

Le Tragique Destin de Catherine Goddaz

Ce scénario s'adresse à des investigateurs expérimentés, et demande un bon travail de préparation pour le gardien des Arcanes : une disparition mystérieuse, des personnages troublants au comportement contradictoire... Vos enquêteurs sauront-ils mettre à jour le rôle joué par les différents acteurs de ce drame et éviter un horrible sacrifice humain ?

Scénario & Plans :
Véronique Sesboue
Paul Chion

Le décor

Lhuis, un petit village au pied du Jura, à quelques kilomètres des bords du Rhône. Nous sommes à Pâques 1911. Le bourg comporte quelques centaines d'habitants, vivant essentiellement de l'élevage, de l'exploitation du bois, et du commerce.

Introduction

Les investigateurs ont fait la connaissance à Lyon du professeur Desèvre, célèbre chirurgien travaillant à l'hôpital de la Charité. Celui-ci leur a proposé de prendre quelques jours de repos, dans sa maison en montagne, afin d'avoir leur opinion sur plusieurs faits qui l'intriguent. Il s'inquiète en particulier de plus en plus du comportement mystérieux de la servante qu'il emploie depuis de longues années...

Au programme officiel : promenades dans les forêts de sapin, et, leur promet-il, si la neige est au rendez-vous, quelques glissades sur ces planches étranges, que l'on appelle skis. Il demande à ses invités beaucoup de discrétion et les prévient qu'il aura sûrement l'occasion de leur présenter un de ses amis anglais, assez original lui aussi.

Le premier jour du séjour :

Événement n° 1 :

Les invités du professeur arrivent à Lhuis, dans la soirée du samedi. Ils trouvent la maison de leur hôte, sans trop de peine. C'est une demeure cossue, située au fond d'un petit parc, à la sortie du bourg, sur la route de la montagne. La neige tombe à gros flocons et la nuit arrive. La maison est fermée, et semble déserte. Personne ne répond à leurs appels, même dans le petit pavillon à l'entrée de la cour, où loge, d'après un voisin, la femme de ménage du professeur. Le bûcheron conseille au groupe de se renseigner à l'unique bar-hostellerie du village, « le bon coin », vers l'église.

Événement n° 2 :

Se rendre à l'hôtel est la décision la plus sage que peuvent prendre les personnages. En effet, il neige de plus en plus et la route va devenir rapidement glissante pour la calèche.

L'auberge comporte deux salles, une grande qui sert de restaurant les jours de fête, et une petite où les gens du village viennent boire la goutte et se raconter les dernières nouvelles. Il n'y a plus de place dans la grande pièce, car les voyageurs sont nombreux : le Lundi de Pâques il y a le premier gros marché de printemps sur la place de Lhuis. Il n'y a plus aucune chambre de libre, leur apprend le patron, mais il est possible de se restaurer dans la petite pièce, où quelques tables ont été dressées.

Quelques personnes sont réunies là et la

conversation est animée : on parle de la disparition de la jeune fille de la scierie de Groslée, au bord du Rhône. Nul n'a revu la « Jeannette » depuis qu'elle est montée, il y a deux jours, faire ses courses au village. Dans la soirée, le garde champêtre a décidé d'organiser une battue pour retrouver la disparue.

Si les touristes posent des questions au sujet de l'absence du professeur, ils n'obtiendront que quelques réponses vagues, le sujet n'intéressant visiblement personne. Seule, une femme installée à l'écart du groupe dressera l'oreille et s'intéressera visiblement à la conversation. Il s'agit de la servante du professeur. Après quelques minutes d'hésitation, elle se présentera, et proposera au groupe de se loger chez elle, dans le pavillon, car elle possède deux chambres qu'elle n'occupe pas.

Informations destinées au gardien : ces deux premiers événements n'ont pour but que de provoquer la rencontre entre Catherine Goddaz la servante et les investigateurs. Le retard du professeur n'est dû qu'à la neige, et n'a aucun caractère mystérieux.

Informations destinées aux joueurs : La femme se présente : elle s'appelle Catherine Goddaz. Il est difficile de lui donner un âge précis, tant son visage est ridé. Elle rallume le feu dans la cheminée, invite les personnages à boire une tisane bien chaude et leur raconte une étrange histoire.

Les questionnant adroitement sur le professeur et s'apercevant que les personnages le connaissent assez peu, elle explique, en devenant de plus en plus hargneuse, que c'est un personnage aux goûts équivoques, s'adonnant à des recherches sur les sciences occultes. Finalement, coup de théâtre, elle annonce qu'il est sûrement responsable de la disparition de sa fille. Catherine explique, volubile, que son mari est mort, qu'elle est seule à élever sa fille, et que celle-ci a disparu depuis trois jours.

Elle n'a pas informé les gens du village, car ceux-ci la tiennent à l'écart, la considérant comme folle, et elle ne veut pas qu'ils se mêlent de ses affaires : « Cet homme infâme s'est emparé du corps de la pauvre petite, pour lui voler son âme ».

Si l'un des invités du professeur veut avoir des détails, elle expliquera que la fillette, étant très curieuse, s'est sûrement aventurée dans une partie « interdite » de la maison du professeur.

Note pour le gardien : elle récite toute cette histoire d'un trait et n'accorde que peu d'intérêt aux questions que peuvent lui poser ses interlocuteurs. A ce stade des événements, le personnage de Catherine doit paraître le plus sympathique possible aux investigateurs.

Événement n° 3

On frappe vigoureusement à la porte du pavillon : le garde champêtre se tient là, avec

quelques autres paysans du bourg qui restent en retrait.

Note pour le gardien : Un joueur attentif remarquera que les « braves gens » semblent visiblement effrayés, et que même l'homme en uniforme bafouille et cherche ses mots.

Le garde pose quelques questions aux « touristes » sur leur identité, puis demande si quelqu'un aurait observé un indice quelconque au sujet de la jeune fille de Groslée. Catherine s'arrange discrètement, pour éviter toute aparté entre le groupe et les visiteurs. Les enquêteurs ne tardent d'ailleurs pas à s'en aller.

Note pour le gardien : Un jet sous « Écouter » réussi peut permettre d'entendre cette phrase prononcée par le garde sur le pas de la porte : « Sûr que si elle savait quelque chose, elle le garderait pour elle ! ».

Événement n° 4 :

Catherine indique leur chambre à ses invités, au premier étage, puis disparaît, dans son propre domaine, au rez-de-chaussée. Vers une heure du matin, un personnage au sommeil léger entendra arriver une voiture tirée par des chevaux : Il s'agit du Professeur qui rentre chez lui, de retour de Lyon, accompagné par un ami. La violente tourmente de neige qui a duré jusqu'à cette heure, l'a considérablement retardé sur le trajet du retour.

Notes pour le gardien : scène assez rapide. Ce n'est guère l'heure pour sortir d'un lit bien chaud et pour aller rejoindre les deux nouveaux arrivants qui disparaissent bien vite dans leur demeure. La porte donnant sur l'extérieur est de toute façon fermée.

Indice important (déterminez par un jet de dés quel joueur sera réveillé) : environ une heure après cet événement, plusieurs bruits de portes se font entendre au rez-de-chaussée ainsi que les échos d'une conversation animée. Le joueur qui se livrera à la petite expédition nocturne, découvrira que la porte menant à la chambre de Catherine est fermée à double tour. Il percevra des bribes de conversation (« ...prisonnière... », « ... sera obligé de m'obéir... », « ...conjonction astrale favorable... »), et reconnaîtra facilement Catherine Goddaz, répondant à une voix à l'accent anglais.

Le deuxième jour du séjour :

Événement n° 1 : un réveil sans douceur.

Le dimanche à 7 heures, Catherine rentre dans la maison en hurlant : « Je vous disais bien que c'était lui ! C'est un monstre, il faut le tuer ! Venez m'aider, dépêchez-vous, je l'ai enfermé sur les lieux de son crime ! »

La pauvre femme brandit quelques vêtements : ce sont les habits de sa fille qu'elle a



retrouvés dans le coffre de la calèche. Elle tient également à la main, un gros trousseau de clefs.

Des hurlements arrivent du sous-sol de la grande maison, et des coups redoublés retentissent contre la porte de la cave.

Notes pour le gardien : le professeur n'est pas au courant de cette mise en scène et ignore bien entendu que c'est la servante elle-même qui vient de les enfermer, avec la complicité de Wright.

Événement n° 2 : une histoire contradictoire.

Si les joueurs décident de délivrer Desèvre et son ami, le professeur exprimera sa stupéfaction en entendant les accusations proférées par la servante qu'il niera, bien entendu : il n'a pas enlevé la fille Goddaz, pour la simple raison que celle-ci est morte depuis trois ans. Il laissera entendre que la pauvre femme a sûrement l'esprit un peu dérangé. Confrontée à Desèvre, Catherine modifie imperceptiblement son histoire. « Ma fille était là mardi, et vous m'aviez promis que je la reverrai ! »

L'ami du chirurgien lyonnais, Wright, intervient alors (Il est d'origine anglaise et parle avec un accent assez prononcé, bien que son français soit très correct) : « Je suis médecin, je suis spécialisé dans ce genre de problèmes nerveux, et je vais m'occuper de Madame ». Sur ces paroles, il entraîne Catherine vers son pavillon.

Notes pour le gardien : Catherine n'oppose aucune résistance. Un jet sous Idée réussi permet de s'apercevoir que le comportement de Wright montre qu'il connaît bien la servante. Une petite phrase prononcée à voix basse parviendra peut-être à l'oreille d'un investigateur attentif : « Viens Catherine... cela suffit ». Interrogé sur la question, Desèvre répondrait que Wright n'est venu à Lhuis qu'une seule fois et ne connaît sûrement pas la femme.

L'histoire révélée au Gardien des Arcanes :

Il est temps, avant que l'action ne se précipite trop, de livrer au Gardien des Arcanes quelques informations sur les personnages présents dans cette intrigue, ainsi que quelques éclaircissements sur le drame qui commence à se jouer sous leurs yeux...

Les Personnages

Desèvre

Chirurgien lyonnais, cinquante-sept ans, célibataire. Passionné par son métier, mais dérouter par quelques échecs spectaculaires qu'il a connus depuis un an, dans sa vie professionnelle (quatre morts à la suite d'opérations bénignes). S'intéresse de plus en plus à l'occultisme, en particulier au spiritisme. Fait connaissance d'un personnage étrange et fascinant, Wright, lors de la réunion d'une secte d'adorateurs de Yog Sothoth à Lyon, à laquelle il a été entraîné par un ami. Peu attiré par un culte aussi horrible, il se lie cependant d'amitié pour l'anglais. Il est assez intelligent pour s'apercevoir que quelque chose de mystérieux se trame autour de lui, et c'est la raison pour laquelle il invite les investigateurs à le suivre dans sa résidence de campagne. **Caractère** : assez naïf, très soucieux de sa réputation.

Wright

Médecin anglais, déchu de ses fonctions suite à plusieurs expériences médicales douteuses, et réfugié à Lyon (après avoir changé d'identité). Il cherche à nouveau des contacts dans le milieu hospitalier, afin de pouvoir reprendre ses recherches sur l'animation des cadavres. Ayant appris les déboires du Pr. Desèvre, et sachant celui-ci très riche, il se lie à lui, en profitant de la nouvelle passion du chirurgien. Il envisage de le faire chanter, très habilement, jusqu'à ce que le professeur accepte de l'appuyer dans ses recherches macabres. Il enquête très discrètement sur les activités de son « futur client » et décide de se servir de Catherine Goddaz, personnage étrange, pour faire pression sur le professeur, en essayant de porter atteinte à sa réputation. Il n'est guère ravi au départ, d'apprendre l'arrivée à Lhuis des investigateurs invités par Desèvre. Puis il décide de se servir de « ces gens » qu'il espère naïfs pour monter sa machination démoniaque.

Catherine Goddaz

Quelques années avant l'histoire, Catherine et son mari sont déjà tenus à l'écart de la vie du village. On reproche à cette femme d'une quarantaine d'années de pratiquer la sorcellerie (c'est vrai, mais il s'agit plutôt à l'époque de soins par les plantes), et on accuse son mari « le Marcel » de vivre de rapine (faux) et de braconnage (vrai). Le couple habite déjà le pavillon du parc. Ils ont une fille âgée de dix ans, Marguerite. A la suite d'une sinistre histoire de vol, « le Marcel » est arrêté et envoyé au bain.

Sa fille Marguerite, très ébranlée par le drame, attrape la tuberculose et meurt. Catherine Goddaz, devenue seule à la suite de cette double disparition, voue au village une haine féroce, et profère plusieurs malédictions à l'égard des habitants. Son esprit, ébranlé par les épreuves qu'elle a vécues, vacille, et elle se lance, à corps et âme perdus, dans des études de magie noire. Elle se procure plusieurs ouvrages d'occultisme et cherche à invoquer « les Grands Anciens » pour qu'ils l'aident dans sa vengeance et dans ses tentatives pour « faire revenir » sa fille.

Sa rencontre avec Wright coïncide avec le moment qu'elle a choisi pour « rappeler » l'esprit de Marguerite, et l'escroc rentre à fond dans ce jeu-là.

Qui a vraiment disparu et pourquoi ?

Wright monte à Lhuis à plusieurs reprises, avec beaucoup de discrétion et lie connaissance avec Catherine. Il fait parler la pauvre femme, s'attire peu à peu sa sympathie, puis finit par devenir son amant. Il commence alors un long travail de manipulation dont l'aboutissement sera une séance d'invocations qui a lieu au manoir le mardi soir, en présence du professeur. Un « contact » est établi : Catherine entend la voix de sa fille, mais le lien est rapidement rompu, par la faute du professeur, laisse entendre l'anglais. Desèvre, assez troublé, redescend à Lyon. Pendant ce temps, Wright explique à Catherine que Desèvre a volontairement détruit l'image de Marguerite, par pure perversité.

La sorcière explique alors à son complice qu'elle a trouvé un moyen pour faire revivre sa chère disparue : pour ce faire, elle aurait

besoin d'utiliser le corps d'une jeune fille de l'âge qu'aurait son enfant, comme support pour l'esprit de la défunte. Elle demande l'aide de son amant pour accomplir cette sinistre besogne, et lui précise que le « transfert des âmes » doit avoir lieu le lundi de Pâques à 12 h, heure à laquelle les éléments astraux favorables seront réunis. Totalement dénué de scrupules à l'égard de Catherine, Wright accepte volontiers de se lancer dans cette entreprise. Il voit là l'occasion rêvée pour mettre en place son chantage sur Desèvre.

Au moment voulu, il suffira que des témoins complaisants découvrent la victime dans la maison du naïf professeur, qui ne pourra alors qu'accepter ses propositions ou être soupçonné de complicité pour le crime odieux en préparation. Dans le cas où Desèvre cède au chantage, Wright s'arrangera pour faire tomber toute la responsabilité de la machination sur la servante (déclarée folle de toute manière, personne n'accordera de valeur à ses propos).

Les deux complices ne perdent pas leur temps : l'occasion d'accomplir leur forfait se présente dès le jeudi dans la soirée. Une jeune fille du village voisin (« la Jeannette ») se présente chez la « mère Goddaz » pour lui demander conseil. Une heure plus tard, après avoir été droguée, elle se retrouve enfermée dans le sous-sol de la résidence du chirurgien. L'anglais se chargera de la maintenir dans l'inconscience jusqu'à l'heure fatidique; par l'administration répétée de somnifères. Catherine lui indique un moyen discret de se rendre dans la grande maison, grâce à un passage souterrain qu'elle est seule à connaître, avec son mari.

Événement n° 3

Au village, onze heures, à la sortie de la messe. Les habitants, très croyants, se rassemblent nombreux, pour la grand-messe. Puis les hommes se dirigent vers « Le bon coin » pour boire le pot du Dimanche. On parle toujours beaucoup de « La Jeannette qu'a disparu », mais on ne fournit pas volontiers des renseignements aux étrangers curieux. Quelques questions adroites permettront d'obtenir confirmation des renseignements donnés par le professeur Desèvre. Les gens ne parlent pas facilement de « l'affaire » qui a conduit au bain le mari de la sorcière.

Événement n° 4 : Le repas de midi.

De retour à la maison, le professeur propose à ses invités de passer à table. Il semble avoir retrouvé ses esprits, et Catherine Goddaz également. Tout le monde s'installe autour de la table ronde de la salle à manger, et Catherine fait le service. Wright ramène sans arrêt la conversation sur le spiritisme, et insiste sur le fait que son ami est un médium remarquable. La femme de ménage, peu loquace, ne cesse de lancer des regards noirs sur l'assemblée. L'atmosphère du repas est plutôt tendue. En début d'après-midi, Wright propose au groupe, avec l'accord du professeur, d'aller faire un tour dans la campagne environnante. La femme de ménage se retire dans le pavillon.

Précisions pour le Gardien : peu d'éléments nouveaux pendant l'après-midi. Un seul événement important : profitant de l'absence des visiteurs, Catherine Goddaz décide de déménager sa prisonnière dans le pavillon, par le souterrain, sans en informer son complice.



S'il n'est pas trop à l'écart, un des promoteurs pourra noter un indice intéressant. Pendant toute l'excursion, Desèvre semble très pensif. A un moment, il se baisse pour ramasser un morceau de bois mort, de forme tourmentée, et marmorée : « autant que cet acte s'accomplisse, si la pauvre femme peut retrouver sa tranquillité d'esprit ».

Note pour le Gardien : Le chirurgien, très émotif, a été profondément marqué par la première séance de spiritisme, et il craint énormément de voir se renouveler cette expérience pénible.

Troisième journée du séjour

Événement n° 1 : La nuit du Dimanche au lundi.

Vers trois heures du matin, bruits de verre brisé, appels au secours réveillent les personnages. Dans la bibliothèque, une scène étrange se déroule : le professeur Desèvre, un poignard à la main, en chemise de nuit, se déplace, comme un homme ivre, le regard halluciné. Les appels sont lancés par Wright qui se tient à l'entrée de la pièce.

Note pour le gardien : plusieurs détails, assez facilement perceptibles, peuvent permettre de deviner qu'il s'agit d'une mise en scène. L'état d'hypnose est rompu par l'irruption des personnages dans la pièce, et Desèvre, complètement ahuri, n'est capable de fournir qu'un discours incohérent.

Événement n° 2 :

Nouvelle mise en scène au réveil : Bruits de lutte au rez-de-chaussée. Le corps de Wright gît inanimé au pied de l'escalier.

Note pour le gardien : Wright est très bon comédien, et seul un personnage réussissant un jet sous « diagnostic » pourra déterminer que cet évanouissement n'est qu'une feinte.

Quand il reprend ses esprits, l'anglais immédiatement accuse le chirurgien de l'avoir assommé. Il n'y a aucun signe de la présence de Desèvre au rez-de-chaussée. « J'ai trouvé où il cache le corps de la pauvre fille ! Malheureusement il m'a frappé par trahison au moment où j'allais le ceinturer. » Si les personnages paraissent surpris, il ajoute « mais oui, la fille du scieur ! C'est lui qui la séquestre, hâtez-vous d'aller voir ce qui se passe, je pressens un malheur ! »

Au fond du hall, une bibliothèque a été poussée, dévoilant une porte qui est entrouverte. Un escalier descend et aboutit dans une petite pièce curieusement aménagée : tentures sur les murs, gravures ésotériques, une table ronde sur laquelle traînent quelques ouvrages d'occultisme (dont un exemplaire du petit Albert, emprunté pour la circonstance à Catherine), et un divan bas. Nulle trace de prisonnière dans cette pièce.

Notes pour le gardien : une fouille approfondie permet de découvrir une écharpe sous le divan. La marque du corps allongé est également visible sur la couverture et sur le traversin. L'entrée du passage souterrain ne pourra être trouvée que par un jet sur « Chance/2 » réussi.

Jet sous psychologie : un joueur attentif peut s'apercevoir que Wright semble agité, inquiet (rappelons qu'il n'est pas au courant du déplacement

de la prisonnière). A ce stade, les joueurs doivent avoir l'impression qu'un drame horrible est en train de se jouer, et que le groupe perd son temps à fouiller cet endroit (information à communiquer, suivant l'évolution de la partie à ce moment, après avoir fait un jet sous « Psychologie » ou « Idée » à tous les joueurs).

Événement n° 3 : 11 h du matin, le drame

Un hurlement horrible retentit à l'extérieur de la maison, suffisamment fort pour que les personnages le perçoivent tous. Deux minutes après (juste le temps que les joueurs se précipitent hors de la maison Desèvre), un nouveau cri, atroce, s'élève de l'intérieur du pavillon.

Événement n° 4 :

La scène centrale du drame se déroule dans une pièce aménagée au sous-sol. La prisonnière s'est réveillée, et Catherine s'apprête à l'exécuter. La jeune fille complètement terrorisée voit avancer sur elle, cette femme vêtue de blanc, un poignard à la main, le regard complètement fou.

A partir du deuxième cri entendu par les personnages, l'action s'accélère et chaque minute perdue va compter. La porte de la chambre de Catherine, seul accès extérieur possible pour le sous sol, est fermée à clé... Wright, un peu surpris par le tour que prennent les événements, se tient à l'écart du groupe.

Soudain, on entend de nouveaux cris dans la cour, et le professeur Desèvre, les habits en lambeaux, complètement affolé, fait irruption dans le couloir en hurlant des insultes à l'égard de Wright. Ce dernier, pris de panique, tente alors de s'enfuir vers le manoir, poursuivi par Desèvre.

Précisions pour le gardien : le professeur se trouvait dans sa chambre, ligoté sur son lit par Wright. Celui-ci voulait avoir les mains libres pendant qu'il amenait ses témoins à découvrir la jeune fille (il se serait débrouillé pour le libérer ensuite, avant que les personnages ne le découvrent. Accablé par les faits, le pauvre homme n'aurait plus guère eu d'arguments pour se défendre).

Le dénouement de cette scène dépend de la tactique que vont adopter les joueurs :

- ✓ N'étant pas assez fort pour maîtriser seul le fugitif, Desèvre réclame de l'aide.
- ✓ Au cas où les investigateurs perdraient trop de temps à essayer de s'emparer de Wright, il est fort probable qu'ils ne trouveraient plus que le cadavre de la pauvre Jeannette. L'anglais a une connaissance assez élevée du Mythe (12 %), et n'hésitera pas à utiliser un sortilège puissant (Contacter un Chien de Tindalos par exemple) s'il réussit à se réfugier dans la maison.
- ✓ Catherine Goddaz, au paroxysme de la folie, essaiera de se défendre elle aussi en lançant un sortilège d'invocation d'une Horreur Chasserresse (précédé d'un Signe de Voor).

Pour un bon déroulement du scénario, il est important que Wright, Catherine et Desèvre, restent tous trois suspects pendant une fraction importante de la partie. On pourra considérer l'intervention des investi-

gateurs comme une réussite totale si les trois objectifs suivants sont atteints :

- ✓ Libérer Jeannette
- ✓ Prouver la culpabilité et si possible arrêter le metteur en scène du drame : Wright.
- ✓ Innocenter Desèvre, et sans doute obtenir l'internement de Catherine, avant qu'elle ne mette fin à ses jours.

Il n'y a rien d'intéressant à trouver dans la chambre secrète de la maison Desèvre, ni dans le souterrain. Dans la pièce où Catherine réalise ses invocations, se trouvent plusieurs ouvrages d'occultisme dont un livre anglais (« le livre de Dzyan »), appartenant à Wright peut apporter une majoration de 09% à la connaissance du Mythe à condition qu'il soit étudié de façon approfondie.

Pour Basic

Desèvre (chirurgien naïf, 57 ans)

FOR 9	DEX 9	INT 16	CON 14
APP 13	POU 10	TAI 14	SAN 99
EDU 17	PV 10		

Compétences principales : Psychologie 40%, Lire/écrire le Latin 35%, Soigner une maladie 70%, Diagnostiquer une maladie 60%, Soigner un empoisonnement 50%

Wright (docteur déchu)

FOR 14	DEX 12	INT 17	CON 15
APP 13	POU 16	TAI 11	SAN 87
EDU 15	PV 13		

Compétences principales : Diagnostic 30%, Soin maladie 45%, Soin empoisonnement 35%, Pharmacologie 60%, Psychologie 45%, Latin : 10%, Occultisme 55%, Tir à l'arme de poing 55 %, Hypnotisme 50%

C. Goddaz (servante cinglée)

FOR 05	DEX 10	INT 14	CON 12
APP 15	POU 15	TAI 12	SAN 95
EDU 09	PV 12		

Compétences principales : Astronomie 25%, Botanique 25%, Occultisme 45%, Soigner Maladie 15%, Discrétion 35%, Monter à cheval 50%

