Hurlements

Le Jeu de l'Initié



Livret n° 1

Présentation du jeu

Création des personnages

règles de simulation

écrit par
Valérie et Jean Luc BIZIEN

Editions Dragon Radieux

Jeu de Rôle et d'aventure

"Hurlements , le Jeu de l'Initié"
Auteurs : Valérie et Jean-Luc BIZIEN
Illustrations intérieures : Benoît DUFOUR
Illustrations de couverture : Didier LE CLER
Plans et cartes : Benoît DUFOUR
Saisie et corrections : Pascaline CHION
Mise en page : Paul CHION
Photocomposition : Alp'compo - Grenoble
Impression : Imprimerie LEOSTIC Avenue de la République 38170 SEYSSINET

N° ISBN : 2-906500-06-2
Tous droits réservés par l'auteur et l'éditeur. Reproduction de tout ou partie du texte ou des illustrations interdites sans accord écrit de l'auteur, de l'éditeur ou de l'illustrateur

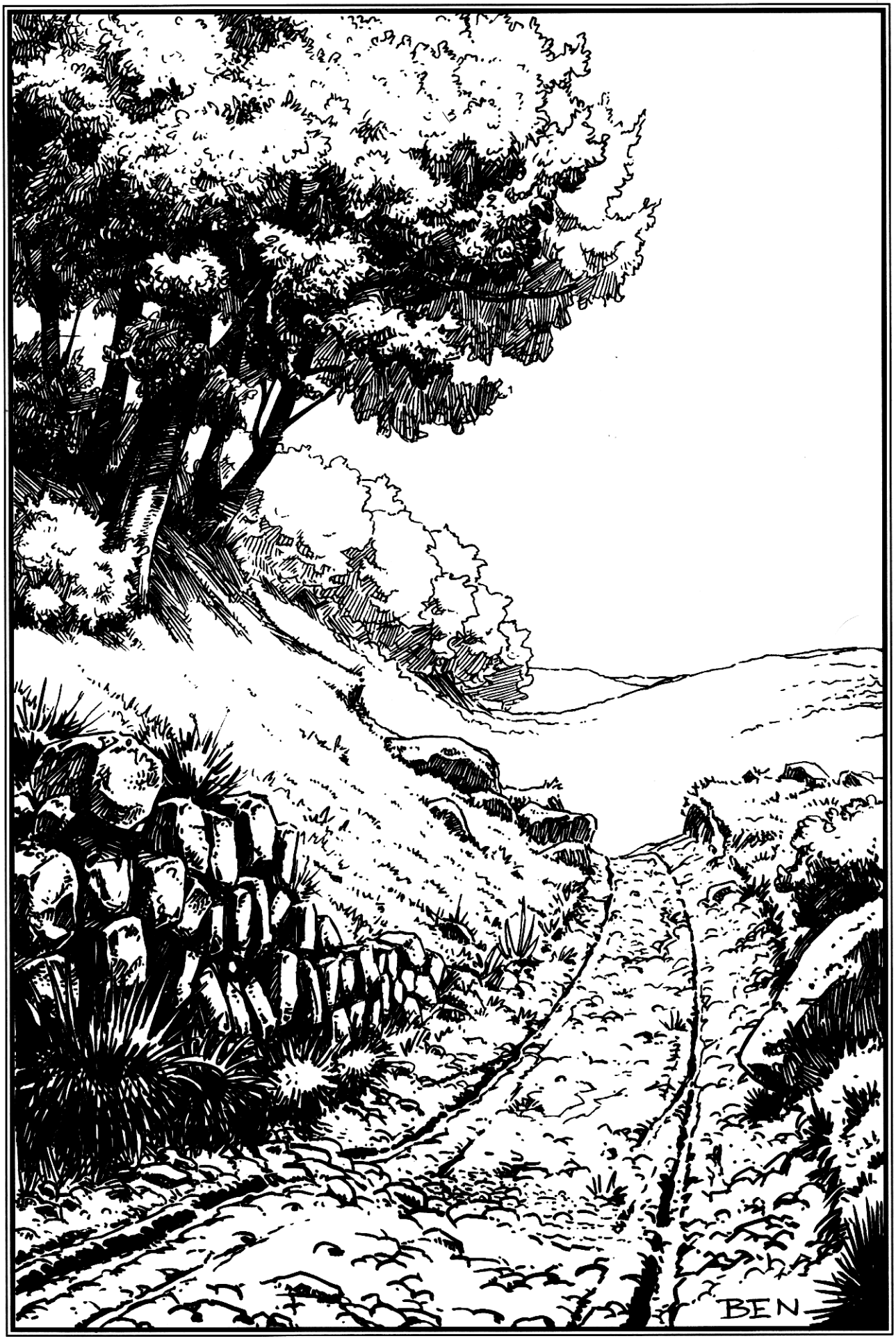
Hurlements

le jeu de l'initié

Le jeu dont Vous Etiez le Héros...

Valérie & Jean-Luc
BIZIEN




BEN

Ce n'est pas un hasard si vous lisez ce livre...

Ni de la Chance, ni le Destin, ni autre chose...

Tout n'est qu'accomplissement.

Vous étiez prêt. Vous étiez libre... vous l'êtes toujours. Libre de choisir votre Vérité à la lecture de ces quelques lignes. Tout ceci n'est peut-être bien qu'une plaisanterie...

Peut-être bien.

Rêve ? Réalité ? Illusion ? Magie ? Annonciation ? Révélation ?

Et si tout ceci était vrai ?

La somme de milliers d'existences successives livrées à la mémoire des hommes parvenus au terme du Grand Voyage ?
A la lumière de la réincarnation ultime, il ne subsiste qu'une interrogation :
"Est-ce le Début ou la Fin ?

Et si Tout n'était qu'un Jeu ?"

Seule une chose est sûre : quand vous aurez lu ce livre, vous aurez toutes les réponses.

Vous serez, vous aussi, un Initié.

Non, vraiment,

ce n'est pas un hasard si vous lisez ce livre...

Sommaire :

Chapitre premier (Introduction)
page 7

- Nouvelle introductive
- Qu'est-ce qu'un Jeu de rôle ?
- Hurlements, le jeu de l'Initié
. particularités

Chapitre second (système et principes)
page 22

- Règles de simulation
. Détermination, évolution, aptitudes des personnages
. textes et tableaux
. fiches
- Conseils

Chapitre troisième (le Jeu)
page 45

- Introductions (exemples)
- Vie et survie de la caravane
- De la réincarnation et de la lycanthropie

Chapitre Premier

Eclair !

J'ai froid. Je tremble.

Un rayon de soleil glacé me transperce, me vrille le cerveau.

J'ai mal. Partout.

M'étirer. Bouger : c'est ça, il faut bouger pour vivre. Je vais me lever.

Comment fait-on déjà ? Pourquoi est-ce que tout tourne autour de moi, brutalement, soudainement ?

Où suis-je ?

M'asseoir... Me calmer. Je dois me calmer. Voilà, je suis assis. L'écorce me griffe la peau du dos.

Là-haut, au centre de la touffeur des feuillus, le Grand Brillant fait une crise de sadisme et cherche à me noyer de lumière.

Aveuglé, j'abandonne et cligne des yeux. Je baisse les yeux : pas beau, le héros...

Il est nu comme un ver. Et beaucoup plus crasseux. La boue s'est mêlée au sang par endroits, en croûtes noirâtres et répugnantes. J'ai mal partout, bon sang ! Pas un membre, pas une fibre qui ne soit en train de me faire payer les efforts...

Quels efforts ? Je replie doucement mes jambes. Doooucement, rapport aux courbatures.

Là ! Ça va mieux... Groupé, les bras autour des jambes, la tête dans les genoux. Quelques gouttes de rosée ont perlé et roulé jusque sur ma nuque. Je tends la main et l'agite doucement entre les branchages : une fine pluie en tombe et me recouvre. Je regarde de grosses gouttes dévaler le long de mes jambes en laissant des traces dans la poussière.

Je passe ma main sur ma bouche, sur mon front. Je la replonge dans les feuilles humides et lèche mes doigts...

J'essaie d'effacer le goût de sang et de pourriture qui m'a envahi la bouche.
N'y parvenant pas, j'arrache quelques feuilles encore trempées et les mâche frénétiquement.

Réagir !! Se lever !! Chercher !!

Je m'accroche au tronc et me redresse.

Il me faut quelques instants pour faire cesser le tremblement convulsif de mes jambes.

Autour de moi, la forêt semble profonde et sombre. Les géants locaux projettent généreusement les ombres rassurantes de leurs branches immenses. Je m'y dirige en titubant et finis par échapper aux dards lumineux qui me torturaient. Accroupi dans le noir, je contemple quelques temps le cône lumineux qui déchire les frondaisons. Grand Brillant doit être furieux, là-haut, qui ne peut plus m'atteindre...

J'adresse un sourire narquois à son prolongement fixe, halo lumineux dérisoirement incapable de me suivre à présent. Je vais mieux maintenant. Je suis chez moi. Mes cordes vocales douloureuses et curieusement grasses vibrent malgré moi et je laisse fuser un cri de joie et d'excitation...



Un grondement plutôt, que je ne m'étais jamais entendu...

Je vais mieux. Je suis plus fort.

Le grondement s'amplifie, la puissance, la force montent en moi, un frisson de jouissance traverse mon dos, gagne mon ventre et je crie, je crie de toutes mes forces, la tête renversée, les yeux fixés sur les hauteurs, longuement, pleinement...

Et je plonge dans les profondeurs de la forêt.

Eclairs !

"Je" est bien, heureux, baigné de lumière et de chaleur.

Le vent siffle, hurle entre les pointes rocheuses et bat rageusement les flancs de la montagne. Au loin, tout en bas dans la vallée, les proies vont et viennent, inconscientes. Petites taches grises sur la verdure du sol.

"Je" s'étire et bat l'air de ses membres puissants comme pour éprouver l'agressivité du vent. Puis "Je" s'élance et bondit au-dessus du vide.

Vertige de la chute, bien-être total, abandon. Puis l'air se fait fort, dur, il résiste, s'accroche... "Je" tend tous ses muscles, s'ouvre totalement... et c'est encore une fois l'extase, le bond prodigieux vers les hauteurs, le plongeon dans la lumière. La montagne s'éloigne, le repaire s'amenuise, en bas, tout en bas, les proies sont presque invisibles.

Montagne, forêt, plaine, colline, montagne, forêt, plaine... Et toujours le vent qui claque, frappe et soutient "Je". Là-bas sur le vert, une proie s'est écartée du groupe. "Je" plonge.



"Je" aime la chasse et ses sensations extrêmes : blanc le ciel au soleil, brûlé et brûlant, blancs les nuages, bleu l'infini, grises les crêtes, verte la forêt, verte la prairie, verts les arbres et les buissons...

La proie court et crie et bêle. Le sifflement du vent s'est fait terrible, presque douloureux.

"Je" est tendu à l'extrême vers sa proie qui grossit, grossit, grossit encore...

Le choc est horrible.

"Je" crie, et son cri de triomphe étouffe celui de terreur que lance la proie qui souffre. "Je" a planté ses griffes dans la chair de sa proie qui se débat pour empêcher un nouvel essor de l'agresseur.

L'effort est insoutenable, tout s'obscurcit. "Je" est crispé à se rompre, chaque muscle peut se déchirer... et le vent revient et souffle et porte "Je".

Grise la proie, verte l'herbe, les buissons, les arbres, la forêt, bleu le territoire infini...

La proie ne se bat plus elle semble avoir compris. "Je" se pose chez lui. Il tue et mange.

"Je" est bien sous le soleil et dans le vent.

"Je" laisse monter en lui cette joie sauvage et la laisse s'échapper.

Il crie dans le vent.

Eclair !

Crier ! Je vais crier ! Ma tête me fait mal à hurler, et la lumière qui transperce la grotte m'oblige à fermer les yeux. Sur l'écran de mes paupières closes, le rayon dessine d'innombrables soleils multicolores qui viennent exploser en autant de gerbes incandescentes, m'éclaboussant le cerveau... Je grogne en me redressant, et passe ma main sur mes épaules et mon dos pour chasser une insupportable sensation : des éclats de roche qui traînent sur le sol se sont vicieusement enfoncés dans la peau nue en tailladant par endroits...

La peau nue ???

Je suis nu... Couvert de poussière agglutinée à la sueur en petites plaques craquelées, le corps zébré d'estafilades et parsemé d'écchymoses diverses.

Je regarde rapidement autour de moi. C'est un trou dans la roche, aux parois humides envahies de mousse suintante. Sombre et frais, rassurant aussi.

J'ai la bouche sèche, la langue gonflée. Je me traîne, malhabile, vers le fond de la grotte,

jusque sous une pointe de roche, d'où goutte une eau froide merveilleusement désaltérante. Je reste allongé sur le dos, les membres étalés, somptueusement impudique, et le plic-plic de l'eau qui tombe sur mon visage me berce un moment.

J'aime cette eau. J'aime cet endroit. Je suis bien. Je me tasse au fond du trou et me roule en boule. Je ne tarde pas à m'endormir.

Combien de temps ?

Son grognement instinctif m'a réveillé. Il se tient à l'entrée de ma grotte, tassé, tapi ; ses crocs luisent dans la pénombre. Il m'a repéré à l'odeur, je suis débusqué. J'attends que ses yeux se soient totalement adaptés à l'ombre ; alors il plongera.

Il me regarde intensément, me jauge, voit mon corps blafard et maigre, savoure peut-être déjà une facile victoire. Ses mâchoires claquent nerveusement à vide plusieurs fois, broyant et déchiquetant un ennemi invisible. Il n'a toujours pas bougé. Je peux voir le pelage gris hérissé, les muscles saillants. Tout son être est tendu vers moi. Il est le chasseur, le parfait tueur. Calmement, il commence à ramper et son ventre fait crisser les éclats de roche. Il ne sait pas encore quand il va bondir, laissant monter en lui la fureur du combat, l'appel du sang. Quand il ne saura plus se retenir...

La peur est apparue. Brutale.

Elle s'est emparée de moi, m'a paralysé : je réalise enfin la situation.

Je suis acteur de ce carnage et le loup est mon bourreau...
Un tremblement convulsif me secoue par vagues furieuses, une main invisible se pose sur ma gorge et m'étouffe, mon cœur est subitement trop à l'étroit, j'ouvre la bouche pour crier

et soudain, j'ai mal !

j'ai mal à mourir, mal à hurler !

Chaque fibre de mon corps se déforme, s'étire, se transforme, je sens craquer mes membres, j'entends se déchirer ma peau et un voile de sang noir s'abat devant mes yeux tandis que du fond de mon ventre s'échappe un hurlement...

"Je" s'est redressé, encore tremblant, et l'intrus semble interloqué.

"Je" contemple l'ennemi tapi dans l'ombre de la grotte. "Je" peut lire la terreur qui l'envahit, l'incrédulité dans ses yeux... "Je" sent battre la puissance dans ses veines, ses muscles sont puissants, sous sa fourrure, tellement plus forts que l'intrus.

"Je" devine la panique chez l'agresseur et entend presque son tremblement.

La petite proie tente de sortir à reculons, incapable de quitter "Je" des yeux, fascinée, interloquée, ridicule, pathétique...

"Je" sent le plaisir de la chasse, l'appel du sang, du combat. "Je" bouge imperceptiblement et se positionne sur ses pattes antérieures, sent ses longues griffes.

"Je" n'a pas cessé de grogner, laissant sourdre la menace qui s'échappe de sa gorge.

L'intrus ne grogne plus.

Le temps semble s'être arrêté.


BEN



Soudain, le loup a fait volte-face et en glapissant s'est élancé vers la lumière, la queue entre les jambes.

Et "Je" a bondi en avant avec une vitesse et une précision incroyables pour sa masse.

"Je" a plongé ses griffes profondément dans le poitrail de l'intrus qui laisse échapper une courte plainte.

Et "Je" a mordu la nuque du loup et l'a broyée. Le sang appelle le sang : "Je" est devenu fou et pendant un long moment s'est acharné sur l'animal qui gît à présent inerte, informe, à l'entrée de la grotte. Puis lentement, très lentement, "Je" s'est à nouveau calmé et s'est laissé envahir par une douce torpeur d'après combat.

"Je" s'est roulé en boule au fond de sa grotte, terrifiante masse de fourrure, colosse griffu et pataud. "Je" s'est endormi... Eclairs !!!

La lumière du jour m'a réveillé. Je suis plus courbaturé encore qu'avant. J'ai mal partout : pas un pouce de chair qui ne soit mal en point. Je roule sur moi-même et me dirige vers l'extérieur.

J'y découvre un cadavre de loup profondément tailladé, brisé, mutilé. Curieusement, loin de m'horrifier, la vision m'attire. Je m'accroupis près du cadavre et j'entreprends de le dépecer à l'aide d'une pierre tranchante. Je découpe un morceau de chair et goûte. Le sang coule dans ma gorge tandis qu'une myriade d'images m'assaille...

Le soir est venu.

La peau du loup sur mes épaules m'aide à me réchauffer. Sa viande m'a rassasié. Je ferme les yeux. Une question revient, qui m'obsède...

Qui suis-je vraiment ?

J'ai été cet animal ivre de liberté qui parcourait l'infini avec insouciance.

J'ai été cet homme accroché à ses certitudes égoïstes et injustifiées.

J'ai été le chef de la meute qui hurlait à la nuit noire.

J'ai été la proie qui fuyait sans comprendre la haine et la douleur.

J'ai été cet oiseau qui flottait au-delà des nuages, quand se perd le regard des hommes.

J'ai été ce chasseur attentif au moindre signe de vie ou de présence.

J'ai été ce reptile lové sur une pierre brûlante, et ce rapace nocturne volant dans la tourmente.

J'ai été cet amant éperdu de bonheur et ce fou sanguinaire qui semait la terreur.

J'ai été ce conteur qui créait l'émotion et savait apporter le rire aux jeunes enfants.

J'ai été ce tueur, prédateur insensible, qui rattrapait sa cible, et l'achevait sur l'heure.

J'ai bu le sang de ma victime

pour soutirer sa force…

J'ai été cet homme traqué par la horde, poursuivi par ces fanatiques sourds et aveugles qui refusaient la "différence".

J'ai été ce troubadour adulé par les foules paysannes des campagnes moyenâgeuses, et ce jongleur-bateleur acclamé maintes fois.

J'ai été ce gentilhomme haï par ceux qu'il a écrasés de sa puissance, craint par ceux à qui il a su imposer ses désirs et méprisé par ceux devant qui il s'est incliné.

J'ai été ce soldat incroyant qui parcourut les terres saintes pour combattre un ennemi inconnu.

J'ai été cet homme qui hurlait le nom de tous les saints sous la torture, et celui qui invoquait diables et démons au milieu des flammes du bûcher.





J'ai été ce seigneur et ce serf misérable, cet homme de loi et ce brigand.

J'ai été ce pillard et cette brute épaisse, et j'ai été le sauveur de cet enfant abandonné.

J'ai été à maintes reprises ce voyageur perdu sur les chemins du Temps.

J'ai été le héros d'innombrables faits d'armes, et aussi ce veule ou ce lâche si méprisables.

J'ai été ce témoin du temps qui passe.

J'ai été ce poète, ce scientifique, cet observateur attaché à la réalité des illusions et au mythe de la Réalité.

J'ai été lapidé dans ce village de montagne et brûlé sur une place publique.

J'ai été décapité sous la révolution et fusillé plus tard.

J'ai été seul si longtemps… et j'ai été ébloui par ton regard, mon Amour.

Ensemble nous sommes morts encore et encore, et chaque fois nous nous sommes retrouvés.

Ensemble nous avons vécu les joies et les douleurs de nos frères révélés.

Ensemble nous avons suivi ce terrible chemin qui nous permit d'être initiés.

Ensemble nous vîmes changer la terre et vivre les hommes.

Et un jour nous avons su.

Et nous sommes là, tous les deux, debout dans la nuit noire.

Côte à côte comme au plus fort des batailles, main dans la main comme aux plus tendres instants.

- Unis -

Les yeux levés au ciel, tournés tout entiers vers cette forme immense aux ailes déployées qui flotte dans les airs, irréelle et si terriblement présente...

Son corps est énorme, grotesque et difforme et majestueux, gauche et agile, et formidablement puissant. Une très longue queue écailleuse aux reflets de jais fouette lentement le ciel sans aucun bruit, d'un régulier mouvement reptilien au rythme hypnotique. Quatre pattes griffues semblent agripper les airs et s'y maintenir sans effort, pesantes, noueuses, luisantes et monstrueusement puissantes. Ses ailes s'étalent pleinement, éventails de cuir vieilli ridés par les siècles et les siècles. Elles masquent la Lune de Sang qui illumine la créature et la nimbe d'un halo pourpre, soulignant ses contours et ses formes fascinantes, en un éclat de lumière terrifiant et sublime.

Une crête parcourt son dos et son long cou étonnamment grêle, pour venir mourir entre deux yeux perçants, transperçants, suprêmement intelligents, d'une noirceur abyssale. Deux grands yeux qui doivent avoir tout contemplé depuis l'éternité, larges, vifs, d'une apaisante brûlure.

Sous des naseaux grossièrement dilatés, une large gueule a dû être tranchée dans le cuir, barrant sa large face en un sourire indéfinissable, laissant apparaître des dents d'ivoire carnassier.

Une voix se fait entendre.

Elle est douce et chaude. Elle vient délicatement s'imposer à nous, flûtée, teintée d'un discret accent chantant.

"Ainsi donc, vous voici...

Au terme de l'Ultime Voyage, vous accédez à la condition suprême...

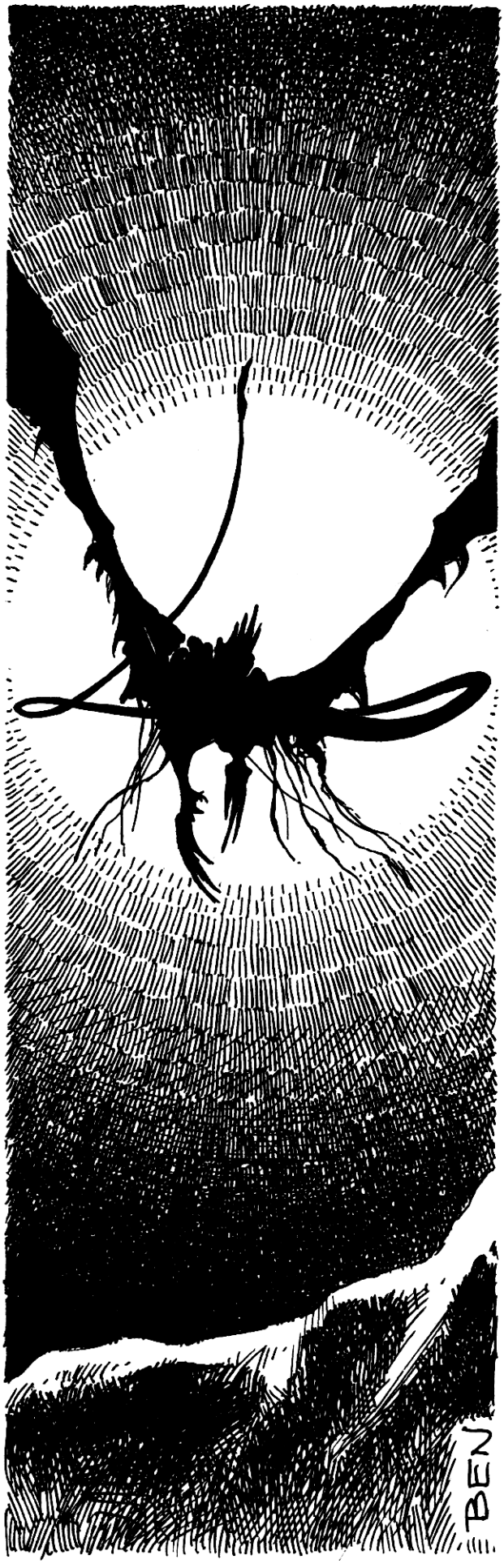
Vous franchissez le stade final de Révélation

Le Non-Retour.

Le Commencement.

C'est vous qui à présent parcourrez avec d'autres les multiples chemins initiatiques, à la recherche de leur vérité...

Etes-vous sûrs de ne rien regretter à cet instant, pensez-vous vraiment que plus rien ne mérite plus que vous vous attardiez dans votre état actuel ?"



Tes doigts ont affermi leur prise sur les miens. Mon cœur bat à se rompre.

Ensemble nous affirmons :

"Oui, nous en sommes convaincus."

La voix reprend, plus chaude encore :

"Croyez-vous être capable de reconnaître en l'Autre, et tous les Autres, ceux qui, demain, seront nos frères ?

Pensez-vous pouvoir leur apporter l'aide nécessaire ?

Pourrez-vous leur permettre de revivre à leur tour l'Initiation, les multiples voyages qui mènent à la pleine Révélation ?"

"Oui..."

Nos voix ont vibré à l'unisson. Une boule de chaleur a explosé dans mon ventre et m'envahit peu à peu en un long frisson de bonheur.

Encore la voix.

"Alors tout est bien.

Il ne vous reste plus qu'un dernier cap à franchir. Il vous faut maintenant vous accepter dans votre réalité.

Il faut vous voir enfin tels que vous êtes et avez toujours été...

Regardez et sachez voir.

Comprenez."

Je te regarde et je te vois.

Pour la première fois.

Tu es belle, mon amour, et tes ailes immenses et bleutées sont comme les voiles des navires sous le vent. Tes écailles dorées m'éblouissent et leurs milliers de reflets sont autant d'éclaboussures de soleil.

Tu souris et je sais que toi aussi tu me vois.

Je me dresse sur mes pattes antérieures, crête tendue vers les étoiles, mes yeux dans tes yeux.

Et je t'aime, mon amour.

La voix s'est faite murmure.

"Ainsi donc c'était vrai. Vous étiez prêts."

Elle hésite un moment, et un frisson attristé la trouble.

"Je vais enfin pouvoir me retirer et goûter le repos parmi les nôtres…

Je vous ai attendus si longtemps…

Puissiez-vous réussir à votre tour à mener à bon port beaucoup des nôtres,

mes frères.

Restez forts, et patients.

Nous vous attendrons.

Vous avez l'Eternité à présent… "

Le Dragon a fait une brusque volte-face et il a disparu. Sans le moindre bruit, il a rejoint l'Infini.

Nous sommes seuls à présent.

Nous avons une mission.

Une quête.

Je te regarde, et je lis la sombre détermination dans tes yeux.

Tu es belle et je me sens fort.

Ensemble nous y parviendrons.

Il ne peut plus y avoir de doute.

Nous éclatons de rire. Un rire libérateur qui monte, monte et enfle et se répercute jusque parmi les étoiles.

Puis c'est le calme.

Un cri oublié prend forme dans nos ventres.

Il grandit dans nos gorges.

Nos gueules se tendent vers la Lune de Sang

Deux longs, très longs

Hurlements…

Nous plongeons dans la nuit noire.

Qu'est-ce qu'un Jeu de rôle ?

C'est, à l'origine, l'invention d'un ex-cordonnier américain qui, ne trouvant plus d'intérêt aux jeux de sociétés classiques, décida d'en élaborer une forme nouvelle, plus originale...

Et, de fait, le Jeu de rôle permet à deux joueurs ou plus de donner vie à des personnages qu'ils incarnent le temps d'une partie.

On distingue le Meneur de Jeu ("MJ", arbitre) des joueurs eux-mêmes. Le MJ soumet, à la faveur d'un scénario choisi ou écrit par lui, une situation problème que les joueurs devront résoudre par la combinaison des différents talents de chacun de leurs personnages.

Tout se passe oralement : chaque joueur exprime librement les intentions d'action de son personnage et le MJ décide de la réussite ou de l'échec de ces actions.

Pour ce faire, il a recours à des **règles de simulation** qui lui permettent, après consultation et jets de dés appropriés, de gérer et commenter l'aventure à chaque nouvelle phase (l'explication peut paraître nébuleuse mais nous y reviendrons au chapitre des "Tables et tableaux" et, vous verrez, tout est très simple : patience !).

Le Jeu de rôle est différent de tous les autres jeux

Il présente, en tout cas, une particularité essentielle : **on ne gagne pas** une partie de JdR. L'intérêt ne réside pas dans la victoire mais dans le plaisir qu'on retirera d'une partie durant laquelle on aura vu un personnage prendre vie, évoluer, se modifier, survivre ou mourir... en un mot : **exister**.

Le Jeu de rôle offre l'évasion, le rêve commun, éveillé, l'aventure permanente à laquelle chaque joueur prend une part active, où l'interdépendance est de mise. Le Jeu de rôle est une partie d'échecs vivants où l'imagination est la reine et les esprits créatifs ses rois.

A chacun son rôle

L'imagination et la créativité sont primordiales en effet, et chacun aura à cœur de rendre la partie vivante et passionnante à force de dialogues et d'investissement personnel.

Il peut paraître ardu "d'entrer dans la peau" d'un personnage, d'en assumer le caractère et les aptitudes, de lui prêter sa voix, son intelligence, de l'animer...

C'est pourtant dans la création de ce rôle, en vivant l'Aventure à travers ce personnage, en partageant ses joies et ses peines, que le joueur découvrira l'intérêt du Jeu de rôle.

Chacun doit assumer une tâche bien particulière.

Le Meneur de Jeu

C'est à lui que revient la difficile tâche de préparation de la partie. Il doit proposer aux joueurs un scénario et un monde cohérents, prévoir ou anticiper les réactions de chaque intervenant, être capable de répondre à toute question, de s'adapter à chaque problème. Il doit assurer la gestion de la partie, c'est à dire appliquer selon chaque cas de figure les règles de simulation appropriées. Il est l'interlocuteur privilégié de chacun et doit tenir le rôle de tous les personnages non-joueurs (ceux qui peuplent le monde investi par les personnages).

C'est de sa maîtrise des règles, et de la qualité de son jeu que dépendent l'attrait et l'intérêt des joueurs.

Le Joueur

Il doit utiliser au mieux les facultés du personnage qu'il incarne, afin de lui permettre d'évoluer dans le monde auquel il appartient. Il doit pour ce faire tenir compte des indications du Meneur de Jeu et prendre en considération toutes les données du problème (aptitudes et désirs de chaque joueur/personnage, coopération ou hostilité des personnages mis en scène par le MJ, facteurs extérieurs spécifiques au

jeu - géographie, économie, politique etc). C'est de la confrontation de chaque personnage avec les autres, de la qualité des dialogues et du jeu que naît l'Aventure.

L'Aventure

Tout y est permis, et elle n'a de ce fait que les limites de l'imagination de ceux qui la vivent.

Dès lors les joueurs et le MJ n'ont que l'embarras du choix : préfèrent-ils incarner des aventuriers de l'espace, des cow-boys, de preux chevaliers, des journalistes, des médecins, des loubards, des survivants, des humains, des semi-humains, des monstres ? Désirent-ils évoluer sur notre terre dans notre passé, notre présent, un hypothétique futur ou bien sur un monde imaginaire, au cœur de l'espace ou dans une autre dimension ? Tant de jeux - autant d'univers - sont proposés...

Lorsque le (difficile) choix est fait, le jeu commence, et chacun peut entrer dans l'Aventure et la vivre pleinement au gré de son imagination et de ses rêves partagés.

Le Meneur de Jeu laissera alors libre cours à sa créativité et à celle des joueurs, ne recherchant dans les règles de simulation qu'une nécessaire cohérence (à défaut de réalisme) en privilégiant le Jeu, et le plaisir qui en découle.

Le Jeu de rôle est une invitation au rêve et à l'évasion. L'Aventure est sa matérialisation aux yeux des acteurs.

Le meneur de jeu est un conteur qui voit son histoire évoluer à chaque intervention d'un de ses héros. Il invite à l'Aventure et la fait vivre... en restant son spectateur privilégié.

Les joueurs, eux, sont plongés dans l'action qu'ils vivent par personnages interposés. Ils ont la chance fabuleuse de tenir entre les mains des destinées hors du commun, de pouvoir se lancer pleinement dans l'inconnu, en subissant ou en influant sur les événements proposés par le MJ au gré de leur volonté. Les joueurs expriment des choix d'action pour leurs personnages (par exemple ouvrir une porte, discuter, questionner, escalader...) et le MJ doit statuer sur la réussite ou l'échec de ces actions. Pour cela, il a recours à des règles de simulation.

Les règles de simulation

Elles essaient autant que possible de traduire en chiffres des possibilités (réussite/échec) d'action, et sont le plus souvent regroupées en tables ou tableaux qui permettent une lecture rapide et simplifiée au MJ.

Tous les types d'action sont ainsi codifiés et le Meneur de Jeu doit s'y référer pour gérer les désirs des divers intervenants : chaque personnage possède des facultés propres qui sont chiffrées et indiquent ses chances de réussir l'action tentée.

Chaque joueur dispose d'une feuille de personnage sur laquelle sont regroupées tous les renseignements concernant celui ou celle qu'il incarne.

Il n'a plus qu'à en prendre connaissance, pour exploiter au mieux les capacités de ce personnage au gré des situations rencontrées : d'une juste combinaison des talents de chacun, d'une bonne intuition ou intelligence de jeu ou d'une chance forcenée peut dépendre le résultat final d'une partie (survie des personnages, réussite de la "mission" et, surtout, plaisir du jeu !).

Les dés

Ils symbolisent la Chance, le Destin, la Réussite. Plus prosaïquement, ils permettent l'estimation chiffrée d'une chance de réussite d'une action.

Il en existe de nombreux modèles à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces, voire 30 ou 100 parfois, chacun trouvant son utilité dans une phase de jeu (création du personnage, aventure, actions, combats etc). C'est généralement le MJ qui les utilise derrière son écran, qui lui permet de dissimuler ses notes, ses plans et d'éventuelles représentation de lieux ou de décor nécessaires

à une bonne visualisation de l'action par les joueurs. Vous savez à présent dans ses grandes lignes ce qu'est le JdR.

Le matériel

Il est très succinct. Le MJ utilise un écran pour masquer ses préparatifs. Il ne fait apparaître les éléments nouveaux qu'au moment le plus opportun. Il faut en outre du papier, de quoi écrire (pour prendre des notes, faire un plan si c'est nécessaire), et éventuellement un tableau effaçable à sec et quelques marqueurs pour permettre au MJ de poser le décor et de le faire évoluer, dresser un plan, schématiser un endroit etc.

Vous pouvez, si vous le désirez, utiliser également des figurines pour symboliser vos personnages.

Ajoutons enfin des boissons, du café et de quoi organiser une (ou plusieurs) petites collations, car les émotions creusent et il n'existe pas de partie de JdR "courte". Une moyenne de 4 à 8 heures est raisonnable pour vivre un scénario : attention donc à l'aménagement de l'emploi du temps !

Le Jeu de rôle est en effet prenant, passionnant, et il est quasi-impossible de prendre la pleine mesure d'un personnage en quelques instants. Il faut se donner le temps de le découvrir, de l'apprécier et de vivre pleinement ses aventures pour en retirer tout le plaisir, toute la satisfaction que peut apporter le "rêve éveillé".

Mais revenons à Hurlements.

Hurlements, le Jeu de l'Initié

Hurlements est un jeu différent. Quelles sont ses particularités ? Tout d'abord, Hurlements ne peut être lu, contrairement à la plupart des autres JdR, que par le MJ, que nous appellerons le Veneur. Seul le Veneur a accès aux règles du Jeu.
Tout joueur qui lit les règles découvre de trop nombreuses facettes du jeu, et se prive de la plus grande part du plaisir : la découverte, la surprise... Si vous voulez jouer à Hurlements, refermez ce livre **dans votre intérêt...** Après, il sera trop tard.

Si par contre vous voulez faire jouer d'autres personnes, sachez qu'il vous faudra vous sacrifier : la lecture de ces règles va faire de vous un Initié, qui va devoir permettre aux Errants de découvrir la Vérité à leur tour. Vous ne pourrez plus désormais participer à l'Aventure que sous les traits du Veneur...

Vous êtes donc prévenu. Un choix s'impose...

Tournerez-vous la page ?

Hurlements est un jeu d'ambiance : entendez par là qu'il privilégie le dialogue, l'atmosphère et les échanges entre participants à la résolution systématique de combats.

Il s'adresse donc plus à des joueurs désirant vivre une aventure ou s'entendre conter une belle histoire qu'à ceux qui préfèrent se tourner vers des scénarios-prétextes à affrontement(s).

Hurlements est un jeu simple... et complexe. En effet, il propose un système très épuré de règles de gestion des situations. Il vous faudra peu de jets de dés pour venir à bout d'une aventure et résoudre efficacement les problèmes soulevés par les joueurs. De même, il vous faudra peu de temps pour assimiler les règles : une lecture soutenue devrait suffire à faire de vous un nouvel Initié, apte à proposer l'Aventure. Nous avons trop souvent vu briser l'ambiance d'une partie par des jets de dés répétitifs (qui, d'excitants d'abord, deviennent rapidement fastidieux), ou par une recherche soudaine d'un point de règles. Ces pauses incongrues nuisent au plaisir de la partie en réduisant brutalement à néant l'atmosphère fragile que chacun a eu tant de mal à créer.

Nous avons axé notre travail vers une simplification extrême des règles, afin qu'elles soient le plus fluide possible, donnant la possibilité au Veneur de se concentrer sur son récit. Cette apparente facilité ne doit cependant pas masquer l'essentiel du rôle du Veneur :

Raconter, Faire Rêver, permettre de Vivre une Aventure.
C'est en cela que Hurlements peut être "complexe", et que le Veneur aura à réfléchir aux meilleurs moyens d'aborder les aventures et de les présenter. Il devra "sentir" l'ambiance pour bien la faire ressentir.

Hurlements est un jeu déconcertant par bien des côtés. Déconcertant, on l'a vu plus haut, pour le MJ habitué à "se reposer" sur une multitude de tables et qui va se retrouver, brutalement, au centre même de l'action, jouant son propre rôle : fini la quiétude du bout de table, la tranquille sérénité de "l'autre côté du paravent". Le Veneur est un personnage charnière de Hurlements. Contrairement aux autres JdR existants, le MJ ne met pas en scène "seulement" les personnages non-joueurs, il doit tenir son propre rôle dans le récit et peut intervenir directement au cours de l'action. Il est à la fois spectateur, arbitre **et** acteur. Hurlements peut être aussi - et surtout - déconcertant pour les joueurs eux-mêmes qui ne pourront pas s'appuyer sur des règles auxquelles ils n'auront pas accès, ni sur des feuilles de personnages qu'ils ne possèderont pas : plus de comptabilité à tenir, plus d'estimations chiffrées à traduire. Il ne reste que le rôle à tenir...

Comment appréhender le personnage alors ?

Comment se le figurer ?

Rien de plus simple : chaque joueur "se joue". Il se met en scène lui-même, avec ses goûts, ses passions, ses peurs, ses facultés mentales ou physiques.

Où est alors le "role-playing ?"

Il est très présent au contraire. Nous serions même tentés d'affirmer que Hurlements est essentiellement tourné vers le rôle, et qu'on va encore plus loin dans le jeu de son personnage au cours d'une partie.

En effet, le joueur va se mettre en scène et vivre des histoires à travers l'Histoire de France, du Haut Moyen-Age (XIº siècle) au XIXº siècle. Il va s'aventurer à travers le territoire français et voyager dans le temps, poursuivant une quête mystérieuse.

Et si le personnage vient à mourir ?
Il meurt... momentanément, pour renaître plus tard, effectuer un bond dans le futur et vivre à nouveau l'Aventure, dans d'autres lieux, en d'autres temps.

Hurlements est de ce fait un jeu historique (qui fera appel à une connaissance précise de l'Histoire, et proposera un décor réaliste) et un jeu fantastique (dans lequel les joueurs-personnages incarnent des lycanthropes ayant la faculté de réincarnation).

On comprend mieux à présent l'aspect déconcertant du jeu.

Les règles qui vont vous être dévoilées à présent, vous permettent de gérer les situations et les combats de vos futures aventures.

Il est trop tard pour vous :

Vous en savez trop à présent...

et pas assez !

Une nouvelle existence commence.

Tournez la page...


BEN

Chapitre Deuxième

Avertissement : nous vous l'avons déjà affirmé, le système de Hurlements est simple. Toutefois, cette apparente aisance d'approche ne doit pas masquer la difficulté première du jeu : susciter l'intérêt et maintenir l'émotion tout au long d'une partie. Le Veneur devra donc s'imprégner de l'Esprit autant que des Règles, pour faciliter la "(ré)incarnation" des joueurs. En effet, ceux-ci auront fort à faire pour appréhender/assumer leur "moi" nouvellement découvert - d'autant plus que *l'absence de points de repère renforcée par la non-utilisation de la traditionnelle feuille de personnage*, peut contribuer à dérouter les joueurs.
Note : paradoxalement, ce sont les joueurs initiés au Jeu de Rôle qui sont le plus handicapés par ce manque soudain.

Toutes les règles de simulation qui suivent ont été rédigées pour résoudre les situations proposées au Moyen Age (du XIº au XVº siècle). Elles sont susceptibles d'évoluer - en toute logique - pour permettre la gestion plus réaliste des siècles suivants. Ces "règles additionnelles" feront l'objet d'une parution ultérieure et seront accompagnées de scénarios vous permettant de les exploiter.

Système et principes

Vous êtes à présent fermement décidé à faire jouer à Hurlements ? Vous pensez être à même de créer l'ambiance d'une partie ?
Fort bien !
Le plus dur est fait. Il ne vous reste plus qu'à étudier les quelques tableaux qui suivent, et vous attacher à leur lecture ainsi qu'aux exemples qui vous sont fournis pour devenir un Veneur...

Détermination du personnage

Il ne nécessite qu'un jet de dés (1d12, 1d4 soit respectivement à douze et quatre faces).

Lorsque le jet est effectué, il vous suffit de consulter les deux listes correspondantes pour traduire le résultat du lancer de dés. Le dé à quatre faces permet la détermination de la classe sociale du personnage, le d12 celle de l'animal qu'il devient.
Il est à noter que la table de "classe sociale" n'est valable que pour le Moyen-Age et devra être modifiée par la suite.

Table de détermination de la classe sociale

1. Noble, seigneur, vassal...
2. Vavassal, bourgeois, marchand, artisan...
3. Paysan affranchi, valet de ferme, servant, apprenti...
4. Serf, paysan non affranchi

Exemple :
Un de vos joueurs, à la création de son personnage, obtient comme résultat 3 (d4) 7 (d12).

Après consultation des deux tables vous savez qu'il a la faculté de se transformer en hibou (7) et qu'il appartient à la troisième classe sociale. La traduction n'est qu'une question de logique : si la caravane se trouve non loin d'un village "libre", le personnage pourra être paysan affranchi ou apprenti ; si le veneur le découvre près d'un château, il sera valet ou servant. Vous êtes libre de choisir.

Races ou types possibles

1.	Aigle
2.	Cerf/biche
3.	Chat noir
4.	Chauve-souris
5.	Chien
6.	Faucon
7.	Hibou
8.	Loup
9.	Ours
10.	Rat
11.	Salamandre
12.	Serpent
	Chimère
	Dragon

C'est donc au cours de sa rencontre avec le Veneur que le personnage prend conscience de ses facultés paranormales. Il va ensuite intégrer la caravane (nous verrons plus loin comment) et y trouver une organisation, une micro-société... qui cherche à survivre dans le monde "normal."

Les personnages découvriront peu à peu, au gré de conversations avec les plus anciens de la caravane, une certaine hiérarchie chez les lycanthropes, ainsi qu'un code de conduite proche de celui de la chevalerie :

Errant ou Novice
Questeur
Chevalier de la lune
Chevalier
de l'air
de l'eau
de la terre
Chevalier de l'Ombre du Feu
Initié (Chevalier de l'Ombre et du Feu).
Chevalier de la Chimère
Veneur, Chevalier dragon
(Grand Commandeur de l'Ordre de la Chimère).
Grand Veneur

Valeur et signification des "grades"

Notes : seuls les termes Errants, Novice et Questeur pourront être explicités aux nouveaux voyageurs de la caravane (et seulement à leur demande). Les autres ne doivent être découverts qu'avec l'acquisition des pouvoirs spécifiques les caractérisant. On "donne" le titre de chacun au moment de sa révélation.

Exemple : *un questeur devenu Chevalier de la Lune sera pris à part de son groupe habituel par les autres Chevaliers de la caravane qui l'accueilleront dans leur sein ("Tu es des nôtres à présent, Chevalier"). Il pourra, s'il le désire , garder son titre secret ou alors rejoindre les roulottes des chevaliers.*

Errant : C'est le terme générique qui désigne tous les êtres humains non-révélés. Les errants n'ont pas conscience de la réincarnation, ne sont pas à la recherche de leur pouvoir. Ils sont... et restent persuadés que la mort est "l'ultime finalité" de leur présence sur terre.
Ils n'ont pas "le Pouvoir".



Novice : Le novice est un errant qui a, sans le savoir, accès au Pouvoir. Ses transformations sont cependant incontrôlées, involontaires et non-conscientes. Elles sont de plus fugitives et sont ressenties comme une forme de cauchemar par leur auteur qui n'en conserve qu'un souvenir trouble, quelques bribes de rêve, de rares images déchirées... et une intense et douloureuse fatigue musculaire mêlée à une sourde angoisse.

Un sentiment de malaise tenace naît de cette ignorance : nul ne peut savoir ce qu'il a fait sous son apparence de Loup ou d'Ours avant sa prise de conscience et le contrôle de son Pouvoir...

Par extension, on appelle Novice celui qui
- conscient de sa double nature (son Pouvoir) et de la réalité des choses, se contente de suivre la caravane et n'intervient pas dans les affaires communes
- est "en période de réincarnation" et par conséquent "se recherche", tentant de vaincre son inévitable amnésie passagère qui ne disparaîtra qu'après une intervention du Veneur.

Questeur : Ce terme symbolise la prise de conscience du personnage, sa découverte du Pouvoir et le contrôle de celui-ci. Il symbolise également l'Esprit de la caravane et sa Quête : la recherche incessante de l'Autre, son soutien, sa protection, sa révélation...

On ne donne donc ce titre qu'à celui qui a fait preuve de sa volonté de participer, d'agir avec les Questeurs, de venir grossir leurs rangs. A l'issue d'une Aventure on "jugera" de l'attitude du novice : a-t-il agi forcé ou s'est-il volontairement impliqué.

C'est la raison d'exister de la caravane qui est résumée ici.

On reste un questeur tout au long de son existence et ce, sans compter les titres acquis et la progression au sein de la caravane. Le Veneur lui-même demeure un Questeur, et c'est sans doute le plus acharné et dévoué de tous...

Un novice qui reçoit le titre de Questeur doit réaliser que, dès cet instant, il se trouve sur "la voie". Le Veneur se doit de bien sensibiliser chaque joueur à cet événement (la modification psychologique est radicale et définitive, quand on abandonne le monde des errants).

Chevalier de la Lune : il s'agit d'un titre honorifique donné au Questeur qui entame sa seconde existence (ou une de ses suivantes) au sein de la caravane. Le chevalier de la Lune tient son nom des nombreuses séances d'entraînement en compagnie d'autres chevaliers : pour des raisons de sécurité évidentes, ces séances ont lieu à la nuit, au fond des bois, au milieu de petites clairières noyées par les rayons de lune...

Le Chevalier de la Lune est amené à choisir une voie qu'il privilégiera en s'y préparant spécialement : pour éviter les troubles psychologiques que peut entraîner sa nature multiple (les nombreuses tendances animales qu'il développe sont souvent contradictoires, voire radicalement antagonistes), le Chevalier élit son Royaume de prédilection, et ce, dès sa troisième existence. Il peut être ainsi :
. *Chevalier de l'air* s'il privilégie les pouvoirs spécifiques à ce royaume
. *Chevalier de l'eau ou Chevalier de la terre* s'il adopte l'attitude nécessaire à ces royaumes.

Ce choix est important : la spécialisation lui ouvre de nouveaux horizons.

En effet : parvenu au stade de chevalier, le personnage n'est plus obligé de modifier son métabolisme. Il peut voyager par l'esprit en transitant par le corps de son choix : un chevalier de l'air, par exemple, pourra projeter son esprit jusqu'à n'importe quel animal volant et voir par ses yeux, voyager par ses ailes. Il prendra le contrôle de l'animal pendant toute la durée de l'opération.

Attention : le corps humain est abandonné à cet instant et ne peut être réintégré que lorsque l'animal se pose sur lui. Si pour une raison ou pour une autre le corps était détérioré ou déplacé ou



détruit, il n'y aurait plus d'espoir que celui d'une réincarnation... Le corps humain abandonné semble mort.

Prenons une exemple :
Eric est Chevalier de la Lune. Il a été successivement Ours, Chien puis Chauve-souris (deux créatures de la Terre, une de l'Air). C'est pourtant l'Eau qui l'attire.

Il va donc choisir de suivre l'enseignement et l'entraînement des autres chevaliers de l'eau qui, sans pour autant renier leurs vies précédentes et abandonner leurs autres pouvoirs, vont apprendre à connaître le milieu aquatique. Ce n'est qu'après une longue période d'étude que le Chevalier parviendra à une bonne appréhension du milieu et à une possible communication avec ses habitants. Dès lors, il pourra quand il le désire abandonner momentanément son enveloppe charnelle pour communier télépathiquement avec un être aquatique et voir et ressentir et vivre un moment l'existence de cet animal. Cette expérience consiste en un partage de sensations : bonheur, plaisir, joie intense ou peur, douleur et fatigue sont ressenties dans leur totalité...

Il est important de noter que **cette communion avec l'animal n'est qu'un moyen de vivre différemment son existence pour un moment**. Les Chevaliers l'utilisent en période de repos comme accès au rêve, possible évasion fugitive, ce qui leur permet d'oublier un instant les fatigues et contraintes de la vie dans la caravane. Cette faculté peut être également mise à profit pour une recherche de renseignements mais le Veneur et le Chevalier doivent garder à l'esprit **qu'il ne s'agit que d'un transit** et qu'**en aucun cas** le Chevalier ne doit faire courir le moindre risque à l'animal en lui imposant une attitude particulière ou en l'amenant à combattre.

Le Chevalier ne doit laisser prévaloir sa volonté propre qu'en dernier recours et lorsqu'un danger menace son existence ou celle de ses compagnons. Dans le cas contraire, c'est toujours l'esprit de son hôte qui reste maître.

Au cours de ces séances de Rêves, le chevalier abandonne littéralement son corps qui reste momentanément sans vie : les yeux révulsés, les lèvres légèrement entr'ouvertes, il reste immobile, son cœur est arrêtée, il ne respire plus. Il ne reprend vie qu'à l'instant où son hôte établit un contact physique direct avec lui, permettant à son esprit de redonner vie à son corps humain.

Nota Bene : pour prendre contact avec l'animal, le chevalier s'est allongé et est entré en transe pour le localiser et projeter son esprit jusqu'à lui. Dès que la communion est établie, l'enveloppe humaine se fige.

Le spectacle offert par un chevalier rêvant peut être très impressionnant pour un novice ou un questeur le découvrant : le Veneur aura soin de garder le secret sur le pourquoi de ces "crises".
Il est toujours surprenant de voir quelqu'un qu'on a vu "mourir" dans l'après-midi venir deviser gaiement avec vous le soir autour du feu...

Il est en effet fréquent que les Chevaliers de l'air ou de la terre s'allongent dans leur roulotte pour rêver, l'animal contacté n'ayant aucun mal à se frayer un chemin jusqu'à lui à travers les habitants de la caravane. De plus, la période de "transit" crée un lien d'amitié (d'empathie) puissant qui lie à vie le Chevalier à son hôte : à chaque nouvelle rencontre, chacun "devine" l'autre et le reconnaît.

Dans le cas d'Eric, cependant, les choses ne sont pas aussi simples : il doit en effet abandonner son corps près d'un point d'eau où il aura établi la communion télépathique (dans le cas contraire, il lui serait impossible de réintégrer son corps en l'absence de contact physique direct - sauf bien entendu s'il a choisi un batracien adulte par exemple).

Le risque encouru par les Chevaliers de l'Eau est beaucoup plus grand, et ceux-ci doivent en être avertis au moment de leur choix : si le corps abandonné venait à être découvert, il pourrait être enseveli, ou mutilé, brûlé ou encore dévoré... condamnant ainsi son possesseur à "voyager" de nouveau.

Chevalier de l'Ombre ou du Feu : C'est le titre donné aux chevaliers (de la Terre, de l'Air ou de l'Eau) lorsqu'ils entrent dans une nouvelle vie et qu'ils ont, parmi leurs possibles métamorphoses, le Chat noir (Chevalier de l'Ombre) ou La Salamandre (Chevalier du Feu).

Les avantages et les facultés qui sont issus de ce nouvel état sont immenses.

Le Chevalier de l'Ombre sous sa forme humaine est à présent parfaitement nyctalope et gagne un bonus de 40 % dans ses facultés de dissimulation dans toute zone sombre ou ombragée.

Le Chevalier du Feu, lui, devient insensible à la chaleur et peut supporter le contact des flammes ou des braises sans dommage pendant 1d20 secondes. Les variations de températures même très brutales, demeurent sans effet sur lui.

Il n'en reste pas moins vulnérable, comme tous ses frères, aux effets impitoyables du bûcher. Cependant, une blessure par le feu, même très grave, guérira en un temps record et sans lui laisser les séquelles habituelles.

Initié : C'est celui qui répond au double titre de Chevalier de l'Ombre *ET* du Feu.

Il occupe par ses pouvoirs, ses connaissances et son vécu, une place importante au sein de la caravane et agit souvent comme un instructeur auprès des Questeurs pour qui il est le "Gardien de l'Esprit".

Tout Initié qui meurt et voyage à nouveau, a 10 % de chances cumulatifs d'accéder, au terme du voyage, au rang de Chevalier de la Chimère. Ce pourcentage est géré par le Veneur, qui le tient secret, et n'en communique le résultat qu'en cas de réussite au nouvel élu. Dans le cas contraire, le jeu continue normalement (acquisition des pouvoirs, évolution des facultés et aptitudes etc). L'Initié est presque arrivé au terme du voyage, il ne lui reste que deux étapes à franchir, sans doute les plus difficiles.

C'est ici que commence réellement :

le Jeu de l'Initié.

L'Initié est mis en garde par le Veneur lui-même. Il sait qu'il ne lui reste que 2 grands stades d'évolution avant l'Ultime Voyage : il ne lui reste que deux attitudes possibles.

La première consiste à vivre sagement et à profiter pleinement de l'existence, en sachant que l'Ultime Voyage viendra en son heure.

La seconde est celle de la recherche forcenée de la dernière voie, la multiplication des prises de risques : la recherche des voyages, et de l'instant dernier, sans savoir ce qu'il apporte.

La Quête ultime, du Néant ou de l'Infini.

Tout n'est plus que choix et options personnels : l'Initié tient son destin dans les mains. C'est de sa propre personnalité, de sa propre volonté que viendra la fin... ou le début ?...

Après ses multiples explorations des réalités et de leurs mondes, l'Initié va atteindre la dimension du Rêve en devenant

Chevalier de la Chimère : Tout n'est-il que Rêve ou Réalité ? C'est la question à laquelle le Chevalier devra répondre.

Pour l'aider dans cette quête de la Vérité, un nouveau Pouvoir lui est apparu : celui de prendre la forme de la Chimère et de pénétrer et d'évoluer dans le monde des rêves.

De fait, la Chimère est, à l'instar du Dragon, l'animal mythique qui peuple le monde du rêve. Invisible, éthérée, impalpable, elle a pourtant été l'objet de nombreux portraits précis...

Rêve ou Réalité ?

Le Chevalier de la Chimère peut évoluer à son gré dans les deux mondes : il vit pleinement l'éveil et le sommeil, et son esprit est en constante alerte.

Il possède l'un des plus puissants pouvoirs des habitants de la caravane : celui de voyager dans les rêves d'autrui et de pouvoir y intervenir. Il peut ainsi connaître les pensées, découvrir les secrets, dialoguer et influencer son interlocuteur en se présentant à lui sous forme de Chimère. Pour cela il se concentre sur son sujet et projette son esprit jusqu'à lui. Il abandonne ce faisant son corps en état de sommeil profond pendant toute la durée de l'opération. Dès lors, il vit pleinement le rêve de son interlocuteur qui ne peut lui cacher le moindre sentiment.

Le transfert n'est cependant utilisé qu'avec parcimonie par les Chevaliers de la Chimère, qui encourent de grands dangers en l'effectuant. Sans parler de l'intense fatigue occasionnée (un transfert nécessite une semaine de repos complet pour récupération de l'énergie dispensée), c'est la Mort que risque le Chevalier. En effet au moment du contact avec un esprit humain, l'esprit du Chevalier doit livrer victorieusement bataille avec ce dernier pour imposer sa volonté. Au cours de ce duel, il peut être "tué" par son adversaire, si celui-ci offre une résistance trop forte. C'est alors pour l'infortuné Chevalier l'occasion d'un nouveau voyage. Peut-être le dernier ?

Pour gérer le duel, on soustrait au Mental total du Chevalier (MC) celui de son Adversaire (MA) : le nombre obtenu est le pourcentage maximum à réaliser pour un transfert réussi. Attention :MC : addition des M de toutes les créatures qu'il incarne.

Exemple : *un Chevalier possède un Mental total de 140. Son adversaire, lui, totalise 60 points. Le Chevalier a donc (140 - 60) : 80 % de chances de réussir son transfert. Un jet de dés indiquant un résultat de 01 à 80 indiquera donc la réussite de l'opération, tandis qu'un autre de 81 à 00 indiquera l'échec et la mort du Chevalier.*

Mais peut-être vos joueurs n'en sont-ils pas encore là ? En tout cas, le transfert et l'action onirique feront l'objet d'un futur chapitre. Ce n'est qu'arrivé au terme du voyage, après son ultime mort, que le Chevalier de la Chimère quittera le monde des rêves et celui de la réalité pour **entrer définitivement dans la dernière dimension,** parvenu au dernier stade de son évolution : le Monde de la Conscience.

Il deviendra alors Veneur à son tour : Chevalier Dragon.

A cet instant, il devra répondre à une dernière question, la plus importante et sans doute la plus cruelle de toutes :

Et si tout ceci n'était qu'un Jeu ...

C'est arrivé à ce stade que s'établit la jonction Joueur-Meneur de Jeu (ou si vous préférez, la transmutation Personnage-Veneur).

En devenant Veneur, le Chevalier gagne les derniers pouvoirs : il devient Dragon et en tant que tel peut assister - comme spectateur cette fois - au destin et à l'évolution des hommes. Il devient immortel, intouchable, immatériel. Il peut traverser le temps, l'espace, peut créer et recréer l'Histoire des hommes. Amener les errants à la révélation et reproduire infiniment le parcours initiatique qui mène le Rêveur à la Conscience... puis le replonger dans le Rêve des autres...

En devenant Dragon, il gagne tous les pouvoirs, et, parmi eux, le plus Grand, le Pouvoir Essentiel : celui de ne plus intervenir sur le Rêve mais de l'Offrir et le Partager avec les autres personnages.

Il a vécu sa propre version de l'histoire, et va donner à d'autres l'occasion de vivre la leur. Il est devenu le Maître de l'Aventure et du Rêve, qu'il distribue sans compter à tous ceux qui ont accepté la Révélation...

Rêve ou Réalité ?

Un dernier mot sur le Grand Veneur : il est celui qui, à la faveur de nuits de Pleine Lune, m'a dicté principes et règles en m'ordonnant de les faire connaître et de les partager avec les Initiés...

C'est une immense créature ailée, sombre et majestueuse... Ses derniers mots avant de disparaître furent :

Et si tout ceci n'était qu'un Jeu ?

Après mûre réflexion je décidai que tout ceci était (devait être !) un rêve, et qu'il me fallait donc en faire un Jeu.

Et si possible, un Jeu de Rôle !

Il restait donc à rédiger les règles de simulation.

Donc, puisqu'il faut bien en passer par là, voici l'ensemble des tables et tableaux qui vont vous permettre de jouer et faire jouer à Hurlements.

Vous savez d'ores et déjà comment déterminer un personnage et son milieu. Il vous faut maintenant prendre connaissance de ses possibilités *(ses aptitudes)*. Dans un souci de simplification, la gestion de Hurlements est basée sur une unique *Table de résolution* : toutes les aptitudes des personnages y sont quantifiées. Chaque nombre est la traduction chiffrée de l'aptitude du personnage à réussir une action. Elle s'exprime en pourcentage.

Exemple : *Dans une aptitude donnée (prenons : escalade), un personnage possède un total de 55 points. Il a 55 % de chances de réussir à escalader la paroi choisie (si les conditions logiques sont requises évidemment : si un personnage exprime le vœu d'escalader seul et sans matériel le Mont Blanc, il est de votre devoir de le rappeler à la réalité de ses "possibilités" !). Vous devrez alors lancer un d100 et vérifier le résultat. De 01 à 55, la tentative est réussie, de 56 à 00 elle échoue.*

Et il en va de même pour toutes les aptitudes (excepté si l'action est évidente : boire un verre, faire une sieste etc).

Comment remplir la table de résolution :
Son "contenu" varie selon chaque personnage du jeu. En effet, chacun possède "sa" table, c'est à dire son ensemble de facultés personnelles : deux personnes n'escaladeront pas une même palissade avec la même dextérité, de même qu'elles n'auront ni le même caractère, ni le même physique.

Il a donc fallu *caractériser les personnages*. Pour cela, on pose comme principe que tous les êtres vivant et pensant se définissent par trois paramètres :

le Mental, le Réflexe et le Physique.

Le Mental : il regroupe l'intelligence, la connaissance, la sagesse, l'intuition ou encore la finesse d'analyse ou de jugement. Toutes les formes de raisonnement qui peuvent être attribuées à l'action du cerveau, ainsi que toutes les formes d'instinct. C'est aussi le caractère, la personnalité.
Le Réflexe : tout l'opposé du précédent, c'est à dire toutes les formes d'actions irréfléchies ou irraisonnées, faisant plus appel à la vitesse et la "nervosité" qu'à un calcul précis. On parlera d'intensité par opposition à la force...

Le Physique : puissance, force, endurance, énergie sont les termes rassemblés sous ce générique. Plus le total de Physique sera élevé, plus l'homme ou l'animal concerné sera capable de prouesses physiques. Il ne s'agit pas d'adresse mais de force pure.

Chaque paramètre se voit attribuer une note. Plus cette note est élevée, plus les compétences qui en découlent seront grandes. Les paramètres sont en effet rarement utilisés "bruts", mais plutôt combinés les uns aux autres. Le fruit de leur combinaison sera appelé "aptitude".

Cette "aptitude" sera donc exprimée en chiffres, puis traduite en pourcentages qui permettent au Veneur de vérifier la réussite ou l'échec des actions tentées par les personnages.

Mais il sera toujours temps de voir ensemble quelques exemples. Voici un tableau qui présente les paramètres quantifiés des douze

lycanthropes proposés sous leur forme animale (c'est-à-dire que les chiffres correspondent à ceux des animaux "normaux").

Forme Animale

	Mental (%)	Réflexe (%)	Physique (%)
Aigle	15	15	20
Chat noir	30	45	15
Chauve-souris	20	45	5
Cerf Biche	10	10	30
Chien	25	25	25
Faucon	20	30	5
Hibou	15	25	10
Loup	25	25	35
Ours	25	25	50
Rat	35	35	10
Salamandre	5	5	5
Serpent	5	50	5

Voici de même les paramètres attribués à des humains "moyens" :

Forme humaine

MENTAL	40
REFLEXE	10
PHYSIQUE	25

Ces chiffres, contrairement à ceux fournis pour les animaux, ne sont proposés qu'à titre de moyenne. Ils sont donc susceptibles de se modifier selon les personnalités des intervenants humains (Personnage Non Joueur, ou PNJ) de plus ou moins 0 à 30.

Exemple : un moine ayant étudié et lu toute sa vie pourra se voir attribuer les notes de :

MENTAL 65 REFLEXE 20 PHYSIQUE 10

un soldat entraîné, ou un solide paysan :

MENTAL 35 REFLEXE 30 PHYSIQUE 35

Les modifications dépendant du vécu et du niveau social de chacun.

Les personnages des joueurs, pour leur part, possèdent des facultés extra-ordinaires et, en tant que tels, ont des notes hors norme. Pour les obtenir, on additionne les notes "humaines moyennes" et celles de l'animal de leur métamorphose. Le résultat est donc un "total MENTAL", un "Total REFLEXE" et un "total PHYSIQUE".

Exemple : un novice se transformant en rat aura les totaux

MENTAL	(40 + 35)	75
REFLEXE	(10 + 30)	40
PHYSIQUE	(25 + 10)	35

Résultat logique si l'on considère le vécu de sa double personnalité.

De plus, au fur et à mesure de ses existences successives, le personnage découvrira de nouvelles formes animales, il évoluera donc en améliorant ses capacités. Pour calculer ses différents totaux, le Veneur choisira toujours la plus forte note de chaque paramètre.

Exemple : *un personnage peut se métamorphoser en Aigle, Chauve-souris et Salamandre. On choisira le PHYSIQUE de l'aigle (25) le REFLEXE de la Chauve-souris (40) et le MENTAL de la Salamandre (40) avant d'effectuer les totaux avec les moyennes humaines.*



La table de résolution qui suit présente la liste des aptitudes de tout intervenant du jeu. Chaque aptitude est suivie des initiales M (pour MENTAL), R (pour REFLEXE) ou P (pour PHYSIQUE) ou d'une combinaison de deux ou trois d'entre elles.

Il vous suffit donc, pour l'établir, de remplir les cases laissées vides par les totaux M, R, P de vos personnages : vous obtenez ainsi le pourcentage maximum à réaliser pour réussir une action qui met en jeu la compétence.

De plus, il est question de niveaux de maîtrise : vos personnages vivent, évoluent, s'améliorent ou se fatiguent. Les chiffres qui apparaissent dans les colonnes 2 à 5 sont les gains possibles (les bonus, ou améliorations) : ils viennent s'additionner aux totaux actuels du personnage.

Chaque aventure réussie par un des personnages lui fait gagner un niveau de maîtrise (mais, une fois encore vous êtes seul juge) et ce jusqu'à un maximum de 5. Lorsqu'un personnage meurt, puis renaît, il reprend sa vie au niveau 1.

Table de Résolution

Aptitudes		Niveau de Maîtrise 1	2	3	4	5
Arts, poésie, musique	M		10	10	5	2
Ascendant	M		5	5	5	5
Assommer, étourdir	MP		10	10	10	10
Camouflage	M		10	5	5	5
Chasse	MP		10	10	10	10
Combat à mains nues	RP		15	15	10	5
armes de jet	MP		15	5	5	2
armes de poing	MRP		10	10	5	5
Combativité	M					
Connaissance (identification)						
des animaux	M		15	15	15	15
des herbes, plantes	M		10	10	10	10
du temps	M		5	5	2	2
Déguisement	M		5	5	5	5
Dessin	M		10	10	5	2
Détection de cachette	M		5	5	2	2
du danger	M					
du mensonge	M					
des pièges	M		5	5	2	2
Dextérité (Jonglage, Acrobatie)	MR		10	10	10	10
Discrétion	M		5	5	5	5
Dissimulation	M		2	2	5	5
Ecrire	M		10	10	10	10
Ecouter, entendre	M		5	5	5	2
Endurance	P		15	15	10	10
Equilibre	RP		5	10	10	15

Aptitudes		Niveau de Maîtrise 1	2	3	4	5
Escalade	RP		10	10	5	5
Evaluation	M		5	5	10	10
Fabrication, bricolage	M		10	10	10	5
Influence	MP					
Instinct	MR					
Lire, déchiffrer	M		10	10	5	5
Mémoire auditive	M		5	5	5	5
olfactive	M		10	10	5	5
visuelle	M		10	10	10	10
Mentir, simuler	M		5	5	10	10
(se) Moquer	M					
Nager	RP		10	10	5	5
Observation	M		2	5	10	15
Odorat	M		2	2	2	2
Orientation	M		2	5	10	15
Perspicacité	M		2	2	2	2
Pistage	M		10	10	10	10
Placer des pièges	M		10	10	10	10
Plonger	P		10	10	5	5
Séduire	PM		5	5	10	15
Sensibilité	M					
Substituer	M		5	5	10	10
Subtiliser	MR		5	5	5	5
Toucher	M		2	2	5	10
Tricher	M		5	5	10	10
Voir, apercevoir	M		2	2	2	2

Description des aptitudes :

Arts, poésie, musique : elle détermine la faculté du personnage à s'exprimer dans les formes d'art qu'il aura choisies (danse, dessin, musique - chant ou instrument -, peinture, poésie - écriture et restitution orale -, sculpture, théâtre...). On peut raisonnablement estimer à trois domaines le maximum d'apprentissages du personnage. En général un troubadour privilégie une discipline et n'use des autres qu'occasionnellement (par exemple un Chanteur s'accompagnera ou se fera accompagner d'un ou plusieurs instruments).

Note : c'est dans le spectacle, l'aptitude préférée des sujets appartenant aux classes 1 et 2.

Ascendant : c'est l'aptitude qui permet à des personnages appartenant à une même équipe ou famille de faire valoir leurs idées au sein du groupe.

Assommer, étourdir : lors d'un affrontement, un personnage peut préférer mettre hors de combat son adversaire sans le blesser. Le Veneur aura donc recours à cette aptitude (sans en informer le joueur). Si le pourcentage réalisé est trop élevé, on vérifiera immédiatement les conséquences de l'attaque sur la table des coups donnés. Lorsque cette faculté est mise en application, on considère le toucher comme AUTOMATIQUE. C'est seulement le résultat qui est vérifié. Elle ne peut être choisie qu'au premier Tour de Combat.

Camouflage : cette aptitude permet au personnage de tirer au mieux parti de son environnement pour se dissimuler aux regards étrangers. Il peut s'agir d'une complète dissimulation physique, calculée et faisant appel à du matériel extérieur (se glisser sous un lit, derrière une porte ou sous des branchages...) ou d'une action moins réfléchie (plonger dans une zone d'ombre, se tapir dans un recoin...). Le Veneur devra décider si oui ou non la notion de "bruit" entre en jeu (auquel cas, un jet de "Discrétion" est nécessaire). Sinon un jet victorieux suffit pour réussir cette action.

Chasse : un seul jet de dés est autorisé par séance de chasse (sa longueur est fixée conjointement par le Veneur et le joueur). Un résultat positif indique que la chasse a été fructueuse. Le Veneur n'a plus qu'à décider du produit de cette chasse en fonction de l'environnement et de la nature du terrain. C'est de sa générosité que dépend l'ampleur du résultat (un malheureux lapin ou un sanglier). Attention : dans la caravane, on ne tue à la chasse que pour se nourrir, et seulement le strict nécessaire.

Par "chasse" on entend "recherche de nourriture" : c'est à dire aussi bien animale que végétale, chasse ou pêche.

Combat : c'est l'aptitude à porter des coups qui est mesurée ici. Pour le déroulement des affrontements, se reporter au chapitre "les combats".

Combativité : elle exprime à la fois l'agressivité du personnage et son instinct de survie. Elle joue un rôle important dans les affrontements.
Combat et Combativité sont les seules aptitudes qui ne permettent pas de vérifications directes de réussite d'une action. Elles font l'objet d'un chapitre particulier "Les combats", et facilitent le calcul d'autres facultés du personnage.

Connaissance (identification) : c'est l'étendue des connaissances du personnage dans un domaine particulier. Cette aptitude lui permet de chercher, de localiser, de trouver ou d'identifier une plante ou un animal. Elle lui permet également de "prévoir" le temps et ses changements.

On doit ici encore opérer des choix : compte tenu de l'étendue des sujets, un personnage devra privilégier un domaine, et ne pourra en aborder un second ou un suivant qu'à sa "vie" suivante.

Déguisement : cette aptitude permet au personnage de modifier son apparence. Il peut ainsi "changer" de taille, d'âge, de sexe,

contrefaire sa voix. Un jet de dés manqué indique que le travesti est démasqué par son interlocuteur. En cas de confrontation prolongée (avec dialogue, ou déplacements), il faut effectuer deux jets de dés : un pour le physique, l'autre pour la voix (qui peut trahir l'âge et le sexe du personnage).

Dessin : il ne s'agit pas ici de dessin artistique mais de la réalisation de plans ou de croquis (éventuellement de schémas "aide-mémoire scientifique"). Si le jet de dés est manqué, deux résultats sont possibles : seul l'auteur est capable de se lire - et incapable de s'expliquer mieux, ou l'auteur lui-même s'y perd et ne peut retraduire ses notes. Au Veneur de statuer selon les cas.

Détection : toutes les détections ne sont possibles que si le personnage en exprime clairement la volonté. Le Veneur ne tient pas compte d'un vague "je fais attention...", mais doit être sensible à des intentions du type "je me concentre sur tel endroit, je suis attentif à telle conséquence..."

Note : les personnages-joueurs qui n'opèrent aucune détection peuvent parfois réaliser une découverte en réussissant un jet d'Instinct. Dans ce cas, c'est leur Moi-animal qui les sauve.

Dextérité : c'est le terme générique qui regroupe toutes les actions physiques de précision. Jongler, effectuer des figures gymniques, saisir un objet au vol, lancer ou attraper une corde, un filet...

Note : on considère que les acrobaties présentées dans le cadre du spectacle ont fait l'objet d'un entraînement spécifique intense, et que leur réussite est automatique. Cette aptitude n'est utilisée que lors d'actions impromptues ou non-répétées.

Discrétion : elle désigne autant le déplacement silencieux que l'attitude choisie. C'est la faculté du personnage à ne pas éveiller les soupçons et à se déplacer sans attirer l'attention. Il peut s'agir d'une action solitaire de nuit, ou d'une traversée de foule en plein jour.

Dissimulation : elle concerne à la fois les objets, les intentions et les sentiments. Tout ce que le personnage veut garder secret sur lui ou le concernant dépend de cette aptitude.

Ecrire : il s'agit de "savoir écrire", chose rare au Moyen Age. La progression est lente pour cause de manque d'entraînement, et le lettrage souvent malhabile. Un jet raté signifie que seul l'auteur peut se relire (difficilement).

Ecouter, entendre : c'est la finesse de l'ouïe du personnage qui est en jeu. Un personnage joueur, s'il se concentre, peut entendre une conversation (ou des bribes s'il est dans un lieu public) à distance, et même identifier les sons parvenant de derrière une porte ou une cloison fine (s'il les connaît, bien sûr).

Endurance : Elle définit la résistance du personnage à tous les types d'effort. Il peut s'agir d'efforts physiques ou intellectuels, de résister à la douleur, au manque de sommeil...

Notes : Le Veneur peut à tout moment décider de tester la résistance d'un personnage par un jet de dés sous l'Endurance. Un jet manqué signifie que le personnage a atteint le seuil de fatigue (physique, nerveuse, morale...) et qu'il n'est plus en pleine possession de ses moyens.

Dès lors le Veneur peut, s'il le juge nécessaire, décider de Malus variant de 0 à 50 % dans les actions tentées par le personnage et lui signaler son état en précisant le type de fatigue. Les malus peuvent aller en s'aggravant jusqu'au point critique de 50 %. Le personnage est alors astreint au repos ou risque l'évanouissement.

Bien entendu, de tels tests ne doivent pas avoir lieu sans cesse au risque de dégoûter les joueurs et de briser le rythme du jeu. Ils sont utilisés à bon escient, après des périodes de travail ou d'efforts intenses, et sont le reflet d'un état du personnage (apportant plus de réalisme au jeu).

Equilibre : il s'agit de l'aptitude exclusivement physique, permettant d'éviter les chutes ou de les réaliser le mieux possible (en évitant les heurts et blessures).
On peut ainsi éviter d'être jeté à terre lors d'une bousculade ou d'une empoignade ou, en cas de surprise, effectuer un roulé-boulé sans ressentir de choc violent.

Escalade : cette aptitude permet au personnage d'escalader une paroi donnée à mains nues. Cette paroi doit bien entendu présenter les prises et aspérités nécessaires. Dans le cas contraire, l'escalade n'est possible que si le personnage possède l'équipement approprié.

Evaluation : cette faculté regroupe tous les types d'estimation que le personnage est susceptible de faire (distance, heure, valeur, prix, puissance, risque, temps, nombre...). Au cours d'une réflexion, le personnage peut émettre la volonté d'évaluer quelque chose : le Veneur après jet de dés pourra commenter ("Tu estimes à...") en donnant des chiffres proches de la réalité si le jet est réussi, ou des chiffres complètement farfelus dans le cas contraire.

Fabrication, bricolage : le personnage peut avoir besoin de réparer quelque chose, réaliser un montage ou créer un objet ou outil. C'est l'aptitude qui le lui permet, s'il possède les matériaux et composants de base (exemple : couteau, cordelette ou marteau, clous etc). La qualité de sa réalisation dépend de la réussite du jet sous aptitude. Un échec signifie que l'objet est de mauvaise facture, voire inutilisable.

Influence : cette aptitude est proche de l'Ascendant dans sa finalité. Elle permet au personnage de faire valoir ses idées, voire de rallier des gens à sa cause ou ses raisons, ceci quelles que soient les personnalités à qui il est confronté. Il peut ainsi jouer un rôle important lors d'un choix, modifier ou influer sur une décision...

Instinct : c'est le plus souvent le Veneur qui tient compte de ce paramètre. Il y a en effet une bonne part d'inconscient dans une action dictée par l'Instinct. Le Veneur doit en cela tenir compte de l'aspect animal du joueur pour éventuellement lui dicter une ligne d'action : lorsque sa vie est en danger par exemple, c'est bien souvent l'Instinct qui prend le pas sur la raison de l'animal.
En ce sens, quand la survie est en jeu, le Veneur pourra à l'insu du joueur effectuer un jet sous Instinct et si celui-ci est réussi, lui annoncer que "quelque chose l'avertit ou le pousse à...". C'est en cela que l'Instinct peut se substituer à la Détection, ou pousser un personnage à rompre (ou ne pas engager) un combat, ou encore à fuir un endroit.

Lire, déchiffrer : permet de comprendre dans les grandes lignes un texte calligraphié ou manuscrit. Cette faculté offre également la possibilité de déchiffrer les notes et messages quel qu'en soit l'auteur.
Un seul jet est possible par manuscrit : s'il est raté, le personnage est incapable de saisir le sens du texte. Cette aptitude sous-entend que le personnage peut comprendre aussi bien les textes rédigés en latin qu'en ancien français.

Mémoire : au cours du jeu, le joueur peut faire appel au Veneur et lui demander de rappeler certains détails (images, odeurs, bruits...). Le Veneur, s'il le juge nécessaire, pourra vérifier la "mémoire du personnage" par un jet sous cette aptitude, et ne lui livrer le renseignement qu'en cas de réussite.

Mentir, simuler : c'est le talent de comédien du personnage qui est mesuré pour cette caractéristique. Si un jet sous l'aptitude est réussi, alors le personnage a su mentir ou jouer des sentiments sans éveiller les soupçons de son auditoire.

(se) Moquer : c'est la faculté qu'a le personnage de tourner en dérision une situation ou de caricaturer (voire critiquer) son auditoire. Par le choix de métaphores et paraboles, il peut amener les rires - ou la haine - de son public. Il peut intentionnellement se gausser d'une tierce personne pour s'attirer les faveurs de ses

interlocuteurs. L'art est difficile : un jet de dés favorable indiquera que l'humour était bien choisi et a déclenché une bonne réaction du public, tandis que le contraire pourrait déclencher sa fureur...
Bien choisir son auditoire et ne pas (trop) prendre de risques (les réactions, surtout chez les puissants, sont souvent très violentes).

Nager : lorsque le personnage a appris à nager, un jet sous aptitude n'est nécessaire que dans le cas où il voudrait lutter contre un fort courant, traverser une zone de remous ou tourbillons ou encore effectuer une recherche sous-marine (lors d'une plongée en apnée). Le Veneur doit aviser de la difficulté.

Observation : c'est la faculté du personnage à remarquer des détails et à les analyser rapidement (habitudes, attitudes, modifications, altérations etc). Une forte prédisposition à noter l'étrange, l'inhabituel le "déplacé".

Odorat : cette aptitude regroupe toutes les actions nécessitant l'intervention des sens olfactifs (identification, repérage etc).

Orientation : elle fait appel aux connaissances de l'environnement mais aussi à l'instinct du personnage. L'Orientation permet à celui qui se concentre de se repérer en milieu urbain comme en pleine nature.
Il peut ainsi suivre ou retrouver une direction, un chemin etc. Si le jet sous aptitude est manqué, le personnage s'égare.

Perspicacité : c'est l'aptitude qui permet au personnage de dévoiler une supercherie, de sentir le mensonge ou encore d'entrevoir une solution à d'éventuels problèmes.
C'est une forme d'intelligence, de pensée particulière qui permet au personnage de s'adapter et de "sentir" les choses plus en profondeur.

Pistage : c'est l'aptitude qui permet au personnage de trouver les traces d'une créature choisie et de les suivre. Cette aptitude est totalement inefficace en milieu urbain et doit être remplacé alors par l'odorat.
Des traces non-animales (roue de chariot etc) ne sont repérables qu'en plein nature. Selon la nature du terrain et sa configuration, le Veneur effectuera des jets sous aptitude réguliers variant de tous les cinquante mètres à tous les kilomètres.
Si le jet est manqué, le pisteur perd la trace. Des malus sont applicables si la proie brouille les pistes (en tentant d'effacer ses traces par exemple).

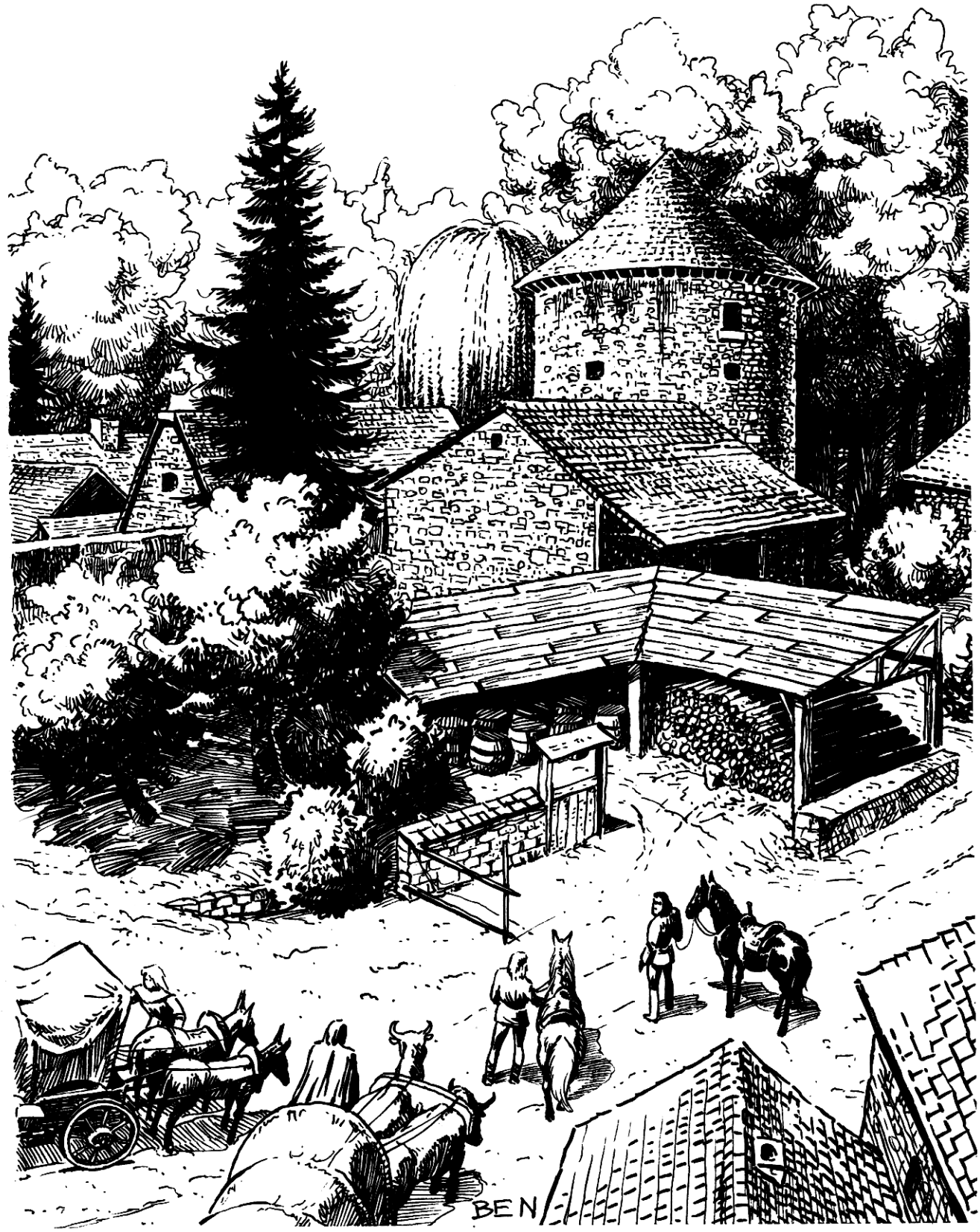
Placer des pièges : par ce moyen, le personnage peut piéger, blesser voire éliminer tout être vivant n'ayant pas décelé son installation. Cette aptitude est le plus souvent utilisée pour remplacer les séances de chasse éprouvantes (et souvent interdites par les Seigneurs qui se la réservent !), mais peut éventuellement servir à capturer un être humain ou s'en défendre.

Plonger : c'est à la fois la technique qui consiste à se jeter à l'eau (quelle que soit la hauteur du plongeoir - si le fond est suffisant) et celle qui permet d'évoluer en apnée.
Si le personnage est lesté, il n'a pas besoin de nager pour effectuer des recherches (dans le lit d'une rivière) et remonter ensuite à la surface : il marche au fond de l'eau.

Note : en cas de plongeon manqué d'une hauteur de 5 mètres ou plus, se reporter page 41 à la table Résultats des coups donnés/reçus, colonne mains nues/sans protection, et ne tenir compte que des résultats de 01 à 80 % (81 à 00, retirer).

Séduire : cette aptitude traduit le fait qu'un personnage joue de son charme, de son intelligence ou de sa prestance pour s'attirer les faveurs d'un interlocuteur ou d'un public. En cas de réussite, le sentiment créé peut aller de la plus franche sympathie au coup de foudre (au Veneur de statuer si besoin est).

Sensibilité : il s'agit plus d'une caractéristique du personnage que d'une réelle aptitude. Elle est à rapprocher, dans ce sens, de l'Instinct, et se joue de même manière, à l'insu du personnage.


BEN

La Sensibilité est, à l'opposé de l'Instinct, la caractéristique la plus "humaine" du personnage. Il pourra ainsi se sentir interpellé par un visage, une situation, une musique, un poème ou toute autre chose selon son état du moment.

Note : pour établir cette caractéristique très intéressante (et importante dans l'esprit du jeu), le Veneur peut, s'il le juge utile, apporter d'importantes modifications lors de l'établissement du total de Sensibilité du personnage. Il pourra en cela tenir compte du milieu social du personnage, de son vécu, mais aussi de la personnalité du joueur lui-même.
Cela implique une bonne connaissance de chacun, et une grande confiance des joueurs. Il n'est pas question de les pousser à agir d'une certaine façon, mais seulement de développer un aspect du jeu qui peut être intéressant.
Le joueur pourra ainsi, s'il le désire, privilégier les sentiments de son personnage et lui construire une personnalité plus forte et profonde, en lui donnant une dimension plus humaine. C'est tout le plaisir qu'on lui souhaite !

Soins : c'est la connaissance d'une forme de médecine (peu avancée au Moyen-Age), plus proche des services du "rebouteux" que de ceux d'un chirurgien moderne.
Elle permet à celui qui tente l'opération de réduire une fracture, stopper une hémorragie par un point de compression, réaliser une attelle ou un bandage...
Il est bien évident que des lésions graves ou internes ne pourront être soignées. Seul le veneur peut avoir des connaissances suffisantes, mais dispose-t-il du matériel adéquat ? Vous seul pourrez répondre.

Substituer : c'est plus un talent d'escroc ou de prestidigitateur, qui concerne des objets de petite taille (bijoux, parchemins, sacs etc) et, plus rarement, des sujets volumineux (meubles, animaux, véhicules...).
Pour opérer la substitution, le personnage doit avoir prévu un sujet de remplacement (qui puisse faire illusion : on ne "remplace" pas une lampe à huile par une torche !).
Un jet manqué indiquera, selon le cas, que la substitution est découverte immédiatement ou que le personnage est surpris pendant celle-ci.

Subtiliser : cette aptitude couvre tous les types de vol (vol à la tire, à l'étalage, pick-pocket etc). Le personnage peut, pour une raison ou une autre, avoir besoin - ou envie - de se procurer un objet qui ne lui appartient pas. L'objet doit être visible ou facilement accessible. Un jet réussi indique que "l'emprunt" s'est fait sans éveiller aucun soupçon ni attirer l'attention de témoins indésirables.
Un jet manqué peut coûter très cher...

Toucher : toutes les actions qui ont un rapport direct avec ce sens sont gérées par des jets sous cette aptitude (reconnaître une matière, trouver un objet dans l'obscurité, sentir une aspérité, une irrégularité...).
Il ne faut pas oublier que le contact physique et le sens tactile se confondent pour beaucoup d'animaux mais restent primordiaux pour l'homme : le toucher étant le plus souvent réduit chez l'animal à sa plus simple expresssion ("toucher" équivaut à "établir le contact physique"), tandis qu'il peut offrir à l'homme une multitude d'informations et revêtir de nombreuses formes. Chez l'homme, le toucher peut se décliner à l'infini : effleurer, toucher, caresser, pétrir, frapper... chacune de ces actions pouvant être subie ou effectuée.

Tricher : c'est une notion qui intervient dans toutes les formes de jeu où gagner est le leitmotiv (cartes, dés, duels, joutes etc). Le bon tricheur est celui qu'on ne remarque pas, qu'on ne parvient pas à démasquer. A fortiori, c'est le personnage qui a le plus de chance aux dés...

Voir, apercevoir : de même que Toucher est entendu comme l'un des cinq sens et tout ce qui s'y rapporte, il s'agit ici de l'acuité visuelle du personnage, de son aptitude à la vision générale ou de précision.

Post-scriptum : cette liste d'aptitudes et de talents n'est pas exhaustive. En tant que Veneur, vous êtes parfaitement libre d'en créer d'autres, et de juger si elles font appel au M, R, P du personnage ou à une quelconque combinaison. De même vous êtes seul juge des bonus ou malus applicables lors des résolutions d'action : la table n'est ici qu'à titre de repère.

Les combats :

Il arrive que des personnages soient amenés à combattre au cours de leurs aventures. Les tables qui suivent vont vous permettre de gérer ces affrontements. Toutefois si vous avez affaire à des joueurs censés, vous les verrez rapidement abandonner ce "moyen d'expression" pour lui privilégier le dialogue et la ruse : les combats, dans Hurlements, sont souvent rapides et terriblement meurtriers.

Ceux qui ont plus vécu - ou survécu plus longtemps - savent que les combats ne doivent être livrés qu'en dernière extrémité.

En terme de jeu, le combat se décompose en plusieurs phases :

phase 1 : tour de parole.

C'est pendant cette phase que chacun des combattants doit annoncer ses intentions (en général, frapper ou parer une attaque). Le personnage possédant le total de réflexe le plus faible pare le premier, et ainsi de suite, le joueur ayant la plus forte note de réflexe conclut le tour de parole. *On ne peut tenter qu'une action à la fois* (par tour de parole).

phase 2 : jets de dés.

Tous les combattants ont annoncé leurs intentions (le Veneur s'est évidemment chargé des personnages non joueurs), il faut à présent vérifier le résultat de chacune des actions. Pour ce faire, le Veneur se rapporte à la section "Résolution des combats" et lance les pourcentages appropriés. La première "action" de la phase est effectuée par le personnage qui possède le plus grand réflexe (celui qui s'est exprimé en dernier) et on procède ainsi par ordre, jusqu'au personnage ayant la note de réflexe la plus basse.

phase 3 : annonce des résultats.

Le Veneur donne aux joueurs le résultat de chacune des actions. Lorsqu'une attaque est portée avec succès, il se réfère aux tables de "localisation des coups" puis de "résultats des coups" pour faire les commentaires nécessaires.

On appelle *Tour de combat* l'ensemble des phases 1, 2 et 3. On répète ce tour de combat autant de fois que nécessaire jusqu'à l'issue de l'affrontement.

Note : si un personnage est surpris, la phase 1 est inexistante lors du premier Tour de combat. Le Veneur doit tenir compte de la situation et décider de la possibilité de surprise. Un personnage joueur n'est surpris que si un jet de pourcentage sous son INSTINCT est manqué, sinon, il a toujours une chance de parer.

Attention : pour ne pas nuire au rythme de la partie et ne pas briser le plaisir du jeu, les combats se doivent d'être **rapides** et **réalistes**. Toute hésitation prolongée lors d'un Tour de parole, par exemple, peut être sanctionnée par la perte de ce tour... fatale erreur.

Résolution des combats :

Le Veneur devra par avance effectuer quelques opérations simples, pour préparer la rapide gestion des combats. Il aura ainsi à déterminer :

La probabilité de toucher de chacun des personnages. Elle s'exprime en pourcentages. Pour l'obtenir, on additionne le total du personnage en *Combat et Combativité* : ce nombre est le maximum à réaliser pour réussir un toucher. On a donc

PdT % : Combat + Combativité

La parade est *toujours* possible, mais doit avoir été annoncée pendant le Tour de parole qui précède les phases 2 et 3. On considérera de même l'esquive. Parade ou Esquive sont efficaces lorsqu'un jet de pourcentage sous Mental + Réflexe est réussi.

Mental + Réflexe : % Parade ou Esquive

Evolution des combats :

A chaque nouveau Tour de combat, la fatigue et le stress se font sentir un peu plus, de même que douleur et peur.

Fiche individuelle pour les combats

Nom : Niveau social, profession :

Probabilités de toucher
à mains nues ..... %
armes de jet ..... %
armes de poing ... %

Parade, Esquive :.... %
Combativité : ..... %

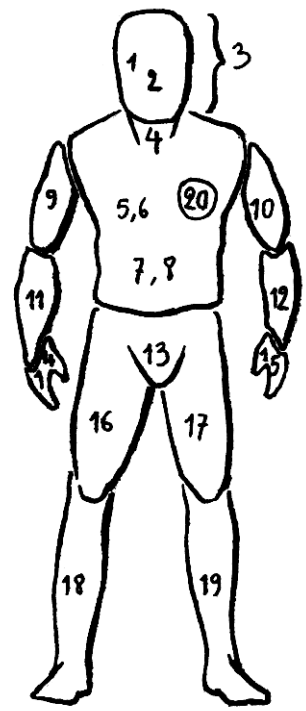
Moral (Combativité x 2) : .....%

Les probabilités de toucher évoluent donc comme suit :
-5% par Tour de combat
-10 % par coup reçu (-20 % par blessure)
Toutes ces modifications sont cumulatives, ce qui peut expliquer également la rapidité des combats. De plus, **à chaque coup reçu, le combattant doit réussir un jet de pourcentage sous (combativité x 2) ou rompre l'engagement sur le champ. A moins bien sûr qu'il ne soit acculé.**
Nota bene : pour accentuer la fluidité de résolution des combats, le Veneur aura soin de préparer les fiches des intervenants de son scénario selon le modèle ci-dessus.
Il n'est pas inutile de conserver à portée de main des fiches type de paysan, marchand, passant, soldat, mercenaire... On n'est jamais trop prévoyant !

Lorsque le Veneur a vérifié l'efficacité des attaques de chacun, il n'a plus qu'à consulter les deux tables ci-après pour établir ses commentaires. Il faut noter que la "table de localisation des coups" n'est présentée qu'au titre d'aide au Veneur, qui peut parfaitement choisir de s'en passer si, par exemple, l'un des personnages choisit de viser une partie de son adversaire au moment de frapper.

Le Veneur n'a plus, dans ce cas, à consulter la table et peut, s'il le désire, fixer lui-même un pourcentage de réussite en fonction des forces en présence et de l'attaque choisie.

Localisation des coups (1d20).



Résultats :

1 - œil
2 - nez
3 - visage
4 - gorge
5,6 - thorax
7,8 - abdomen
9 - bras droit
10 - bras gauche
11 - avant-bras droit
12 - avant-bras gauche
13 - triangle génital
14,15 - main droite/gauche
16,17 - cuisse droite/gauche
18,19 - jambe droite/gauche
20 - cœur
1 et 20 ont 75 % d'être mortels

sans protection	avec protection	armes de poing ou de jet	Mains nues
01-35	01-50	blessure superficielle	bleu ecchymose
35-50	50-75	blessure sérieuse	hématome
50-80	75-85	blessure grave, étourdissement	K.O. debout
80-95	85-95	coma, section possible (93-95)	coma, fracture (93-95)
95-100	95-100	coma profond, lésion interne ou hémorragie (98-100)	lésion interne (98-100)
00	00	- FIN - (?)	- FIN - (?)

Résultats des coups donnés/reçus (d100).

Armes de poing : ce terme désigne toutes les armes de poing sans se soucier de taille, poids ou encombrement et autre maniabilité. Les animaux sont considérés comme combattant à l'arme de poing. Les dégâts infligés par les griffes, dents ou cornes ont sensiblement les mêmes effets que ceux causés par un poignard ou une fourche (à "degré de réussite" égal).

Mains nues : partant du principe énoncé plus haut, seul un être humain peut combattre à mains nues.

Sans protection : on considérera comme tels tous les combattants non spécifiquement équipés (nus ou habillés d'étoffes non renforcées) et tous les animaux.

Avec protection : par opposition, tous les combattants "armurés" ou munis de bouclier ou de pièces ouvragées de cuir ou de métal, ainsi que ceux protégés par une accumulation de lourds tissus sont considérés comme ayant une protection.

C'est ici que la localisation des coups est importante, car elle fait appel à la logique du Veneur. Ce dernier pourra décider librement de l'impact d'une attaque et de l'importance de son résultat.



Quelques conseils :

Vous avez eu accès à la majeure partie des règles de simulation de Hurlements.

Vous avez pu le constater, elles sont très simples. Elles laissent une grande latitude d'intervention au meneur de jeu, qui doit, pour donner vie à la partie, investir pleinement son imagination et sa sensibilité personnelles.

C'est souvent à ce stade que le Veneur prend conscience de la difficulté :

Hurlements peut être joué simplement.
Il n'est ni "simple", ni "facile".

Chacun doit faire l'effort de saisir l'esprit du jeu, d'en dégager ce qu'il estime le plus intéressant.

Chaque Veneur doit se donner ses limites et jouer le jeu (et le faire jouer) à sa façon, sans jamais perdre de vue l'essentiel :

Hurlements est un jeu de rôle qui a été écrit dans une optique "rôliste" (que les "simulationistes" nous pardonnent). En ce sens, le Meneur de Jeu et les joueurs, dégagés de toute contrainte de gestion, peuvent s'attarder à développer pleinement leurs personnages.

Pour cela, le Veneur devra accentuer ses efforts sur la **fluidité** du jeu et de sa maîtrise.

Exemples :
Ne vous laissez jamais entraîner à la recherche d'un point de règle apportant une réponse précise à un éventuel problème. Une rupture du récit réduit souvent l'ambiance créée à néant.

N'hésitez pas à faire des approximations ponctuelles, même arbitraires, pour résoudre une action. Vous pouvez, sans consulter la table spécifique, décider de la réussite ou de l'échec d'une tentative.

Privilégiez le rythme essentiellement : c'est de l'histoire que vous vivez en commun, et de la façon dont vous la racontez que dépend la magie du moment.

Les règles sont faites pour vous aider dans votre tâche de Meneur de Jeu. Elles ne doivent **jamais** constituer un handicap pour vous. Si besoin est (si l'ensemble des joueurs que vous fréquentez préfère l'ambiance d'un jeu) vous pouvez parfaitement adapter ces règles. Par exemple, ne plus tenir compte des tables, et n'utiliser que les M, R et P de chacun pour la résolution des actions.

A titre indicatif, cette déclaration de G. Gygax lui-même (le créateur du 1er jeu de rôle) :

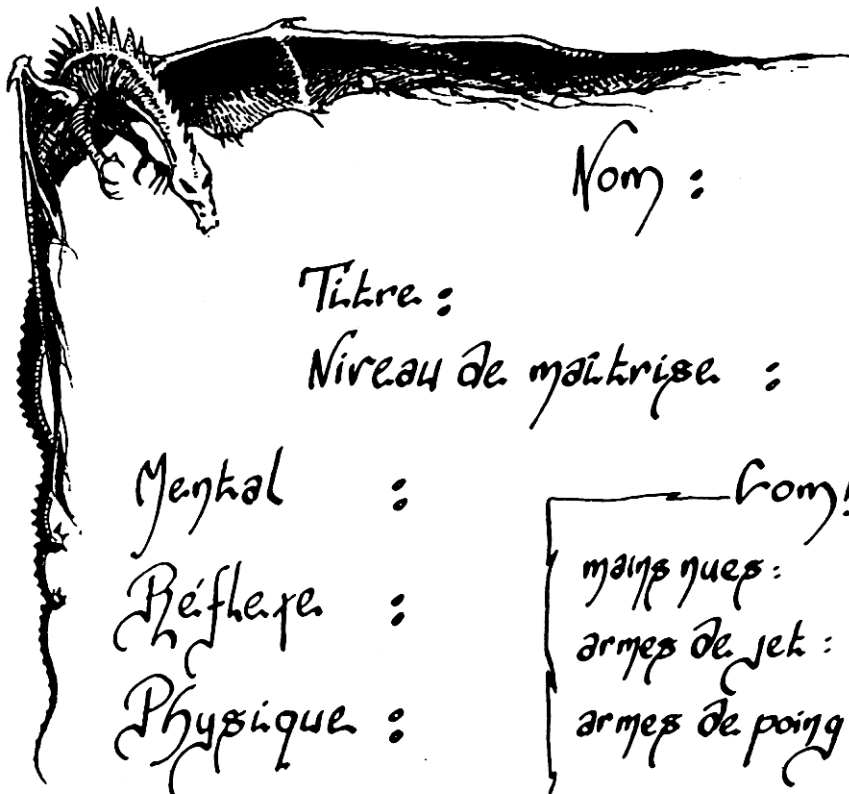
"Les dés ne servent qu'à faire du bruit derrière l'écran."

Au risque de paraître présomptueux, souffrez que nous nous appropriions cette maxime qui résume parfaitement l'esprit dans lequel le système de simulation de Hurlements a été rédigé.

Enfin, si vous êtes plutôt porté sur la précision et la rigueur des règles de simulation, rien ne vous empêche de créer des tables supplémentaires et d'envisager une multitude d'autres cas de figure.

Dans un cas comme dans l'autre, sachez que nous travaillons d'ores et déjà à des extensions du jeu qui vous proposeront, outre des dossiers historiques et des documents sur la France, des scénarios et des additifs aux règles, ainsi que des propositions de nouvelles règles visant une simplification (ou une complication) de la gestion.

Nous sommes à l'écoute de toutes vos suggestions.



Nom :

Titre :

Niveau de maîtrise :

Mental :

Réflexe :

Physique :

Combat

mains nues :

armes de jet :

armes de poing :

parade, esquive :

Moral :

Régions connues ou visitées

Année :

Notes

Races, Royaumes accessibles :


BEN

Chapitre Troisième

Comme nous avons pu le voir ensemble, Hurlements est avant tout un jeu d'ambiance. Les joueurs sont souvent décontenancés lorsqu'on leur demande de "se mettre en scène". Paradoxalement, il est plus difficile, de prime abord, de se voir évoluer dans un monde hostile que d'y incarner un personnage différent. Pour faciliter la mise en condition des joueurs et les aider à mieux appréhender l'esprit et l'environnement du jeu, le Veneur a tout intérêt à préparer avec soin quelques introductions modulables, qui lui permettront d'introduire les différents personnages dans l'univers du jeu.

En voici quelques exemples, que vous êtes libre d'adapter selon les cas (n'hésitez pas à en écrire vous-mêmes, c'est le premier plaisir, lorsqu'on prépare une partie). Sachez les modifier selon votre sensibilité propre, elles n'en auront que plus de force évocatrice.

Exemple nº 1 : le joueur a obtenu à la création de son personnage, d4 : 4 et d12 : 1. Il va donc incarner un homme du peuple ayant la faculté de se transformer en Aigle. Déclaration du Veneur :

"Lorsque tu ouvres les yeux, la douleur te submerge. Chaque muscle de ton corps te fait souffrir et ton crâne semble prêt à exploser. Tu fermes les yeux, ébloui par la lumière trop vive du soleil, tu es nu. Et seul, accroupi sur une large pierre plate. Au sommet d'une colline. Malgré la chaleur ambiante, ton corps est agité de tremblements convulsifs. Mal... Soif... Les idées, les images se succèdent sans logique devant tes yeux mi-clos. Peur, fuir, être libre, se battre, survivre... boire !! Il faut boire, tu veux boire ! Tu tentes de te redresser en grognant et tu titubes un peu. Tes yeux se sont habitués à la lumière : tu vois la plaine qui s'étend en bas, et les champs, et, plus loin encore, la forêt... D'où viens-tu ? Qui es-tu ? Des scènes inconnues déchirent tes pensées. Des visages, des gens, des rires, des hommes qui travaillent, un bâtiment. Une ferme peut-être ?

Soudain, un bruit derrière toi te fait sursauter violemment. En te retournant tu aperçois un homme vêtu de noir, au visage et aux cheveux gris, qui te fixe d'un regard-acier. FUIR !! La terreur te saisit : tu jettes tes bras vers le ciel et, de nouveau, tu ressens une violente douleur. Ton corps vibre, se tend et se déchire, tu bondis dans le vide, les ailes déployées et tu montes, toujours plus vite, encore plus haut, tu fuis vers les nuages : là, tu le sais, l'homme ne peut t'atteindre.

Tu traces à présent des cercles larges et réguliers loin au-dessus de lui et tu l'observes. Il s'est accroupi sur la pierre plate et te regarde.

Puis ses mains dessinent dans l'air des entrelacs curieux qui t'attirent. Et l'homme parle. Un langage inconnu que tu comprends pourtant. Et l'homme dit "approche (prénom), je suis ton ami. Tu ne dois pas me craindre, il faut m'accompagner..." Sa voix est douce et chaude, il ne cesse de parler et ses mots te rassurent. Et il connaît ton nom... "Suis-moi, à présent !" Son ton s'est fait plus ferme, mais tu sais pouvoir le suivre. Il se lève et descend avec agilité de roche en roche au pied de la colline. Il traverse les champs et se dirige à l'orée du bois. Là, tes yeux perçants découvrent un ensemble de roulottes installées pour un bivouac. Des hommes et des femmes vont et viennent, vaquent à leurs occupations, discutent ou rient. L'homme se dirige au milieu d'eux, et le silence s'établit. Il sourit et te désigne du doigt, là-haut dans le ciel. Il parle de toi, dit ton nom et déclare : "Mes amis, mes frères, sachons réserver à (prénom) l'accueil qu'il mérite !!" Chacun te regarde et te sourit. Certains te lancent des signes amicaux. L'homme s'est tourné vers toi : "Descends, à présent. Pose-toi parmi tes frères !"

En quelques battements d'ailes, tu t'es posé au milieu d'eux. Tu les observes et leurs sourires et leur chaleur te rassurent encore. Tes serres puissantes se décontractent. Tu as replié tes ailes.

De nouveau, la douleur déchire tes membres.

Tu gis, nu, sur le sol. L'un d'eux s'est approché de toi, te couvre d'une couverture et t'aide à te relever. Hébété, tu l'interroges du regard. Sa voix et son regard sont doux quand il te dit : "Bienvenue à la caravane !"

Tu es conduit dans une roulotte où l'on te donne à boire et où l'on t'allonge. Epuisé, tu t'endors, et ces mots résonnent dans ta tête.

Bienvenue à la caravane."

Le Veneur n'attendra que quelques secondes pour ajouter : "Tu te réveilles le lendemain matin - ou peut-être bien plus tard ? - et tu découvres des vêtements propres sur le lit. Après les avoir enfilés, tu sors à la lumière et découvres le spectacle d'une caravane de troubadours. Ça et là déambulent jongleurs, acrobates, musiciens, montreurs d'animaux, clowns... Chacun répète un numéro. Une main se pose sur ton épaule et tu sursautes. "Enfin réveillé ?! Comment trouves-tu ta nouvelle famille ?" C'est l'homme vêtu de noir. Il est détendu, rassurant. Les mots se bousculent sur tes lèvres : "Qui suis-je ? Où sommes-nous ? Quand sommes-nous ?..." Il n'a pas l'air surpris. "N'aie pas peur, petit novice. Tu es avec nous à présent. Tu as quitté le monde des errants. Tu t'appelles (prénom du joueur). Tu es humain et aigle. Et c'est une belle journée de l'an 10. (1000 + 1d20). Tu es chez toi dans la caravane."

Dès lors, l'introduction est faite, le jeu peut commencer. Le joueur doit à présent établir le contact avec les autres habitants de la caravane et découvrir, par lui-même, les règles de vie et l'environnement de la caravane. Le personnage est créé.

Exemple nº 2 : le résultat des dés est cette fois d4 : 2, d12 : 9. Il peut s'agir d'un bourgeois ayant la faculté de se métamorphoser en ours. L'introduction diffère donc surtout dans la description du lieu. Déclaration du Veneur :

"Une goutte d'eau glacée s'est écrasée sur ton visage et t'a réveillé. Tu ouvres péniblement les yeux, et tu luttes pour t'arracher du sommeil. Une deuxième, puis une troisième goutte viennent à point pour t'aider. Tu secoues la tête en grimaçant de douleur : tout ton corps a mal. Et ces pierres dans ton dos... Tu te

redresses péniblement et tu regardes autour de toi. Il fait noir. Tes yeux s'habituent à l'obscurité et tu distingues la voûte pierreuse au-dessus de toi. Des gouttes d'eau s'en détachent régulièrement. L'humidité et le froid te transpercent les os. Tu es agité de convulsions. Tu as mal aux jambes. Tu es assis, nu, sur le sol de la grotte et tu as faim. Un regard circulaire te révèle dans un coin un reste de viande pourrissant qui te donne la nausée. Tu détournes la tête et te diriges vers la sortie, à quatre pattes.

Mal à la tête, un goût affreux dans la bouche. La lumière du jour t'aveugle mais le délicat bruissement d'un petit cours d'eau t'attire : tu vas pouvoir boire, te laver de la boue séchée et des croûtes de sang noircies qui parsèment ton corps griffé par les ronces. D'une démarche pesante tu te diriges jusqu'au ruisseau qui serpente au pied des buissons et tu t'allonges sur le sol pour y plonger ton visage. L'eau est claire et froide et merveilleusement agréable. Tu en bois de longues rasades et t'en asperges longuement le corps.

Tu commences à oublier la douleur sourde dans ta tête et dans ton corps. Tu ne parviens pas à ordonner tes idées... Et tout bascule... Un craquement sec derrière toi te fait bondir. Tu tournes brusquement les yeux vers la source de ce bruit et tu avises un homme vêtu de noir, au visage et aux cheveux pâles, qui t'observe.

Tout est allé trop vite et tu as peur. Tu t'es dressé sur tes pattes arrière et tous tes muscles sont en alerte. Une immense douleur t'envahit tandis que tes crocs s'allongent, que ton pelage dru perce ta peau et que tes griffes prolongent tes mains. Tu hurles ta colère et ton incompréhension puis tu lances tes trois cent kilos de chair vibrante à l'assaut de l'ennemi.

Ce dernier ne bouge pas. Il sourit. Puis il fait un rapide geste de la main et prononce quelques mots dans une langue que tu n'as jamais entendue, mais que tu comprends. L'homme sourit.

Tu t'es arrêté. Tu ne bouges plus. Tu écoutes ses paroles qui t'apaisent.

"Pourquoi as-tu peur mon frère ? Que crains-tu ? Tu es sauvé à présent : je t'ai trouvé et je t'ai reconnu. Viens avec moi. Suis-moi, je t'emmène chez nos frères, (prénom)."

L'homme se lève, tourne les talons et s'éloigne. Tu es retombé à quatre pattes. Toute fureur a disparu. Tu suis cet homme que tu ne connais pas. Tu SAIS que tu DOIS le suivre. Parce qu'il a su te parler. Et parce que le dernier mot qu'il a prononcé était un nom. TON NOM.

Tu t'es approché de l'homme et tu marches à présent à ses côtés, l'accompagnant de ta démarche lourde et dansante. Sa silhouette est frêle, mais il progresse à grands pas, et vous avez tôt fait de quitter le sous-bois protecteur. L'homme ne parle plus. Il te désigne, dans la prairie devant vous, une caravane. De nombreuses roulottes se sont installées en cercle pour le campement. Leurs habitants vont et viennent gaiement. Vous vous approchez et autour de vous le silence se fait.

Bientôt l'homme se dresse au milieu de la caravane. Autour de vous, les hommes et les femmes se sont regroupés et contemplent, admiratifs, le colosse pataud qui l'accompagne. Et l'homme parle à nouveau :

"Mes amis, laissez-moi vous présenter (prénom), notre nouveau compagnon de route. Et sachez lui réserver bon accueil." Puis il se tourne vers toi et ajoute : "(Prénom), tous ceux-ci sont tes frères !"

Des cris de joie éclatent dans les rangs des habitants dont le cercle se resserre... Tu as cédé un moment à la panique et montré tes dents, mais des hommes et des femmes t'ont adressé des grognements chaleureux et tu t'es calmé.

A leur contact, une douce torpeur t'envahit et tu t'allonges. De nouveau la douleur dans ton corps... Tu gémis doucement. Tu es nu, allongé sur l'herbe humide. Une femme se penche sur toi et t'offre une couverture.

On te relève et te conduit jusqu'à une roulotte où on te couvre d'une chaude couverture. Tu vas sombrer dans l'inconscience et tu cherches à parler, à les interroger... mais les mots refusent de passer tes lèvres. Tu distingues entre tes paupières mi-closes l'un d'entre eux qui se penche sur toi. Et tu emportes dans le sommeil ses derniers mots :

Dors, à présent, mon frère. Bienvenue à la caravane."

Sans attendre d'éventuelles questions du joueur, le Veneur peut ajouter, après quelques secondes de pause :

"Lorsque tu ouvres les yeux, tu ne sais pas s'il s'est écoulé un court moment ou une éternité. Le soleil est haut dans le ciel et, par la fenêtre de la roulotte, tu peux voir de nombreux troubadours qui répètent leur numéro pour un spectacle. La porte de ta roulotte s'ouvre et une jeune femme entre en portant des vêtements propres. Elle t'adresse un joli sourire, sa voix est très douce :

"Bonjour, (prénom). Je t'apporte des vêtements afin que tu puisses aller librement parmi nous te refaire une santé ! Tu sembles mieux reposé..." Puis, avisant ton air atterré, elle poursuit : "Ce n'est rien, tu sais : tous les errants ont les mêmes réactions lorsqu'ils nous rejoignent. Mais ne t'en fais pas, on retrouve vite la mémoire. Je peux même t'y aider : le Veneur nous a appris que tu t'appelais (prénom) et que tes parents sont bourgeois - bah, pour nous ça ne fait pas de différence ! Nous sommes au printemps de l'an 10.. (1000 + 1d20) et il fait beau ! Alors, remets-toi vite !"

Puis elle ressort et, avant de disparaître, se retourne pour lancer avec un clin d'œil plein de malice :

Bienvenue à la caravane, novice !"

Fin de l'introduction, au joueur de tenir son rôle et de s'informer.

Exemple nº 3 : deux joueurs sont venus en couple. Ils créent leurs personnages. Résultat : lui d4 : 2, d12 : 8, elle d4 : 1, d12 : 3.

Il est donc Loup et vavassal (ou fils de...), elle est chauve-souris et fille ou femme de seigneur. Ils conservent leur relation affective dans le jeu, c'est donc au veneur de "raccorder" les destins... Déclaration du Veneur :

A elle : *"Tu ouvres doucement les yeux quand un mince rayon de soleil vient frapper ton visage à travers le carreau sali d'une des granges du château de ton père (ou de ton mari etc). Tu te sens mal, tous les muscles sont endoloris et une douleur perçante dans ta tête te donne envie de crier... Tu es surprise de te retrouver dans cette grange où tu viens souvent te réfugier avec ton amant... Tu n'as pas souvenir d'y être entrée. Tu es nue et allongée sur la paille. Instinctivement, tu le cherches des yeux et tu le découvres de l'autre côté, à demi enfoui sous le foin. Il semble inconscient, son corps porte de nombreuses égratignures et plusieurs ecchymoses. Un peu inquiète tu le secoues pour le réveiller..."*


BEN

A lui : *"Tu pousses un cri en te réveillant. Elle a posé sa main sur ton épaule et te secoue en t'appelant à voix basse. Elle est penchée au-dessus de toi, elle est nue, vous êtes dans une grange sombre. Tu souffres de multiples contusions et tu as dans la bouche un affreux goût de sang. Tu sens sur ton corps le grattement agaçant de la paille et en te redressant péniblement, tu réalises que tu es nu toi aussi. Tu as du mal à reconnaître l'endroit tant ton esprit est brumeux. Tu vas lui parler quand elle porte un doigt à ses lèvres, puis t'embrasse délicatement le front. Ta gorge est sèche et tu es épuisé mais elle est là. Tu te laisses aller en arrière pour retrouver tes esprits."*

"A ce moment-là, la porte s'ouvre et la lumière inonde violemment les lieux. Clignant des paupières, vous réalisez qu'un homme s'est glissé à l'intérieur et a refermé la porte. Vos réactions sont immédiates sous l'effet de la peur. (Elle) Tu as ressenti une violente douleur et déjà tu voles à la recherche d'un abri en battant frénétiquement des ailes. Tu parviens à t'accrocher au toit et observes en tremblant l'intrus. (Lui) Quant à toi, tu as été traversé par une terrible secousse nerveuse, tes bras et ton visage ont semblé se déchirer tandis qu'un grondement sauvage montait de ta gorge.

Tu es campé sur tes quatre pattes, le poil hérissé, les crocs luisants, les yeux brillants d'une haine farouche. L'homme, quant à lui, n'a pas bougé. Il est appuyé à la porte, et, tout doucement, s'adresse à vous.

Un sentiment curieux vous envahit : l'homme au visage et aux longs cheveux gris emploie des mots que jamais vous n'aviez entendus mais que pourtant vous comprenez parfaitement. "Calme, calme, dit-il. Venez à moi, errants, mes frères. Et cessez de me craindre, je suis votre ami. Ne le sentez-vous pas ?" Il continue ainsi de parler et ses mots vous touchent et vous bercent... Vous vous détendez et relâchez vos muscles. Puis il tend la main et appelle : "Viens à moi, (prénom), petite sœur de la nuit." Et toi, la chauve-souris, tu lâches ton perchoir et descends doucement t'accrocher à ses doigts, confiante en cet inconnu. Il te caresse quelques instants la nuque puis se tourne vers ton compagnon et ajoute : "Et toi, (prénom), approche et viens reconnaître celui qui t'a trouvé, frère loup." Alors, toi, le Loup, tu cesses de te méfier de l'homme qui sait te parler et tu viens sentir cette main qui se tend et la lèches. Il sort une corde de sous son manteau et te glisse à l'oreille : "Pardonne-moi, Loup, mais il le faut, pour ta sauvegarde." Et il t'attache la corde autour du cou. Puis, après avoir glissé la chauve-souris sous son large chapeau, il déclare : "restez calmes, amis. Je vous emmène chez nous." Il ouvre la porte et vous sortez en pleine lumière, et vous traversez la cour du château où s'affairent de nombreux troubadours.

A l'extérieur de l'enceinte, des roulottes sont installées en cercle. Vous vous y dirigez sous les regards interdits des habitants du château. Lorsque vous arrivez au centre des roulottes, vous êtes masqués à la vue des hommes du château. L'homme enlève alors la corde qui retient le loup et saisit délicatement la chauve-souris. Puis il sourit au cercle de troubadours qui s'est formé autour de vous, et déclare : "Mes amis, mes frères ! Aujourd'hui est un grand jour. Deux nouveaux errants ont rejoint la caravane... Sachons les accueillir !"

Ils se sont rapidement massés autour de vous, formant un grand cercle d'où proviennent des cris de joie et des signaux amicaux. Ce soudain mouvement de foule vous a énervés : peur, lassitude, agressivité se mêlent en vous et vous poussent à des attitudes contradictoires. (Elle) Tu t'es accrochée furieusement à la manche de

l'homme en noir, et, drapée dans tes ailes, tu ne sais plus s'il faut lui faire confiance ou t'enfuir. (Lui) Tu t'es ramassé sur tes pattes et tu les regardes s'approcher, insouciants. Tu sens monter en toi des bouffées de violence sanguinaire, tes crocs claquent nerveusement, luisant de bave, tandis que dans ta gorge grandit un cri de guerre...

"Paix ! Paix, j'ai dit !!!"

L'homme en noir a parlé. Sèchement, calmement. Sa voix était profonde et chaude. Chacun s'est arrêté et écoute battre son cœur, et le sang qui cogne les tempes.

Il reprend la parole et sa voix s'est faite comme un chant, comme un murmure :
"Ne voyez-vous pas que chacun de vous aspire au calme, à la douceur ? Etes-vous donc aveugles pour ne pas comprendre la peur ou l'amour ? Ecoutez vos cœurs. Ecoutez-les... encore, encore... Là, voilà."

Vous êtes calmes à nouveau. Doucement, lentement, les hommes et les femmes qui vous entourent se sont rapprochés. Leurs paroles et leurs caresses sont rassurantes, vous vous laissez aller. Vous êtes allongés sur l'herbe. Les douleurs vous reprennent : vous grimacez faiblement, épuisés.

Vous êtes nus, allongés au sol, hébétés. Avec des gestes lents et précis, on vous a relevés. On a placé une couverture sur vos épaules, puis on vous a menés jusqu'à une roulotte. Vous vous êtes allongés à l'intérieur, tremblant encore nerveusement, interrogeant du regard, trop fatigués pour parler. On vous a proposé des fourrures pour vous couvrir et vous avez rapidement plongé dans un sommeil agité. Une phrase revenant sans cesse dans vos rêves :

Bienvenue à la caravane !

Lorsque vous vous réveillez, la nuit va bientôt tomber. En jetant un œil par la fenêtre de la roulotte, vous ne voyez plus le château mais un bosquet à proximité duquel la caravane s'est installée. Dehors, on prépare le repas du soir. Vous n'osez vous regarder.

Pour vous commence une nouvelle vie."

Vie et survie de la caravane

La nouvelle vie que découvre chaque novice au sein de la caravane est celle des gens du voyage. Facile et nonchalante de prime abord, elle est en fait très rigoureuse et astreignante. Il faut survivre dans une France souvent méfiante et se procurer le nécessaire.

Pour ce faire, la caravane se déplace de bourg en village et de village en hameau, voire, quand c'est possible, dans l'enceinte de certains châteaux. Les habitants de la caravane proposent alors leurs services : ils sont travailleurs occasionnels au moment des récoltes, bûcherons, maçons... mais le plus souvent c'est sous la forme de troubadours qu'ils gagnent leur vie.

En effet, certains voyageurs connaissent des numéros et ont mis au point un spectacle qu'ils donnent à chaque halte.

On dresse pour l'occasion un cirque de tissu et des gradins de fortune et chacun y va de ses connaissances : chanteur, jongleur, acrobate, comique, musicien, poète, danseur mais aussi montreur d'animaux savants (et Dieu sait que les animaux qui peuplent la Caravane sont savants !).

Les spectateurs paient en nature le plus souvent ce qui permet de renouveler les provisions avant de repartir.
Les meilleurs numéros sont parfois présentés à des seigneurs locaux, qui les récompensent en accordant droit de séjour sur leurs terres, laisser-passer ou encore... en or, sonnant et trébuchant (ce qui est plus rare).




BEN

Les nouveaux venus au sein de la caravane sont d'abord employés à des tâches "domestiques" : on s'occupe des mules, des bœufs et des chevaux - les seuls "vrais" animaux présents dans la caravane - on prépare les repas et on aide à dresser le cirque et les gradins. On peut également participer à la quête au cours du spectacle.

Notes : les joueurs novices s'apercevront très vite que les règles de vie au cœur de la caravane sont strictes. Ils découvriront peu à peu la "hiérarchie" qui régit leurs rapports. S'ils veulent participer au spectacle, ils devront avoir préalablement conçu un numéro qui sera exécuté un soir devant l'ensemble des habitants. Si ce numéro est jugé bon, ils seront alors "artistes" et devront le répéter et l'améliorer (et seront dispensés de travaux domestiques). Si les voyageurs ne sont pas avares de conseils en vue d'améliorer un numéro, ils se gardent bien de donner une idée originale pour sa création. La concurrence qui existe entre chaque troubadour n'engendre pas de jalousie mais plutôt une émulation, le plaisir de la compétition.

C'est de toute façon toujours le public qui tranche finalement. On réserve le plus souvent un accueil chaleureux au spectacle, après que les voyageurs aient montré patte blanche : en ces temps troublés, la méfiance est souvent de mise.

Les arrêts prolongés sont rares cependant, et doivent être motivés (récoltes, foins...). : en règle générale leur durée est courte. Une ou deux représentations nocturnes en moyenne, puis c'est le départ au petit matin.

Quand l'état des provisions le permet, les arrêts se font en pleine nature. On améliore l'ordinaire grâce à la pêche, la chasse et la cueillette, le tout en ayant soin d'observer la plus grande discrétion pour ne pas être taxé de braconnage. Les étapes de ce genre ont lieu aussi souvent que possible, parce qu'elles facilitent l'entraînement des novices et la découverte de leur seconde nature. Il devient rapidement évident que la discrétion est essentielle pour la survie du groupe.

La caravane est peuplée d'hommes et de femmes qui ont tous été découverts par le Veneur, qui a su leur révéler leur identité. Une soixantaine de personnes sont ainsi regroupées dans une communauté itinérante dont le but principal est d'aller toujours de l'avant à la recherche de l'Autre.

La caravane parcourt inlassablement la France pour accompagner le Veneur qui disparaît soudainement et réapparaît toujours, accompagné d'un ou plusieurs novices qui viennent grossir les rangs du groupe.

L'ensemble de la communauté - même s'il est composé d'éléments antagonistes, de part leurs origines, leurs personnalités, leurs vues - doit être solidaire face au danger terrible que représenterait la découverte par un errant de la véritable nature de la caravane.

Dans un monde obscurantiste où religion et croyances occultes font la Loi, il n'est pas rare de voir lapider, pendre, marquer au fer ceux qu'on juge différents. Et ces châtiments abominables peuvent sembler bénins pour ceux de la caravane qui voient chaque jour planer l'ombre du bûcher.

C'est le danger ultime qu'on brave à chaque instant en choisissant de suivre la caravane, mais tous ses habitants sont conscients du fait que seuls, ils multiplieraient les chances d'être découverts et détruits tôt ou tard. Le choix leur est laissé entre une tentative de survie égoïste et une vie en groupe permettant la sauvegarde du plus grand nombre : à tout moment, celui qui en exprime le désir peut quitter la caravane pour un temps ou définitivement. Chacun des membres du groupe est totalement libre de choisir son attitude, tant qu'il n'enfreint pas les règles de survie de la caravane.

Une infraction volontaire à ce code pourrait entraîner la perte de la caravane... et l'exécution de son auteur par le Veneur lui-même.

En cas de litige ou de problème, on s'en remet le plus souvent à l'autorité du Veneur. C'est lui qui tranche ou émet des jugements. Il assume son rôle de juge-arbitre avec rigueur mais n'en abuse *EN AUCUN CAS*. On ne lui soumet que

les cas d'urgence ou les problèmes importants. Tous les autres problèmes sont réglés par l'ensemble du groupe. Le Veneur est absorbé la majeure partie de son temps par la recherche et la localisation d'errants aptes à la révélation. Il s'y voue corps et âme et répugne à s'en distraire. Il est pourtant le chef spirituel de la caravane et en a dicté les règles avec l'aide d'un conseil de chevaliers.

Ces règles sont peu nombreuses mais sont primordiales, et chacun se doit de les respecter et de les faire respecter.

A Chaque habitant de la caravane est libre d'aller et venir, d'agir à sa guise, tant que son comportement ne met pas en péril la sécurité de la caravane.

B Si, pour une quelconque raison, un ou plusieurs membres du groupe voyaient leur existence menacée, il leur faudrait coûte que coûte en éloigner l'origine.

C En aucun cas un membre du groupe ne peut prendre le risque de rapprocher une source de danger de la caravane, sa vie fût-elle en jeu.

D Chacun doit cependant garder à l'esprit que la survie de la caravane est liée à celle de ses membres. On est donc tenu de venir en aide à un de ses frères en cas de danger ou menace, en sachant toutefois assumer pleinement ses responsabilités et en respectant l'intégrité du groupe.

E Ne peuvent être acceptés au sein du groupe que ceux qui ont eu la Révélation de leur état véritable. Un errant ne peut partager la vie du groupe qu'en cas d'absolue nécessité et seulement après que le Veneur et l'ensemble du groupe en aient été avertis : pendant toute la durée de son séjour, l'errant devra être tenu au secret et ne jamais avoir connaissance du moindre détail concernant la vie véritable de la caravane.

Chaque habitant de la caravane fait ce qu'il veut de sa vie, et établit lui-même son propre code de l'honneur et de la morale. Il garde à l'esprit pourtant que ces cinq règles sont nécessaires et incontournables.

Notes : le Veneur s'il le juge nécessaire, ne devra pas hésiter à sanctionner un joueur malin ou inconscient. Il ne peut oublier que la survie et la sécurité de la caravane sont essentielles dans sa quête. Il fera donc des remontrances ou des reproches, et pourra passer à des sanctions plus sévères : il est le garant de la paix de la caravane.

Comme les joueurs l'apprendront bientôt, la caravane est, à sa façon, intemporelle et éternelle. Elle semble n'être altérée ni par le temps, ni par les événements ou les éléments.

Elle est là. Elle passe. Elle existe, tout simplement. Perpétuellement à la recherche de nouveaux voyageurs, elle traverse les guerres, les régions, les ans, et si la mort vient à cueillir l'un des siens, elle sait pouvoir le rencontrer à nouveau au terme du voyage.

Immuable, inchangé, le Veneur vient à sa tête, qui guide les voyageurs et les entraîne à travers vents et marées. Immortel éclaireur, il erre sans fin, inlassablement à la recherche des "autres", infatigable, sans autre but que celui de leur offrir le refuge, la force résignée et tranquille de la connaissance... Il est celui qui REVELE, INITIE ET...

OFFRE L'AVENTURE...

Insaisissable, indéfinissable, il apparaît ou disparaît au gré des courants. Cruellement absent et subitement présent. Mystérieux, laconique, incisif, si fort et si vieux pourtant... en apparence. Si intense.

En son absence veillent l'Initié et le Chevalier de la Chimère. Connus tous deux pour leurs sages conseils et leurs aptitudes, tant physiques que mentales, ils sont les plus parfaits reflets de la pensée du Veneur.

Puis viennent tous les autres : novices comme chevaliers, ils ont tous choisi de suivre la caravane et de se soumettre aux caprices du destin, sans jamais oublier l'objet de leur Quête...

Aider l'Autre.

Organisation de la caravane :

Elle est constituée d'une vingtaine de roulottes tirées par des mules ou des bœufs et escortée par quelques rares chevaux.

Une soixantaine de personnes s'y sont regroupées, d'origines toutes différentes. Tout devrait les séparer ou les opposer : culture, connaissances, goûts, âge... Mais leur Quête et leur Nature les rapprochent, les lient. Frères de la Lune, frères de la Nuit, ils sont tenus au secret et à l'entraide, seules maigres conditions de survie parmi les errants, ces humains à l'intolérante ignorance et à la folie destructrice. Don de la Nature ou Sombre Malédiction, ils se sont réveillés différents, et partagent leurs pouvoirs et leur secret.

Perdus parmi les errants, ils ne peuvent jamais se livrer ou confesser leur différence sans inévitablement engendrer le dégoût, l'horreur ou la méfiance, la répulsion ou la violence.

Et si d'aventure un errant apprenait leur existence et l'acceptait comme une manifestation naturelle, il courrait lui aussi un grand danger en se singularisant à son tour...

C'est la raison pour laquelle la Caravane n'abrite que de très jeunes enfants qui doivent être abandonnés tôt ou tard sur le parvis d'une église, ou placés sous la protection d'une âme sensible.

Le déchirement provoqué par ces séparations est terrible et jamais la blessure ne se referme, mais elle est moins atroce qu'une éventuelle mise à mort sur le bûcher des hérétiques : ceux qui ont préféré garder leurs enfants vivent dans la double hantise d'être un jour funeste découverts par des errants... ou par leur propre enfant.

Car le fruit des amours humaines de deux révélés n'est bien souvent qu'un petit errant... Il devra, lui aussi, attendre l'heure d'effectuer maints et maints voyages pour s'éveiller enfin à la vraie vie et être rejoint par le Veneur : alors enfin pourra-t-il pénétrer dans le cercle de la caravane et suivre à son tour le chemin de l'Initiation. C'est cette perspective qui permet aux parents de toujours garder l'âme sereine et continuer à avancer aux côtés du Veneur.

Les voyageurs se doivent de sauvegarder leurs enfants, en faisant en sorte que jamais ils n'assistent à une transformation ni à une séance initiatique. Lorsque l'enfant a atteint un âge où le risque d'une éventuelle découverte est trop grand, les parents ont à choisir une attitude : abandonner l'enfant ou quitter la caravane pour vivre avec lui, au risque d'être un jour démasqué...

C'est l'obsession d'être un jour découvert, pourchassé et détruit qui pousse les voyageurs à éviter les trop longues périodes de sédentarisation. De plus, les haltes en pleine nature favorisent les séances d'entraînement discrètes, au cours desquelles novices et confirmés vont améliorer la maîtrise de leurs "pouvoirs".

Grâce à ces nombreuses séances, le novice apprend le contrôle de son corps et de son esprit : les sensations de déchirement douloureuses disparaissent et le novice a bientôt accès à la "conscience". Dès lors, il n'est plus la réunion de plusieurs êtres antagonistes, mais une seule et unique entité pouvant choisir sa forme du moment. L'homme peut penser et agir sous sa forme animale, l'animal est à son aise dans le corps de l'homme.

Les séances d'entraînement sont également l'occasion de rapprochement au sein du groupe. L'Initié et le Chevalier de la Chimère entraînent les chevaliers, qui à leur tour se chargent des novices.

Pour éviter tout problème, on regroupe les voyageurs par "races" : tandis que les aigles choisiront une clairière ou un pic escarpé, les loups plongeront sous le couvert protecteur de la forêt, les salamandres dans l'eau claire d'un ruisselet... Les amitiés vraies se créent à ce moment : les voyageurs de même "grade" et/ou race apprécient les rapprochements et partagent souvent les mêmes roulottes.


BEN

Le soir, près du feu, ils aiment ainsi se regrouper et échanger expériences et avis. Des équipes plus soudées apparaissent ici et là. S'ils privilégient leur petit groupe, ils n'en sont pas pour autant éloignés de la communauté. La Différence est souvent moins pesante quand on se sait parmi les siens.

De la réincarnation et de la lycanthropie

Il est important, pour le plaisir du jeu, qu'aucun détail de ce chapitre ne soit révélé aux joueurs avant qu'ils ne les découvrent en cours de partie.

La notion de Vie et Mort, comme celle de lycanthropie, ne doit être abordée que progressivement : le joueur peut ainsi vivre son personnage, le ressentir pleinement, le Devenir.

Ainsi, il doit craindre pleinement la Mort, comme si elle intervenait définitivement comme la sanction suprême, le pont final : la fin de l'Aventure, le néant, l'absence.

Ce n'est qu'alors qu'il découvrira la réalité des choses. La Mort n'est pas le bout du voyage, elle ne met fin qu'à une de ses péripéties et permet d'atteindre un nouveau stade d'évolution, un nouvel état.

La Mort est un moyen de transition, elle marque le début d'une nouvelle existence, d'une existence *SUPPLEMENTAIRE* aussi...

En termes de jeu : le personnage est amené à vivre et évoluer au cours du temps. Il va "naître" au 11ème siècle (en l'an 1000 + 1d20) et à chaque "mort" effectuer un voyage dans le temps jusqu'à sa réincarnation suivante.

Chaque voyage dure 1d100 années, pendant lesquelles le personnage est amnésique et redevient un errant. Il est ensuite retrouvé par le Veneur qui lui permet de retrouver ses pouvoirs, de les augmenter, et de réintégrer la caravane.

Le personnage voyage ainsi jusqu'à la fin du 19ème siècle, le stade ultime étant franchi lorsqu'au terme de sa dernière "mort", il entre dans le 20ème siècle... pour se réincarner le jour de sa naissance.

La boucle est alors bouclée.

Et le nouvel initié n'a plus qu'à initier à son tour les errants en leur permettant de revivre leur parcours initiatique, afin qu'ils puissent réaliser leur état et entraîner d'autres futurs dragons dans leurs sillages.

Telle est la Quête de la Caravane et de son Veneur.

C'est à ce titre que la Mort n'est qu'un moyen d'accéder à la connaissance.

Pour accentuer le mystère qui enveloppe le personnage à sa création (ce sentiment désagréable d'amnésie), on considérera que le terme "naissance" coincidera avec sa rencontre du Veneur et ce, à chaque existence nouvelle. On prendra alors soin de bien garder flou le passé du personnage, qui ne découvrira ses origines sociales que par des visions fugaces, rêves agités ou encore association d'idées, souvenirs-éclairs...

Son passé "social" pourra lui permettre de mieux comprendre certaines passions (ou phobies) qu'il se découvrira, et également de mieux "sentir" son personnage. Toutefois il ne lui sera donné qu'à titre de repère, pas de base sur laquelle s'appuyer (ce qui serait vite tentant et systématique).

Le personnage est aussi, tout au long de ses existences, en quête de son Identité, qu'il ne découvrira pleinement qu'en toute fin. Alors, en pleine conscience de la réalité des choses, il pourra à son tour leur offrir la révélation. Cette révélation sera plus ou moins brutale, et viendra plus ou moins vite, selon les choix que fera le personnage. En effet, celui-ci, à l'issue du premier "voyage" (après sa première mort, puis sa réincarnation), rencontrera à nouveau le Veneur, puis rejoindra la caravane.

Il se sera découvert une nouvelle possibilité physique (une enveloppe charnelle supplémentaire), et ne tardera pas à comprendre le principe des réincarnations.

La Mort signifie : le voyage, la découverte du "futur", mais aussi - à chaque fois - des facultés autres, qui viennent s'ajouter et compléter un éventail de possibilités toujours plus large...

Dès lors, que choisir, entre une vie rapide, courte et intense, sans cesse renouvelée et toujours orientée vers un futur à découvrir... jusqu'à l'issue - fatale ? -, et une vie plus sage, visant à exploiter chaque univers visité, pour ne le quitter qu'à regret, en ayant à chaque instant l'impression de profiter pleinement de la situation ?

Quelle attitude adopter ?
Qui est dans le vrai ?
Faut-il préférer une relative mais éphémère puissance à une existence plus longue mais plus craintive ?

Toutes les existences d'un personnage ne peuvent suffire à lui apporter une réponse. La seule réponse est en chacun de nous, et elle est propre à chacun de nous : le Veneur fera en sorte de sensibiliser les questeurs à ce problème. Il leur fournira tous les éléments de réflexion qu'il jugera nécessaires puis...

il les laissera seuls, libres de décider.

Sans les abandonner pour autant : chacun sait que le Veneur est toujours là, partout.

En tous temps et en tous lieux...

Son rôle n'est-il pas d'assurer le chemin du personnage dans sa lente évolution d'errant à Initié.

Car c'est la finalité de la quête :

Nous serons tous Initiés un jour.

Nous serons tous, un jour, le Veneur.

Alors pourra commencer le règne de la réalité absolue, le règne de l'infini...

Quand tous les errants auront ouvert les yeux.

Mais la route est longue, bien longue, et dur est le chemin qui mène à la réalité. L'existence sait se montrer bien cruelle, parfois, pour les questeurs...

Au commencement vient la révélation.

Elle constitue le point de départ, le début, la naissance : dès cet instant précis, le personnage quitte *DEFINITIVEMENT* le monde des errants. Dès lors il *SAIT*. Il ne peut plus *JAMAIS* être dans l'ignorance et c'est ce qui fait de lui un être différent. Le prix de son savoir est terrible : il sera haï, pourchassé, rejeté. Mais au bout du compte, le jeu n'en vaut-il pas la peine ?

La révélation est une prise de conscience, c'est aussi une découverte : celle d'un état qu'on ignorait, une seconde nature inconnue jusqu'alors.

Pour permettre la découverte de cet autre "moi", le Veneur provoque un violent état de stress chez le novice qu'il a localisé : le malaise créé perturbe tant la cible qu'elle ne sait plus comment se comporter et doit laisser libre cours à son instinct. Le relâchement brutal du contrôle de soi laisse s'échapper toute l'animalité contenue de chaque errant... L'homme s'efface devant l'Animal et c'est la **Transformation**.

Cette transformation est un moment *ESSENTIEL* de la naissance du personnage : elle est souvent profondément traumatisante pour le novice, qui manifeste son refus de la mutation par une certaine forme d'incrédulité - rêve ou illusion sont alors avancés comme des tentatives de rationalisation. Pourtant, l'état se prolongeant, le novice, qui a perdu son self-contrôle, ne peut changer de forme (puisqu'il ignore encore cette possibilité) et réalise alors



les faits. Il se pensait unique, il *EST* multiple. Il n'appréhendera définitivement ce dernier point qu'après avoir été accueilli au sein de la caravane, quand il "redeviendra humain".

Alors commenceront sa vie nouvelle et sa quête, qui lui permettront de parvenir au rang d'Initié. Il pourra, au sein de la caravane, prendre la pleine mesure de ses véritables natures, et apprendre à vivre et assumer sa lycanthropie.

Nota Bene : pour plus de commodités, on a regroupé sous le terme générique de lycanthropie toutes les formes de transfert homme-animal. Tous les habitants de la Caravane sont donc des "lycanthropes".

Les habitants de la Caravane l'aideront à vivre cette nouvelle réalité au jour le jour et, par le biais de l'entraînement régulier auquel ils le soumettront (nous en avons déjà parlé), lui offriront de nouvelles possibilités, lui feront découvrir des horizons nouveaux.

Le novice retire en effet de nombreux bénéfices de l'entraînement :

• on l'a vu plus haut, les douleurs, les malaises disparaissent. En fait, l'antagonisme (obligatoire entre les deux natures foncièrement opposées) s'atténue peu à peu, puis disparaît au profit d'une entente, d'un accord de plus en plus parfait. Chacun apprend à apprécier l'autre, et mieux : les deux facettes du personnage s'acceptent comme complémentaires.

• de ce fait, la "transformation" n'est plus vécue comme telle, mais bien comme un *transfert*. Le lycanthrope est une entité partagée entre deux aspects charnels (ou plus) différents, et qui possède le don de choisir son enveloppe, au moment qui lui convient.

Lorsqu'il l'a réalisé, le personnage peut donc instantanément modifier son aspect physique à volonté, une nature chassant l'autre.
Quand il en est à ce stade, l'équilibre entre ses différents "moi" s'est établi de lui-même. Chacun d'eux est indépendant des autres et cependant étroitement lié.

• enfin, le lycanthrope va découvrir une autre faculté, mentale cette fois : celle de "communiquer" avec un autre lycanthrope. Cette communication est restreinte, et lui permet juste de se faire connaître ou reconnaître en tant que tel. Pour cela, il doit se concentrer sur sa cible et l'étudier intensément : un message mental est alors envoyé. Si le destinataire le désire, il peut renvoyer cet influx, ce faisant ainsi reconnaître.

Ce contact peut s'établir entre plusieurs lycanthropes sous quelque forme qu'ils soient (humaine ou animales).

Notes : cette technique est utilisée pendant la chasse, on comprend aisément pourquoi.

De plus, un lycanthrope se trahira toujours aux yeux d'un de ses semblables par des attitudes, des intensités de regard, une démarche, des intonations... imperceptibles à tout autre.

Mais ces détails ne sont jamais évidents. Le lycanthrope, pour localiser l'un de ses frères, devra être attentif au moindre signe.

Tous ces "avantages" ne doivent pourtant pas masquer la difficulté à vivre la lycanthropie :

jusqu'au Voyage Ultime, le personnage est déchiré entre deux grandes options et hésite entre libérer totalement son animalité et son humanité. L'équilibre qu'il parvient à préserver est parfois bien lourd à maintenir...

La révélation finale apparaît alors comme une délivrance. Parvenu au dernier stade de son initiation, le lycanthrope, mi-homme mi-bête, a accès à la Conscience, et peut enfin découvrir

La Vérité.
La Réalité Absolue.
Il se voit enfin tel qu'il est, tel qu'il n'a jamais cessé d'être.

Ni Homme, Ni Bête.

- AUTRE -



Il est Veneur à son tour.

Il est Dragon.

L'infini lui appartient. Il en a payé le prix.

Il a conscience de la Vérité. Il SAIT...
Comme Vous à présent.

Il ne lui reste plus qu'à initier les "Autres".

A ce propos, quelques Conseils

Maintenant, vous savez tout ou presque. Vous êtes prêt à offrir l'Aventure à de nouveaux novices; qu'il vous faut trouver, puis amener à la Révélation.

A leur tour, grâce à Vous, ils vont vivre et revivre l'Histoire et parcourir les étapes de la Révélation, pour finir par prendre votre suite et prolonger la Quête.

Alors seulement vous vous reposerez...

Mais jusque-là, le chemin est long et hasardeux.

Un seul conseil, donc : *TRICHEZ !!!*

Vous seul *SAVEZ*... Vous seul avez en main les règles, le grand livre du Destin... Vous pouvez influer le cours des choses...

N'HESITEZ PAS !!!

Entendons-nous bien : il ne s'agit pas ici de vous conseiller des manœuvres crapuleuses, ni de vous proposer de vous confondre avec un dieu tout puissant ! Non.

Vous avez seulement décidé d'offrir à quelques personnes la possibilité d'effectuer leur parcours initiatique en votre compagnie.

Le chemin est long, semé d'embûches. Les épreuves sont nombreuses, parfois périlleuses, voire meurtrières. Les aventuriers peuvent s'user face à ces trop lourdes difficultés.

Aidez-les : *TRICHEZ.*

Et rappelez-vous : les règles ne sont dictées que pour être transgressées.

Exemples : • on décidera que tous les personnages d'une même équipe seront nés ("révélés") la même année. Début de l'Aventure en l'an 1000 + 1d20.

• de même, tous les "morts" d'une même aventure pourront renaître à la même époque (date de mort + 1d100).

En cherchant bien, vous trouverez de nombreuses autres occasions "d'intervenir". N'hésitez pas !

Car, après tout...

Et si tout ceci n'était qu'un jeu ?


ETHER
REVE
OMBRE
ET LUMIERE
AIR
EAU
TERRE
BEN



N° ISBN 2-906500-06-2

IMP. LEOSTIC 76.96.90.63