

Le logement de la défunte resta longtemps abandonné, mais dans un *certain office bien relégué, reculé au coin le plus noir, le plus solitaire; le plus peureux*, avec une étroite fenêtre, on entendit après quelques semaines comme un bruit singulier ; on vit comme des lueurs. Plaintes, sifflements, petits cris, bruits de chaînes, bruits sourds, frôlements, trot et galop, remue-ménage, assiettes cassées, voilà une âme en peine !

— Ah ma pauvre maîtresse, dit l'ancienne servante, elle *revient*, faut dire des messes, des prières ; faut aller quérir son parent, M. le maire. Elle m'a donné ses cartes, qui sont devineresses, et ses cartes m'ont dit qu'elle réclame des *De profundis*. Avec ce jeu, je peux savoir l'avenir ; la morte m'a rendu un grand service ; je vais m'établir *tireuse*.

On pénétra dans l'office hanté, une troupe de rats grignottait des pois chiches, lesquels, tombant de leurs cosses parcheminées sur les assiettes retentissantes, causaient tout le sabbat, mais les messes furent dites.

La première personne qui consulta la sorcière fut une dame qu'on avait volée de quelques poules et de menus objets. Elle fit grand bruit, dit beaucoup de paroles, non pas dans l'espérance de trouver le voleur ; mais une sainte peur prit le coupable, il reporta en cachette les objets et les poules toutes plumées.

La seconde consultante de la sorcière fut une fille laide et amoureuse. La pauvre enfant était un peu dédaignée. En sortant de chez la devineresse elle rencontra un veuf vieux et *gredaud*, mais riche. Et la réputation de la *femm d'Oudan* fut faite dans toute la montagne.

Il y venait surtout des conscrits désireux de savoir qu'numéro ils devaient apporter. Si bon, ils payaient généreusement ; si mauvais, la *simple passe*, c'est-à-dire deux fois trente sous ; car il y avait deux jeux : le grand et le petit, à la volonté d'un chacun. Un jour le vigneron du Sancé avait perdu son saint frusquin et, de désespoir de le