ne présentent aucune trace de blessure. Il consent à montrer la cellule de son patient, observable à travers le vantail, mais refuse toujours à son confrère de le laisser lui parler.

◆ Au cours de l'entretien, une infirmière d'âge mûr vient lui apporter un dossier, l'air inquiet de sa réaction. Il s'en empare sans même lui accorder un regard ou une parole.

LUDOVIC SELLERS

« Non ! Ils sont là ! Ils m'entourent ! Ils m'enserrent ! NOOOOONNNNNN ! ! ! ! »

Le docteur Sellers est un médecin libéral établi en ville depuis quelques années. C'était un homme de bonne taille, large d'épaules. Reconnu par ses proches pour son esprit vif, il n'est plus que l'ombre de lui-même depuis son admission à l'hôpital Saint-Jacques puis son transfert à l'hospice.

Son état est dû au choc de sa rencontre avec Lisanemaronemon. Homme de science et cartésien, il n'est bien sûr pas préparé à ce que le surnaturel s'imisce dans son esprit. Mais il subit également une malédiction lancée par la vouivre alors qu'elle cherchait à lui arracher ses souvenirs sur les circonstances de sa proximité avec l'escarboucle. Cette malédiction qui affecte son esprit est permanente tant qu'elle n'a pas été levée par la vouivre ou par une autre créature. Les traitements humains sont aussi inefficaces qu'inutiles.

En raison de ce qu'il a vécu, le docteur est en incapacité de tirer parti de ses attributs et de ses compétences.

CLARISSE HOUILLON

« Peu m'importe ce que pense le vieux bougon. Vous voulez voir votre ami ou non ? »

L'infirmière Clarisse Houillon ne semble pas, au premier abord, être le personnel médical le plus investi qui soit. C'est une apparence trompeuse liée à la lassitude inspirée par son cadre de travail, en particulier sa hiérarchie. Seuls ses patients présentent encore un certain intérêt à ses yeux.

- ◆ Physique 2 Précision 2 Logique 2 Empathie 2
- ◆ MÉDECINE 2 ÉDUCATION 2 MANIPULATION 1
- ◆ Résistance mentale 1
- ◆ Résistance physique 1

- ◆ Alors que le personnage s'apprête à quitter l'établissement, une infirmière du nom de Clarisse Houillon, aperçue plus tôt dans le bureau d'Huguet, le rattrape. Contre l'avis du docteur, et moyennant finances (elle indique avoir plusieurs bouches à nourrir et à élever seule), elle est disposée à permettre à une ou deux personnes maximum de rendre visite au patient désiré. Un revenu de 3 ou 4 est suffisant pour disposer d'assez d'argent liquide pour satisfaire à ses exigences. Sur le trajet, elle fait un semblant de conversation, mais n'est visiblement pas intéressée par les réponses. L'infirmière avance en toute confiance, Huguet ne sortant que peu de son bureau.
- ◆ Si les personnages choisissent de se passer de rencontrer le docteur Huguet (cf. Défi 1), ils peuvent obtenir la même proposition en réussissant un test d'**INVESTIGATION** ou de **MANIPULATION**.

INDICES

Rendre visite à Sellers permet d'obtenir les renseignements suivants.

Sellers occupe une cellule capitonnée pratiquement vide de mobilier, si ce n'est un lit sommaire. Il est actuellement assis à même le sol, contre un mur, se balançant doucement d'avant en arrière. Son regard demeure dans le vague, comme s'il semblait voir quelque chose de lointain, et ses épaules sont affaissées. Réceptif aux stimuli, il est néanmoins incapable de soutenir une conversation normale. L'infirmière Houillon prévient qu'il a reçu une dose de morphine quelques heures auparavant.

Certaines questions paraissent néanmoins parvenir à trouver leur chemin jusqu'à lui. Il arrête alors de se balancer. En voici quelques exemples et le type de réponse qu'il fournit :

- ◆ « Que s'est-il passé ? »
- ◆ « Le serpent ! Lâchez-moi ! Ses yeux me brûlent ! »
- ◆ « Quel serpent ? Que veut-il ? »
- ◆ « La pierre dans la pierre ! Rendez-lui la pierre ! Je comprends maintenant ! Rendez-lui la pierre ! Vous n'avez pas le choix ! » (« La pierre dans la pierre ! » est la manière qu'a son cerveau malade de désigner l'église Saint-Pierre, incapable d'être plus précis.)
- ◆ « Où peut-on trouver ce serpent ? »
- ◆ « Il brûle dans ma tête ! Son œil me brûle ! ». Ce disant, il se tient la tête, recommençant à s'agiter.

Interroger l'infirmière Houillon permet d'obtenir quelques indices supplémentaires :

- ◆ Les blessures physiques de Sellers sont en passe d'être guéries, même si son torse reste couvert de bandages.
- ◆ Le dossier médical précise que les blessures sont probablement le fait d'une lame, mais leur régularité et l'écartement entre les plaies évoquent des traces de griffes.

LE CIRQUE DU METTON

Le cirque du Metton est une compagnie familiale originaire des plateaux du Haut-Doubs. Bien loin de leur circuit habituel, ils se sont installés depuis quelques jours sur le terrain des Remparts dérasés, où ont habituellement lieu les foires. Le directeur du cirque, Marcel Faivre dit « l'Espagnol » (un surnom acquis par ses aïeux du temps où la Comté était rattachée à la couronne espagnole et transmis au fil des générations) veille sur chacun des artistes comme sur ses propres enfants : avec une bienveillante, mais ferme autorité. Personne n'a compris son choix de bouleverser le circuit habituel emprunté par la troupe, mais nul n'a été en mesure de le dissuader. Quel intérêt pour ce cirque de campagne de venir se produire devant un public qui a déjà eu l'occasion de voir jouer des compagnies plus prestigieuses, en particulier lors de l'Exposition internationale de Besançon en 1860 ? Mais contre toute attente, et même si le chapiteau n'est pas plein tous les soirs, le cirque jouit d'une honnête réputation et les visiteurs repartent enchantés du spectacle.

En sous-main, ce sont les deux fées vertes Aluylne et Armoise qui sont à l'origine de l'installation à Besançon et du succès de la troupe. Cherchant à retrouver « le photographe », elles ont peuplé les rêves de l'Espagnol de représentations à guichet fermé, d'ovations interminables et d'honneurs de la presse pour le pousser à tenter sa chance « dans la grande ville ». Maintenant qu'ils sont sur place, aucun d'eux ne vit exactement ce qui était escompté. Mais l'enchantement que les deux fées lancent à chaque représentation maintient le public dans un état de transe et de béatitude, où chacun a le sentiment d'avoir assisté à un spectacle d'une grande qualité. Le bouche-à-oreille atténue alors l'absence de renom de la troupe et permet au cirque d'assurer des recettes plus que correctes.

Le cirque assure un spectacle trois fois par semaine, présentant des numéros maîtrisés, mais classiques. Les écuyères, pour la plupart expérimentées, forment le fer de lance des représentations. Elles rivalisent de grâce et d'adresse sur la piste, mais ces numéros, comme les inévitables équilibristes, acrobates à bascule, jongleurs, trapézistes et autres démonstrateurs de force, ne susciteraient pas en temps normal un fol enthousiasme du public sans l'intervention des deux fées. Chaque artiste s'étonne donc chaque fois de l'accueil qui leur est réservé, et profite de l'instant tant qu'il dure, craignant que chaque représentation ne soit la dernière. En l'absence d'animaux exotiques, uniquement des chevaux, le cirque essaie tout de même de se distinguer en exposant en journée une petite foire aux monstres. Le directeur fait lui-même la visite au public avec un enthousiasme un peu forcé. Il présente ainsi une femme à barbe, deux frères atteints de nanisme (qui servent également de clowns lors des représentations), un cadavre de bébé à deux têtes conservé dans du formol, un « double-faon » empaillé (dont un examen attentif permettrait de distinguer que la peau des deux animaux a été discrètement cousue pour n'en former plus qu'un) et une vache à cinq pattes. Enfin, la visite se termine sur une note d'exotisme avec Almira, une diseuse de bonne aventure au fort accent espagnol et surtout un magicien en provenance de la lointaine contrée du Japon du nom de Kose Yugo. À noter que ce dernier est l'une des deux (ou trois, cf. encadré « Toujours plus de surnaturel ! », page 22) seules personnes du cirque à connaître l'existence des fées. Pour les plus téméraires, les équilibristes de la troupe proposent une traversée du Doubs sur leurs épaules, mais peu s'y essaient. Chaque matin, un câble est en effet tendu entre les deux rives, et il est immanquablement détendu en fin de la journée, sous la surveillance des autorités. Faute de moyens, le cirque n'accueille pas de ménagerie, au grand regret du directeur. Mais ce dernier ne doute pas d'être en mesure d'en ouvrir une dès l'année prochaine si le succès se maintient.

Parmi les accompagnants de la troupe se trouve Mathilde, la fille de l'une des écuyères vedettes. Mise à contribution pour les soins aux animaux, elle possède le don de Clairvoyance et passe donc tout son temps libre avec les deux fées. En l'absence d'autres enfants de son âge, elles représentent ses seules amies. Elle leur

a promis de garder le secret de leur existence, mais elle ne peut s'empêcher de les mentionner devant sa mère ou dès qu'elle s'enflamme pour un sujet. Cette dernière n'y voit pour le moment que les inventions d'une petite fille imaginative.

DÉFIS

- ◆ Les membres du cirque ne se sentent pas à leur aise dans une si grande ville. Ils se montrent polis, mais réservés vis-à-vis des personnes étrangères à leur communauté. Ils craignent sans cesse d'être pris de haut et n'aspirent qu'à reprendre leur circuit habituel.
- ◆ Mathilde est sans aucun doute la plus guillerette de tous. Du haut de ses sept ans, elle ne prend pas la mesure de la situation et Besançon n'est qu'une ville plus grande que celles dont elle a l'habitude. Elle viendra d'elle-même discuter avec n'importe quel personnage qui a un style vestimentaire ou une attitude qui dénote du visiteur habituel.
- ◆ Lors des représentations, une légère brume se lève et recouvre l'ensemble du chapiteau. Les rares personnes observant ce phénomène concluent qu'il est dû à l'humidité en provenance du Doubs, tout proche. Ce sont les fées qui utilisent leurs enchantements pour mettre les spectateurs sous le charme des numéros du cirque.
- ◆ Les deux fées restent discrètes. Elles fuient et se cachent dans les recoins du cirque si elles se sentent observées. Un test de **VIGILANCE** permet de repérer leur présence, tandis qu'un test d'**INVESTIGATION** met en évidence l'amitié qui les lie avec la petite fille.
- ◆ Les deux fées ont vu la vouivre, et ont même discuté avec elle. Elles sont prêtes à révéler ce qu'elles savent, mais ne parleront qu'en échange d'un service : le nom du photographe. Après tout, les histoires des autres êtres surnaturels ne les concernent pas.
- ◆ L'ensemble de la troupe, directeur compris, participe à la bonne marche du cirque (entretien, soin des chevaux...), et leurs roulottes sont habituellement fermées à clé. Elles peuvent être crochétées avec test de **DISCRÉTION** ou défoncées avec un test de **FORCE** (mais cela attirera alors forcément l'attention). Le directeur n'est habituellement dans la sienne que pour dormir ou compter la recette du jour.

- ✦ En demandant à la vieille Almira de lui dévoiler son avenir, l'un des personnages se voit prédire qu'« un bon fond peut parfois cacher de cruelles intentions ». La diseuse de bonne aventure fait involontairement (ou non si vous avez décidé d'en faire une trollesse) référence à l'ambition de Marie, mais il serait idéal qu'elle fasse écho au sinistre secret du joueur (ou de celui de l'un de ses camarades dont il aurait connaissance).
- ✦ Yugo le prestidigitateur semble avoir une maîtrise approximative du français. Il fait ses tours sans cesser de sourire, quelles que soient les paroles de ses interlocuteurs. Un test d'**INVESTIGATION** permet de remarquer qu'il est bien plus à l'écoute qu'il n'y paraît. Un test de **VIGILANCE** permet de remarquer ses coups d'œil rapides dès que les fées passent dans son champ de vision.

INDICES

La visite du cirque est l'occasion de lever un coin du voile qui entoure le mystère ! Les deux fées acceptent librement de parler aux personnages à condition de leur rendre un service : confirmer le nom du photographe qui a pris le cliché de la troupe et surtout obtenir la localisation de son atelier. En cas de refus, déclenchez l'étape 2 du compte à rebours des fées. Dès lors, obtenir des informations de leur part nécessite un test de **MANIPULATION** ardu. Les personnages peuvent apprendre les éléments suivants :

- ✦ La vouivre a révélé son nom aux fées (Liszanemaronemon, qu'elles nomment « Lizon ») et l'emplacement de sa cache, dans la grotte du Renard (au sud-est de la Boucle, cf. « L'ancre de la vouivre », page 25). Elles ne connaissent que sa localisation approximative, à l'est de la ville de l'autre côté du Doubs, mais ont senti sur elle une odeur inhabituelle de raisin. Elles avaient déjà eu l'occasion de croiser la créature par le passé, et elles ont deviné la raison de sa présence à Besançon. Elles n'en savent néanmoins pas plus sur son histoire.
- ✦ La vouivre est venue à plusieurs reprises dans la Boucle, toujours de nuit, toujours par l'amont de la rivière, côté sud-est. Elle a manifestement été blessée, notamment aux ailes. Elle longe donc les remparts pour accéder à la Boucle par un accès plus aisé qu'elle a trouvé au nord, à proximité du pont Battant.

- ✦ Mises en confiance (ou involontairement trahies par Mathilde), les fées avouent être à l'origine des dérèglements qui touchent les appareils photographiques et d'horlogerie, qu'elles qualifient d'« objets de malheur ». Aborder le sujet provoque chez elles une certaine tension. Elles refuseront d'adresser la parole à un personnage qui utilise ostensiblement une montre devant elles et réagiront assez violemment à la moindre provocation ;
- ✦ Elles reconnaîtront également être à l'origine de la destruction de l'horloge astronomique au théâtre, bien qu'elles ne la voient que comme une « grosse horloge ». Ce n'est que par opportunisme qu'elles ont agi. Elles souhaitaient simplement perturber la soirée de la société d'horlogerie et n'ont pu résister à la briser, poussées par l'effroi que leur a provoqué un tel appareil. Elles ont appris l'existence de l'évènement par Marcel Faivre, qui fait chaque jour une lecture de la presse quotidienne au reste de la troupe, majoritairement illettrée. Les journaux sont effectivement trouvables parmi le désordre qui règne dans la roulotte du directeur.

Les personnages peuvent également récolter quelques indices en passant un peu de temps au cirque à discuter avec la troupe.

- ✦ Marcel Faivre, le directeur, sera ravi de montrer la photo de la troupe aux personnages qui lui en font la demande. Il se montrera suspicieux si le sujet est abordé directement, mais un peu de subtilité l'amènera facilement à l'évoquer de lui-même. Le photographe se nomme Antoine Lumière, et son atelier est situé place Rondot Saint-Quentin (ce que n'importe quel Bisontin sera en mesure d'indiquer). C'est l'un des six photographes que compte la ville.
- ✦ Yugo passe son temps libre à observer le fleuve, en particulier le soir. Il a pu voir les trois créatures converser ensemble sur l'île Saint-Pierre (une petite île en face des remparts où est installé le cirque) et sait que les deux fées explorent quelques fois le centre-ville pendant la nuit. Il pourra décrire la vouivre comme « une sorte de dragon », mais différent de ceux qui existent dans son pays.
- ✦ Il sait que les deux fées détestent la technologie et joue « innocemment » avec sa montre quand il passe à proximité d'elles.
- ✦ Si les personnages assistent à une représentation du cirque, ils devront effectuer un test de

VIGILANCE pour ne pas être affectés par la brume qui envahit l'ensemble du chapiteau. Ceux qui en subissent les effets, public compris, deviennent à la fois béats et apathiques face au spectacle qui leur est proposé, applaudissant machinalement à la fin de chaque numéro. Néanmoins, tout personnage ayant déjà résisté à l'effet est immunisé. Les artistes eux-mêmes enchaînent inconsciemment les prestations. La brume se dissipe à la fin de la représentation, et chacun reprend ses esprits au sortir du chapiteau. Les quelques possesseurs de montres se rendent alors compte qu'aucune d'entre elles n'est fonctionnelle.

- ◆ Les personnages parvenant à résister à l'effet et ayant également réussi leur test lors de la soirée au théâtre reconnaîtront immédiatement qu'ils ont affaire au même pouvoir.
- ◆ En dehors des Clairvoyants que sont Mathilde et Yugo, aucun membre du cirque ne connaît les vivres autrement que de nom, comme créature folklorique qui ressemble à un serpent. Quand bien même certains connaîtraient des légendes, ils redoutent de passer pour encore plus campagnards qu'ils ne le sont déjà.

TOUJOURS PLUS DE SURNATUREL !

Almira est une trollesse qui a choisi de vivre au milieu des humains. Son apparence est celle d'une femme âgée dont le visage est constellé de nombreuses verrues. Elle entoure ses prédictions d'un charabia mystique, car c'est ce qu'attendent d'elle ses clients, mais elle évite surtout de se montrer trop précise lorsqu'elle retranscrit ses visions de l'avenir. Elle considère que connaître sa destinée ne mène qu'à son altération, ce qui ne mène jamais à une heureuse issue. Sa conviction est que l'humain ne peut s'élever que s'il se réinvente lui-même, sans être limité par ce qui lui a été révélé de son avenir.

Ou alors il s'agit d'une simple humaine qui n'a que le don de l'improvisation.

PRINCIPAUX MEMBRES DU CIRQUE DU METTON

- ◆ Aluïne et Armoise, les deux fées du cirque. Elles refusent de parler à quiconque utiliserait de manière ostentatoire un appareil un peu trop moderne.
- ◆ Marcel Faivre, dit « l'Espagnol », le directeur. Fier de sa petite troupe, il a des rêves de grandeur plein la tête. Et pourquoi pas un jour se produire à Paris ?
- ◆ Petit-Jean et Petit-Jules, les deux frères atteints de nanisme, servant comme clowns du cirque. Ils acceptent leur situation avec pragmatisme. Ils changent d'accent (et donc de noms, qu'ils adaptent) chaque jour, avec une réussite inégale.
- ◆ Mathilde, une petite blondinette de sept ans et amie des fées. Elle se croit seule détentrice du secret de leur existence. Enthousiaste, elle connaît pratiquement tout de la vie du cirque. Et elle aime parler. Parfois trop.
- ◆ Kose Yugo, le prestidigitateur venu du Japon. Il écoute plus qu'il ne parle, cultivant une aura de mystère. Son parcours faisant de lui un membre d'un cirque du Haut-Doubs change à chaque fois qu'il raconte son histoire, mais il met ces incohérences sur le compte d'une mauvaise maîtrise de la langue. Jouant régulièrement avec une montre à gousset, les fées évitent généralement de lui parler.
- ◆ Almira, la diseuse de bonne aventure. Elle prétend pouvoir lire l'avenir dans les entrailles de n'importe quel animal tué il y a moins d'une heure (la taille dudit animal affectant la qualité de lecture).
- ◆ Églantine, la femme à barbe.
- ◆ Madeleine, une des écuyères, mère de Mathilde.
- ◆ André, un des monteurs du chapiteau, mais également homme à tout faire du cirque.

LES FÉES VERTES

« Nos forêts nous manquent ! Oui, nos forêts nous manquent ! »

Aluyne et Armoise n'avaient jusque-là jamais réellement quitté leurs vallées. La grande ville et sa forêt de pierres et de béton sont plus que déstabilisantes pour elles. Mais elles s'entêtent à vouloir retrouver leur photographe et à l'empêcher de nuire en répandant sa technologie. Elles ont donc mené le cirque à « Vesontio » (l'ancien nom de Besançon), persuadées de le retrouver facilement. Dépassées, déboussolées, elles ressentent une tension qui leur était auparavant inconnue et qui s'accroît au fil des jours.

Les deux créatures sont de petite taille, avec des cheveux noirs très longs et très fins qui recouvrent la quasi-intégralité de leur corps, ainsi qu'une peau semblable à de l'écorce, d'une couleur tirant sur le vert. Leur symbiose est telle qu'elles paraissent n'être qu'un esprit unique dans deux corps. Elles ont pour coutume de parler soit en même temps (en disant la même chose), soit l'une après l'autre (mais où la seconde répète ce que vient de dire la première, et inversement), tout en volant et tournoyant autour de leur interlocuteur, dans une sarabande étourdissante et quelque peu dérangeante.

Les fées utilisent le profil de *Vaesen*, page 134. Elles peuvent être bannies selon le rituel décrit, mais cela mettrait en péril le reste du cirque. Elles s'enfuient plutôt que de combattre, utilisant leur Poussière des fées, des enchantements basés sur des illusions et la tromperie des sens (tels que Brouillard, Les pierres ou le bois prennent des formes inédites, Perturbation... parmi les enchantements de *Vaesen*, page 118) ou des sorts de troll (comme Altération des objets, qui leur permet de mettre en panne tout objet présentant un certain degré de technologie mécanique). Le Brouillard leur permet d'altérer la perception du temps et de leur environnement chez leurs victimes, qui se mettent à agir et parler beaucoup plus lentement que la normale. Cette brume magique n'est perceptible que par les enfants du jeudi.

MATHILDE

« Maman voudrait que je me fasse des amis. Mais j'ai déjà des amis ! »

Mathilde est née cassée, physiquement affligée. Une hanche brisée dès la naissance, et c'est avec une canne et des douleurs qu'elle apprend à marcher. Ni l'une ni les autres ne la quitteront. Compensation de l'univers ou simple hasard, ce qui la diminue s'accompagne du don unique de voir ce qui est invisible.

Mathilde est la plus jeune des membres du cirque. Si sa mère regrette de lui imposer cette vie de bohème et de solitude, la petite semble pleinement apprécier ses journées. Nattes au vent, elle parcourt inlassablement les allées du cirque, riant, jouant et conversant avec les visiteurs ou ses amies les fées. Difficilement capable de tenir sa langue sur leur existence, elle doit à son jeune âge de ne pas avoir éveillé les soupçons. Jusqu'à maintenant...

- ◆ Physique 1 Précision 1 Logique 2 Empathie 2
- ◆ **OBSERVATION 1**
- ◆ Résistance mentale 2
- ◆ Résistance physique 2
- ◆ Équipement : sucette

MARCEL, DIT L'ESPAGNOL

« Les enfants, ce soir je pense qu'on va encore faire une bonne recette ! »

Marcel Faivre est le joyeux directeur du cirque, qu'il a fondé il y a environ quinze ans en suivant un rêve d'enfant. Il cache sa bonhomie derrière une grosse moustache et un air sévère et soucieux, mais dans le fond il aime sincèrement ce qu'il fait et ceux avec qui il le fait. Il est intimement persuadé que sa bonne étoile lui a permis de faire les bons choix et que son cirque a les capacités de rivaliser avec les troupes les plus prestigieuses. Inconscient de ce qu'il doit aux deux esprits, c'est un piètre gestionnaire qui ne ferait pas long feu sans leur soutien. C'est sans aucun doute cette passion et cet amour qui ont poussé les deux fées à intégrer la troupe familiale.

- ◆ Physique 2 Précision 2 Logique 3 Empathie 3
- ◆ **ÉDUCATION 3** **INSPIRATION 2** **OBSERVATION 1**
- ◆ Résistance mentale 2
- ◆ Résistance physique 2

LES MEMBRES DU CIRQUE

« Qui aurait cru que la ville ne nous prenne pas pour un cirque de seconde zone ? »

Artistes ou manœuvres, ils sont environ une quinzaine à travailler pour le cirque du Metton. À de rares exceptions près, ils sont issus eux aussi du Haut-Doubs, même si certains ont pu voyager par le passé pour être formés à leur art. Tous apprécient l'ambiance familiale de la troupe, même si les décisions de leur directeur les laissent parfois perplexes.

- ◆ Physique 2 Précision 2 Logique 2 Empathie 2
- ◆ **AGILITÉ** (artistes) ou **FORCE** (manœuvres) 2 **INSPIRATION** (artistes) ou **VIGILANCE** (manœuvres) 1
- ◆ Résistance mentale 1
- ◆ Résistance physique 1
- ◆ Équipement : arme improvisée (artistes) ou couteau (manœuvres)

LES PORTES DE LA VILLE

Ville de garnison, Besançon disposait autrefois de patrouilles aux portes de la ville. Les points de contrôles sont toujours présents, mais ils sont désormais régis par la municipalité. Cela lui permet de percevoir l'octroi, une taxe sur les marchandises de consommation locale (boissons et autres comestibles). La ville en compte actuellement sept.

En dehors de la Boucle, les portes sont celles de Battant (par où les personnages sont arrivés), Charmont et d'Arènes, au nord-ouest. Au sud, c'est la porte Notre-Dame qui permet de pénétrer en ville depuis le faubourg Tarragnoz. Enfin à l'est, on trouve les portes Saint-Pierre, Bregille et Rivotte. C'est par cette dernière que le voleur d'escarboucle est arrivé, et c'est donc la seule qui présentera un intérêt pour les personnages.

DÉFIS

La porte Rivotte ne comporte que peu de défis. C'est un raccourci possible pour retrouver l'escarboucle, mais ça ne dispensera pas les joueurs de rencontrer (voire confronter) la vouivre.

- ✦ Le préposé de faction de la porte Rivotte, nommé Maurice Guillaumin, était déjà présent lors de l'arrivée d'Eugène en ville. Il se souvient parfaitement de cet étrange individu, et surtout de son arrivée singulière. Ne voulant pas d'ennui, il faudra réussir un test de **MANIPULATION** pour vaincre ses réticences à parler.

INDICES

Convaincu de parler, le fonctionnaire en poste donne les indices suivants :

- ✦ Un homme est arrivé affalé sur sa monture, qu'il ne guidait plus vraiment.
- ✦ Refoulé, l'homme a demandé à voir le père Stéphane, curé de l'église Saint-Pierre. Ce dernier l'a emmené.

L'ANTRE DE LA VOUIVRE

Liszanemaronemon a trouvé refuge dans la grotte du Renard. Proche du village de Bregille, situé sur une colline qui domine la Boucle, elle en est séparée par les dernières vignes encore exploitées aux abords de Besançon. Son accès ne présente aucune difficulté,

un petit écriteau de bois indiquant même sa direction via un sentier. Néanmoins, nul dans le village ne s'est encore aperçu de la présence d'une nouvelle locataire.

Cette grotte humide et un peu isolée lui permet de recouvrer sa santé tout en restant proche de la ville. Toujours blessée suite à sa rencontre initiale avec Eugène, elle est tiraillée entre son besoin de reprendre des forces et son obsession pour son escarboucle.

Selon l'attitude des personnages à son égard, ce lieu peut être l'occasion d'un échange ou être tout simplement une Confrontation. La vouivre n'attaque pas d'elle-même. Méfiante, elle s'enquiert des intentions de ses visiteurs, riposte si elle est attaquée, et s'enfuit si sa condition devient critique (dès qu'elle atteint l'état Blessé).

DÉFIS

La principale difficulté du lieu sera de gagner la confiance de la vouivre... ou de la combattre. Elle se présente aux personnages sous la forme d'une jeune femme pâle aux longs cheveux noirs, vêtue d'une robe blanche sale et défraîchie, et surtout trouée et tachée de sang par endroits. Mais le plus dérangeant est sans conteste son visage, en particulier son absence d'yeux. À la place, une membrane recouvre ses orbites, comme si ses paupières avaient fondu et comblé l'espace. Elle parle d'une voix calme, lente et sifflante où transpire une pointe de menace mêlée d'inquiétude. Sa vue déclenche immédiatement un test de Terreur niveau 1.

Initialement surprise de pouvoir être vue, elle comprend rapidement qu'elle n'a pas affaire à des personnes ordinaires et est prête à discuter, voire à raconter son histoire – autant que le lui permet sa maîtrise imparfaite du langage humain. Agissant par instinct, elle ne ressent aucun remords si le destin des deux hommes qu'elle a agressés lui est conté. Seule son escarboucle présente un intérêt à ses yeux. Elle est prête à négocier avec les personnages s'ils lui rapportent sa précieuse pierre.

INDICES

Si les personnages consentent à discuter avec elle, la vouivre peut leur apporter les indices suivants :

- ✦ Elle a bien agressé un homme « assez massif » (ses sens ophidiens ne lui donnant qu'une indication de masse) quelques jours plus tôt en se rendant vers

- l'église. Elle a reconnu sur lui la trace magique de son escarboucle, preuve qu'il a approché la pierre.
- ◆ La pierre se trouve dans « la première église à l'intérieur de la ville dans la longue rue après l'endroit humide qui sent les mauvaises sécrétions humaines ». Au besoin, un test d'**ÉDUCATION** permet de déduire que la créature mentionne les latrines du passage des Huit Trous et l'église Saint-Pierre, reliée à la place de l'Abondance par la rue des Granges.
 - ◆ Elle est incapable de pénétrer elle-même dans un lieu de culte.
 - ◆ Elle ne cherche pas vengeance, uniquement à récupérer son escarboucle. Le sort de son voleur l'indiffère.
 - ◆ Ses blessures proviennent de « pointes qui blessent là où était caché le voleur », mais elle est incapable de décrire plus précisément la confrontation.
 - ◆ Amenée à parler des fées vertes, elle s'étonne qu'elles soient encore en ville sans avoir provoqué d'incident majeur. Selon Lizon, elles sont plutôt connues pour traiter les problèmes de manière prompte et radicale.

LA VOUIVRE

« Rendez mon escarboucle et je dissaparaîtrai !!! »

Lizanemaromon a quitté sa campagne du Haut-Doubs pour s'élancer dans l'inconnu à la poursuite de son voleur, et ce n'est pas une expérience qui lui plait. Elle s'est toujours méfiée des humains, mais comme toutes les créatures magiques, elle se sent menacée par leur prolifération.

Apparentée aux lindworms (cf. *Vaesn*, page 142), la vouivre est une créature ophidienne de moindre taille que ses cousins. Elle apprécie particulièrement de se baigner dans les eaux calmes d'une petite rivière, un étang ou un lac.

Contrairement aux lindworms, elle n'est pas particulièrement sensible au bannissement ni invulnérable au feu. Elle peut être blessée par les attaques physiques, et même tuée. Dans ce cas, son escarboucle se transformerait immédiatement en tête de chou, quelle que soit sa localisation à cet instant.

◆ CARACTÉRISTIQUES

PUISSANCE 6
CONTRÔLE PHYSIQUE 4
MAGIE 7
MANIPULATION 6
 Terreur 1

◆ POUVOIRS MAGIQUES

- ◆ Enchantements (tels que Cécité, Invasion animale, Perturbation...)
- ◆ Pioche deux cartes d'initiative et agit deux fois par round.
- ◆ Capable d'exaucer un vœu (en particulier, annuler un enchantement, qu'elle en soit responsable ou non)
- ◆ Armure : **Protection 4**

◆ COMBAT

ATTAQUE
 Morsure, griffes
DÉGÂTS 2
PORTÉE 0

◆ ÉTATS

Au début du mystère, Alerte
 Lizanemaromon Prudente
 est encore en train Paniquée
 de récupérer de ses Furieuse
 blessures. Deux de ses Agressive
 cases d'états sont donc Blessée
 cochées. Brisée



CONFRONTATIONS

Si les personnages s'intéressent aux deux composantes du mystère, ils auront à confronter chacune des créations mythiques.

CONFRONTATION DE LA VOUIVRE

La confrontation finale concernant Liszanemaronemon se déroule à l'église Saint-Pierre, sur la place qui porte son nom. Les abords du lieu sont commerçants. Les portes de l'église sont fermées, et interroger les passants de la place révèle que cela fait plusieurs jours que c'est le cas et que les fidèles ne peuvent plus aller prier. La durée exacte dépend du temps que mettront les joueurs à rejoindre l'église, mais elle devrait se situer à environ trois jours après l'arrivée des joueurs à Besançon.

L'ÉGLISE SAINT-PIERRE

Le porche, bordé de quatre colonnes après une volée de marches, dispose de trois portes. Toutes sont verrouillées. Pénétrer dans l'église par l'une de ces portes demande un test de **DISCRÉTION** (de difficulté Ardue en journée et Normale de nuit). Exploiter le passage privé situé sur l'aile ouest de l'église permet de bénéficier d'un bonus de +1 au test. Ce dernier mène au presbytère, les quartiers privés de l'édifice.

L'intérieur de l'église est vide, calme. Les plus gros cierges brûlent encore, mais la plupart sont éteints et froids, preuve du manque d'activité dans le bâtiment ces derniers jours. Le presbytère montre des traces récentes de vie et un manque flagrant d'entretien et de rangement. Des draps sales couvrent un lit défait, des restes de nourriture traînent dans des assiettes posées

à même le sol et quelques bouteilles vides d'absinthe sont éparpillées dans la pièce.

Un bureau est couvert de livres en latin portant un certain nombre d'annotations sur la pertinence de certains passages entourés. Un test d'**ÉDUCATION** permet de déchiffrer grossièrement les livres et de reconnaître qu'ils ont trait à des rites d'exorcisme.

LE PÈRE STÉPHANE

Des cris retentissent et une voix forte s'élève en provenance des cryptes situées sous le bâtiment. Un homme en habits cléricaux remonte justement par l'escalier, traînant par le col un Eugène transpirant abondamment. Il ne semble pas avoir la force de résister, et crie régulièrement de douleur en se tenant le ventre. De temps en temps, un spasme plus violent que les autres lui fait vomir un petit serpent, qui rampe sur quelques centimètres avant de mourir.

Le père Stéphane, curé de la paroisse, est un solide gaillard, proche de la cinquantaine. Mesurant pratiquement deux mètres, c'est d'un pas autoritaire qu'il s'avance en direction des portes de l'église, vociférant qu'« il est temps de montrer au monde comment se traite le Démon ». Il repousse avec force ceux qui tenteront de lui barrer le passage, les invectivant et les traitant de mécréants qui font obstacle à l'œuvre de Dieu. Bien que conscient de son environnement, il paraît dans un état second et sent nettement l'absinthe. Déverrouillant l'une des portes sans lâcher sa victime, il la traîne sur le parvis, où il se met à haranguer la foule (de rares passants si la scène se déroule de nuit) et annonce qu'il va procéder à un exorcisme et « extirper le Démon de ses entrailles impies ! ». Il jette Eugène au sol, brandit l'imposante croix qu'il porte autour du cou et sort un couteau de sous sa tenue en commençant à réciter des versets de la Bible.

La pierre enfin hors de l'Église, Liszanemaronemon se précipite sur Eugène et l'éventre pour la récupérer, sous le regard effaré du père Stéphane qui ne comprend pas ce qui se passe et hurle à la présence démoniaque.

Si les personnages ont prévenu Marie de leurs intentions ou qu'elle a compris qu'ils avaient affaire à une vouivre, elle s'arrange pour les suivre à distance et intervient au moment où Liszanemaronemon sort l'escarboucle du ventre d'Eugène. Pouvant voir la créature au contraire du père Stéphane, elle tire un pistolet de sa poche et fait feu.

ET LES PERSONNAGES DANS TOUT ÇA ?

Cette scène se déroule de la sorte si les personnages n'interviennent pas (ou peu). Ils peuvent à tout moment contrecarrer les plans des uns ou des autres. S'ils souhaitent s'emparer de l'escarboucle pour leur compte, ils devront affronter Marie (qui battra néanmoins rapidement en retraite) et surtout la vouivre, qui au contraire luttera jusqu'à la mort.

S'ils inspectent les cryptes de l'église après les événements, ils découvriront une cellule où Eugène a manifestement été caché. La pièce contient des restes d'antalgiques et quelques cadavres de petits serpents couverts de bile séchée. S'il est encore vivant à la fin de la scène, le père Stéphane pourra leur raconter toute l'histoire.

LE PÈRE STÉPHANE

Curé de la paroisse de l'église Saint-Pierre, le père Stéphane est un homme élancé et de grande taille d'environ cinquante ans. Une barbe broussailleuse lui mange actuellement le visage. S'il a quitté l'armée pour s'engager dans la prêtrise, il en a gardé une musculature et une forme physique respectable. Bienveillant de nature, il se retrouve dépassé par les événements. Il cherche avant tout à aider son ami, mais il perd rapidement pied face à l'inexplicable.

- ◆ Physique 5 Précision 2 Logique 3 Empathie 4
- ◆ **COMBAT RAPPROCHÉ 3** **FORCE 4** **ÉDUCATION 3** **VIGILANCE 1** **INSPIRATION 3** **OBSERVATION 1**
- ◆ Résistance mentale 3
- ◆ Résistance physique 2
- ◆ Équipement : vêtements sacerdotaux, croix imposante au cou, couteau, trousseau des clés de l'église

EUGÈNE

Le pauvre rétameur passe de voleur à victime. Si son ami le père Stéphane fait ce qu'il peut pour lui, l'escarboucle de la vouivre le ronge de l'intérieur.

Les attributs et compétences d'Eugène ne lui sont d'aucune utilité.

CONFRONTATION DES FÉES

Après avoir obtenu les indications sur la localisation de l'atelier d'Antoine Lumière, qu'elles aient été fournies par les personnages ou par Kose Yugo, les fées patientent tant bien que mal jusqu'à la nuit. Leur attitude inquiètera Mathilde. Si elle a noué de bonnes relations avec les personnages et qu'ils se trouvent à proximité du cirque, elle tentera de les avertir de ce qu'elle ressent.

La nuit bien avancée, Aluïne et Armoise se rendent à l'atelier, place Rondot Saint-Quentin, et invoquent leur brume. Tout personnage ayant déjà résisté à l'effet est immunisé. Les fées pénètrent alors dans l'atelier et commencent à détruire un certain nombre de pièces, physiquement ou grâce à l'enchantement Altération des objets. Avisant une lampe à huile, elles en répandent le contenu avant d'y mettre le feu et de s'enfuir une fois que l'incendie a pris un peu d'ampleur. Celui-ci s'étendra rapidement aux étages supérieurs.

Confrontées aux personnages, elles n'hésiteront pas à utiliser leur Poussière des fées pour perturber leurs sens, mais elles n'ont d'autre point de fuite que le cirque. Sur place, elles utiliseront de nouveau leur Poussière des fées pour convaincre les membres de la troupe que les personnages sont de violents ennemis du cirque.

CONSÉQUENCES

Si Liszanemaronemon sort vivante de la Confrontation et qu'elle récupère son escarboucle, elle s'empresse de la fixer de nouveau à son front et de s'enfuir vers l'accès au Doubs le plus proche. Elle le remontera jusqu'à sa demeure aux sources du Lison, où elle récupèrera de ses éventuelles blessures restantes. Elle prendra bien soin de ne plus jamais risquer de côtoyer le moindre humain. Si les personnages avaient passé un marché avec elle, elle l'honorera avant de disparaître.

Si au contraire elle succombe sous les coups des personnages ou les tirs de Marie, son corps tombe au sol et se sépare en dizaines de serpents qui rampent dans toutes les directions avant de s'immobiliser et de se décomposer presque instantanément. L'escarboucle se transforme alors en une banale tête de choux, perdant toute propriété magique avec la mort de sa propriétaire.

Le docteur Sellers ne retrouvera jamais ses esprits et finira ses jours à l'hospice Bellevaux sous des doses

de plus en plus fortes de morphine, à jamais hanté par la brûlure de l'escarboucle.

Pour Eugène, pas de salut. Qu'il se fasse ouvrir le ventre par la vouivre, par les personnages ou exorcisé par le père Stéphane, son destin semble scellé. L'escarboucle est de toute manière en train de le ronger de l'intérieur.

Quelle que soit l'issue, Marie ne se remettra pas de son incapacité à mettre la main sur l'escarboucle, que la vouivre soit repartie avec ou qu'elle se soit transformée en choux. Elle abandonnera son poste à la bibliothèque et repartira vivre dans sa famille, sur les bords du lac de Saint-Point. Le poste de conservateur principal qu'elle convoitait échoue à son collègue Auguste Castan. De son côté, elle entendra de nouveau l'appel des cloches du village englouti, et cette fois personne ne pourra l'empêcher de les rejoindre.

Si les deux fées ont été chassées, la modestie du spectacle proposé et la mauvaise gestion de Marcel Faivre auront bien vite raison des finances de la troupe. Celle-ci repartira bien en direction du Haut-Doubs, mais sera rapidement contrainte de se déclarer en faillite, et ses membres tenteront chacun de leur côté de refaire leur vie. Mathilde suivra sa mère sur les routes du Haut-Doubs, les connaissances de cette dernière en matière de chevaux lui permettant de trouver des emplois dans des fermes. Mais Mathilde aura définitivement perdu sa joie de vivre, finira par fuguer et se perdre en forêt, cherchant par tous les moyens de rejoindre ses amies perdues.

Dans le cas contraire, ces dernières retourneront sur les plateaux du Haut-Doubs. Par le biais des rêves, elles influenceront Marcel Faivre pour qu'il fasse reprendre la route au cirque, suivant le circuit qu'ils n'auraient jamais dû abandonner. Elles annihilent toutes les velléités du directeur de retourner « en ville », où il a cru toucher du doigt son rêve de célébrité et de reconnaissance. Le cirque restera à jamais une petite troupe de campagne.

Si les personnages n'ont su convaincre les deux fées de l'inutilité de leur quête de destruction des appareils technologiques et de leur combat contre le progrès, alors Antoine Lumière et sa famille auront perdu la vie. L'incendie sera rapidement circonscrit et ne menacera pas le reste de la ville, mais ses deux fils n'auront pas l'occasion d'inventer trente ans plus tard ce qui les aurait rendus célèbres : le cinéma.

À leur retour à leur quartier général, les personnages reçoivent des points d'expérience.



AIDES DE JEU

AIDES DE JEU

CHRONOLOGIE INDICATIVE

Voici une chronologie des événements précédant l'arrivée des personnages à Besançon tel qu'elle a été pensée pour la rédaction de ce mystère. Elle est purement indicative et permet de répondre rapidement à l'inévitable question des joueurs « Quand est-ce arrivé ? », mais elle ne doit pas devenir une contrainte. Si les dates ne correspondent pas à votre partie, changez-les.

❖ J-6/J-5 AU MATIN

Vol de l'escarboucle et fuite d'Eugène

❖ J-5 AU SOIR

Le docteur Sellers se fait agresser place de l'Abondance.

❖ J-4

Marie Gallet adresse une lettre en express aux membres du CénacleFMA (ou à l'un d'eux en particulier).

❖ J-1

Les personnages reçoivent la lettre. Le docteur Sellers est transféré de l'hôpital Saint-Jacques à l'hospice Bellevaux.

❖ J-0

Les personnages arrivent à Besançon par le train de Belfort.

CORRESPONDANCE AVEC LES RUES ACTUELLES

En cas d'utilisation d'une carte récente disponible sur internet ou parce que les joueurs connaissent la ville, voici une correspondance entre le nom possédé par les rues utilisées dans ce mystère en 1865 et leur nom actuel.

1865	ACTUEL
Place de l'Abondance (officieusement Place Labourey)	Place de la Révolution
Place Rondot Saint-Quentin	Place Victor Hugo
Place Saint-Pierre	Place du 8-Septembre
Remparts dérasés	Actuel parking Marché- Beaux-Arts
Rue de la Comédie	Rue Mairet
Rue Saint-Vincent	Rue Megevand

Chers amis,

Je sollicite votre expérience et votre attention pour une affaire qui me tient particulièrement à cœur.

Bien que le temps soit compté, j'ai préféré vous écrire plutôt que de risquer d'envoyer un télégramme qu'un opérateur pourrait transmettre aux autorités judiciaires. Ces dernières ne sauraient saisir la nature de la menace. Malgré tout, je n'ose être trop explicite et souhaite vous exposer plus clairement la situation de vive voix, si tant est que vous acceptiez de venir me rencontrer à Besançon.

Il y a peu, au cours de la même soirée, un homme a perdu la vie tandis qu'un autre a été agressé et laissé pour mort. Aucun lien évident ne semble exister entre eux. L'homme blessé est mon compagnon, le docteur Sellers, et son agression a altéré ses facultés mentales puisqu'il est depuis incapable de tenir des propos cohérents. Pour l'heure, les forces de gendarmerie ont arrêté un journaliste qui s'avère être son meilleur ami. Ce dernier subit un interrogatoire à l'heure où j'écris ces lignes, mais je sais de source sûre qu'il clame son innocence ainsi que l'absence d'agresseur. Les gendarmes éprouvent des difficultés à établir sa culpabilité. Quoi qu'il en soit, je ne peux croire qu'il lui ait fait le moindre mal tant ils étaient proches.

J'en viens à soupçonner des choses relevant de l'inexplicable pour le commun des mortels, des choses qu'il m'est impossible de révéler publiquement sans qu'on me traite de folle, de menteuse ou pire encore. C'est pourquoi je sollicite par cette présente votre expertise dans ces phénomènes, et espère trouver auprès de vous l'écoute que nul autre ne saurait pourvoir. Je sais que je n'ai que des conjectures, mais je ne saurai y arriver seule et me trouve pour l'heure désespérée.

Vous pouvez m'adresser ce jour un télégramme à la bibliothèque afin de me faire connaître votre réponse, que j'espère positive. Cela me permettra de préparer au mieux les détails logistiques de votre séjour à Besançon. Sachez qu'un train assure tous les jours la liaison entre Strasbourg et Besançon, via Belfort.

Bien à vous,

Marie G.



PLAN
 DE
BESANÇON,
 Lithographie
 par VALLIET *jun*
 1842.



- | | |
|----------------------|---------------------|
| 1 St Jean | 11 Hôtel de Ville |
| 2 La Madeleine | 12 Le Collège |
| 3 St Pierre | 13 Halle aux grains |
| 4 St Maurice | 14 Prison militaire |
| 5 Notre-Dame | 15 Églat major |
| 6 le Séminaire | 16 Églatarnerie |
| 7 Hôpital St Jacques | 17 Fort Griffon |
| 8 Académie et Musée | A Porte taillée |
| 9 la Préfecture | B Porte noire |
| 10 le Théâtre. | |

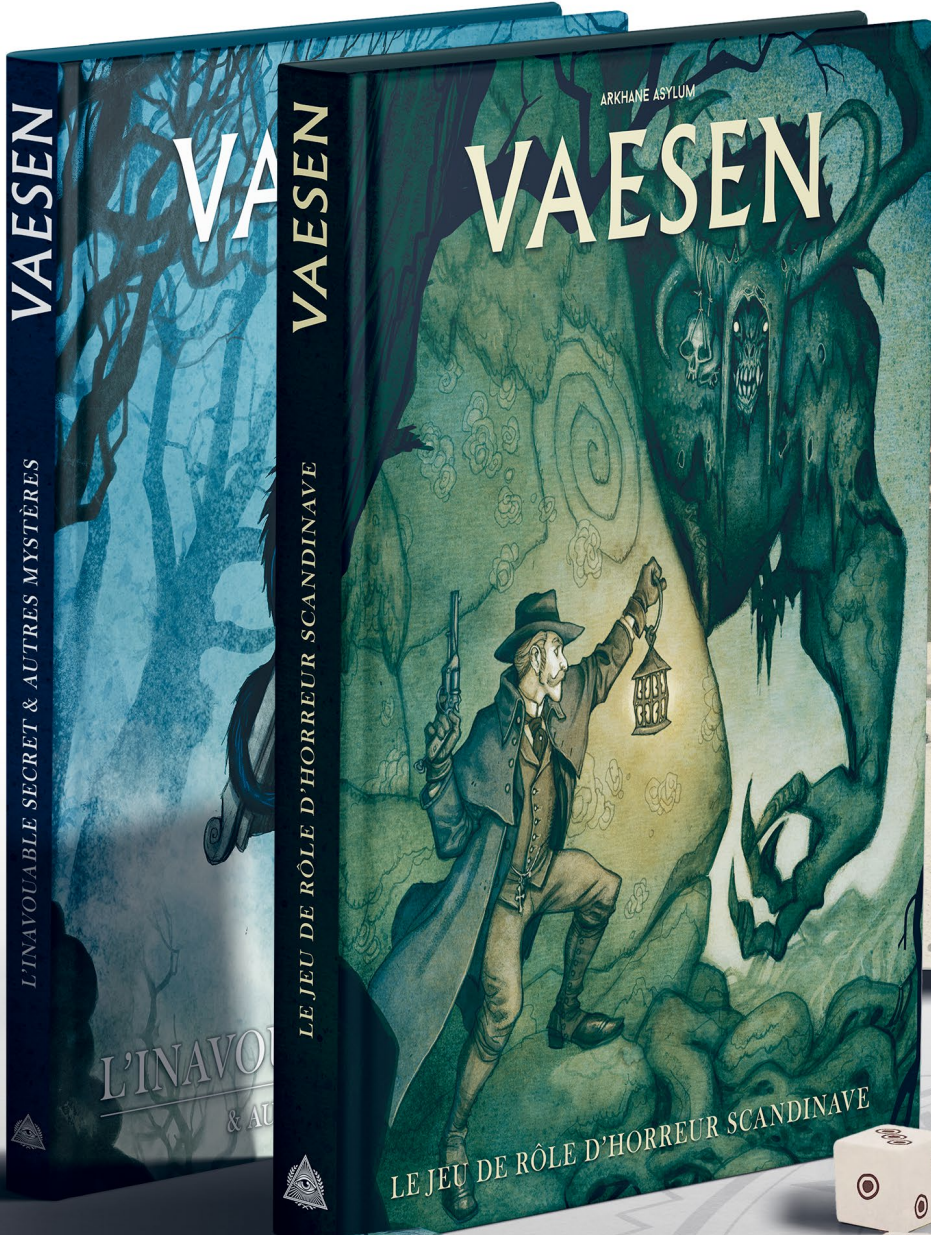
RENGLOI.

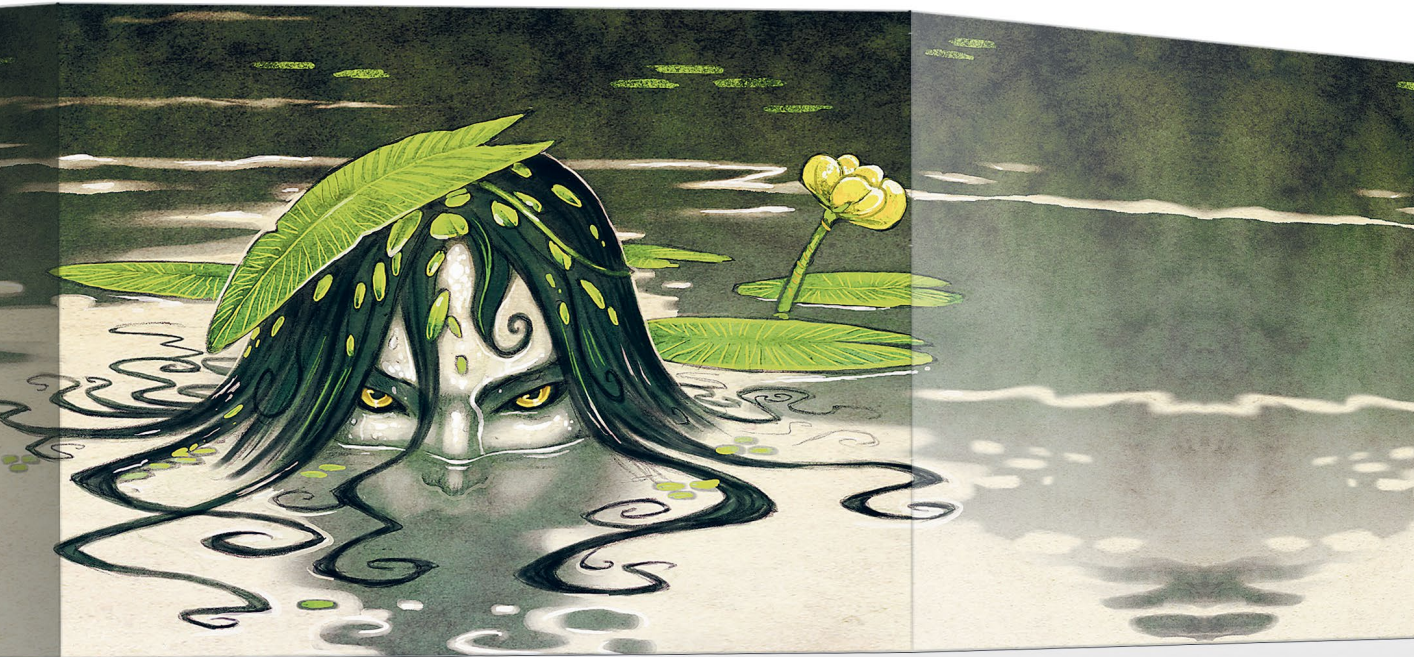


Echelle de 1000 Mètres.

L LIEUX

C CONFRONTATIONS





RETROUVEZ TOUTE LA GAMME **VAESEN**
SUR ARKHANE-ASYLUM.FR





WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR