# Hurlelune

## Chroniques de la lune sang

Hurlements
le jeu de l'initié

livret N° 2

Le Moyen-Age
Races et
Royaumes
Scénarios



Un jeu de rôle et d'aventure
écrit par Valérie et Jean-Luc Bizien

Editions Dragon Radieux

*"Hurlelune, Chroniques de la lune sang"*
Auteurs : Valérie et Jean-Luc BIZIEN
Illustrations intérieures : Benoît DUFOUR et Eric BIZIEN
Illustrations de couverture : Didier LE CLER
Plans et cartes : Benoît DUFOUR
Conseils historiques : Roger BARNOUD
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 : 2-906500-07-0
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

# Hurlelune

## Chroniques de la lune sang

*livret n° 2 de Hurlements*
*le jeu de l'initié*

*Valérie & Jean-Luc*
*BIZIEN*



# Sommaire :


## Chapitre premier : le Moyen-Age
## page 5

- La Société
- Repères historiques

## Chapitre second : Races et Royaumes
## page 17

- Races
. Royaumes

## Chapitre troisième : les scénarios
## page 31

- "Que meure la bête..." page 32
- "Les yeux de Sylvane" page 43
- "Le renégat" page 52

# Chapitre Premier : Le Moyen-Age

## Repères historiques

Vous trouverez, dans les pages qui vont suivre, quelques points de repère historiques. Autant de renseignements qui vous aideront à bâtir le décor de vos aventures. Le Jeu de l'Initié ne prend en effet toute sa dimension que lorsque l'action évolue dans un contexte historique réaliste. Il vous faut donc vous documenter avec précision sur les mœurs, les coutumes et croyances de l'époque, afin de donner plus de vie encore à vos évocations. Une intrigue subtile mise en scène dans un cadre précis et réaliste n'en aura que plus d'attrait, plus d'intérêt aux yeux des personnages qui la vivent.

Voici donc quelques généralités sur le Moyen-Age en France. Sans être un panorama complet, ce tour d'horizon succinct peut vous servir à établir les bases de vos premiers voyages. Il sera bientôt étoffé de suppléments, sous la forme de dossiers détaillant plus précisément la vie en France, siècle par siècle. Croyances et superstitions sont bien vivaces en ces temps anciens : sachez émailler vos récits de légendes et mystères qui restitueront l'esprit de l'époque, ajoutant cette autre dimension, primordiale dans tout Jeu de rôle : *le rêve.*

# La Société

Au Moyen Age, elle se divise globalement en trois ordres : les nobles, les hommes d'église, les paysans. Dans l'idée moyenâgeuse, il y a ceux qui combattent, ceux qui prient et ceux qui travaillent. En fait, selon l'époque, les distinctions entre les trois ordres ne sont pas toujours aussi tranchées. Toutefois, pour rendre le survol historique plus compréhensible, il est préférable de les étudier l'un après l'autre. Les études détaillées suivront lors des dossiers par siècle.

## Les Nobles

Quelle est l'origine de l'aristocratie ? Avant le XIème siècle, deux types existent. Au sud de la Loire, une noblesse se réclamant souvent de façon illusoire des vieilles familles sénatoriales de l'Empire romain (IVème), possède de grands domaines et remplit des charges de comtes (gouverneur) dans l'empire de Charlemagne. Au nord, c'est surtout une noblesse de fonction. Le rattachement à l'empire romain n'existe pas et ce sont essentiellement les charges de comtes ou de ducs (gouverneur regroupant plusieurs comtés) qui assurent, avec les domaines fonciers qui en découlent, l'appartenance à l'aristocratie.

Au IXème et au Xème siècle lors de la déchéance et de l'émiettement de l'unité de l'empire carolingien, chacun se retrouve en quelque sorte à la tête de sa région. Le comte n'exerce plus le pouvoir au bénéfice du roi mais pour lui-même. Quant au duc, affranchi d'une tutelle royale en déclin, il devient un véritable prince. De cet état de choses le noble va tirer petit à petit son emprise sur sa région et ses privilèges. Dès le Xème siècle, le noble rend la justice sur ses domaines et supplée à la carence royale. Il peut ainsi effectuer les amendes et représailles qui lui paraissent nécessaires. Du fait de son indépendance, il gagne des exemptions qui subsisteront bien longtemps après la remise en état de l'influence royale (exemption de certains impôts comme la gabelle, impôt sur le sel). Il récupère aussi à son profit le droit de gîte et de nourriture que chaque paysan libre devait sous Charlemagne aux armées de l'empereur.

Après avoir établi leur pouvoir et défini chaque territoire, essentiellement par des oppositions armées au cours des deux siècles précédents, les nobles du XIIème siècle multiplieront leurs privilèges : c'est ainsi qu'apparaissent les

droits de chasse et de pêche interdisant aux paysans ces activités. Cela provoquera parfois des révoltes du fait que ces interdits privent les pauvres gens d'une source non négligeable de nourriture.

Ainsi, du Xème au XVème siècle, toute une noblesse se développe puis se stabilise en se réunissant autour des ducs et du roi (liens de vassalité et de féodalité). Elle a un pouvoir important, basé sur une richesse foncière et sur le contrôle d'un territoire, notamment par l'entretien d'une force armée (chevaliers et gens d'armes). C'est donc dans le contexte des activités violentes des Xème et XIème siècle que se développe vraiment la chevalerie. La tradition veut que l'on devienne chevalier par l'adoubement, cette cérémonie à caractère religieux : le futur chevalier de 20 ans, après avoir prié pendant une veillée des armes, se présente solennellement au seigneur qui lui remet son épée bénie par un prêtre. Le jeune chevalier jure qu'il consacrera ses armes à la défense des faibles et des opprimés. Ensuite, on lui remet son heaume, son armure et ses éperons (parfois d'or), insignes de sa dignité.

Cette vision de la chevalerie n'est naturellement que l'idéal magnifié par l'église. En fait, s'il y a bien défense des faibles, celle-ci correspond à la défense du territoire du seigneur dont dépend le chevalier. Ce dernier n'hésitera donc pas à piller les territoires du voisin. D'ailleurs, ce n'est pas pour rien si en 1095 le pape Urbain II en appelle à la croisade. C'est en quelque sorte une façon de canaliser les violences internes du monde noble sur le monde païen musulman. Après la paix et la trêve de Dieu (protection sacrée des territoires et personnes religieuses ainsi qu'interdiction de se battre lors des fêtes), la croisade sert à pacifier l'occident moyenâgeux.

## *Les hommes d'église*

L'église représente un pouvoir important à côté des comtes ou ducs. Il est formé de deux structures, les évêchés et les abbayes monastiques, qui furent alliées mais aussi rivales lors de conflits d'intérêts (propriété de domaines). Pendant la période mérovingienne puis carolingienne, les évêques et les abbés se sont retrouvés à la tête de vastes domaines, et cela surtout au nord de la Loire. Ils sont donc de véritables seigneurs et peuvent parfois rivaliser avec les nobles laïcs. A cet effet, l'évêque peut parfaitement devenir combattant et entretenir des troupes. Ce qui fait la force des domaines religieux, c'est qu'ils ne sont pas partagés par l'héritage. Lors de la mort d'un abbé, son successeur reprend la totalité des biens de l'abbaye dont il n'a que l'usufruit puisqu'ils appartiennent en propre à l'église. Ainsi ces biens ne peuvent logiquement que s'agrandir par dons des nobles ou par la volonté d'un paysan libre de mettre sa personne et son terrain sous la protection de l'abbaye ou de l'Evêché.

Les hommes d'église sont-ils donc en ce cas un contrepoids face au pouvoir des nobles ? L'affaire est plus complexe. Généralement, les évêques et abbés sont issus des mêmes familles que les nobles laïcs. Mieux, le pape n'en est pas encore au Xème et XIème siècle à pouvoir nommer les hommes qu'il désire aux évêchés et abbayes. En d'autres termes, l'aristocratie s'attribue les divers postes et les cadets de famille se retrouvent évêques ou abbés. Il est de même fréquent de voir un duc récompenser un proche qui le sert ou le servira en lui confiant une abbaye et les revenus qui en découlent. Ainsi les évêques et abbés qui ne sont pas ordonnés prêtres sont nombreux.

A partir de la moitié du XIème siècle, avec les papes Léon IX et Grégoire VII (1073-1085), l'église tenta de reprendre les rênes du clergé séculier et régulier. Cela l'occupa bien pendant tout le Moyen-Age. Outre les oppositions face à l'aristocratie laïque, les papes durent aussi se heurter aux volontés d'indépendance des évêques. Inversement, les moines se trouvèrent souvent opposés aux évêques qui tentèrent de les placer sous leur autorité. Les ordres monastiques font donc dans ce cas appel au pape. Lorsque le monastère de Cluny se fonde, il n'accepte d'autre autorité que celle du pape.

Pour finir, les monastères jouent un grand rôle dans le maintien d'un minimum de connaissance par leur travail de compilation et l'entretien de bibliothèques souvent inestimables pour l'époque (voir le chapitre sur la connaissance et les études). Les écrits montrant des personnalités érudites sont obligatoirement faits par des moines, voire des évêques.

## *Les paysans*

A l'époque carolingienne et jusqu'au Xème siècle, il faut faire la distinction entre deux types de paysannerie,
- d'une part, les paysans libres qui possèdent des "Alleux" : ce sont des biens, des surfaces de terrain qui leur appartiennent entièrement. Ces paysans ne versent que les impôts dûs par un homme libre, au prince (empereur, roi voire duc). Ainsi, à la fin du Xème siècle, 80% des terres cultivées dans la région de Chartres sont encore des Alleux.
- d'autre part, les paysans qui exploitent un Manse (terrain cultivé pouvant nourrir une famille) dont la propriété revient à un noble. Là apparaît une nouvelle distinction qui porte sur l'origine de ces paysans.

Ils sont soit esclaves (ou affranchis) soit libres (les colons). Dans le premier cas ils sont placés par le seigneur sur le Manse pour le mettre en culture. Dans le second, ils ont passé un accord avec le noble pour exploiter la terre, et jouir d'une partie des fruits de ce labeur. Naturellement, qu'ils soient libres ou esclaves, ils doivent payer, le plus souvent en nature (grain, volaille, denrées diverses) l'utilisation du sol au noble propriétaire. L'esclave, de plus, doit un certain nombre de jours de corvées qui sont des travaux à effectuer sur la Réserve, laquelle correspond au grand domaine que le noble exploite en faire valoir direct. Toutefois, tout au long de cette première période, la différence de statut entre esclave et colon va progressivement s'amenuiser. Si bien que dès le Xème siècle, le statut unique du

"serf" est pratiquement en place. L'esclave jouit donc d'une partie de sa récolte pour subsister mais peut aussi espérer un surplus tandis que le colon se voit contraint d'effectuer des corvées. Le phénomène est en fait plus compliqué mais l'essentiel à retenir est l'amélioration du statut de l'esclave et la dégradation de celui du colon. Tout se fond dans le "serf" dont le statut social le rattache à la terre mais sur lequel le seigneur n'a pas, théoriquement, le droit de vie ou de mort. Ce n'est pas de l'esclavage, c'est une dépendance.

Avec la mutation féodale (Xème - XIème) qui voit grandir l'importance de la noblesse "régionale", cette dépendance va s'accroître aux dépends des Alleux. La violence provoquée par les rivalités entre nobles va naturellement toucher ces paysans libres qui, dans la plupart des cas, ne pourront guère se défendre sinon au sein de communautés villageoises et encore pendant un temps limité. Le processus est parfois plus subtil que la simple violence. Le noble local exerce comme nous l'avons vu la justice. Il ne lui est guère difficile de trouver prétexte pour frapper d'une amende le propriétaire d'un Alleu. Si celui-ci ne peut payer, il sera saisi. Au mieux il empruntera et s'endettera auprès du noble. L'années suivante s'il ne peut rembourser il devient serf. C'est par le fonctionnement de ce système qu'au début du XIIème siècle, les Alleux ne représentent plus que 8% des terres dans la région de Chartres.

Evidemment, il faut aussi garder à l'esprit que ces nouveaux serfs ont pu s'intégrer dans les domaines ecclésiastiques. Beaucoup, en effet, préféraient remettre leurs terres à une abbaye ou un évêché dont l'étique religieuse devait en principe, limiter les abus. Du XIIème au XVème siècle, l'aristocratie, qu'elle soit laïque ou ecclésiastique, fortifiera son emprise sur les campagnes, et les redevances, selon les régions, se multiplieront ainsi que les jours de corvée. De même certains services seront l'objet de taxes. Bientôt le paysan n'a plus le droit de moudre lui-même son grain ; il doit le porter au moulin seigneurial et payer une taxe pour son utilisation. Enfin, par rapport à l'Eglise, il ne faut pas oublier la Dîme qui touche tous les paysans (1/10ème de la récolte pour le clergé) et qui a été mise en place depuis fort longtemps par Pépin le Bref (741 - 768).

Dans le bas Moyen-Age (XIIème - XVème) la condition du paysan n'est donc pas des plus agréables. Cela entraînera plusieurs phénomènes. Dès le Xème siècle cette situation est pour une part à l'origine de défrichements en pleine forêt, menés par d'anciens serfs en fuite qui tentent de retrouver leur liberté sur une terre n'appartenant à personne.
De même, dès le XIIème siècle, des révoltes éclateront, souvent en liaison avec une croyance hérétique. Mais les famines et épidémies qui parsèment le Moyen-Age de morts, atteignent naturellement en priorité les paysans dont la condition, sinon toujours misérable, du moins faible, ne leur permet pas de parer à ces fléaux. La malnutrition sévit, seuls les plus forts résistent. Néanmoins, là aussi, il convient de nuancer. Il faudrait faire une étude par région et par siècle pour avoir une idée précise de chaque situation.

## *La demeure*

C'est là aussi un abîme qui sépare l'habitat du peuple de celui des puissants du moyen-Age. Le manse est opposé au château. Il se décompose le plus souvent en trois bâtiments ( mais peut consister en une simple cabane ). Le premier fournit l'habitat, le second et le troisième sont consacrés aux grains et aux foins. Dans l'habitation on trouvait une cheminée, une marmite, un four et un très grand lit où parents et enfants dormaient ensemble. Pour compléter ce maigre ameublement, on trouvait une table, un banc, des cruchons, des paniers et quelques outils grossiers (cognée, clous, échelle, mortier, moulin à bras pour le grain). Pour son travail, le vilain utilise une araire, quelques instruments qu'il entretient lui-même et une charrette pour le transport.

Ici encore, misère reste le maître-mot.

Par opposition, le château prend des proportions grandioses de luxe et de raffinement dans le bas Moyen-Age. Il offre en outre une protection non négligeable au seigneur, mais aussi à ses serfs, qui peuvent s'y réfugier, moyennant quelques services ou droits concédés (comme la corvée, la banalité, le guet...).

On y trouve tout pour le confort et les besoins du châtelain.
- Les dépendances : écuries, chenils, fauconnerie, bergeries et aussi logements des valets et des serfs.
- Le corps de gardes, placés au-dessus des oubliettes, ces prisons souterraines où sont jetés les indésirables, sur la seule décision du châtelain.
- La cuisine est une salle immense à la large cheminée. La boulangerie est aussi installée non loin.
- La salle à manger est grande et haute et souvent sombre car équipée de fenêtres étroites (comme le reste du château, qui est ombragé et froid, éclairé à la torche).
- On trouve également la salle d'armes, somptueusement décorée des emblèmes du châtelain, où celui-ci aime à recevoir les visiteurs.
- Le seigneur rend ses jugements dans la salle du plaid (assemblée de justice), où comparaissent les accusés (bien souvent des paysans ayant braconné ou n'ayant pas payé leurs redevances).
- Une indispensable chapelle est immanquablement dressée dans le château, et personne ne manque d'assister à la messe célébrée par le chapelain chaque matin.

A l'étage du bâtiment principal sont installées les salles des hommes d'armes et les chambres à coucher du châtelain et de sa famille. Toutes sont meublées avec simplicité, excepté celle de la châtelaine qui bénéficie d'un plus grand luxe. Longtemps les châteaux gardent cette relative simplicité de l'ameublement (les sols de pierre brute, les murs blanchis à la chaux) et de décors (armoiries et armes disposées aux murailles, quelques tapisseries). La grande salle bénéficie d'un soin particulier, avec sa (ou ses) large cheminée, ses poutres décorées. Le sol était couvert de **jonchées** (paille ou fleurs), qui furent remplacées par des tapis

plus pratiques et luxueux. L'austérité des bancs, des tables, crédences et dressoirs fait place au luxe au quatorzième et quinzième siècle. La chambre n'est longtemps meublée que d'un lit immense (jusqu'à quatre mètres de large !) et d'un ou deux coffres.

C'est à la fin du Moyen-Age que le luxe envahit la demeure des puissants, en une débauche de matières nobles et confortables (cuirs, soies, laines, or, parures, fourrures, tapis et tapisseries très richement décorés, tissus somptueusement rehaussés de fils d'or etc.). Chaises, fauteuils font leur apparition et la décoration, les objets envahissent les salles ; on peut alors admirer coupes et vases d'argent, chandeliers, vaisselles, draperies...

## *L'habillement*

Chez les nobles, le costume reste austère pendant le haut Moyen-Age, puis déploie rapidement des trésors de raffinement. Chemise, tunique et manteau sont vite remplacés par de riches étoffes et de plus nobles fourrures. Luxe et confort gagnent le vêtement et la coiffure des puissants de ce monde.

Les gens non nobles par contre n'ont pas ce droit : l'apparat est réservé aux nobles qui le protègent jalousement. Ainsi les bourgeoises ne peuvent user des étoffes et parures prisées par la noblesse, sous peine d'amende et ce, jusqu'au XIIIème siècle. Bravant les interdits, les bourgeoises s'affichent dans le luxe de leurs toilettes qui rivalisent bientôt avec celles de la noblesse. Le courroux qui est ressenti alors par les femmes des seigneurs ne s'estompe qu'à la fin du XIVème siècle, où l'on s'achemine vers une "normalisation" du paraître.

Les vêtements sont faits de tissus épais, de draps ou d'étoffes de laine. Le peuple s'habillait de vêtements courts et serrés. Des chausses de laine (ou braies) une cotte de drap ou de peau serrée à la taille par une ceinture de cuir et une surcotte (manteau de laine généralement brun, qui tombait à mi-jambes).

La **cotte-hardie** était commune aux deux sexes : cette longue robe qui recouvrait tout le corps, était serrée aux poignets et à la taille. Elle est issue du Xème siècle et n'évolue pas jusqu'au XIème. On finit par considérer les charmes féminins dans la seconde moitié du XIIIème, au cours de laquelle la femme peut faire valoir la rondeur de sa poitrine et la finesse de sa taille par le port d'une large ceinture, très serrée, appelée bandeau.

Au XIIIème siècle, drap et velours sont privilégiés, et souvent remplacés au XIVème par la soie. De tout temps par contre on apprécie les fourrures et les peaux. A l'époque le drap est une étoffe de luxe, tandis que les peaux sont portées par toutes les classes.

Au milieu du XIVème siècle, le costume change radicalement : les vêtements amples et longs se resserrent et se raccourcissent jusqu'à devenir moulants. Le bouton fait son apparition et ferme le pourpoint sur le devant de la poitrine. Les chausses moulantes montent très haut, et les deux jambes sont de couleurs différentes. La surcotte est devenue la jaquette et tombe à mi-cuisse en étant très près du corps.

### *Les chaussures*

Elles sont faites d'étoffes brillantes serrant le pied chez les nobles (et ce jusqu'au XIIème), tandis que les autres classes portent du cuir noir.

La mode est aux **poulaines** et aux souliers très pointus en général, mais on trouve des souliers à lacets, à boucles, ainsi que bottes et bottines très fines.

Les paysans, pour leur part, se contentent de chaussures grossières, et nombre d'entre eux s'entoure les pieds de chiffons.

### *Les accessoires*

Ils sont peu nombreux, et se résument aux ceintures de cuir larges, et aux bourses de toutes tailles qu'on y accroche. Les nobles ont des gants de cuir. Les vilains, eux, ne portent que des moufles rembourrées, qu'ils utilisent lors de certains travaux. Les femmes de la noblesse, de leur côté, ont adopté la canne comme complément de leur costume dès le XIème siècle.

### *La toilette*

Dès le XIIIème on se parfume, on se teint les cheveux et on se couvre de bijoux. Les effluves sont prononcées et musc et ambre sont remplacés par la suite par la lavande ou la violette.

Les femmes se teignent en blondes (les brunes ne sont pas regardées comme jolies). Les cheveux des femmes sont longs et se portent dans le dos pour les jeunes filles, avec deux longues tresses galonnées qui encadrent le visage.

Puis les femmes mariées adoptent le chignon, et, au XIVème siècle, on porte les nattes relevées sur les tempes. Ce paragraphe ne concerne bien évidemment pas les vilains.

### *La coiffe*

Elle permet de distinguer les diverses conditions. Le pauvre possédait un **chaperon** de drap commun cousu à la surcotte ou un chapeau de feutre à larges bords. Le plus souvent il allait tête nue. Le chaperon des classes plus aisées est de velours. On l'accompagne de la **cornette** qui facilite l'assujettissement du chaperon.

Les chapeaux adoptent diverses formes et matières : on en trouve en laine, en feutre, en coton ou encore en poil ou fourrure.




## *La connaissance - les études*

L'instruction reste le privilège des clercs. Le peuple n'y a pas droit. Les nobles eux-mêmes ont rarement accès à l'écriture et à la lecture, remplacés par la tradition orale.

L'instruction est rendue très difficile par la rareté des manuscrits et leur prix exorbitant. Très vite, les moines eurent pour ordre de multiplier les manuscrits : le moine qui s'isolait dans sa cellule disposait d'encre, de plumes et s'attelait aussitôt à son travail de copiste. Les grands monastères comprenaient à ce titre un **scriptorium**, une salle spécialement prévue pour la copie. Les moines copistes se référaient à l'avis du bibliothécaire qui leur indiquait les travaux à effectuer et leur remettait ustensiles et parchemins. Ce scriptorium était isolé, coupé du bruit et l'on y observait un silence parfait, quasi mystique. Le copiste devait s'astreindre à un travail de grande précision.

On fabriquait comme support à l'écriture, des tablettes enduites de plâtre ou de cire sur lesquelles on traçait à l'aide d'un stylet, ou, plus couramment, du parchemin ou du velin. Certains étaient également teintés de pourpre et transcrits en lettre d'or ou d'argent.

La vente des livres et leur transcription resta l'œuvre exclusive des couvents jusqu'au XIIIème siècle.

Ces travaux assuraient aux moines de confortables revenus. Certains ouvrages interdits aux moines pouvaient s'acheter à l'Université de Paris (comme ceux de médecine ou de droit par exemple) : on assista dès 1275 à la naissance de la librairie laïque.

Cependant, l'instruction a bien du mal à se véhiculer, et très longtemps elle n'est dispensée qu'aux religieux. Les prêtres eux-mêmes n'ont bien souvent que très peu d'ouvrages destinés à leur office, qu'ils protègent avidement.

On reste donc, pendant de très longues périodes, marqué par l'ignorance et l'obscurantisme.

> ***Notes :*** *à ce propos, nous ne saurions trop vous recommander la lecture du "Nom de la Rose" d'Umberto Ecco et sa fabuleuse adaptation cinématographique, œuvre de Jean-Jacques Annaud.*

## *Religion et croyances*

On vit une foi très forte et profonde au Moyen-Age, vie civile et religieuse sont souvent mêlées.

La puissance du clergé, qui a su se préserver une grande quantité de savoir et de science et qui, seul, dispense l'enseignement, est très grande à l'époque. L'Eglise a su se présenter au peuple qui l'admire et la vénère. Pendant bien longtemps, les seuls monuments des villes sont les églises

qu'on visite chaque jour avec dévotion.
On vit le temps des cathédrales : dès le XIIème siècle (XIème pour les églises), avec l'essor des communes (et, par conséquent, l'appui de plus vastes populations), on assiste à la reconstruction des cathédrales dans des dimensions plus importantes. Le peuple s'investit sans compter dans cette entreprise à laquelle il veut croire : il s'essoufflera au cours du XIIIème siècle devant l'avidité des évêques et leur folie des grandeurs. Les hauts dignitaires religieux devront finir d'ériger leurs monuments à leurs frais...

Toujours est-il que ces lieux de culte somptueux voient le jour et sont les témoins du génie architectural de l'époque. L'art roman comme l'art gothique atteignent des sommets au cours du Moyen-Age.
Le peuple a d'autres occasions de manifester sa ferveur :

### *les pèlerinages*

Le Saint-Sépulcre, le tombeau du Sauveur à Jérusalem, Saint-Jacques-de-Compostelle ou encore le Mont Saint Michel ou Vézelay constituent des hauts-lieux du pèlerinage, et voient se presser de très nombreux visiteurs du Xème au XIIIème siècle.

On peut croiser toutes sortes de voyageurs sur les routes des pèlerinages et tous ne sont pas animés d'un grand repentir ou d'une sincère dévotion. Beaucoup s'aventurent sur les routes peu sûres de France pour échapper à la misère, aux ennuis quotidiens, à l'oppression journalière, et jouir des nombreux privilèges rattachés aux pèlerins. Entre autres :
- les pèlerins étaient sacrés et toute personne leur portant préjudice était frappée d'excommunication.
- les couvents devaient leur accorder asile, feu et eau.
- partout on donnait à manger aux pèlerins.

Cependant, les pèlerinages, s'ils étaient encouragés par le clergé qui savait en tirer honneur et profit, ne sont pas toujours volontaires. Les tribunaux ecclésiastiques les imposent en effet souvent en expiation de crimes ou délits. Encore une fois, il reste toujours la solution de payer pour s'éviter bien des dangers et des peines. On envoie à ce moment quelqu'un d'autre, qui effectue le voyage au nom de son commanditaire. On appelle ces volontaires les **quereurs de pardon**.

### *Les reliques*

On leur accorde un certain nombre de pouvoirs bénéfiques et nombreux sont ceux qui désirent en porter un fragment sur eux. Un serment acquiert solennité et crédit lorsqu'il est prêté sur les reliques d'un saint. Jusqu'au milieu du XIVème siècle, on trouvait des reliques avec les armées en campagne. Cette vogue eut bien vite des excès et des abus : on vit surgir de partout des reliques, on se livra à un véritable trafic de ces objets saints... Jusqu'aux hommes d'église qui prétendirent en découvrir ici et là.

### *L'Apocalypse*

Si les donations atteignent leur record au cours de l'An Mil, année du jugement dernier annoncé, on assiste à des vagues d'offrandes massives jusqu'au milieu du XIème siècle, tant la peur d'une éventuelle destruction du monde est vive. Cette notion doit être nuancée puisque la vie continue malgré la peur. La religion est très profonde.

### *Un péché capital : le juron*

L'église comme le roi s'accordent à prononcer les châtiments les plus sévères à l'encontre des jureurs. Tantôt noyés, fouettés, les blasphémateurs étaient, sous Saint Louis, marqués d'un fer rouge au front ou avaient la langue percée. Pour échapper à ces peines terribles, une solution s'imposa. Il fallut dénaturer le mot "Dieu" et le prononcer bleu, ou dié ou dis etc... On obtint ainsi : palsambleu, morbleu, pardié, ventrebleu...

## *Ménestrels et jongleurs*

Voici le chapitre qui intéressera plus particulièrement les personnages, qui vivent cette condition au quotidien.

Le titre de ménestrel, ou ministrel, apparaît dès le VIIIème siècle. Il caractérise les musiciens ambulants, qui gardent mauvaise réputation longtemps. On les invite à divertir les grands mais l'entrée des couvents leur est interdite. Les amuseurs publics, appelés encore bateleurs, sont aimés du peuple, qu'ils amusent de leur multiples tours, de leurs chants et danses.

En 1331 se crée la confrérie des ménétriers, sur le modèle des autres corps de métiers. Leurs "patrons" sont Saint Julien et Saint Genest et à Paris la rue Saint Julien des Ménétriers leur est réservée. C'est là qu'on vient leur proposer des animations, qu'ils viennent assurer à domicile. Les ménestriers de Paris sont spécialisés (en chants, danse, jonglerie, représentation dramatique...) tandis que ceux qui vont à travers le pays assument plusieurs rôles.

Ils répondent à plusieurs dénominations qui, si elles ont chacune une valeur précise, tendent vite à se confondre : ménestrels, baladins, jongleurs, ménétriers, troubadours, trouvères, bateleurs...

Si l'Eglise, au travers de conciles du XIIème siècle puis du XIVème, décide d'interdire l'accès des églises et lieux de culte à ces nomades, les prêtres n'hésitent pas à les payer et les installer à l'intérieur de leur église afin qu'ils donnent spectacle. L'attrait des gens du peuple pour les animations des baladins est si fort que certains religieux voient là l'occasion d'augmenter le nombre de leurs fidèles en leur fournissant un réconfort supplémentaire.

Jusqu'au XVIème siècle, l'autorité de l'Eglise n'est pas assez forte pour empêcher des "excès" : on voit même des clercs prendre part aux festivités en dansant et se grimant...

Les ménestrels tirent leurs plus grands succès des Chansons de Geste.




Ces chansons de geste content de très longues et belles histoires et ont trois principales sources d'inspiration : la religion, la guerre et l'amour. Ces poèmes de 20 à 30 000 vers se découpaient en couplets qui permettaient au ménestrel d'intervenir à volonté pour maintenir l'attention de la foule en l'invectivant, l'amusant, l'émouvant... Lais, dits, pastourelles et vidadures (ainsi baptisés parce qu'on les accompagnait à la vielle) sont autant de poésies laissées à la postérité.

On oppose souvent troubadours et trouvères, à juste titre.

Au sud, les **troubadours** font figure "d'aristocrates de la ménestrandie". Leur poésie exalte l'amour, l'insouciance, la vie errante. L'amour idéal chanté par les troubadours joue d'ailleurs un rôle primordial dans l'évolution de la femme, qui devient la Dame des contes. Leurs poèmes sont si réputés et appréciés que les troubadours se livrent à des tournois de charme, dans le cadre des **Cours d'Amour** : l'affrontement y est verbal et le public choisit le vainqueur. Les troubadours savent aussi louer les mérites des grands, et chanter leur gloire en magnifiant leurs hauts faits. A ce titre, ils sont très appréciés des seigneurs qui aiment les accueillir et les récompenser largement. Les troubadours se réunissent annuellement, en un rassemblement général auquel viennent assister de nombreux nobles et leurs dames. Ils ont une haute idée de leur art et n'hésitent pas à dénigrer "ces gens sans talent qui se mêlent de jonglerie..."

Au nord, les **trouvères**, s'ils exercent la même profession, exaltent de tout autres sentiments : l'amour est laissé à l'écart pour des évocations plus "viriles" d'épopées chevaleresques. Conquêtes et faits d'armes héroïques sont célébrés au travers des contes et récits décrivant Charlemagne ou évoquant Arthur et les chevaliers de la Table Ronde. Ces récits merveilleux étaient très appréciés des grands, qui conviaient très souvent les trouvères aux festivités, à l'issue d'un tournoi, par exemple, et se délectaient de leurs fabliaux. C'est l'oral qui véhiculait les créations des trouvères qui confiaient à leur mémoire le soin de restituer le génie de l'un ou de l'autre : chacun "empruntait" autant qu'il créait et des nombreuses confrontations de trouvères naquirent des pièces extraordinaires.

On peut établir une certaine parenté des trouvères avec les bardes celtes ou les scaldes nordiques, en ce sens que ces poètes n'hésitaient pas, contrairement à leurs homologues du sud de la France, à manier les armes. Ils accompagnaient parfois les seigneurs à la guerre, pour chanter ensuite leurs louanges ou donner du courage aux guerriers...

Le succès des chansons épiques déclina peu à peu au XIIIème siècle. C'est alors qu'apparurent les contes et fabliaux des trouvères.

Quelques instruments utilisés par les ménestrels : la vielle, la cornemuse, la flûte, la harpe...

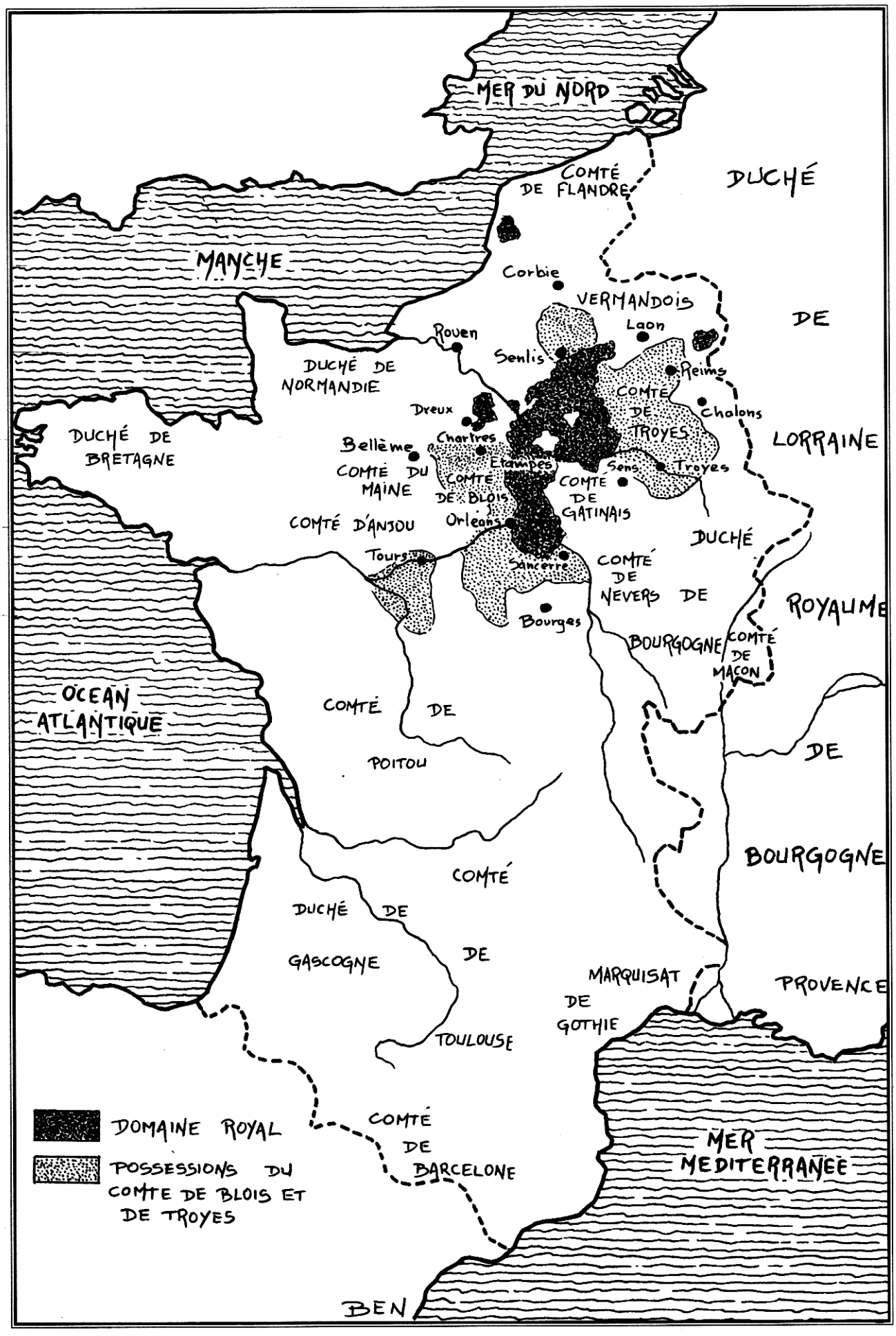
En espérant que "ceux de la caravane" sauront trouver leur voie, et développer leur propre style.

Bien sûr, résumer en quelques pages cinq siècles de notre Histoire était une gageure.

Nous espérons seulement que vous aurez pu trouver des renseignements exploitables, ainsi que matière à décors ou scénarios. Vous trouverez ci-après une carte de la France du XIème siècle, qui vous aidera dans votre recherche, ainsi que quelques points de repère historiques.

*Bons voyages.*




MER DU NORD
COMTÉ DE FLANDRE
DUCHÉ
MANCHE
Corbie
VERMANDOIS
DE
Laon
Rouen
Senlis
Reims
DUCHÉ DE NORMANDIE
COMTÉ DE TROYES
Chalons
Dreux
DUCHÉ DE BRETAGNE
Bellème
Chartres
LORRAINE
Etampes
COMTÉ DU MAINE
COMTÉ DE BLOIS
Sens
Troyes
COMTÉ DE GATINAIS
COMTÉ D'ANJOU
Orleans
DUCHÉ
Tours
Sancerre
COMTÉ DE NEVERS
DE
ROYAUME
Bourges
BOURGOGNE
COMTÉ DE MACON
OCEAN ATLANTIQUE
COMTÉ DE POITOU
DE
BOURGOGNE
COMTÉ DE
DUCHÉ DE GASCOGNE
DE
MARQUISAT DE GOTHIE
PROVENCE
TOULOUSE
DOMAINE ROYAL
POSSESSIONS DU COMTE DE BLOIS ET DE TROYES
COMTÉ DE BARCELONE
MER MEDITERRANEE
BEN

# Repères historiques

Voici donc quelques faits et dates qui marquèrent l'Histoire de France et qui seront pour vous autant de repères dans la construction et la situation de vos aventures.

**Rappel.** C'est en 987 que Hugues Capet accède au trône de France. S'il n'est pas le véritable fondateur de la dynastie des capétiens (il faudrait remonter à Robert le Fort), il est en tout cas celui qui va asseoir définitivement les capétiens sur le trône en assurant la **succession**. En 8 siècles de règne, ses descendants feront naître le Pouvoir Absolu du Roi, et feront de la France un des plus puissants royaumes d'Europe. Hugues Capet règne de 987 à 996.

## *Le XIème siècle*

Se succèdent sur le trône Robert II le Pieux de 996 à 1031, Henri 1er de 1031 à 1060, Philippe 1er de 1060 à 1108.

**1016** Après douze ans de lutte, Robert II annexe la Bourgogne.

**1017** Robert fait couronner son fils Hugues (tout comme son propre père, Hugues Capet, l'a fait pour lui).

**1022** A Orléans, 14 hérétiques montent sur le bûcher, condamnés par Robert au nom de la Foi.

**1027** Robert fait couronner sen second fils Henri (Hugues est mort en 1025).

**1031** Mort de Robert II le Pieux, "Prince-Moine" aimé de son peuple. Henri monte sur le trône. Sa mère, Constance, et son frère, Robert, s'opposent à lui, soutenus par de grands vassaux dont Eudes de Blois. Henri est cependant assuré de l'aide de Conrad II l'empereur d'Allemagne et Robert le Magnifique, duc de Normandie.

**1034** Mort de Constance. Henri offre à son frère Robert le duché de Bourgogne, pour apaiser sa colère et faire disparaître l'opposition.

**1035** Les barons normands se révoltent contre Guillaume le Bâtard, nouveau duc de Normandie. Henri vient à son secours.

**1047** Henri et Guillaume brisent enfin la révolte des barons.

**1054** Fin de l'alliance : Henri envahit le duché de Normandie. Il est vaincu à Mortemer, puis à Varaville.

**1059** Comme l'ont fait son père et son grand-père, Henri fait proclamer son fils "roi-associé" pour assumer la succession.

**1060** Mort de Henri 1er. Philippe 1er accède au trône : il n'a que 7 ans. La régence est assurée par le comte de Flandres Baudoin V.

**1066** Philippe 1er a 14 ans, il est déclaré majeur. Cette même année, Guillaume le Bâtard, devenu Guillaume le Conquérant, s'impose en Angleterre. Le duc de Normandie devient Roi d'Angleterre.

**1087** Mort de Guillaume le Conquérant.

**1095** Philippe 1er est excommunié par Urbain II. La vie privée du Roi de France, comme certains de ses choix à l'encontre de l'Eglise, obligent Urbain II à le sanctionner. Cette même année Urbain II prêche la première croisade, qui doit mener les croisés jusqu'au Saint Sépulcre.

**1098** Philippe 1er fait couronner son fils aîné, Louis.

**1099** Jérusalem tombe aux mains des croisés.

## *Le XIIème siècle*

*C'est le siècle des églises romanes.*

Se succèdent sur le trône Louis VI le Gros de 1108 à 1137, Louis VII le Jeune de 1137 à 1180, Philippe II Auguste de 1180 à 1223.

**1108** Philippe 1er meurt à Melun. Son fils Louis VI lui succède, à 28 ans.

**1109** Il poursuit le conflit qui opposait déjà son père à l'Angleterre et la Normandie. Louis VI saura s'accorder les faveurs de l'Eglise contrairement à son père (qui fut excommunié puis pardonné deux fois).

**1124** Henri V envahit la Champagne : il fuit rapidement, surpris de voir tous les grands vassaux se réunir autour du roi de France sous l'oriflamme de Saint-Denis. Le cri de ralliement est célébrissime : "Montjoie Saint-Denis !"

**1128** Louis VI fait couronner son fils Philippe à Reims.

**1131** Philippe se tue en chutant à cheval : c'est son frère Louis qui est couronné.

**1137** Louis VI meurt obèse. Louis VII épouse Alienor d'Aquitaine à Bordeaux. Louis VII le Jeune a 17 ans lorsqu'il accède au pouvoir. Il ne parviendra jamais à des résultats aussi brillants que ceux de son père. Ses rapports avec l'Eglise seront beaucoup plus difficiles.

**1145** Après de nombreux problèmes avec l'Eglise, Louis VII, bien qu'il soit très pieux, décide de participer à la seconde croisade.

C'est Suger, l'abbé de Saint-Denis (et déjà conseiller de Louis VI), qui administre le royaume en son absence.

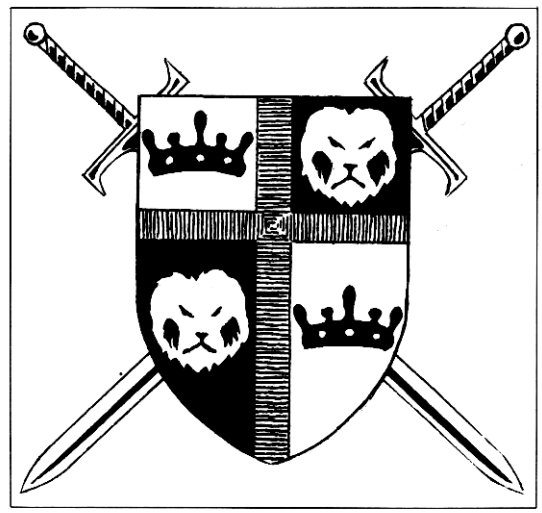
**1149** La croisade est un douloureux échec.

**1152** Le mariage de Louis VII et d'Alienor est déclaré nul. Elle en profite pour épouser Henri Plantagenêt : la réunion de leurs terres leur offre la domination de tout l'ouest de la France.

**1154** Henri devient roi d'Angleterre. Il était aussi le plus puissant vassal de Louis VII, qui doit à présent jouer de toute sa ruse.

**1155** Louis VII réussit à imposer le "Paix du Roi" par ordonnance.

**1163** C'est le début de la construction de Notre-Dame de Paris.



**1177** La guerre reprend entre la France et l'Angleterre. Louis VII - qui a entretemps retrouvé les faveurs de l'Eglise - est sauvé par l'intervention du pape Alexandre III qui réclame qu'on dépose les armes.

**1179** Louis fait sacrer Philippe, le fils qu'il a eu de son troisième mariage.

**1180** Louis VII meurt, le règne de son fils Philippe II Auguste commence. Il a 15 ans. On l'appelle "le Conquérant", et c'est son biographe qui le nommera Philippe-Auguste. Philippe II Auguste va quadrupler l'étendue du domaine royal.

**1189** Philippe II Auguste s'est opposé à Henri II d'Angleterre et il est parvenu à récupérer une partie des terres possédées par son vassal.

**1190** La troisième croisade emmène toute la chevalerie d'occident. A sa tête, Philippe II, Richard Cœur de Lion et l'empereur Frédéric Barberousse.

**1191** Philippe II rentre en France. Il s'est brillamment illustré au combat, mais il est malade à présent.

**1194** Après avoir été emprisonné 4 ans, Richard Cœur de Lion entend se venger de Philippe II qui a passé des traités, en son absence, avec Jean sans Terre. Philippe perd la bataille à Fréteval.

**1199** Richard Cœur de Lion meurt. Jean sans Terre reprend le pouvoir.

## *Le XIIIème siècle*

*C'est le siècle des églises gothiques*

Se succèdent sur le trône Louis VIII le Lion de 1223 à 1226, Saint Louis IX de 1226 à 1270, Philippe III le Hardi de 1270 à 1285, Philippe IV le Bel de 1285 à 1314.

**1202** Philippe II confisque tous ses fiefs français à Jean sans Terre, qui réagit violemment.

**1203** Philippe attaque Jean en Normandie. Jean sans Terre capitule l'année suivante, la Normandie est annexée.

**1204** On commence la construction du Louvre.

**1223** Philippe II s'éteint, il est remplacé par son fils Louis VIII que sa bravoure au combat a fait surnommer le Lion.

**1225** C'est la croisade contre les Albigeois.

**1226** Le roi meurt de dysenterie. Son fils de 11 ans, Louis IX, est sacré à Reims.

**1248** Louis IX s'embarque pour la septième croisade. Il est capturé en 1250 et libéré contre rançon. Il ne rentre qu'en 1252.

**1258** Abolition du duel judiciaire et des guerres privées.

**1262** Louis IX impose la monnaie royale (des écus d'or).

**1267** Il décide de s'embarquer pour la huitième croisade.

**1270** Les croisés sont décimés par la peste. Louis IX décède à Carthage. Il sera canonisé en 1297.

**1270** Philippe III Le Hardi est proclamé roi aux portes de Tunis. Il disparaît en 1285 après une guerre tragique qui s'achève dans les Pyrénées.

**1285** Philippe IV le Bel succède à son père. Il a 17 ans.

**1294** Le roi institue "**les subsides**", un "impôt sur les revenus".

**1295** Marco Polo écrit "le livre des merveilles", le récit de ses voyages.

**1296** Le roi impose également le clergé, par la "**décime**".

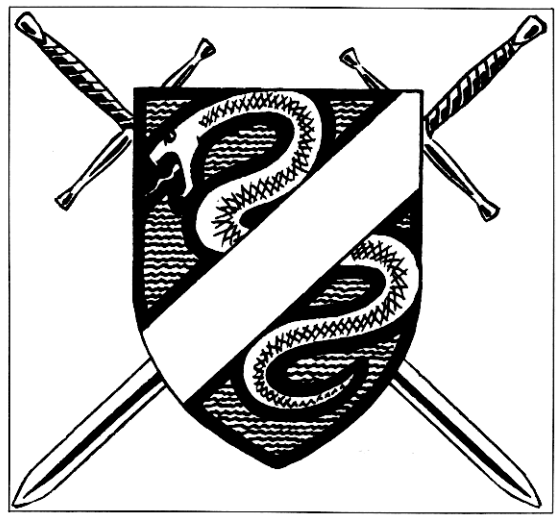
# *Le XIVème siècle*

Se succèdent sur le trône Louis X Le Hutin de 1314 à 1316, Jean 1er (quatre jours en 1316), Philippe V Le Long de 1316 à 1322, Charles IV Le Bel de 1322 à 1328, Philippe VI de 1328 à 1350, Jean II Le Bon de 1350 à 1364, Charles V Le Sage de 1364 à 1380, Charles Le Bien Aimé de 1380 à 1422.

**1305** Le pape, quittant Rome, vient s'installer à Avignon. Ses successeurs n'en repartiront qu'en 1378.

**1307** Philippe IV a besoin d'argent : il se retourne contre les Templiers. Les moines-chevaliers sont arrêtés, torturés. On confisque leurs biens. On leur arrache tous les aveux désirés. Le premier groupe de templiers est conduit au bûcher en 1309.

**1312** C'est la suppression officielle de l'Ordre des Templiers. Deux ans plus tard, son grand maître, Jacques de Molay, périt à son tour dans les flammes du bûcher. Il lance une terrible malédiction (prophétie ?)...
Philippe Le Bel meurt dans l'année.



**1314** Louis X succède alors à son père. Il meurt en 1316 tandis que sa femme est enceinte de cinq mois. Le frère de Louis X, Philippe, assure la régence.

**1316** Jean 1er ne sera roi que quatre jours : il meurt peu après sa naissance. C'est Philippe, dit Le Long, qui est sacré à Reims.

**1320** Une révolte de paysans éclate. C'est la "révolte des pastoureaux."

**1322** Philippe V meurt de dysenterie. En l'absence de fils, son frère Charles lui succède.

**1327** Charles Le Bel conclut la paix avec l'Angleterre. Il meurt l'année suivante. Un grave problème de succession se pose : Charles n'avait ni frère ni héritier. C'est la fin de la lignée des Capétiens directs.

**1328** Les barons se sont réunis et ont choisi Philippe de Valois.

**1341** Philippe VI institue la **gabelle**, l'impôt sur le sel.

**1345** C'est le début de la guerre de Cent Ans. Les Anglais, emmenés par Edouard III, débarquent en Normandie en 1346 et s'emparent de Caen, puis déciment la chevalerie française à Crécy. Ils débarquent en Bretagne en 1347. Une trêve est décidée conjointement par l'Angleterre et la France, épuisées par tant de batailles.

**1347** La peste noire, venue d'Orient, s'abat sur le royaume. Elle emporte au cours de l'année des milliers et des milliers de victimes.

**1349** Les récoltes n'ont pu s'effectuer, l'année précédente, par manque de main d'œuvre. C'est maintenant la famine qui frappe.

**1350** Le roi Philippe VI meurt, son fils Jean II Le Bon lui succède à 35 ans.

**1355** La trêve est rompue : le Prince Noir, fils d'Edouard III, débarque en France à la tête de son armée.

**1356** Jean II est battu à Poitiers. Le Prince Noir le capture et l'entraîne en captivité à Londres. En l'absence du roi, c'est Charles, son dauphin, Duc de Normandie, qui assure la régence. Cette année-là, les Etats Généraux tentent de lui imposer une monarchie constitutionnelle.

**1358** C'est l'émeute à Paris. Charles s'enfuit, puis fait un retour triomphal, soutenus par les nobles de Picardie et de Champagne. Avec la noblesse, il écrase une révolte de paysans, "la grande jacquerie".

**1360** Le roi d'Angleterre libère Jean II contre rançon, et contre la remise en otages de ses deux fils et de son frère. Ils sont retenus à Calais.

**1363** L'un des otages s'évade, Jean II se constitue prisonnier pour réparer la trahison. Il laisse de nouveau la régence à son fils Charles. Il meurt à Londres en 1364.

**1364** le prince régent devient Charles V Le Sage. Il exerce le pouvoir en France depuis 8 ans déjà.

**1366** des bandes de mercenaires débarquées par les Anglais et abandonnées en France, les Grandes Compagnies, sèment le trouble.
Charles V demande à Bertrand Du Guesclin de les reconduire hors du royaume.

**1368** la guerre avec l'Angleterre reprend.

**1380** Charles V meurt à quarante et un ans. Son fils n'a que 12 ans, il accède au trône deux ans plus tard. Ce sera Charles Le Bien Aimé.

**1392** Charles VI donne des signes de démence. Il va devenir bientôt "Le Fol".

## *Le XVème siècle*

Se succèdent sur le trône Charles Le Victorieux de 1422 à 1461, Louis XI de 1461 à 1483, Charles VIII de 1483 à 1498, Louis XII le Père du peuple de 1498 à 1515.

**1407** A la suite de l'assassinat de Louis d'Orléans commandité par Jean sans peur, la guerre civile éclate, opposant Armagnacs et Bourguignons.

**1415** C'est la bataille d'Azincourt qui voit la victoire de Henri V sur les Armagnacs.

**1419** Henri V se rend maître de la Normandie.

**1420** Le traité de Troyes livre la quasi-totalité du royaume aux Anglais.

**1422** Henri V d'Angleterre meurt à Vincennes. Charles VI disparaît également. Charles VII succède à son père, le roi dément, dans un royaume occupé par les Anglais. Il ne possède qu'une maigre armée qui, de 1423 à 1428, essuie défaite après défaite. Ils finissent assiégés dans Orléans en 1428.

**1429** Charles VII rencontre Jeanne d'Arc à Chinon. Elle va mettre en déroute l'armée anglaise et faire sacrer Charles à Reims.

**1430** Jeanne Jeanne d'Arc est capturée à Compiègne par les bourguignons.

**1431** Elle est brûlée vive à Rouen après un "procès".

**1445** Les Compagnies d'ordonnance sont constituées de bandes de pillards, et de mercenaires, "les écorcheurs". Charles VII en fait une armée, qu'il équipe d'une formidable artillerie. Le roi dispose bientôt des moyens de reprendre la guerre contre les Anglais.

**1450** Charles reconquiert la Normandie.
Gutenberg invente l'imprimerie. Le premier livre imprimé est la Bible.

**1453** Charles reconquiert la Guyenne. Sa victoire marque la fin de la guerre de Cent Ans.

**1461** Charles VII meurt tragiquement, emporté par la maladie. Son fils Louis XI prend le pouvoir. Il a 37 ans. Il veut changer beaucoup de choses et s'attire les foudres de la noblesse, du clergé et du peuple.

**1465** La "Ligue du Bien Public" se dresse contre le roi, menée par Charles, son propre frère.

**1477** La guerre avec l'Autriche et son archiduc Maximilien va durer cinq ans. Elle s'achève à la signature du traité d'Arras en 1482.

**1483** Louis XI meurt d'une congestion cérébrale. Son fils Charles connaît les mêmes difficultés avec la noblesse, le clergé, le peuple.

**1484** Louis d'Orléans déclenche "la guerre folle", qui va durer 3 ans et s'achève par son emprisonnement.

**1491** La Bretagne est rattachée à la France par le mariage d'Anne de Bretagne avec Charles XIII.

**1492** Croyant atteindre le Japon, Christophe Collomb découvre l'Amérique.

**1494** La chevalerie française déferle sur l'Italie.

**1495** C'est la victoire sur le royaume de Naples. Pourtant l'armée française est piégée su sud de l'Italie.

**1497** Vasco de Gama atteint l'Inde par la route des épices.

**1498** Charles VIII meurt accidentellement. C'est Louis d'Orléans, le responsable de la "guerre folle", qui lui succède et va devenir Louis XII le Père du peuple.

Bien évidemment, ces repères historiques présentés chronologiquement n'ont pas la prétention d'être le résumé exhaustif de l'histoire de France. Ils vous sont présentés comme "aide de jeu" pour vous faciliter les recherches et vous permettre une appréhension plus aisée de "l'esprit de l'époque".

Chaque siècle fera l'objet d'une étude plus poussée dans les suppléments du jeu à paraître.

## *Courte bibliographie historique*


- La vie au Moyen-Age - Suzanne Comte - éd. Minerva
- Collection périscope - édition PEMF
- Ils ont gouverné la France - Jean Mathieu-Rosay - Marabout histoire
- La France médiévale - Jean-François Lemarignier - Armand Colin
- Précis d'histoire du Moyen-Age - Jacques Heers - PUF

# Chapitre Deuxième : Races et Royaumes

Vous avez appris, en lisant le 1er livret, comment résoudre les actions en termes de jeu. Vous connaissez les caractéristiques "chiffrées" des animaux que vont incarner les joueurs. Le chapitre qui suit va vous livrer quelques renseignements sur ces animaux. Vous pourrez y retrouver, succinctement regroupés, leurs caractéristiques physiques et mentales, ainsi que certains traits de leur caractère ou des détails de leur environnement.

Pour cette première approche, nous avons tenu à être aussi "clinique" que possible, en vous fournissant des facultés essentielles de chacune des créatures qui nous intéressent. Les résumés, de ce fait, pourront vous paraître courts : rassurez-vous, ils sont suffisants pour vous permettre une bonne appréhension de chaque individu. Vous pourrez, à l'aide de ces connaissances, venir en aide aux joueurs qui éprouvent quelques difficultés à "sentir" leur personnage animal et à le jouer.

Des dossiers plus importants sont en cours de réalisation, qui feront l'objet d'une future publication dans les prochains numéros de Hurlelune. Ils détailleront chaque animal présenté ici, et développeront également l'aspect légendaire et l'imagerie populaire suscités par les animaux. Ils feront également le point sur la place historique de chacune des créatures dans la France de l'époque. Voici donc, dans une première partie, la présentation des douze animaux que les joueurs peuvent incarner.

## Les races

Avant tout, quelques explications purement techniques :
- nous vous communiquons les caractéristiques physiques générales de chacun. Quand celles-ci sont sujettes à de grandes variations d'un individu à l'autre, les caractéristiques sont annoncées comme "moyennes" afin de vous laisser toute latitude de choix.
- les animaux sous regroupés sous des titres génériques. Les caractéristiques proposées sont celles qui concernent plus particulièrement le type retenu dans les règles de Hurlements. Par exemple, le "hibou" ne peut être qu'un grand-duc, "l'aigle" un aigle royal et le chien... un bâtard.
- la dentition joue un rôle important chez de nombreux animaux. Nous vous donnons alors la "formule dentaire" de la bête. Cette formule dentaire est établie après une "coupe" du crâne selon le plan sagittal (c'est le plan vertical perpendiculaire au plan de face). On obtient alors une "demi-tête", et on exprime la dentition en partant de l'avant des mâchoires vers l'arrière (demi-mâchoire supérieure sur demi-mâchoire inférieure).

Pour l'homme par exemple, la formule dentaire est

| | |
|---|---|
| incisives | 2/2 |
| canine | 1/1 |
| prémolaires | 2/2 |
| molaires | 3/3 |
| total : | 16 pour une demi-tête |

soit 32 dents au total et dans le meilleur des cas.
- la vue est elle aussi essentielle, souvent vitale. Nous avons donc signalé certaines particularités de l'œil d'un animal lorsque sa vision joue un rôle important. Sans tomber dans un "scientifisme" assommant, qui nuirait au plaisir du jeu, nous avons voulu fournir les explications de certains phénomènes. Pour cela, il a fallu employer les termes de "cellules à cônes, cellules à bâtonnets, fovéa". Voici la signification de ces mots barbares.
- cellule à cônes : c'est une cellule photosensible de la rétine qui est utile pour la vision diurne et permet de voir plutôt les couleurs.
- cellule à bâtonnets : c'est une cellule nerveuse de la réti-

ne, elle aussi sensible à la lumière, et qui sert la vision nocturne, permettant plutôt la perception du noir et du blanc. On trouve beaucoup plus de cônes au centre de la rétine et de bâtonnets à l'extérieur. De plus, on le sait, la pupille se dilate de nuit. Le soir on voit donc en "noir et blanc" des couleurs très atténuées. Il est donc exact que... la nuit, tous les chats sont gris. C'est par ces cellules visuelles que la rétine reçoit les impressions lumineuses et les transmet au nerf optique. La fovéa est la zone de la rétine (au centre) où la vision est plus nette. C'est l'endroit où toutes les terminaisons nerveuses de toutes les cellules optiques se rejoignent pour former le nerf optique. (ouf, c'est fini !)

Dernier point : la discussion chez les animaux. Il s'agit ici d'une considération purement philosophique. Les animaux peuvent-ils établir - et soutenir - une discussion ? Il est communément admis que certains d'entre eux, en tout cas, sont capables d'échange des informations.

C'est donc à vous qu'il appartient de trancher au cours du jeu, en tenant compte des renseignements dont vous disposez. Vous pourrez ainsi vous borner à ne communiquer que des impressions ou au contraire fournir des descriptions détaillées. Encore une fois, dans ce cas, c'est au Veneur de jouer.

*Mais prenez donc connaissance des facultés de nos frères, vous qui êtes leur guide...*

# *L'aigle*

L'aigle royal, ou aigle doré, a toujours été un symbole de courage et de noblesse. Son port altier et son physique forcent le respect et nombreux sont ceux qui, des légions de la Rome antique à l'empereur Napoléon, l'ont adopté comme emblème.
L'identification est flatteuse, il est vrai.

Malgré son imposant gabarit, l'aigle reste un "poids léger". La raison de ce phénomène est que, comme de nombreux autres oiseaux, ses os sont creux - constitués en partie de "sacs aériens" reliés à son système respiratoire - ce qui lui permet d'alléger son vol au maximum. Il est cependant doté d'une grande puissance et peut "arracher" une dizaine de kilos (le poids d'un jeune mouton). En règle générale, il se contente de moins, et jette le plus souvent son dévolu sur des lièvres, des serpents ou encore des marmottes... Il les ramène jusqu'à son nid de branches sèches, où il les dépecera de son bec crochu.



Notes : contrairement à ce qu'affirment certaines légendes, son bec crochu n'a absolument aucun rôle offensif et ne sert qu'à dépecer ses proies. Par contre, il peut utiliser ses pattes en combat (4 serres redoutables à chaque patte, 3 à l'avant, une à l'arrière).

La principale faculté de l'aigle est son acuité visuelle qui lui permet de repérer ses cibles de très loin (et surtout, de très haut). Cette vue perçante lui permet d'évoluer parmi les nues d'où il localise tranquillement ses proies.

Lorsque l'aigle a trouvé sa compagne, il lui reste fidèle toute sa vie. Il construit alors son nid dans les sommets rocheux contre une corniche ou dans une paroi. La femelle, une fois par an, aura une couvée de deux ou trois œufs. Elle va couver pendant 45 jours. Le mâle nourrit les petits, d'abord en confiant la nourriture à la femelle, puis directement à sa progéniture. Les aiglons prennent leur envol au bout de 70 à 80 jours.

L'aigle adulte est sédentaire. Il lui arrive de construire plusieurs nids, ou aires, qu'il occupe alternativement, en restant fidèle à son territoire.

Caractéristiques communes à tous les rapaces :

- vision mono et/ou binoculaire. Les rapaces possèdent deux fovéas (deux centres de réception de la lumière par rétine) ce qui leur permet une vision en mono (droite ou gauche) ou en binoculaire (droite ET gauche) parfaitement indépendantes. La vision binoculaire permet la perception du relief, et, a fortiori, elle permet la perception de la profondeur et des distances (extrêmement importante pour un rapace en piqué)

- extrême mobilité de la tête. Les rapaces peuvent tourner la tête à 180 degrés. Ils peuvent ainsi sans modifier leur position, regarder tout autour d'eux.

- leur sens olfactif est inexistant.

***caractéristiques (Aigle Royal)***
***longueur : 90 cm***
***poids : 6 à 8 kg***
***envergure : environ 2,50 mètres***

# *Le chat*

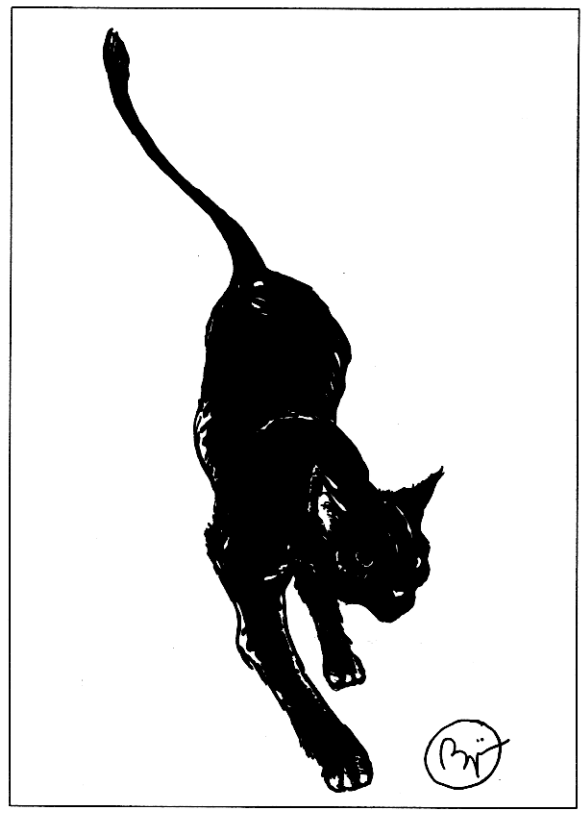
Le chat possède de très nombreux atouts, qui en font une véritable machine de guerre, ou le plus doux des compagnons.

Ses quatre pattes sont dotées de griffes rétractiles (5 aux pattes avant, 4 aux pattes arrière), qui lui servent à saisir, grimper, déchirer ET tuer. Ses dents déchirent mais ne broient pas, ses molaires tranchent.

Formule dentaire :
incisive 3/3
canines 1/1
prémolaires 3/2
molaires 1/1

Son angle de vision est important (187 degrés, alors que l'homme ne voit que dans un secteur de 125 degrés). Le chat ne possède pas de vision nocturne à proprement parler, car il a besoin de rayons lumineux ou d'une source lumineuse, même infime, pour distinguer les contours.

Sous une lune, même très affaiblie, on peut considérer qu'il possède une parfaire nyctalopie. Par contre, dans le noir absolu, le chat ne voit rien.



On peut aussi ajouter que, contrairement à la plupart des animaux qui sont daltoniens, le chat distingue certaines couleurs.

Ses vibrisses (de longs "poils" blancs, implantés au niveau des moustaches, sourcils et oreilles) sont pour lui les équivalents d'une canne blanche : le chat, même aveugle, peut sentir et avancer. Une ouïe et un toucher hypersensibles lui permettent de contrebalancer son odorat (qui est bon, sans plus).

Une souplesse exceptionnelle... et 517 muscles font du chat un véritable contorsionniste, qui peut prendre toutes les positions (on peut même faire un nœud avec un jeune chat !).

Ses sauts en longueur sont d'une précision hors du commun. Il peut les effectuer au millimètre près - grâce à sa vision binoculaire (deux yeux en face, comme l'homme). Paradoxalement, si le chat retombe TOUJOURS sur ses pattes, il redoute le saut en profondeur : combien de jeunes chats restent à miauler en haut d'un arbre, refusant de sauter dans le vide...

On connaît bien le caractère indépendant du chat, que certains considèrent comme égoïste, voire cruel.
L'instinct de reproduction du chat est très fort. Après une gestation de 62 à 66 jours, la femelle met au monde 3 à 6 chatons en moyenne. Ils atteindront leur maturité sexuelle à 9 ou 10 mois.

Notes : quelques légendes se rapportant au chat.

"Les yeux du chat sont lumineux."

C'est faux. En réalité, ils réfléchissent les sources lumineuses des alentours.

"Les chats noirs traversant de gauche à droite le champ visuel d'un observateur - et, par extension, TOUS les chats noirs - portent malheur..."

Nous vous laissons seuls juges de ce dernier point.

Rappelez-vous seulement que les personnages ne peuvent incarner *que* des chats noirs...

***Caractéristiques moyennes :***
***Hauteur : 25 cm au garrot***
***longueur : 40 cm (+ 25 cm de queue)***
***Poids : 4,5 kg environ***
***Longévité : 15 à 20 ans au maximum***

# Le cerf

Durée de vie une vingtaine d'années. Le cerf est un "asocial chronique". Jugez-en plutôt : le mâle est réputé pour son port noble, son allure altière à laquelle ne sont pas étrangers les bois qui ornent son crâne.



Ses bois ne sont pas qu'une décoration. Ils peuvent à l'occasion représenter une arme redoutable dont il n'hésite pas à user... Il ne peut en jouir qu'une certaine période par an, pourtant.

En effet, le cerf "perd" ses bois régulièrement une fois par an, en hiver généralement. Il s'isole alors et vit seul, sans compagne, en attendant que réapparaisse les insignes de son rang.

Lorsqu'arrive la mi-juillet, les cerfs frayent (ils tentent de se débarrasser des velours qui recouvrent leurs bois). Pour cela, ils frottent avec insistance leurs bois contre les arbres, arrachant progressivement le velours qui les recouvre et qui tombe en lambeaux sanglants.

Ceci fait, ils partent à la recherche d'une compagne qu'ils conserveront jusqu'en octobre. Au moment du rut, le mâle entre dans une période de fureur quasi-incontrôlable et attaque tout adversaire potentiel, se jetant avec agressivité sur tout intrus. Il n'hésite pas à attaquer l'homme, ni même un autre cervidé plus impressionnant que lui. A l'issue d'une gestation de 7 à 8 mois, la femelle donne vie à un unique petit (exceptionnellement deux).

Le cerf n'est pas facile à approcher. Il se repose le jour, en errant, solitaire, à la lisière des forêts, et se nourrit exclusivement durant la nuit. Surpris, il s'enfuit en courant.

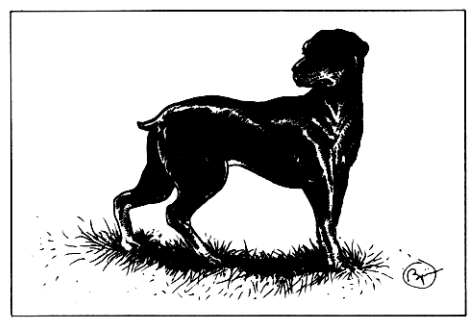
Le cerf est un herbivore, il broute dans des étendues herbeuses parsemées de buissons qui peuvent le masquer à la vue d'éventuels importuns.

Formule dentaire
incisive 0/3
canines 0/1 ou 1/1 (mâle)
prémolaires 3/3
molaires 3/3

***caractéristiques :***
***hauteur : 1m à 1,20 au garrot  poids : 50 kg environ***

# Le chien

Le chien est sans doute l'animal le plus connu de l'homme. Son caractère y est pour beaucoup : sociable, affectueux et fidèle, il est en règle générale considéré comme un allié, un compagnon agréable et de bonne composition.
Selon sa race et son vécu, il peut pourtant présenter d'énormes variations de comportement.
Chaque race de chien possède ses propres caractéristiques physiques (plus ou moins puissant, grand, à poils courts ou longs...) et mentales (agressif, débonnaire, hargneux, volontaire...). C'est l'homme qui, par son dressage, va faire évoluer le modèle de comportement de son chien en exacerbant certains de ses penchants. On a pu voir dans les arènes romaines des chiens de combat rendus fou-furieux affronter un taureau, lui aussi "motivé". Dans un autre registre, on connaît l'efficacité d'un chien de berger lorsqu'il aide son maître à la tâche.



Il existe une très grande variété de races canines. Le chien retenu dans la caravane, pourtant, est à la fois le plus original et le plus répandu, le plus fin et le plus vulgaire : il s'agit à chaque fois d'un bâtard...
Mais précisons tout d'abord quelques facultés du chien.
Il possède une dentition remarquable (4 crocs qui déchirent, 8 prémolaires qui tranchent et 4 molaires qui broient).
Formule dentaire :

| | |
|---|---|
| incisives 3/3 | canines 1/1 |
| prémolaires 4/4 | molaires 2/3 |

Le chien a également une très bonne vue diurne, une ouïe extrêmement sensible - qui perçoit même les ultra-sons. Il a surtout un flair d'exception, doté d'une haute sélectivité et 50 000 fois supérieur à celui de l'homme.

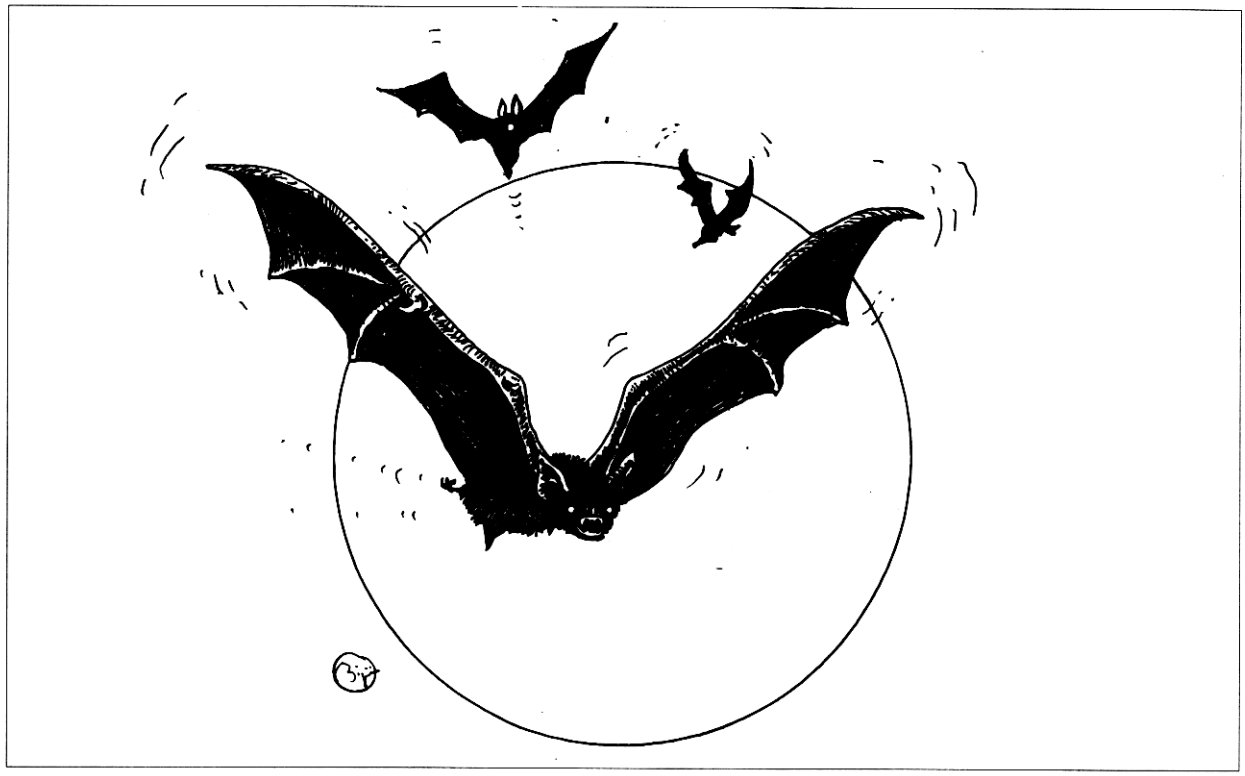
Le chien est doué pour le saut et le course prolongée. En meute, il a une parfaite obéissance au leader (c'est le "sens de la meute", une soumission importante de chacun au leader). Enfin, le chien est un des rares animaux à posséder un pouvoir de communication (par des sons plus ou moins modulés), qui lui permet d'échanger des renseignements simples. Une discussion entre chiens est-elle cependant possible ?

Intelligence supérieure (ne voit-on pas de nombreux bâtards parsemer les numéros de dressage des spectacles de cirque ?).

Dès lors, c'est à vous, Veneur, de modeler l'apparence dudit chien en fonction de la personnalité du joueur qui l'incarne : tenez compte de ses penchants, de ses goûts, de son caractère et présentez-lui un bâtard digne d'intérêt.

Attention de na pas tomber dans le piège de la fantaisie "le cocker moyenâgeux" ou le "chow-chow de basse-cour" ne sont qu'hérésies. Et l'hérésie se paie si cher dans Hurlements...

***caractéristiques moyennes :***
***hauteur 60 cm  poids 30 kg***



# *La chauve-souris*

Animal étrange, inquiétant parce que différent, la chauve-souris possède des facultés très particulières.

- l'écho-localisation
C'est son système de "radar" personnel. L'animal pousse des cris suraigus droit devant lui. Ces cris sont imperceptibles par l'oreille humaine (ce sont des ultra-sons). Ces sons vont heurter les obstacles dressés sur la route de la chauve-souris et lui reviennent. Le "feed-back" lui permet d'établir la distance qui la sépare de l'obstacle, mais aussi sa forme et sa nature.

L'oreillard est affublé de grandes oreilles, longues comme la moitié de son corps, qu'il est obligé de replier pour entrer dans son trou et de cacher sous ses ailes. En vol, par contre, il les déploie complètement et augmente ainsi considérablement ses facultés de réception des ultra-sons. Ce système très perfectionné est une véritable merveille de la nature : l'animal peut évoluer dans une pièce encombrée (voire traversée de fils tendus !) sans heurter quoi que ce soit.

- le vol de la chauve-souris est équivalent à celui d'un oiseau. Il peut varier de 8 à 30 km/h dans le cas de l'oreillard.

Pourtant ici aussi la chauve-souris est différente. Elle est capable de faire du "sur place" comme d'effectuer des cabrioles et autres "loopings" impossibles aux oiseaux. Ses ailes sont en peau. Elles sont un prolongement de son enveloppe charnelle, qui recouvre ses bras et ses doigts allongés (un peu à la façon d'une patte de canard). Ses doigts constituent les "nervures" de ses ailes, à l'exception d'une griffe.

Cet animal à la musculature puissante se nourrit exclusivement d'insectes. Il est principalement nocturne, observant de jour une léthargie complète. Il chasse de nuit, happant moustiques et papillons nocturnes, mais aussi les chenilles qu'il "cueille" sur les feuilles des arbres. Ses deux mâchoires sont garnies de petites dents acérées avec lesquelles il dévore ses proies.

Ce régime alimentaire l'oblige à hiberner, à la disparition des insectes, dès les premiers froids. Il se retire alors dans une cave ou un souterrain et se réfugie dans un trou ou une faille. Là, blotti dans ses ailes, il entre en repos léthargique. Il passe ainsi les cinq mois d'hiver. Au printemps, l'oreillard reprend son activité et part à la recherche d'un abri. Dès que celui-ci est adopté, les mères se regroupent et restent ensemble.

Après quelques semaines de gestation, les femelles mettent au monde un unique petit qui vivra pendant quelques temps accroché à sa mère qui l'allaite. Les femelles s'organisent en communauté. Au bout de 15 jours, les petits sont aptes à se mouvoir. Ils sont réunis sous la surveillance de quelques adultes qui se relaient pour allaiter les jeunes et partir à la chasse. A six semaines, la jeune chauve-souris peut prendre son indépendance. Elle cesse brutalement de téter pour se mettre à chasser à son tour.

Il court de nombreuses légendes au sujet de ce mammifère curieux qui se repose la tête en bas, accroché par les pattes. Contrairement à ce qu'on peut entendre encore aujourd'hui, l'oreillard ne suce pas le sang et ne s'accroche pas dans les cheveux des humains...
Il n'est pas non plus l'envoyé du diable. A moins que...

***caractéristiques de l'oreillard***
***longueur 10 cm***
***envergure jusqu'à 25 cm***
***poids 50 grammes***

# *Le faucon*

Le faucon pélerin est un oiseau extraordinaire, aux performances physiques fabuleuses.

Il a été particulièrement favorisé par la nature. Il possède des ailes "en faux", longues, fines et recourbées, couvertes de plumes rigides et cassantes, qui lui permettent de modifier sa trajectoire malgré les vitesses ahurissantes qu'il atteint en piqué.



Le faucon est plus lourd que d'autres rapaces de même gabarit. C'est son poids qui l'aide à prendre de la vitesse en descente et à stabiliser son vol.

Il est le plus rapide de tous les animaux de la création. Il se "promène" en planant à 40 ou 50 km/heure, peut en quelques instants passer de cette vitesse de croisière à 75 km/heure pour établir des records en piqué. Il peut parcourir alors 70 à 80 mètres/seconde soit 250 à 300 km/h pour culminer à 110 mètres/seconde, 396 km/h !

Le faucon pélerin a des yeux exceptionnellement perçants, qui lui assurent des prouesses visuelles inégalées.

Son œil est immense. Sa rétine possède 8 à 10 fois plus de cellules visuelles que celle de l'homme. Il peut donc repérer sa proie à plusieurs kilomètres.

Ses victimes sont les autres oiseaux qui ont l'inconscience de passer dans son champ d'action. Il les capture en vol, grâce à des serres longues et effilées (4 griffes par patte) et des jambes longues elles aussi, grâce auxquelles il peut saisir et emprisonner dans les airs.

C'est du reste sa seule solution, car le faucon ne peut pas manœuvrer dans les branchages ni au sol. Les oiseaux le savent, qui se réfugient à l'abri des arbres ou des buissons.

Le faucon chasse à l'affût. Il peut attendre des heures durant, perché sur une hauteur d'où il observe la panorama. Son œil lui offre également une vision crépusculaire parfaite.

Ce chasseur hors du commun repère tous les mouvements dans un rayon de plusieurs kilomètres. Il se laisse ainsi porter parfois par les courants aériens et reste à l'affût à très haute altitude (jusqu'à 2000 mètres). Même de ce point d'observation, qu'il choisit par beau temps, il voit ses proies qui passent à quelques dizaines de mètres du sol. Il plonge alors.

A grande vitesse, il se rue sur sa victime et la saisit de ses longues griffes... une fois sur 10. L'oiseau visé est en effet prévenu de l'attaque surprise par le bruit produit par le faucon déchirant l'air à plus de 100m/s, et il se laisse tomber vers les frondaisons les plus proches pour échapper au prédateur-éclair.

Le faucon est cependant paré pour cette éventualité : il peut en utilisant judicieusement ses ailes, s'arrêter en une distance très courte.

De même, il peut effectuer des virages pratiquement à angle droit, et rattraper l'oiseau qui cherche à lui échapper. Il utilise cette décélération pour ralentir avant de toucher sa cible (contre laquelle il se briserait, sinon) et il la cueille en vol.

Les plus petites proies sont tuées d'un coup et mangées en vol. Les autres sont emportées dans un endroit isolé, où le faucon a l'habitude de les plumer et de les dépecer.

Le faucon est gris sombre sur le dos et les ailes. Son ventre est blanc tacheté.

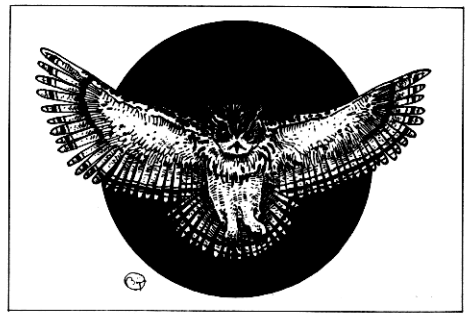
Il bâtit un nid peu garni, où la femelle pond 3 à 4 œufs qu'elle couve pendant une trentaine de jours. Le mâle se charge de ravitailler sa famille.

Au bout d'une quarantaine de jours, les jeunes quittent le nid pour devenir à leur tour des chasseurs redoutés.

***caractéristiques du faucon pélerin***
***longueur 45 cm***
***envergure 85 à 105 cm (mâle)***
***105 à 115 (femelle)***
***poids moins d'un kilo.***

# Le hibou

Par son gabarit, sa renommée, le grand-duc est presque une version noctambule de l'aigle. Nocturne, en général, il reste immobile toute la journée, perché ou dissimulé, difficilement repérable à cause de sa couleur fauve. Il garde alors les yeux entrouverts et il est perpétuellement en alerte. Contrairement à ce qu'on affirme couramment, le hibou peut voir le jour, mais il est ébloui, et il évite les passages prolongés au soleil. Mais, à la naissance des petits, il devient diurne, faisant fi de sa prédilection pour l'obscurité. Il chasse alors plusieurs fois par jour pour nourrir sa progéniture particulièrement vorace.



Le grand-duc est un chasseur remarquable. Sédentaire ou erratique, il peut se rencontrer partout, à l'aise aussi bien en montagne qu'en plaine ou en bois.
Il étend son territoire jusqu'à 15 km de son nid. En chasse, comme tous les rapaces nocturnes, son plumage duveteux lui garantit un silence parfait dans ses déplacements, ce qui lui permet de surprendre ses proies (silence à 100 %). Sa plus grande qualité est sans conteste son ouïe si fine qu'elle lui permet de localiser sa cible sans même l'avoir vue.

Il faut ajouter à cela une vue particulièrement perçante, servie par deux immenses yeux ronds (les plus grands de tous les oiseaux), lumineux et oranges. Ceux-ci semblent souvent animés par des flammes, que traverse un éclair de cruauté. Son appétit insatiable, sa vitesse et sa puissance conjugués à ses autres qualités font de lui un prédateur hors-pair, qui laisse échapper bien peu des proies qu'il se choisit...

A son menu on trouve lapins, campagnols, martres, mais aussi reptiles, hérissons voire d'autres oiseaux.

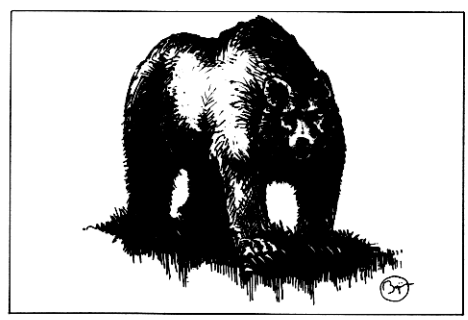
Au début du printemps le grand-duc installe son nid, souvent dégarni ou tapissé des restes (poils ou plumes) de ses proies. Il le construit indifféremment sur une paroi rocheuse, à même le sol ou sur une ancienne construction de pierre. La femelle pond 2 à 4 œufs qu'elle couve pendant 35 jours, tandis que le mâle la nourrit. Après l'éclosion, les petits sont protégés par leur mère et, dès l'âge de 3 mois, il savent voler silencieusement, de nuit, près du sol... Le cri rauque du grand-duc impressionne tous les autres oiseaux. Il est audible de très loin.

***caractéristiques (grand-duc)***
***hauteur 70 cm***
***envergure 1,65 m à 1,90 m***
***poids : femelle environ 3,2 kg***
***mâle environ 2,7 kg***
***incubation : 35 jours***

# L'ours

C'est un omnivore, très gros mangeur, qui dévore les baies, les céréales, les racines, raffole du miel - en bravant les abeilles et leurs attaques furieuses - et qui avale l'eau en quantités importantes.

L'ours est plantigrade (contrairement au chien, par exemple, qui se déplace sur les "doigts"), ses pattes antérieures sont plus fortes que les postérieures.



Sous une bonhomie apparente et une lourdeur presque attendrissante, l'ours cache une effroyable machine de guerre : intelligent et peu sociable, il est de nature bourru et s'il est brusqué ou contrarié, il peut avoir des accès de fureur incontrôlables... Il utilise alors des moyens exceptionnels pour se débarrasser de son adversaire : une bonne ouïe, un excellent odorat permettent de compenser une vue médiocre. Il peut atteindre une vitesse de pointe de 40 à 50 km/heure et ce, même sur un terrain difficile.

De plus, il grimpe aux arbres comme un chat...

En combat sa gueule est redoutable, comme ses griffes longues et efficaces (8 à 15 cm). Surtout nocturne, il reste en activité toute l'année et n'hiberne que dans les régions où le manque de nourriture l'oblige à s'arrêter. Dans ce cas, il disparaît dès novembre et reparaît au printemps.

La femelle met bas en janvier, et donne naissance à deux ou trois oursons après 30 à 36 semaines de gestation.

Détail surprenant : le futur colosse ne pèse à la naissance que 300 grammes...

Formule dentaire : incisives 3/3
canines 1/1
(elles sont TRES grosses)
prémolaires 4/4
molaires 2/3

C'est un mammifère carnivore qui possède une dentition semblable à celle du chien (avec des canines *énormes*).

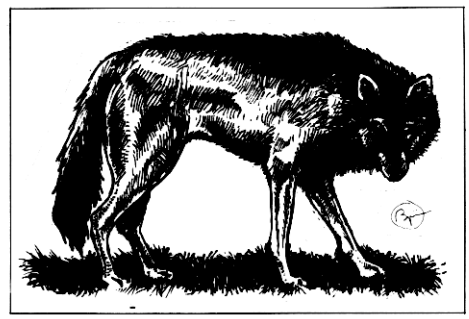
***caractéristiques moyennes***
***Longueur : 1,80 m à 2,50 m***
***hauteur : 1 m à 1,25 m au garrot***
***(à quatre pattes).***
***durée de vie : 35 à 50 ans***
***(adulte à 30 ans)***
***poids : 400 à 300 kg***

# *Le loup*

Longtemps présenté comme sauvage et cruel, inspirant la crainte, le respect ou la terreur, il a été souvent par la suite caricaturé. S'il a fait l'objet de nombreuses plaisanteries (ridiculisé à maintes reprises dans "le Roman de Renard" ou dans des contes et légendes régionaux), c'est sa menace permanente, et le fléau qu'il a pu représenter au Moyen-Age qui ont marqué les mémoires.

Tirons un trait définitif sur l'imagerie populaire traditionnelle. C'est vrai, le loup sait faire preuve de sauvagerie, et pourra être l'auteur occasionnel de massacres inutiles. Il est ainsi capable de tuer et d'égorger bien plus de victimes qu'il ne lui en faut pour se nourrir... Mais il n'est pas la brute sanguinaire dénuée d'intelligence qu'on décrit souvent. Bien au contraire, le loup prouve à maintes reprises son intelligence, sa subtilité voire... son amour, sa passion - et sa compassion.

Le loup est intelligent : la meute est organisée, les relations y répondent à une hiérarchie stricte. La soumission au chef de meute est indiscutable. Dans le cas contraire, un combat oppose le chef au prétendant au titre. A l'issue du combat, la relation dominant-dominé est établie par abandon de l'une des parties (il est rarissime que la mort d'un des deux antagonistes vienne clore l'affrontement, la soumission étant à tout instant possible).



Notes : on peut observer des mimiques de domination ou de soumission, codifiées et immédiatement identifiables. Chaque loup les connaît et les effectue quand c'est nécessaire. Cette attitude sociale est le "sens de la meute".
Le loup développe également toute une tactique de combat (il a à sa disposition une panoplie d'attaques très fournies, de l'attaque frontale au harcèlement, du duel à la guérilla de groupe). Le loup est un animal excessivement méfiant qui bénéficie d'un flair extraordinaire (très supérieur à celui du chien !). Il flaire et détecte ainsi les pièges qu'il évite soigneusement. Enfin, lorsqu'il se déplace dans la neige, le loup prend soin de placer ses pattes avec précision dans l'empreinte de celui qui le précède, ce qui rend *très* difficile l'estimation du nombre des fauves de la meute et son repérage...

Le loup et l'amour : si l'hiver l'oblige à répondre à l'appel de la meute, dont les longs hurlements résonnent dans les sous-bois aux premiers froids, le loup retrouve son indépendance au printemps et en été. Il vit alors avec une femelle unique, le couple restant uni jusqu'à la mort. La période de rut a lieu entre décembre et janvier. Après neuf semaines de gestation, la femelle met au monde 4 à 9 louveteaux qu'elle va allaiter 4 à 6 semaines. Les petits seront sevrés par les parents, qui déglutissent la viande que leur progéniture vient prendre dans leur gueule.

La nourriture du loup est variée, avec une préférence pour les chevreuils et les cerfs.

Note : le loup chasse toujours *en silence en lisière* des petits bois (il n'aime pas la forêt profonde contrairement aux croyances couramment admises). L'effet de surprise n'est plus nécessaire quand il chasse en meute : la proie, dès l'instant où elle est repérée, est poursuivie sans relâche par la meute menée par son leader.

Les déplacements du loup sont exceptionnels (dus à sa constitution robuste et à sa résistance hors du commun). Ils sont également nocturnes pour la plupart (comme l'activité du loup en général, plus à son aise dans la nuit). Les chiffres sont impressionnants : La vitesse de pointe du loup est de 45 km/h. Il peut couvrir 160 km en une nuit !

En conclusion : Le loup, si souvent tourné en dérision par les amuseurs au profit du renard, se venge dans la réalité. L'antagonisme qui oppose le renard au loup est bien réel et chacun s'efforce de délimiter et protéger son secteur. En cas d'intrusion, les renards tuent les louveteaux, les loups exécutent les renardeaux. En cas de confrontation entre adulte(s), par contre, l'issue ne fait aucun doute... et c'est régulièrement "maître renard" qui fait les frais de l'aventure. Juste retour des choses non ?

formule dentaire
incisives 3/3
canines 1/1
prémolaires 4/4
molaires 2/3

Ses caractéristiques sont sensiblement identiques à celles du chien. Il faut y ajouter la crinière du mâle, ses oreilles plus courtes et ses yeux obliques au jaune-or fascinant. Sa dentition de carnassier est importante (42 dents).

***caractéristiques moyennes***
***longueur : 1,15 m à 1,40 m***
***(+ 30 à 40 cm de queue)***
***durée de vie : 13 à 15 ans***
***hauteur : 75 à 80 cm au garrot***
***poids : 45 à 65 kg***

# *Le rat*

Rattus Norvegicus ou Surmulot (et aujourd'hui, le plus souvent, "rat d'égout").

Le rat peut avaler n'importe quoi : il mange aussi bien les écorces que le cuir ou les détritus les plus divers.

Rien ne l'arrête. De plus, il est capable de venir à bout des obstacles les plus résistants. Il peut ainsi percer poutres et cloisons. Ses pattes terminées par des griffes puissantes, lui permettent de creuser des terriers. Acculé au combat, ou sûr de gagner, il peut se dresser sur les deux pattes arrières.

C'est un nageur d'exception, contrairement aux légendes qui assurent qu'on noyait un rat en le jetant à l'eau : il peut résister plusieurs heures en nageant contre un fort courant... n'en déplaise au joueur de flûte.



De plus son intelligence et son sang-froid peuvent l'aider à se tirer de bien des mauvais pas : il est capable de trancher les filets qui le retiennent par exemple (alors qu'un autre animal se débattra).

"L'homme est un rat qui a grandi" est une citation souvent employée en psychologie, et qui traduit bien la nature du rat.
Son intelligence et son comportement en société permettent d'établir des rapprochements troublants avec l'homme. Le rat est en effet un animal grégaire qui vit en bandes de 200 à 300 individus.

Le sentiment de caste est poussé et les bandes s'interdisent l'accès ; entre elles, pas d'échange ni d'interactivité.

La communication tient un rôle très important (l'existence d'un langage est fort possible, les rats pouvant passer des informations de type "attention, danger, piège" etc.).

Des codes sont élaborés : un rat découvrant un piège ou une menace déposera ses excréments autour de la source de danger, attirant l'attention de ses suivants en soulignant l'anomalie.

Le rat possède, en plus de son intelligence, d'autres atouts importants.
Il a sur le museau, un certain nombre de poils tactiles animés de mouvements rythmiques qui lui permettent de sonder dans la nuit. Cet avantage lui permet de se mouvoir encore mieux qu'un chat en obscurité totale. Son odorat est également très développé.

Sa queue recouverte d'écailles lui est souvent très utile. Elle lui permet d'escalader les parois les plus lisses en utilisant ses "crampons" naturels ou encore, en cas de fatigue, de se faire traîner par un autre rat.

Le rat a mauvaise réputation... elle est entièrement justifiée. Il se délecte dans les endroits les plus sales et les plus répugnants : caves, fosses, égouts. De ce fait, il est le véhicule idéal des pires maladies et épidémies, qu'il transmet à plaisir.

Il se reproduit à grande vitesse (moins d'un mois de gestation, pour 5 à 22 petits, jusqu'à 7 portées par an) et constitue un véritable fléau, une menace difficile à enrayer.

Les surmulots évitent aisément les pièges et résistent aux poisons les plus violents...

Formule dentaire
incisives 1/1
canine 0/0
prémolaires 1/2
molaires 3/3
22 dents

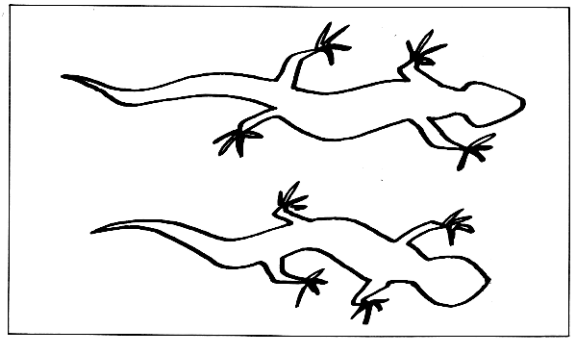
Le rat est un rongeur : ses deux incisives supérieures sont très fortes, courbes et longues. Elles poussent en permanence ; l'animal est donc contraint à une activité régulière pour les user et les aiguiser, sous peine de ne plus pouvoir s'en servir...

***caractéristiques***
***longueur 22 à 26 cm (+ 18 à 22 cm pour la queue)***
***poids 200 à 450 grammes***

# *La salamandre*

La salamandre se reconnaît immédiatement à son corps noir luisant taché de jaune et à sa queue ronde (qui la différencie du triton).

Echappée des eaux pour jouir d'une existence terrestre, elle a gagné une armature solide (son squelette présente une tête, un tronc, des pattes, nettement distincts). Elle a cependant conservé un besoin vital de l'eau, et vit dans des régions humides et boisées, dans des endroits lui offrant la possibilité de réguler ses besoins. C'est un amphibien essentiellement nocturne qu'on peut pourtant rencontrer de jour après l'orage.



Elle se déplace en mouvements ondulatoires (ramenant 2 pattes du même côté, écartant les deux pattes opposées). Elle est capable de grimper pour se nicher dans une souche ou dans un trou de muret humide. Le mode de déplacement est sensiblement le même que celui du lézard.

On ne la trouve pas dans l'eau, excepté en période de ponte. Elle recherche alors une mare, un ruisseau ou une source, pour déposer au bord une quarantaine de larves formées (elle est ovovivipare, tout comme la vipère). Elle se reproduit du printemps à l'automne. Ses petits se développent dans l'eau, et au bout de trois mois, se métamorphosent, perdant leurs branchies pour gagner des poumons. Ce faisant, ils abandonnent le milieu aquatique (la salamandre adulte ne sait plus nager).

Dès lors, ils vont s'aventurer sur terre, se nourrissant de mollusques, de vers, d'insectes - la salamandre peut attraper un insecte en vol à 5 cm du sol, très belle performance pour elle. Elle n'a pratiquement pas de prédateurs, et cache une arme terrible contre ses éventuels ennemis : sa peau possède des glandes à venin épais et dangereux, qui suinte par des pores situés sur son dos. Ce venin est mortel pour de petits animaux et peut provoquer des inflammations chez l'homme.

Son besoin en oxygène est réduit, de par son métabolisme lent ; elle possède de plus deux systèmes respiratoires, ses poumons et sa peau. C'est grâce à sa faculté d'absorption de l'eau qu'elle peut résister un certain temps aux effets néfastes du soleil. Ajoutons à cela un sens de l'orientation inné et une capacité à la mémorisation (limitée) : la salamandre peut apprendre. Elle retrouve ainsi un endroit, ou reconnaît un chemin, un passage, qui la conduit à une source de nourriture par exemple.

Il existe une salamandre noire qui vit en altitude, et se distingue de sa cousine des vallées par sa taille (10 à 12 cm). Elle est aussi plus résistante au froid, et vit dans les Alpes entre 2000 et 3000 m d'altitude. Contrairement à la salamandre commune, celle-ci est vivipare. Elle a une mâchoire ornée de petites dents et elle broie ses proies (elle ne les avale pas sans les mâcher).

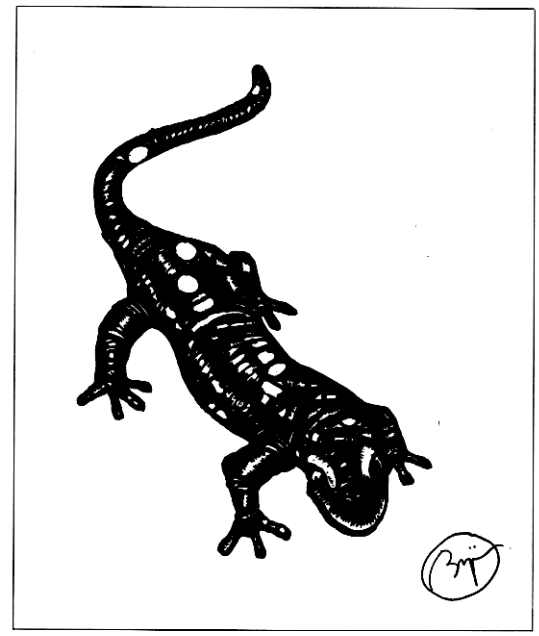
Notes : il vous appartient de choisir le type de salamandre selon la région de réincarnation de vos personnages.

La légende de l'amour de la salamandre pour les flammes est-elle fondée ?
Non, répondent les scientifiques.
"Si !", hurlent les Chevaliers du Feu.
Alors, quelle version choisir ?

Le réalisme nous oblige à admettre une explication plausible : des salamandres ayant élu domicile au creux d'une vieille souche pour y hiberner, et surprises par la chaleur brutales du foyer, se seraient échappées des flammes de l'âtre, apparaissant telles des diablesses dans la fumée...

Les Questeurs n'échappent-ils pas eux aussi au bûcher ?

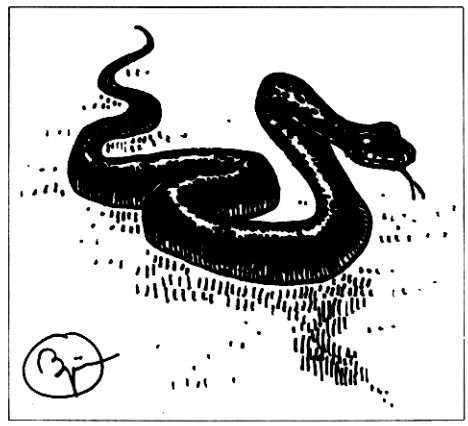
***caractéristiques de la salamandre commune***
***longueur 20 cm environ (jusqu'à 30 cm)***
***poids jusqu'à 50 grammes***



# *Le serpent*

L'aspic est typique des régions montagneuses du sud. Reconnue comme dangereuse pour l'homme (sa morsure peut être mortelle pour les enfants ou les adultes faibles), la vipère n'attaque que lorsqu'elle se sent menacée.

Son attaque est alors foudroyante : gueule rejetée en arrière, elle se déplace vers sa cible qu'elle frappe en 1/40ème de seconde...



Son aspect est fascinant. Un corps trapu, recouvert d'écailles, une tête triangulaire et plate, au museau retroussé, court et pointu. Ce dernier est garni de plusieurs rangées de dents - à l'instar du requin - et de crochets plus longs, recourbés et canaliculés.

Ses crochets venimeux, repliés en arrière au repos, ne se dressent qu'à l'attaque. Ils basculent alors et se plantent comme des stylets dans le corps de la victime, lui inoculant une forte dose de venin dont l'effet est foudroyant.

Deux glandes à venin sont situées dans la partie postérieure de la tête et sont actionnées par une musculature spéciale. Le venin a une action toxique sur le système nerveux et détruit les globules blancs...

La vipère est un parfait assassin, se résumant presque à une colonne vertébrale et du muscle. Rapide et efficace : dès que la gueule s'ouvre, les crochets basculent et sont prêts à faire leur office.

L'aspic se nourrit de rongeurs, d'oiseaux, de petits mammifères, de lézards, d'insectes, d'amphibiens... Ses mandibules quasi-indépendantes lui permettent l'ingestion de proies énormes (de multiples articulations lui laissent une ouverture totale). Ses dents recourbées retiennent la proie qu'elle vient de frapper. Elle peut manger tranquillement en ouvrant très largement sa gueule, avalant ainsi des proies plus importantes que son diamètre.

Elle peut rester immobile sous le soleil pendant des heures et chasser à la nuit tombée. Ses yeux lui offrent de grandes possibilités ; grâce à leur rétine à cônes et bâtonnets, elle a la faculté de voir clairement de jour comme de nuit.

De plus, grâce à des organes thermosenseurs de chaque côté des yeux et des narines, elle peut - même aveugle - détecter une forme chaude dans un rayon de plus de 20 cm.

La vipère passe l'hiver en léthargie, à l'abri dans un trou de rongeur par exemple. Au printemps a lieu la conquête amoureuse après l'affrontement des mâles.

De juin à septembre, les œufs restent incubés dans le corps de la femelle qui pond 4 à 18 petits qui brisent aussitôt leur coquille. La vipère est ovovivipare.

Les vipereaux mesurent environ 20 cm. Régulièrement, le serpent renouvelle son enveloppe corporelle : c'est la mue, qui a lieu 2 à 5 fois par an.

***caractéristiques ( pour la vipère Aspic)***
***longueur 50 à 75 cm***
***poids 40 à 50 gr***

# *Remerciements...*

**Nous tenons à remercier**

• Jean-Pierre Rossato, notre vétérinaire favori, pour ses conseils lumineux, ses connaissances et son sourire (merci docteur),

• Philippe Morinière, notre joueur-informaticien préféré, pour son travail de recherche et de documentation.

C'est avec leur précieux concours que nous avons pu élaborer ce premier supplément sur les animaux.

P.S. Nous nous sommes laissés dire que leur collaboration régulière à *Hurlelune* était envisageable dans un proche futur. Ils n'ont pas fini de faire parler d'eux, les bougres...

**Bibliographie principale - et essentielle : le journal la Hulotte.**

# *Les royaumes*

C'est le nom donné aux divers univers à travers lesquels les personnages sont amenés à évoluer. Ils sont divisés en plusieurs espaces interférants et soumis à une certaine "hiérarchie de connaissance".

◊ On distingue tout d'abord "les Royaumes Simples" ou "Royaumes Primaires" qui regroupent l'Air, l'Eau et la Terre.

L'Air : y sont assujettis tous les animaux volants, et tous les chevaliers qui choisissent de développer cette voie (chevaliers de l'Air).

L'Eau et la Terre sont deux autres Royaumes aux lois semblables.

Il va de soi que seuls les chevaliers à qui l'on offre le choix d'une voie sont prévenus de l'existence de ces Royaumes. Les Royaumes simples ne sont que des concepts philosophiques, qui ne jouent pas un grand rôle dans l'existence de la caravane, mais qui sont destinés à éveiller l'Esprit des chevaliers, à les préparer aux futures véritables révélations. La prise de conscience ne peut être que lente et progressive, tant le bouleversement mental est grand à la lumière de la révélation finale.

◊ Viennent ensuite les "Royaumes secondaires" ou "complexes". Il s'agit des Royaumes de l'Ombre et du Feu.

Seuls ont accès à ces royaumes les chevaliers qui en portent le titre. Ceux qui pénètrent dans ces Royaumes font le premier véritable pas vers l'Etat de Conscience. Ils en gagnent des pouvoirs considérables (voir le détail dans les "systèmes et principes") et commencent à s'interroger sur la Réalité des choses :

*D'où viennent ces pouvoirs ?*
*Comment peuvent-ils être ?*
*Ne sont-ils pas contraires à la réalité ?*

◊ Peut-être un Initié pourra-t-il formuler un début de réponse, lorsqu'il deviendra Chevalier de la Chimère et pénétrera dans le "Royaume Essentiel" ou "Royaume du Rêve" de "l'in-conscience". Cette réponse ne pourra s'énoncer qu'à travers de nouvelles interrogation.

*Où est la Réalité ?*
*Celle que nous vivons est-elle bien la seule ?*
*N'est-ce pas plutôt un leurre que nous nous sommes nous-même forgé ?*
*Et si tout ceci n'était qu'un Jeu ?*
*Si tout n'était qu'illusion ?*

Questions et tentatives de réponses pourront être avancées lorsque le Chevalier aura appréhendé la hiérarchie des Royaumes, qui sont bien distincts... et ne font qu'un.
- Les Royaumes primaires sont parfaitement discernables et pourtant toujours en contact, voire étroitement emmêlés, donnant naissance à d'autres matières, d'autres éléments.
- Ils sont tous sous l'emprise de l'Ombre ou du Feu qui ont le terrible pouvoir de les détruire ou les faire disparaître, les modifier à volonté. Selon qu'ils marqueront leur présence avec plus ou moins d'insistance, les Royaumes Complexes galvaniseront Air, Terre et Eau, les pousseront à évoluer et se dépasser... comme ils pourront faire peser leur joug, les étouffer, les réduire au néant.

Tout n'est qu'une question d'équilibre essentiel : chacun a besoin des autres pour exister, la puissance n'étant qu'un reflet ponctuel d'une situation relative. Si Air, Terre et Eau sont soumis aux Royaumes Complexes, ceux-ci ont pleinement conscience que la destruction des Royaumes Primaires entraînerait leur propre disparition.

Ne subsisterait que la Vie, l'Absence ou... le Rêve.

Seule la pensée peut prendre le pas sur la matière et lui survivre. Le Chevalier de la Chimère doit faire preuve d'une grande sagesse et pousser toujours plus loin sa réflexion et sa recherche personnelle de connaissance s'il veut atteindre pleinement l'état "d'in-Conscience" et se montrer ainsi digne de son titre.

Il sera alors bien près du but. Le dernier stade de son évolution pourra être franchi lorsque, ayant compris tout cela, il sera prêt à *le traduire*.

*Prendre tous ces éléments pour n'en faire plus qu'un.*
*Nier tous les acquis pour accepter la Vérité.*
*Quitter le rêve, l'in-Conscience*
*Entrer pleinement dans la Conscience*
*Le Royaume Ultime*
*L'Ether.*

◊ Seul le Veneur peut atteindre ce stade. Lorsqu'il est prêt, le Chevalier de la Chimère est convoqué par le Veneur qui l'aide à atteindre la Conscience, à accepter la Vérité. Celle-ci ne peut être découverte que par un Initié.
Sachez-le avant de poursuivre
vous qui parcourez ce livre inconsciemment.

*Nous, les Veneurs*
*Nous sommes partout et nulle part*
*Nous sommes la seule Vérité*
*La seule Réalité*
*Nous n'existons pas pour les errants*
*Pas encore*
*Nous sommes tous des Dragons*

Nos existences terrestres ne sont qu'un leurre, une multitude d'épreuves destinées à nous endurcir, à nous préparer, à nous Initier. Toutes nos fins ne sont que des préliminaires. Toutes nos morts, une naissance.

*La Vérité est après :*
*Le Néant est Eternité.*

Cependant, alors que nous atteignons le stade ultime, il nous reste une mission primordiale.

Nous avons libéré l'un de nos frères, lui permettant l'accès au Néant Libérateur.

Il nous reste à assumer son rôle, en permettant à nos autres frères encore inconscients, plongés dans les confortables délices de l'Ignorance, de gagner peu à peu la connaissance, d'accéder aux Royaumes successifs. Jusqu'au jour béni où l'un d'entre eux sera prêt à son tour, et viendra nous relever de notre fonction.

*Alors viendra la Liberté*
*l'Eternité*
*l'Aboutissement du Jeu.*

C'est pour cela que l'Ether, Maître de Tous les Royaumes, est appelé l'Ultime.
Il balaie tous les leurres, toutes les réalités.

Et tout comme un homme qui donne la vie sent confusément qu'il survivra éternellement à travers l'Autre,
le Veneur sait qu'en guidant ses frères
il accède à l'Ether.

*Notes : ce texte de description des Royaumes est destiné à aider le Veneur à percevoir la philosophie de la caravane, ainsi qu'une partie des motivations qui relient ses habitants.*

*On comprend mieux à la lecture de ces quelques lignes les relations très profondes et sincères qui peuvent s'établir entre chacun des personnages.*

*En prenant progressivement connaissance de l'existence des Royaumes, les personnages se sentiront moins "emprisonnés" dans la caravane.*

*Ils éprouveront sans doute alors le besoin de se rendre maître de leur destinée, d'influencer, plutôt que subir, le cours des événements.*

*Le Veneur verra à ce moment, avec une certaine satisfaction, ses frères se conduisant en Dragons...*




BEN

# Chapitre Troisième : les scénarios

## Avant-propos

Les scénarios proposés dans ce livret sont, dans l'ordre :

I Que meure la bête
II Les yeux de Sylvane
III Le renégat

Avertissement

"Le" Moncontour qui vous est présenté, s'il est proche de la réalité historique par sa situation et sa description architecturale, est par contre à cent lieux de la "vérité" par l'action qui s'y déroule.

Il est bien évident que tous les personnages proposés dans les scénarios qui suivent ne sont que purs produits de fiction.

Ces trois histoires sont destinées à des personnages évoluant à travers la France du XIème siècle. Le Veneur devra donc en tenir compte dans sa recherche de détails, d'anecdotes : si l'action dans Moncontour offre un décor déterminé, les deux autres scénarios constituent des trames aventureuses qu'il vous appartient de transposer dans la région de votre choix. Ce transfert ne devrait pas poser de problème, les deux scénarios étant basés sur des événements "classiques" de la vie de la caravane. Il est de plus intéressant pour les personnages de visiter des lieux "connus" en leur portant un autre regard : vous trouverez aisément non loin de chez vous un décor exploitable.

Attention toutefois au troisième scénario, intitulé "le Renégat" : comme vous pourrez vous en rendre compte, il laisse entrevoir de nombreux aspects "secrets" du jeu... Libre à vous de tous les communiquer ou au contraire d'en escamoter si vous jugez qu'il est encore trop tôt pour les personnages. Ce scénario vous est présenté sous une forme très linéaire, en une succession de tableaux. Pour préparer la magie du conte, il faudrait les découvrir sensiblement dans cet ordre. Cependant, si les choix des personnages vous éloignent du fil conducteur, ne cherchez pas à les ramener où vous le désirez. Au contraire, profitez de chacune de leurs errances pour leur faire appréhender la magie des lieux. "Le Renégat" est un scénario-clé du Jeu de l'Initié : il ouvre la voie, révèle un "après" primordial, lève le voile sur la nature essentielle de chacun... De plus, il donne le départ à une des plus longues campagnes jamais jouées dans un jeu de rôle. En effet, le renégat, on le sait, reviendra à l'assaut encore et toujours, s'acharnant à détruire la caravane à laquelle il voue une haine éternelle. Il combattra avec acharnement ceux qui auront osé se dresser sur son chemin, et sera chaque fois différent. Plus fort, plus déterminé, au gré de ses réincarnations et de celles des personnages.

Sa menace pèsera sur les joueurs du 11ème siècle... jusqu'à la fin du XIXème. Peut-être alors sera-t-il la dernière épreuve avant l'accession au stade ultime ?...

Nous tenons (beaucoup) à remercier les testeurs, grâce auxquels nous avons pu remodeler les scénarios.

Les Testeurs :
A Toulon : Paul & Caly, Olivier, Didier G., Christian C., Gaël, Arnaud.
A Morestel : Jean-Paul & Catherine, Philippe M., Yves L. T., Yves M., Tom "Big Grizzly" M., Jean-Claude, Denis et tous les autres (pardon...), sans oublier "Monsieur Fifi".
A Caen : Aline & Jean-Pierre, Catherine & Graham, André & Corinne, Hervé, Jacques, Dominique, Vincent... ouf !
Merci pour votre patience et vos conseils ! Et merci pour la vie des soirées de Morestel !!!
Nous remercions aussi les délégués à la recherche historique, en particulier Roger Barnoud.

P.S. : merci à mon oncle Jean-Jacques, en espérant qu'il voudra bien me pardonner ce Moncontour de cauchemar...

# Que meure la bête...

Ce scénario est idéal pour la découverte de l'Univers de Hurlements. Il est conçu pour quatre à six novices récemment introduits dans la caravane.

Sa rédaction pourra surprendre un Veneur débutant : il s'agit d'une intrigue simple, qui prend place dans un décor très ouvert... Il faudra laisser les joueurs très libres d'échafauder toutes les hypothèses, de proposer, d'envisager toutes les solutions. Ceci sans oublier un décompte strict du temps, qui reste un facteur déterminant de cette aventure. Mais assez parlé : l'histoire commence ainsi...

## L'arrivée au village

La caravane est depuis quelques semaines déjà au cœur du joli pays breton, et circule de hameau en hameau pour offrir son spectacle. Par un doux matin de printemps, elle arrive en vue de Moncontour de Bretagne, un important bourg fortifié.

Les solides murailles d'enceinte, les lourdes portes à double battant, inspirent le respect. Tout est calme quand les roulottes sont parquées à l'intérieur du village. Une petite pluie fine fait briller les toitures et dessine des rigoles argentées sur le sol de terre rocailleux. C'est un jeu d'enfant pour les voyageurs d'installer leur cirque sur la place du village, sous le regard à la fois curieux et bienveillant des habitants qui ne sont pas partis aux champs.

Les vieux se sont approchés par petits groupes et discutent entre eux en commentant les physionomies des voyageurs et leur technique d'installation. Les enfants, eux, s'adressent plus directement aux personnages présents, avec de grands sourires et des yeux brillants d'intérêt. Tout semble aller pour le mieux dans le village et pourtant...

Si l'on observe attentivement les vieux, on pourra remarquer sur leurs traits les stigmates d'une ancienne douleur, comme s'ils avaient traversé une épreuve terrible. Leurs traits sont restés tirés, leur dos voûtés, témoins d'une grande fatigue nerveuse, d'une lassitude extrême... De quel fardeau oppressant ont-ils été libérés ?

## Le bûcher

Les choses se précisent en milieu de journée, lorsque les adultes rentrent des champs. Un curieux ballet se met alors en place, qui mène chacun près de la chapelle, où il dépose un fagot de bois. Bientôt, l'entassement ne fait plus de doute : cet important amoncellement de branchages ne peut avoir qu'une utilisation... A son évocation, les personnages sentent un frisson glacé leur parcourir le dos : c'est un bûcher qu'on prépare ici !

## La situation

Si l'on interroge habilement les villageois ou si l'on prête l'oreille à leurs conversations, on apprend vite que ce bûcher est destiné à "la bête". On n'attend plus maintenant que l'arrivée de l'exorciste de Saint Brieuc - qui doit venir dans quarante-huit heures - pour brûler ce "fils du démon", "après que le Malin ait quitté son corps".

Dans la caravane, la nouvelle a fusé et l'émoi est grand. Une nervosité inhabituelle s'est emparée des chevaliers qui se perdent en discussions au sujet de la macabre découverte. Très vite, le ton monte, les esprits s'échauffent. L'Initié a bondi et cherche à ramener l'ensemble des voyageurs au calme. Il court d'un groupe à l'autre, tentant d'apaiser la tourmente, jetant des regards de tous côtés à la recherche du Veneur... Mais comble de malchance, ce dernier a disparu.

Les joueurs, qui ont achevé de monter le cirque, rejoignent les roulottes pour assister à la fin d'un différend sévère qui a opposé l'Initié à une partie des chevaliers (tous "Loups"). Ceux-ci sont consignés dans leur roulotte jusqu'au retour du Veneur, et ils ont du mal à réfréner leur hargne. On a rouvert une de leur vieille blessure, le fantôme du bûcher a reparu. Pour eux, pas de doute possible : "la bête" est un des leurs, elle doit être sauvée !

Les événements se sont enchaînés brutalement, et chaque voyageur est sérieusement ébranlé. L'inquiétude et la peur se lisent sur tous les visages, nul ne sait comment agir. Que faire ? Que dire ? Où est le Veneur ? La situation est limpide et terrible : dans quarante huit heures, sur les lieux même du spectacle de la caravane, quelqu'un périra au milieu des flammes.

Pourtant la Loi de la caravane est formelle : nul ne doit attirer d'aucune manière l'attention des errants sur la réalité de l'ensemble des roulottes, nul ne doit mettre en danger ses occupants...

Cependant, chacun est libre d'agir selon son instinct. Mais il faudra manœuvrer habilement pour éviter l'affrontement direct avec les villageois.

Si les joueurs consultent un chevalier connu pour assumer la forme de Loup, celui-ci les conjurera de tout tenter pour libérer celui ou celle qui est détenu. Il sera enragé de ne pouvoir prendre lui-même la direction des opérations mais devra se soumettre bon gré mal gré aux

ordres de l'Initié. S'ils vont prendre conseil auprès de l'Initié, celui-ci ne *pourra pas* leur demander d'agir... mais leur laissera prendre une décision librement, en donnant à mots couverts son assentiment. A-t-on le droit l'abandonner un être dans la détresse pour assurer la tranquillité du plus grand nombre ? Et pourtant... N'est-ce pas aller à l'encontre des lois de la caravane que de venir en aide à cet inconnu ?

**Les données du problème :** il faut partir à la "chasse aux renseignements" pour arriver à cerner la situation. Comme toujours dans ce type d'investigations, on récolte des indices précieux... et d'autres qui le sont moins. L'enquête peut se mener dans Moncontour et dans ses environs. Voici ce que les joueurs pourront glaner :

## *Dans le village*

- En tendant l'oreille, on pourra saisir des bribes de conversation (il faut pour cela réussir un jet "Ecouter, Entendre") entre quelques vieillards. On apprendra ainsi que *"la bête sévit à Moncontour depuis des mois, voire des années"*, et que *"c'est grâce au courage des hommes les plus intrépides, aidés de solides guerriers envoyés par le châtelain local"*, que la battue a pu être menée efficacement. De plus, *"la bête fut capturée la veille au soir - sous l'éclat de la pleine lune, et chacun a pu assister à l'horrible transformation du monstre envoyé par les démons"*. Et la litanie continue : *"on voit bien à son faciès que ce monstre est possédé"*, *"il a le diable au corps !"*, *"et ses yeux, ses yeux !"*, *" nos hommes auront bien du mal à retrouver le sommeil après avoir vu cela !"*, *" et ses cris, vous avez entendu ses cris ?"* etc, le tout ponctué frénétiquement de signes de croix convaincus.

Pour obtenir des renseignements plus précis, il faudra engager la conversation et réussir un jet sous "séduire", avec les modifications suivantes : +30% de réussite avec un enfant, +15% avec un vieux et -20% avec un adulte, dus pour ce dernier à sa réticence à évoquer le problème.

En cas de réussite, on obtiendra que *"la bête est emprisonnée dans la sacristie"* et *"rendue inoffensive grâce aux précautions du prêtre"*. Enfin on pourra apprendre que

- la bête frappe dans Moncontour et ses environs depuis cinq ans déjà. Timide au début, elle s'est enhardie pour atteindre des sommets de l'horreur, déchiquetant jusqu'à 3 victimes par semaine.

- Ses victimes ne sont que des femmes ou des jeunes filles que l'on retrouve atrocement mutilées ("dévorés par le démon").

- Si elle a agressé ses premières proies aux alentours de Moncontour (au lavoir ou en lisière de forêt), elle s'est aventurée dans ses murs les derniers temps, n'hésitant pas à massacrer au cœur même de la ville, et disparaissant comme par enchantement... ou sorcellerie.

**Note :** tous ces renseignements sont laissés à l'appréciation du Veneur, qui pourra, s'il le désire, les étoffer ou au contraire les distribuer avec parcimonie. Les joueurs *DOIVENT* se montrer engageants et persuasifs.

- Pour lutter contre la menace grandissante, les villageois se sont adressés à leur châtelain, le seigneur Conan, qui leur a accordé des renforts. Vingt hommes d'armes ont été délégués, qui se sont relayés nuit et jour pour garder les rues... mais le démon frappait toujours.

- La bête a finalement commis une erreur. Trop sûre de sa puissance, elle s'est montrée à la lisière de la forêt la veille, à la nuit tombante. N'écoutant que leur courage, les guerriers et les hommes du village se sont lancés à ses trousses à travers bois. Après une course-poursuite acharnée, ils l'ont cernée dans une petite clairière et l'ont capturée... non sans avoir assisté, quelques instants auparavant, à la mutation de la bête, de loup monstrueux en "humain" grimaçant et possédé. Chacun des hommes présents à cet instant n'a cessé de prier pour que le Seigneur lui accorde l'oubli de cette scène effroyable.

Dès lors, elle fut ramenée, solidement ligotée, et présentée au curé qui prit toutes les précautions. Hurlant au contact de l'eau bénite, rampant sous la présence du crucifix, elle donna elle-même la preuve de sa malignité. Elle fut ensuite enfermée dans la sacristie transformée en geôle pour l'occasion. Depuis elle est en état de prostration sur la paille aspergée d'eau bénite, sous le regard attentif de christs apposés aux murs.

- On envoya aussitôt un message au curé de Saint Brieuc - exorciste à ses heures. Celui-ci doit arriver dans quarante-huit heures sous bonne escorte. Il s'occupera de renvoyer l'esprit du démon aux enfers, et il ne restera plus qu'à brûler la bête (deux précautions valent mieux qu'une).

- La première victime de la bête fut la femme du forgeron, découverte horriblement mutilée au lavoir, il y a près de cinq ans. Sa dernière victime est la fille d'un ouvrier agricole, surprise à son retour des champs, voilà à peine deux jours. Son état horrible permettait à peine l'identification du corps...

**Note :** si l'on fait à ce moment appel à la mémoire de ceux qui l'ont découverte, on pourra comprendre que le corps a été trouvé à l'orée du bois. Sur les lieux, on réalisera que la jeune fille est *venue entre les arbres* - bravant ainsi les consignes de tous les villageois - mais que son corps n'y a pas été traîné. On peut en déduire qu'elle s'est dirigée vers quelque chose ou quelqu'un de connu... à moins que seule sa curiosité ne soit en cause.

Tout concourt à plonger les personnages dans un univers démoniaque, auquel ils voudront opposer leur logique "rationnelle". Ici, l'ambiance doit résulter d'un subtil mélange de réalité quotidienne et de fantastique soudain. S'ils se sentent concernés par la détresse de "la bête", les personnages prendront conscience de leur nature paradoxale, en évoluant perpétuellement à la frontière de deux mondes antagonistes.

Profondément humains, par leur sensibilité voire leur compassion, et totalement animaux pour leurs instincts, leur indépendance. Confrontés à la réalité crue et héros oniriques d'un fantastique journalier, ils vont perpétuellement, marchant sur un mince fil... C'est à vous de distiller les éléments de chacune de leurs "vérités", afin de les aider à ne pas tomber.

## *A l'extérieur de Moncontour*

On devra procéder de la même façon pour obtenir des renseignements des villageois.

On parvient au lavoir en suivant la route au nord sur quelques centaines de mètres, puis en bifurquant dans les bois par un petit sentier moussu. Là, on pourra apprendre la mort de la femme du forgeron, et la découverte de son corps effroyablement mutilé. Selon les villageois (c'est ce qui pourra être déduit de leurs témoignages), les massacres ne peuvent être le fait que d'un fauve en liberté... ou d'un démon, évidemment.

La pauvre femme demeura longtemps la seule victime de "la bête" : ce n'est que deux ans plus tard qu'on découvrit une nouvelle victime au lavoir, dans les mêmes conditions. Dès lors, le spectre menaçant de "la bête" ne cessa de tourmenter Moncontour. Trois autres malheureuses périrent tout aussi monstrueusement au lavoir.

Puis le démon prit confiance et frappa indistinctement ici ou sur le chemin, puis aux abords de la route. On restait parfois plusieurs mois sans nouvelle du monstre, mais il finissait toujours par surprendre, massacrant sans pitié celles qui oubliaient la prudence.

La fréquence de ses attaques s'accrut, et la bête tua jusque dans les murs de Moncontour...

- Aux abords de la route, à l'ombre des premiers branchages, on découvrira le théâtre du dernier méfait. Un buisson couché et l'herbe souillée de sang séché témoignent encore de l'horreur de la scène. En faisant preuve de Perspicacité ou d'Observation, on réalisera (si des conversations antérieures n'ont pu l'établir clairement) que le corps n'a pas été traîné depuis le chemin, et que la victime s'est dirigée vers le sous-bois. Aucune trace de pas ne l'affirme cependant.
- Un sentier s'échappe de la route du sud et va serpenter profondément au cœur de la forêt, vers l'est. Il mène à une clairière aménagée, à deux kilomètres du village. Là, deux hommes hirsutes vêtus de fourrures sales et vieillies par les intempéries occupent une maison de bois minable. Leurs manières sont brutales, leurs attitudes vulgaires. Ils parlent fort en articulant péniblement, la conversation se résumant à quelques plaisanteries graveleuses ponctuées par des rires (très) gras. Leur mobilier est des plus simples : deux paillasses miteuses, une méchante table où s'incrustent des reliquats de repas incertains et deux tabourets boiteux, un coffre béant sur des hardes innommables... et deux superbes cognées, lourdes et usées, dont la lame brille encore dans l'ombre de la pièce.

Ils sont très méfiants, voire agressifs de prime abord si l'on vient les déranger trop soudainement. En un mot : ils sont, pour des étrangers au village de Moncontour, des suspects parfaits.

Ce sont en fait deux forestiers qui, avec l'autorisation du châtelain, officient au poste de bûcheron et pourvoient les environs en bois. S'ils ne sont pas deux exemples de probité ou de charité chrétienne, ils sont en tout cas incapables de commettre de telles atrocités.

**Notes :** il appartient au Veneur, pour intensifier l'angoisse, d'entretenir jusqu'au bout une certaine ambiguïté concernant la personnalité ou le rôle tenu par les deux hommes. Ces derniers ne sont pas des assassins mais n'hésiteront pas si on les agresse à manier leurs redoutables haches... avec une aisance toute professionnelle. Une erreur d'appréciation pourrait alors être fatale aux "enquêteurs".

Il arrive aux bûcherons de braconner et ils n'ont aucun intérêt à ce que cette activité fortement répréhensible soit dévoilée. On comprend mieux leur défiance à l'égard d'éventuels visiteurs.

- Enfin, on pourra découvrir, par Observation ou Instinct, de nombreux sentiers qui partent de l'autre côté de la route, vers l'ouest, dans les profondeurs de la forêt. Il est impossible d'y lire la moindre trace, *EXCEPTE* si un personnage de chien ou de loup s'y attelle. Dans ce dernier cas, on établira, après quelques heures de recherche, qu'une même créature a parcouru la totalité de ces sentiers.

Par recoupements et après trois ou quatre heures de recherches attentives, on peut parvenir à remonter les sentiers pour trouver l'origine de la créature. La direction ainsi déterminée est celle du Nord-Ouest, sensiblement celle indiquée par les participants à la battue. Elle conduit les personnages jusqu'à une petite clairière. Un personnage guidé par son Instinct (effectuez le jet de dés pour chacun des joueurs) sera inexplicablement attiré par un buisson touffu dans lequel il découvrira une peau de loup non tannée et déjà bien usée... Les recherches entreprises autour de la clairière entraîneront


BEN

immanquablement les personnages sur la piste de la créature : de nouvelles traces continuent vers le Nord-Ouest. Cette fois, aucune odeur ou empreinte de poursuivants ne vient se mêler à celle de la créature. C'est donc un jeu d'enfant de rejoindre le repaire de la créature en quittant la clairière. On aboutit à une nouvelle petite clairière après plus d'un kilomètre de marche. Du sous-bois, on peut observer en son centre une habitation de bois délabrée, illustration parfaite de la misère la plus noire.

L'unique fenêtre aux volets vétustes ne permet pas de voir l'intérieur de la maison. C'est une bâtisse de taille très réduite, avec une porte branlante, une toiture mal assurée, surplombée d'un semblant de cheminée. L'intérieur ne vaut guère mieux : une litière puante, des murs sales et suintant, une table de mauvaise facture et un récipient qui tient lieu de marmite reposant près d'un foyer mal entretenu où des braises finissent de se consumer.

C'est dans ce "refuge" qu'habitent une vieille femme peureuse et deux enfants débiles qui, pour lutter contre le froid, se couvrent de peaux animales découpées sur des restes de cadavres abandonnés.

A l'arrivée des personnages, les deux garçons se jettent contre leur mère et tentent de se cacher le visage contre les vêtements de la femme. Celle-ci, atterrée, balbutie des "mes petits, mes tout petits", en leur caressant le visage sans quitter les intrus des yeux. La consternation, l'horreur et la peur se mêlent dans ses yeux...

**La bête :** c'est le personnage le plus énigmatique du scénario. Qui est la bête ? D'où vient-elle ? Pourquoi frappe-t-elle à Moncontour avec autant de fureur ? Pourquoi s'acharne-t-elle sur les femmes du village ? Autant de questions que le curé du village a réglées d'un catégorique *"c'est le démon qui est en elle !"* Il sera difficile d'en faire démordre les villageois qui ont débattu de la nature du monstre pendant des mois. Un tel acharnement ne pourra manquer de blesser la sensibilité d'un des personnages : si tel est le cas, la tentation sera grande d'aller vérifier de visu. Mais comment s'y prendre ?

La seule chance de rencontrer "la bête" sans avoir à assumer de forme animale est de pénétrer dans la chapelle, d'accéder au presbytère (où vit le curé) et d'y subtiliser les grosses clés de la sacristie. L'opération comporte des risques énormes : on peut à tout moment être surpris par l'occupant principal des lieux ou par une des bigotes qui lui rendent régulièrement visite. La sacristie a été transformée en une geôle sinistre. C'est une pièce carrée de faibles dimensions, au sol de terre recouvert de paille putride. Une odeur immonde s'en échappe, mélange de moisissures, d'excréments, de pourriture, d'urine.Dans un coin opposé à la porte, une créature est recroquevillée en position fœtale. C'est un enfant très maigre, entièrement nu et très sale.

Il cherchera à se protéger de coups éventuels, en poussant de petits gémissements craintifs, dès que quelqu'un pénétrera dans la pièce. Masquant son visage de ses bras repliés, il cherchera à se fondre dans la paroi, en une dérisoire attitude de défense.

Si l'un des personnages parvient à pénétrer sous forme animale et se manifeste comme tel (ou pire : se transforme dans la sacristie), l'enfant sera profondément perturbé et adoptera une attitude irraisonnée, poussant des cris de terreur inarticulés, passant du hurlement suraigu au grognement bestial.
Ce faisant, il se découvrira.
On pourra alors réaliser que la "bête" n'est en fait qu'un malheureux débile au visage contrefait, un triste mongolien à moitié sauvage, une créature pathétique trop fragile pour pouvoir physiquement commettre les exactions dont on l'accuse.

Victime ou garou ?

C'est la question difficile à laquelle les personnages auront bien du mal à répondre. Comment établir le moindre dialogue avec une créature dont le seul langage est une suite de grognements et dont les cris ne peuvent manquer d'attirer l'attention de témoins dangereux ?

A ce propos, s'il est dérangé par les cris de "la bête", le curé fera irruption dans la sacristie, crucifix à la main, et frappera son prisonnier en lui ordonnant de faire silence. Rien ne permet de déterminer la nature de "la bête". Humain errant ou futur voyageur ?

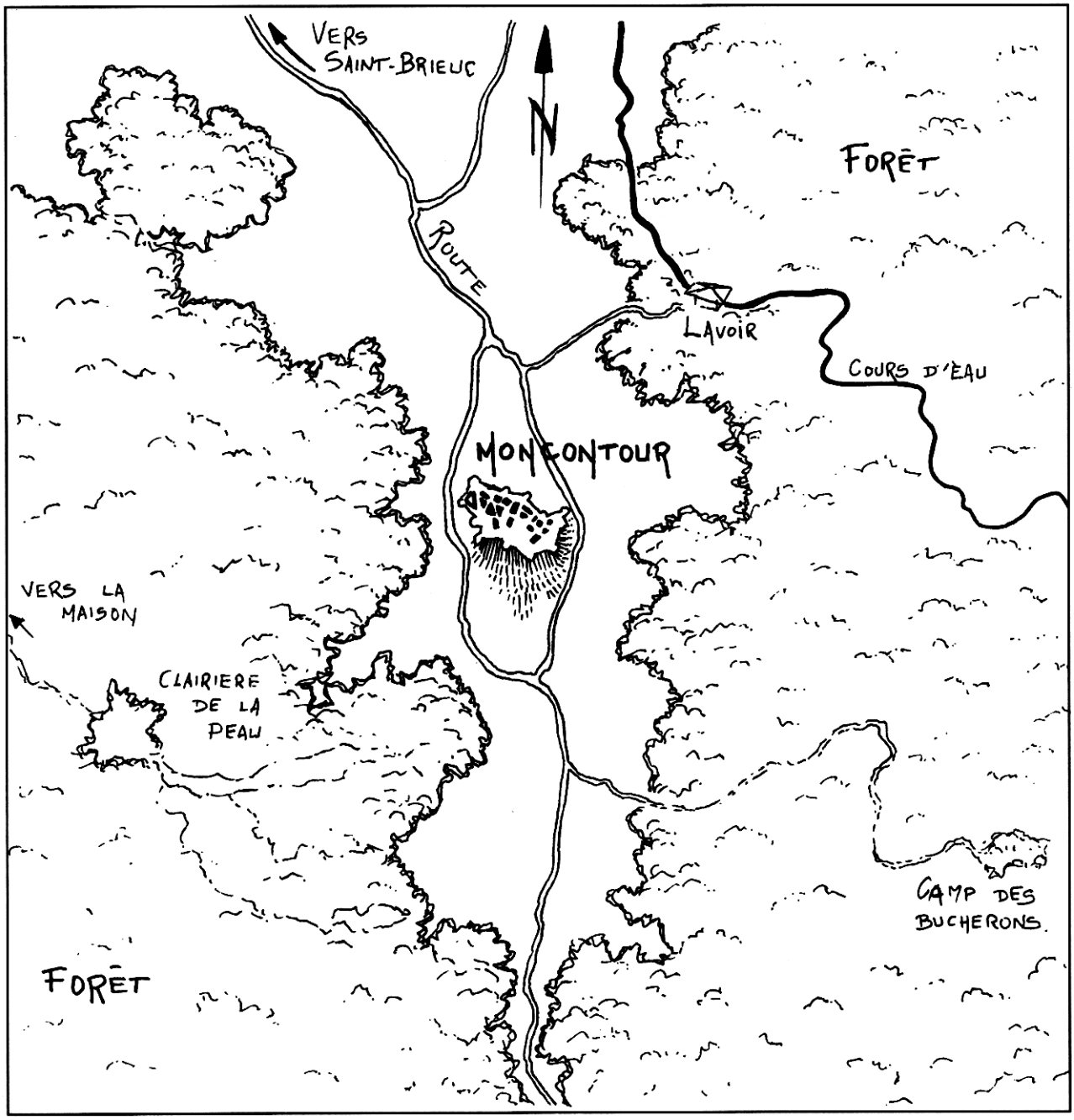
Seul le Veneur pourrait répondre...

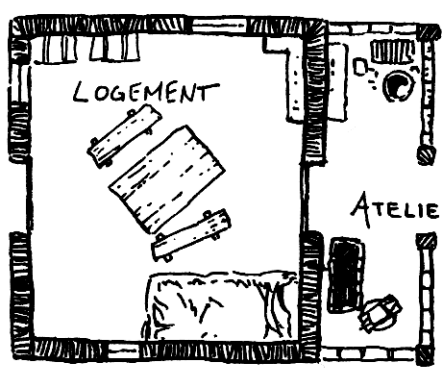
Il n'est pas difficile d'établir le lien entre "la bête" et la vieille femme habitant les bois. Si on lui apprend la situation de son troisième enfant, et si on l'interroge habilement, la pauvre femme révélera des secrets longtemps enfouis dans sa mémoire. Autant d'éléments qui permettront aux personnages de reconstituer toute l'histoire.

## *L'histoire*

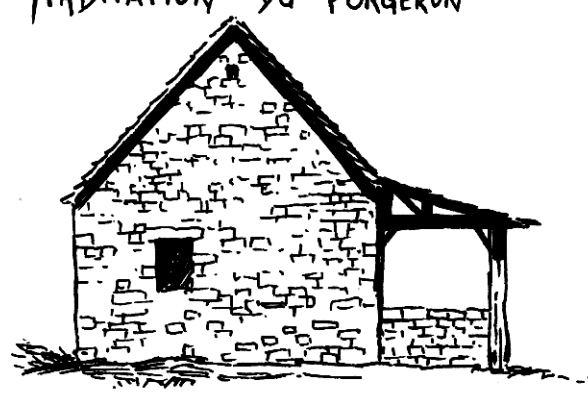
Il faut remonter douze ans auparavant pour tout comprendre.

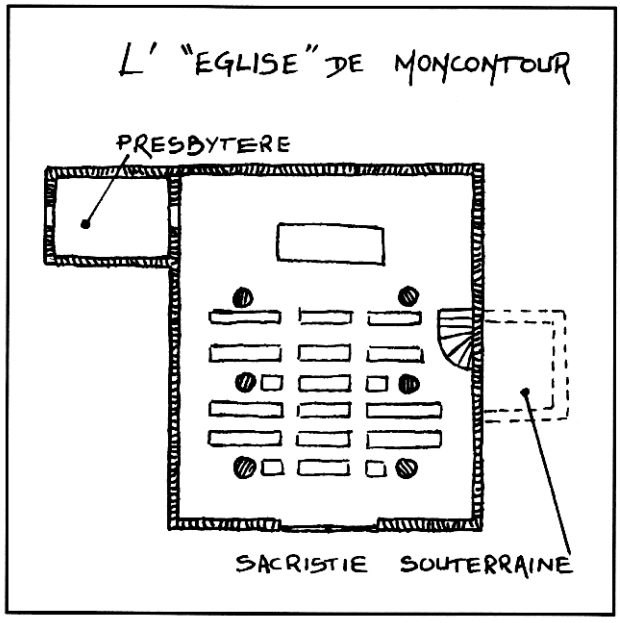
A cette époque vivait dans le village une femme très belle nommée Rozenn. "La Rozenn" cumulait les emplois de sage-femme, guérisseuse et herboriste et elle était respectée par l'ensemble du village. Mais Rozenn, pour son malheur, était aussi d'une fascinante beauté qui ne tarda pas à séduire la majeure partie des hommes de Moncontour. L'un d'entre eux tomba éperdument amoureux d'elle : Yan Le Correy, le forgeron. Très vite, il n'eut plus d'attention que pour elle, ce qui ne manqua pas de choquer la population. Yan était marié, et l'on concevait fort mal cet adultère public.




HABITATION DU FORGERON






La femme du forgeron, bouleversée, meurtrie, trouva alors une solution efficace pour se débarrasser de sa rivale : "La Rozenn" était forcément une sorcière, qui avait séduit son époux par quelque diablerie et ne tarderait pas à en faire autant avec tous les maris du village. Le bruit courut dans tous les foyers et, de discussion en discussion, une grande partie des habitants du village adopta cette hypothèse.

Rozenn était donc une sorcière,
elle commerçait avec les démons.

Yan Le Correy, sentant venir la tempête, se glissa hors de chez lui une nuit et entraîna Rozenn au cœur de la forêt, où il l'installa dans une cabane abandonnée avant de rejoindre Moncontour. Grand bien lui en prit : le lendemain, un important groupe de femmes et d'hommes se rendit chez Rozenn et, trouvant son habitation vide, conclut que "la sorcière avait été prévenue par quelque pratique maudite, et avait fui." On brûla sa maison et plus personne de parla de Rozenn.

Yan Le Correy continua à la voir régulièrement ; prétextant des parties de chasse, il s'enfonçait dans la forêt et, s'assurant qu'il n'était pas suivi, retrouvait la belle. Ils eurent bientôt un enfant qui naquit contrefait. Yan en fut fortement ébranlé, mais il continua à revoir Rozenn.

La situation resta sensiblement la même pendant sept ans. Yan, qui n'avait pu avoir d'enfant de sa femme légitime, fut très heureux lorsque Rozenn lui apprit qu'elle attendait un nouvel enfant. Hélas, l'enfant naquit également marqué. Cette fois, Yan accusa fortement le choc. Son attitude, ses préoccupations, révélaient son tourment. Sa femme, soupçonneuse depuis fort longtemps, refusa tout d'abord de comprendre. Peu à peu cependant, le ménage se décomposait. L'amour avait vite fait place à l'habitude, qui à présent se muait en haine. Les affrontements se multiplièrent jusqu'au jour où Yan prit sa décision : il devait supprimer sa femme. Un matin, il la suivit au lavoir et l'étrangla. Il n'était définitivement plus dans son état normal, mais réalisait que les soupçons ne manqueraient pas de se porter sur lui. Il sortit alors son poignard et déchiqueta le corps. A cet instant, le forgeron sombra totalement dans la folie.

On découvrit le corps peu après, et, devant l'horreur du spectacle, on conclut qu'il ne pouvait s'agir que d'une bête fauve. Yan Le Correy, libéré de ce poids, rendit à nouveau visite à Rozenn. Son attitude avait changé alors (comme elle ne manquera pas de le préciser aux aventuriers) : l'amant délicat et attentionné était devenu une brute épaisse, un homme violent aux pulsions sadiques imprévisibles. Rozenn vécut ces dernières années dans l'angoisse de ses venues. Elle eut enfin un troisième enfant, mongolien lui aussi. Yan, lorsqu'il s'en aperçut, entra dans une fureur incontrôlable et faillit tuer sa progéniture. Il s'en retourna au village et Rozenn ne le vit plus.

A Moncontour, personne ne se doutait de rien : on avait mis l'attitude parfois étrange de Yan sur le compte de sa douleur à la disparition de sa femme.

La folie du forgeron l'entraîna toujours plus loin. "Les femmes - et plus particulièrement les jeunes et jolies - étaient toutes des sorcières. Elles n'existaient que pour le faire souffrir ! Mais il se défendrait, se vengerait ! Il en avait les moyens !" Un soir de cauchemar, son cerveau malade engendra une arme terrible : un gantelet de cuir épais, muni de lames acérées qui prolongeaient chaque doigt comme autant de griffes mortelles. Armé de la sorte, il déambula longuement dans les ruelles désertes de Moncontour. Et un soir il tua. Et il tua à nouveau. S'enhardissant toujours plus, il tua encore et encore, et ses crimes odieux se succédèrent pendant trois ans.

Ainsi naquit "la bête".



En parfait schizophrène, Yan Le Correy vaquait à ses occupations, insoupçonnable, et se changeait en tueur sanguinaire ou en voisin charmant au gré de son esprit perturbé.

La psychose avait gagné tout le village. Chacun vécut dans la peur, avec l'angoisse de voir apparaître un jour cette bête insaisissable et invisible. L'occasion se présenta pourtant lorsqu'un guetteur aperçut un soir en lisière de la forêt une créature mi-homme mi-bête : ce qui ne pouvait être que le monstre qui sévissait depuis si longtemps. L'alerte fut donnée, on organisa aussitôt une battue.

Lorsqu'il vit accourir ces hommes vociférants, le plus âgé des fils de Rozenn prit peur et s'enfuit en poussant des grognements affolés. Il avait pris l'habitude de roder en lisière de bois pour observer le village et combattre ainsi l'isolement qui lui pesait tant. Serré dans sa peau de bête, il courut à travers bois pour rejoindre la cabane au cœur de la forêt. C'était sans compter avec l'ardeur des paysans galvanisés par la présence à leurs côtés des hommes d'arme de Conan.

La poursuite intense fut de courte durée et se termina dans une petite clairière où l'enfant fut encerclé.

Pour comble de malheur, il était nu à présent : sa peau de bête lui avait été arrachée par les branchages. Il avait à cet instant poussé un cri d'effroi et s'était trouvé éclairé par des rayons de lune. Il n'en fallait pas plus à ses poursuivants pour se persuader que c'était bien là "la bête". N'avaient-ils pas de leurs yeux assisté à la transformation du monstre sous la lune ?

L'enfant fut capturé, ligoté, on le ramena à Moncontour. Là, il fut présenté au curé. L'enfant ne comprenait pas, son esprit simple ne pouvait expliquer les raisons de cette haine qu'on lui vouait. Terrorisé, il ne cessait de se débattre, de grimacer, gémir, appeler au secours en lançant des cris inarticulés. Son pauvre visage se déformait sous la peur et la douleur. Le verdict ne tarda pas à tomber : cette "chose" horrible et gesticulante n'était-elle pas à l'image du démon ? Pouvait-elle être autre chose que la bête ? Ne l'avait-on pas vue sous diverses formes, tantôt semi-humaine, tantôt animale ? On tenait enfin la bête. Il ne pouvait y avoir de doute. La suite est connue : on enferma "la bête" dans la sacristie et on partit chercher à Saint Brieuc l'exorciste qui ferait son office très bientôt. C'est alors qu'arriva la caravane...

Afin de vous aider à faire vivre cette aventure, voici quelques hypothèses d'action que pourront tenter les personnages.

◊ En l'absence du Veneur, les personnages prennent sur eux de faire évader le jeune garçon.
- S'ils le relâchent dans la forêt, une nouvelle battue sera organisée et entraînera immanquablement la découverte de Rozenn et ses enfants... et leur mise à mort.
- S'ils le cachent dans la caravane et qu'il est découvert, le cas est gravissime : c'est toute la caravane qui est mêlée au drame. Un massacre peut s'ensuivre.
- S'ils organisent une véritable mise en scène "diabolique" pour l'évasion, une crainte superstitieuse peut s'emparer des villageois, laissant suffisamment de temps à Rozenn et ses enfants pour fuir.

◊ Si les personnages décident d'agir à l'encontre de Yan Le Correy, il leur faudra des preuves évidentes, ce qui ne sauvera pas l'enfant de toute façon, convaincu de sa nature non-humaine.
- S'ils veulent innocenter l'enfant, ils devront révéler toute l'histoire, mais courront alors le risque de voir Rozenn payer seule. On l'accuserait d'avoir tout manigancé depuis le début, faisant glisser le pauvre Yan vers la folie. Après tout, n'est-ce pas elle qui a donné naissance à ces monstres ?
- S'ils s'en prennent au forgeron, ils s'exposent aux attaques de son arme diabolique. De plus, s'il se sait découvert, Yan décidera de retrouver Rozenn dans une crise de folie. Il traversera donc la forêt afin de tuer celle qu'il jugera responsable de tous ses malheurs.

◊ S'ils ne parviennent pas à faire évader l'enfant, celui-ci est condamné.
- On l'a vu, faire arrêter le forgeron est délicat et très périlleux.
- Si les personnages ne démasquent pas Yan le Correy, celui-ci se mêlera à la foule, le matin du départ de la caravane, et leur lancera des signes amicaux, en arborant un sourire narquois tandis que derrière lui on dressera le bûcher.

Voilà : vous avez à présent quelques pistes que vous pouvez exploiter à votre guise. Les personnages échafauderont sûrement bien d'autres plans, et ceux-ci vous offriront des bases solides. Surtout, songez à éviter le piège du "dirigisme" : laissez les personnages très libres de décider, de s'adapter. Ils n'auront pas forcément VOTRE solution. L'important est qu'ils prennent plaisir à vivre cette aventure. Vous n'êtes ici que comme conteur, et garant du réalisme.

Voici à présent des points de repère dans le temps, qui vont vous permettre d'étoffer l'action, et de la pimenter par moments.

**1er jour :** arrivée de la caravane à Moncontour, tôt le matin.
- début de matinée, prise de conscience, découverte du bûcher. Pas d'événements marquants le reste de la journée.
- le soir, première représentation. Au sortir de ce premier véritable contact, les villageois sont plus faciles d'approche.

**2ème jour :** le matin, on invite quelques voyageurs à présenter leur numéro chez le seigneur local, Conan. A

midi. Il est charmant et paie bien. Il est au-dessus de tout soupçon. L'après-midi, altercation entre deux vieilles femmes : en tendant l'oreille, on entend parler de la sorcière de Moncontour qui vécut il y a plus de dix ans dans le village. En les questionnant habilement, on peut en savoir plus.

L'après-midi également, des rumeurs sont échangées par les bigotes et concernent les "démons velus" qui hantent les bois (il s'agit de bûcherons). On évoque avec tristesse la longue liste des cadavres, en remontant jusqu'à la première victime, la femme du forgeron.

Le soir, après la seconde représentation à laquelle Conan fait l'honneur d'assister, des cris retentissent : on découvre le cadavre d'une jeune fille horriblement mutilée. Elle a été surprise en retournant chez elle. Tout le monde se rue à l'église où l'on constate (selon le cas) la disparition ou non de la bête.
- Si l'enfant est toujours là, la foule tombe à genoux et supplie tous les saints de la protéger.
"Jésus, Maris, il y en a un deuxième !".
- Si l'enfant a pu s'échapper, Conan prend la tête de la battue. "Elle s'est jouée de nous et nous nargue ! Elle goûtera de mon épée avant l'aube !"

Si l'un des personnages a la présence d'esprit d'aller chez le forgeron à ce moment, il le découvrira allongé sur sa couche, fixant le plafond, le regard fou. Le forgeron est en transes. Dans son établi, un profond baquet d'eau ensanglantée dans laquelle il s'est plongé pour se laver après le meurtre. Sous sa couche, le gantelet encore poisseux de sang. Il n'en faut pas plus pour le confondre aux yeux du châtelain et de la population. Ceci détourne l'attention de la foule un bon moment, et, sans innocenter Rozenn et ses enfants, leur laisse le temps de fuir.

**Note :** ce scénario est très noir. L'ambiance morbide peut être renforcée encore par d'autres événements qui ajouteraient à la confusion. A vous de juger et de bien "doser", pour établir l'équilibre action-suspens.

## *Les principaux personnages*

**Yan le Correy** - 43 ans. C'est une force de la nature qui manie le marteau toute la journée... et les couteaux la nuit tombée. Schizophrène mais très intelligent, voire malin, c'est un adversaire dangereux. Il perdra toute lucidité au cours de la "deuxième nuit" pour ne retrouver ses esprits qu'à l'aube.
Son arme est si redoutable qu'on ajoute 20% au résultat du jet de dés pour vérifier les dommages infligées.

**caractéristiques** : mental 40
Réflexe 20
Physique 40
En combat, il devient hystérique, ce qui multiplie son Moral par deux.

**Rozenn.**
A 38 ans, celle qui fit tourner la tête de tous les hommes du village n'est plus qu'une vieille femme usée, brisée par la souffrance. Elle ne vit plus que pour ses enfants qu'elle protègera jusqu'à la mort. Elle les nourrit de baies et parfois de viandes en piégeant un renard ou un louveteau dont elle récupère malhabilement la peau.

Terrorisée d'abord, elle se confiera aux personnages. En radotant à force de parler, trop heureuse de pouvoir rattraper ces années de silence. Elle pourra leur apprendre les événements antérieurs à la mort de la femme du forgeron et leur parlera de l'évolution de Yan vers l'agressivité. Elle ignore tout des meurtres.

**caractéristiques**

| Rozenn | ses enfants (5 et 3 ans) |
|---|---|
| Mental 40 | Mental 5 |
| Réflexe 10 | Réflexe 10 |
| Physique 15 | Physique 5 |

**"La bête" :**
la victime de l'histoire. A 12 ans, il présente déjà un visage presque adulte, effroyablement marqué par la malnutrition et la débilité. Ses membres fragiles traduisent son jeune âge. Si on est doux, il se laisse approcher et reste calme. Il peut comprendre ce qu'on lui dit mais ne peut communiquer que par grognements.

**caractéristiques** :
mental 5
Réflexe 15
Physique 15
Il est prêt à suivre les personnages qui se montrent doux avec lui, et à les guider jusque chez lui.

**Conan :**
seul personnage "historique" du récit, il est un peu "adapté" aux exigences du scénario. Il fut en réalité le premier seigneur de Moncontour.

Il fut mentionné dans un acte de 1092. "Notre" Conan est donc une adaptation destinée à vivre au cours du XIème siècle. Il a une trentaine d'années. C'est un homme de guerre, un seigneur connu pour sa loyauté et sa générosité. Il est aimé des villageois.

Le Veneur devra d'efforcer d'écarter le moindre soupçon le concernant.

**caractéristiques** :
mental 40
Réflexe 20
Physique 50

Il possède une troupe armée constituée d'une trentaine d'hommes.


Rozenn
Yann Le Correy
"La bete"
Conan
Le curé
Yves Le Criedey
François Le Zaëyyec
Gaël Le Guern
BEN

**Le curé :**
c'est un religieux médiéval, qui a foi... en lui, et dans le confort qu'il peut retirer de sa situation. Il est assez âgé (plus de quarante ans), a du mal à cacher ses penchants pour le vin et la bonne chère, et ne déteste pas la gent féminine... Il a le sommeil lourd, du fait de sa passion pour le vin de messe, mais les éventuels cris de son prisonnier peuvent suffire à le réveiller. Courageux - mais sans excès ! - il viendra d'abord aux nouvelles, et s'il constate une anomalie, alertera la population, sur laquelle il a un fort ascendant. Il voit surtout dans "-l'affaire de Moncontour" l'occasion de briller auprès de ses supérieurs et fera tout pour éviter qu'on lui subtilise "son" prisonnier ("n'est-ce-pas, après tout, lui et lui seul qui le maintient par la volonté du Très Haut ?").

Il aime paraître, et jouit de son aura religieuse sur quelques vieilles qui lui vouent une quasi-vénération. A ce sujet, il jalouse Conan, dont le charisme exceptionnel lui fait souvent de l'ombre, mais ne laissera rien paraître de ses sentiments : avec les puissants, il est doucereux...

**Caractéristiques**

| | |
|---|---|
| Mental | 40 |
| Réflexe | 10 |
| Physique | 20 |

## *Les figures du village*

**François Le Laënnec, le peaussier.**
Très bon commerçant, il est un homme de contact. Il adore la discussion, le marchandage. Son seul vice est la boisson : en l'invitant à boire, on lui déliera la langue aisément.

Il se révélera alors comme une mine de renseignements précieux : à 45 ans, il a encore une très bonne mémoire des événements qui marquèrent Moncontour.

**Caractéristiques**

| | |
|---|---|
| Mental | 40 |
| Réflexe | 10 |
| Physique | 20 |

**Gaël Le Guern**
C'est l'aubergiste. A son âge (il frôle la cinquantaine), il fait figure de doyen. C'est un peu le "confident" du village, il sait tout des peines et des joies, connaît tous les problèmes, petits et grands.

Il saura aiguiller les personnages dans leur enquête si ces derniers font preuve de persuasion... et sont bons consommateurs !

**Caractéristiques**

| | |
|---|---|
| Mental | 40 |
| Réflexe | 10 |
| Physique | 15 |

**Yves Lecrieden**
C'est un jeune homme parmi les plus forts du village. Très grand, brun foncé et des yeux délavés, il était l'un des "séducteurs" de Moncontour. Sa haute stature lui confère un statut d'adulte bien qu'il n'ait pas encore fêté son seizième anniversaire.

Il traverse une bien difficile passe de son existence : Soizic, la jeune fille dont il était amoureux, fut victime de "la bête" dix jours auparavant. Depuis, il s'abrutit de travail et s'effondre le soir à l'auberge, où il s'affirme prêt à "régler son compte" au monstre si on lui en offre la possibilité. Sa fougue et sa force peuvent en faire un allié sûr, comme un adversaire redoutable.

**Caractéristiques**

| | |
|---|---|
| Mental | 40 |
| Réflexe | 20 |
| Physique | 40 |

Pour tous les autres villageois, on tiendra compte des caractéristiques moyennes des règles, exception faite des hommes d'armes :

**Caractéristiques**

| | |
|---|---|
| Réflexe | 15 |
| Physique | 35 |

## *Annexe*

**Commentaire des plans :**
De jour, seule la porte de la sacristie est fermée. Pendant la nuit, l'accès à l'église est possible, mais les deux portes du presbytère sont condamnées.

Le forgeron travaille de jour dans son atelier ceint d'un petit muret de pierre. Ses appartements sont très simples (une couche, une table large, deux bancs, des coffres à linge, une étagère à vaisselle, des baquets). Son atelier est particulièrement encombré, de tout son matériel et de quantités d'outils.

# Scénario 2
# Les yeux de Sylvane

Je ne me souviens que de très peu de choses de ce jour où nous avons découvert Sylvane. Elle était fragile et apeurée, blessée, meurtrie. Nous avons cru devoir intervenir sur son destin. Qui a influencé l'autre ? Je ne sais plus aujourd'hui…

Je ne peux me souvenir que de son regard : immense, profond, brûlant d'une fièvre intérieure que ses lèvres closes refusaient avec acharnement de révéler. Il vous touchait, vous percevait immédiatement, vous mettait à nu…

Ce n'était qu'une enfant trop vite marquée par l'horreur de la vie. Ses yeux étaient sans âge, mais forts, terriblement forts.

Oui, vraiment, c'est la seule chose que ma mémoire ait su graver ce jour-là :

**le regard de Sylvane.**

Thibault,
Chevalier de l'Ombre
hiver 1065

*Tout a commencé il y a si longtemps et j'étais si jeune à l'époque… J'étais arrivé depuis peu dans la caravane. Un mois, deux peut-être… Et j'étais impatient, comme tous ceux de cet âge, de savoir, de connaître, enfin, les secrets de ce lieu ensorcelé où nous vivons… Je ne peux m'empêcher de sourire en évoquant cette période de ma vie. Quelle insouciance ! Quelle incroyable suffisance !*

*A la faveur de la découverte de ma "nature différente", je pensais tenir l'Univers au creux de la main, je savais pouvoir surmonter toutes les épreuves.*

*Inconscience ! Sublime inconscience !*

*Depuis les choses ont changé. Non. Elles sont éternelles : c'est moi qui ne suis plus le même, et le regard que je leur porte est chargé de sentiments différents, d'une sensibilité autre.*
*Pourtant, c'était Hier.*
*Hier.*
*Il me semble entendre Jehan, mon frère ours…*
*"Assez ! J'en ai assez !"*
*Le grand, l'énorme Jehan déployait sa carcasse pesante au soleil disparaissant de cette lourde soirée d'été 1007. D'une main puissante et velue, il essuya la transpiration qui piquait ses yeux et perlait à son front, traçant des sentiers humides sur ses joues poussiéreuses avant de se perdre dans sa barbe naissante. Jehan étendit ses bras en grognant, tête renversé, visage offert au ciel sans nuage. Lorsqu'il s'étirait ainsi, poings serrés, dans une position si familière, il faisait immanquablement penser à ces vieux chênes de nos forêts : grands et larges, noueux, lourds, immuables, indestructibles. J'éclatai de rire.*

*"Oh, le chêne ? C'est la fatigue qui nous terrasse ? L'ennui peut-être ?"*

*Il tourna vers moi son visage rond et jovial.*

*"Non, que non, Thibault ! Ça n'est pas tant la fatigue que l'habitude qui a raison de moi. Manier cette maudite masse pour installer la tente où d'autres que nous recueillent chaque soir les applaudissements et cris d'admiration, tandis que nous attendons le moment de la démonter… Assez Thibault, assez pour moi." Il s'accroupit un instant, les mains croisées sur l'extrémité de sa masse, et poussa un très long soupir. Je vins m'asseoir près de lui. Devant nous, le cirque était presque monté. D'autres compagnons s'affairaient, et le spectacle du soir pourrait bientôt avoir lieu. Jehan affectait une moue écœurée. Il renifla bruyamment et se tourna vers moi, posant son énorme main sur mon épaule.*

*"Il est temps, Thibault ! Laissons à d'autres le soin de construire et démonter ! Montrons leur ce que nous savons faire, ce que nous valons tous les deux !*
*- Tu penses à…*
*- Un numéro Thibault ! Une attraction ! Si nous décidons de nous y atteler dès à présent, nous aurons bientôt le plus joli numéro du spectacle ! On se bousculera pour nous voir, partout on nous réclamera ! La cour des plus grands seigneurs Thibault ! Les meilleures tables, les meilleures victuailles, du vin, des…*
*- Arrête, arrête !!!*
*Cesse de rêver tout haut ou je vais moi aussi saliver… Il faut réfléchir, penser ce numéro, on ne peut proposer une telle chose à la légère. Je… eh ?"*

*Jehan avait bondi sur ses jambes de lutteur et, agrippant fermement ma tunique, il m'entraînait à sa suite en direction du Veneur. Celui-ci nous regardait approcher d'un œil amusé. Jehan allait mettre un terme à mes protestations pour s'adresser au Veneur quand celui-ci prit la parole.*

*"Paix, mes amis ! Je sais le désir qui vous anime, et je comprends combien il est légitime de vous accorder le droit d'accéder à une autre forme de participation. C'est d'accord ! Dès demain, vous pourrez vous isoler afin de préparer votre prestation. Les chevaliers tiendront à votre disposition tout le matériel dont vous pourrez avoir besoin. Bon courage."*

*Il tourna les talons, nous laissant bouches bées. De saisissement, Jehan m'avait lâché dans la boue d'un ruisselet. Et c'est ainsi que nous nous sommes retrouvés en lisière d'un bosquet, à une lieue du campement, avec assez de provisions pour rester isolés deux jours (nous estimions que ce serait suffisant pour établir les grandes lignes de notre démonstration). La première journée s'était déroulée sans heurt. Nous avions travaillé durement, en*

*de longues répétitions entrecoupées de fous-rires nerveux, à l'idée de présenter le fruit de notre labeur à l'ensemble de la caravane. Tout allait pour le mieux. Une deuxième journée s'achevait sur un magnifique coucher de soleil et nous rangions notre "matériel", heureux et fiers de nos idées. "Ils" nous jugeraient aptes, "ils" ne pourraient nier nos qualités, nous ferions bientôt partie intégrante du spectacle. Finies les corvées. Je souriais béatement, les yeux mi-clos, imaginant les regards approbateurs de nos frères, leurs bravos...*

*Ce fut Jehan qui les aperçut le premier.*

*Une dizaine d'hommes venait vers nous, déployés en arc de cercle. Ils avançaient recourbés, par bonds saccadés. Ils étaient sales et hirsutes. Ils étaient armés d'épieux. Lorsqu'ils furent assez proches, je pus voir briller dans leurs yeux la flamme de la folie. Une lueur froide et sanguinaire.*
*L'un d'entre eux, un vieil homme voûté aux cheveux blancs et rares, pointa son épieu dans notre direction et cria :*
*"Ils sont là, frères ! Ne sentez-vous point l'odeur des démons ? Ils sont là vous dis-je ! Allons mes frères, sus aux démons et surtout pas de pitié ! Tue !!*
*- Tue, tue !!!"*

*Comme la plus sauvage des meutes, les hommes avaient repris son cri et l'amplifiaient, levant leurs armes, agitant leurs poings serrés. Ils s'élancèrent vers nous.*

*Sans prendre le temps de nous consulter, nous plongeâmes au cœur du bosquet, courant aussi vite que possible pour échapper à leur menace. Jehan s'arrêta très vite et, jetant ses vêtements dans un fourré, se transforma. Il me lança un regard enflammé, noir et intense et se glissa derrière un buisson touffu. Je repartis de plus belle, droit devant moi.*

*La peur me tenaillait le ventre. La sueur de mon front goûtait dans mes yeux et m'aveuglait. Je respirais avec peine. Les branchages alentour fouettaient méchamment mon visage et mon torse. Je courais, je courais toujours et la multitude de troncs dressés sur mon chemin défilait à folle allure, comme autant d'obstacles ennemis. Je courais encore.*

*Plus loin, encore, encore !*

*Loin derrière moi j'entendis comme dans un rêve le cri d'effroi des hommes surpris et le hurlement de guerre de l'ours. Jehan avait lancé la sarabande infernale.*

*Merci, mon frère, merci pour ton courage et ton sacrifice. Pourrais-tu jamais me pardonner d'être aussi lâche ?*

*Sans cesser de progresser, j'implorais tous les dieux et tous leurs saints d'accorder leur clémence à Jehan et de lui permettre de percer la défense de la horde de nos attaquants, de s'enfuir lui aussi, de vivre, vivre encore...*
*Je débouchai sur une petite clairière.*

*En son milieu se dressaient les ruines de ce qui avait dû être une maison de bûcherons. Il n'y avait plus de toiture et les rondins de bois ne tenaient plus les uns contre les autres que par miracle. Champignons et mauvaises herbes y avaient élu domicile et l'ensemble n'offrait qu'un abri dérisoire. J'hésitai : par où continuer ? Je choisis de me dissimuler au plus vite. J'enlevai rapidement mes vêtements et me transformai... En chat, je serais si difficile à retrouver...*

*Des sanglots étouffés me figèrent sur place.*
*"Ne meurs pas, Martin ! Je t'en supplie, ne meurs pas ! Ne nous abandonne pas, par pitié !"*
*La voix était jeune. Rauque à force de pleurer. Elle psalmodiait des phrases sans fin en une sombre litanie.*
*"Pense à elle, pense à moi, Martin. Accroche-toi ! Tu dois vivre... Ne pars pas !!!"*

*Silencieusement, je contournai la cabane et je découvris un spectacle horrible. Un vieil homme gisait sur le sol, le flanc et le torse marqués de deux plaies béantes par où s'échappait la vie, à longs flots sombres. Agenouillée à ses côtés, une jeune femme lui serrait la main et l'implorait. Son visage était crispé, déformé de douleur et de fatigue, et baigné de larmes. Elle caressait le front et les joues du vieil homme avec une infinie tendresse.*

*Profondément choqué par ma découverte macabre, je mis quelques secondes à découvrir le troisième personnage de ce triste tableau. Prostrée dans un coin de la ruine, les bras autour des genoux, une fillette aux longs cheveux bruns était assise dans l'herbe. Je fus immédiatement captivé par son regard : ses yeux fixaient le vide, semblaient contempler l'infini, le percevoir. Ils étaient très grands et noirs, profonds et empreints d'une immense peine. Curieusement immobiles et animés d'un tourment, d'une angoisse bien vivante... Je me perdis dans son regard.*

*De sinistres craquements de branchages me ramenèrent brutalement à la réalité. La jeune femme releva la tête et ses gémissements se muèrent en cri de terreur.*
*"Martin, ce sont eux ! Ils nous ont retrouvés, Martin ! Partons, lève-toi, vite ! Vite !!!"*
*Elle l'aida à se redresser. Il était livide et grimaça de douleur. Un mince filet de sang apparut à la commissure de ses lèvres. Il tâtonna un instant dans l'herbe près de lui et ses doigts se refermèrent sur le manche d'un couteau. Il ébaucha un piètre sourire.*

*"C'est fini pour moi. Pars, sauve la petite, vite.*
*- Non Martin, se défendit-elle. Viens, je t'emmène.*
*- Fais ce que j'ai dit !"*
*Son ton s'était fait dur. Il parlait avec encore plus de mal à présent, mais son regard bleu reflétait une immense tendresse.*
*"Va maintenant."*
*Elle ravala un sanglot, se tournant vers l'enfant qu'elle prit dans ses bras et partit vers le couvert des arbres. Avec la plus grande peine, le vieil homme parvint à se lever et à contourner la cabane. Il s'adossa à l'un des murs et attendit calmement, faisant face à ses assaillants. Ils parurent bientôt. Trois êtres hirsutes aux visages fous, bavant et ricanant en apercevant leur proie. Ils furent rejoints par le reste de la troupe. Sept hommes en tout, dont deux blessés sérieusement. Je pensai à Jehan...*

*L'homme voûté aux cheveux blancs s'avança.*






*"Frères ! Dieu est avec nous, qui nous a permis de rattraper les démons ! En voici un ! Pas de pitié ! Tue ! Tue !"*
*Avec des cris aigus, ils se jetèrent sur le vieillard qui s'écroula transpercé, sans avoir opposé de résistance. Ils hurlaient de joie en frappant encore sa dépouille mortelle. Ecœuré, je détournai les yeux et m'élançai à la poursuite de la femme.*
*Derrière moi, des exclamations rageuses s'élevaient.*
*"Rejetons de l'enfer ! Ils se sont enfuis ! Sus, mes frères ! sus ! La Bête n'est plus loin ! Dieu est avec nous, nous allons bientôt rendre son jugement divin ! Sus, frères ! Haro sur le démon !"*

*Je ne tardai pas à rattraper la femme. Epuisée, sans souffle, elle tentait de recouvrer ses forces, appuyée à un tronc. Non loin d'elle, la fillette était debout, très raide, paralysée de peur. Son regard, une nouvelle fois, me captiva. Sa fixité, son intensité, sa force m'obsédaient. Quels horribles secrets dissimulait-il ? A quelles atrocités sans nom avait-elle pu assister pour que ses yeux se teintent d'une pareille tristesse, d'une telle détresse ?*
*"Cours Sylvane ! Cours mon amour, pour moi, pour Martin ! Cours Sylvane, échappe-toi ! Par pitié !"*
*La voix de la femme brune s'était déchirée. A la limite de l'hystérie, elle hurlait vers l'enfant. La fillette restait désespérément immobile.*
*"Cours, cours Sylvane ! Cours mon bébé, ma petite fille ! Va-t-en Sylvane, je t'en conjure !"*

*La femme hoquetait à présent et sa voix n'était plus qu'un pauvre filet meurtri. Elle pleurait toutes les larmes de son corps et sa lourde poitrine était soulevée au rythme de ses pleurs saccadés. Des rires gras éclatèrent à quelques pas. Deux des poursuivants se tenaient là, courbés, l'épieu à la main, et ricanaient en avançant lentement dans des positions grotesques, inhumains à force de laideur. Leurs visages crasseux n'étaient plus que les masques obscènes d'une furie incontrôlée, dévastatrice. Ils grimaçaient en gloussant en se rapprochant encore de la femme. Celle-ci ne respirait plus. Ses yeux agrandis de terreur allaient et venaient des deux hommes à la fillette. Elle paraissait avoir sombré dans la folie elle aussi. Soudain, elle prit une brusque inspiration, se pencha en un éclair, saisit une pierre pointue, se redressa, hurla :*
*"Cours Sylvane, cours !"*

*Elle se rua sur les deux assaillants. Totalement surpris, ceux-ci n'eurent pas le temps de réagir. La femme lança son bras en avant et la pierre plongea dans la tempe d'un des hommes, dont les yeux se révulsèrent. Un jet de sang noirâtre fusa, et l'homme s'effondra à la renverse, sans le moindre cri. Elle frappa le second au visage, l'atteignant à l'œil gauche. Il glapit et frappa à son tour. L'épieu s'enfonça dans l'abdomen de la femme, qui semblait insensible à la douleur et cognait sans relâche.*
*"Cours Sylvane !"*
*Elle cognait le visage ensanglanté de l'homme qui tomba à genoux, puis s'affaissa, lâchant l'extrémité de son arme. La femme titubait. L'épieu monstrueux toujours planté dans le ventre.*
*Elle suppliait.*
*"Cours Sylvane..."*

*Alors quelque chose parut s'éveiller dans l'esprit de l'enfant et ses yeux immenses s'ouvrirent un peu plus encore. Elle se mit à courir à travers bois. Tout droit, repoussant les branches basses de ses petites mains, bondissant par-dessus les racines et les roches. Elle disparut dans les feuillages.*
*La femme se laissa choir dans l'herbe. Elle souriait. Elle lâcha la pierre maculée, et chuta le visage dans la mousse.*

*D'autres hommes firent leur apparition, qui hurlèrent de dépit en découvrant les corps sans vie de leurs compagnons. Comme ils l'avaient fait avec le vieil homme, ils s'acharnèrent sur le cadavre de la femme. C'était plus que je ne pouvais en supporter. Je m'élançai dans l'ombre des fourrés à la recherche de l'enfant.*
*Je ne retrouvai Sylvane que deux longues heures plus tard, après la tombée de la nuit. Elle s'était blottie à l'abri d'un fourré, lovée comme un petit animal traqué, les jambes repliées et ramenées sur sa poitrine, les bras autour des genoux. Elle ne bougeait plus et sa respiration était régulière. Etrangement calme.*

*Seul son regard trahissait son émoi. Plus brillant, plus tourmenté que jamais et toujours fixe et troublant.*

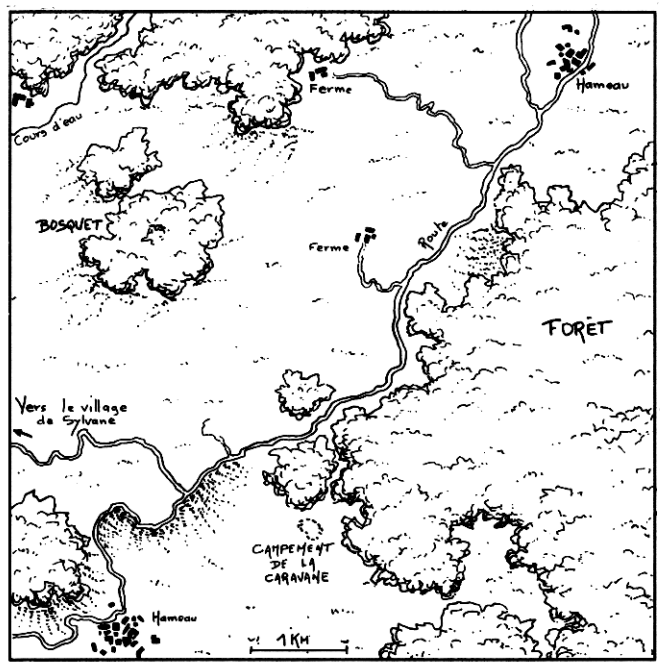
*Je m'écartai, me transformai. Je m'approchai, me penchai au-dessus d'elle et délicatement, lentement, la soulevai avec précaution. Je l'emportai dans mes bras. Je marchai longtemps, quittant la forêt pour traverser la plaine sous le regard protecteur de la lune. Je progressai ainsi plusieurs heures sans chercher à m'arrêter. Je n'abandonnai Sylvane qu'un instant pour me glisser dans la cour d'une ferme pour y dérober des vêtements suspendus à l'extérieur. J'eus la chance de ne même pas éveiller les chiens.*

*J'enfilai rapidement ces vêtements trop amples pour moi et partis retrouver la fillette. Elle était toujours dans ce même état de prostration, accroupie, et n'avait pas trouvé le sommeil.*

*Je m'attardai un moment sur son regard. Sous la lumière blafarde de la lune, il se teintait d'éclats d'or. Il devenait alors brûlant et glacé à la fois, du noir le plus total à l'or le plus pur… Je cherchais à plonger dans ce regard, à pénétrer dans l'esprit de la fillette, à percer le secret de son silence… Sans y parvenir…*
*Au contraire, j'eus l'impression qu'elle me dévoilait totalement, mettant mon âme à nu, découvrant ma véritable nature, mes facultés secrètes. Un frisson glacé me parcourut. Je me secouai. Sans doute avais-je rêvé. Sylvane était là, accroupie, fragile petite fille au regard perdu on ne savait où… Peut-être dans un lieu qui la protégerait de la folie ? Je me prenais à l'espérer de tout mon cœur.*

*Nous nous remîmes en route. Je la portais à nouveau. Cette fois, la fatigue me gagna rapidement et je résolus de demander abri dans une ferme. Nous fûmes accueillis avec la plus grande méfiance par des paysans qui, avisant l'état de l'enfant, finirent par nous offrir abri. Je racontai une sombre histoire de brigandage et de fuite éperdue, nous inventant, à Sylvane et à moi, un passé et une nouvelle identité. Et ma foi, je dus me montrer éloquent car bientôt le regard de nos hôtes se chargea de compassion. On nous offrit du pain et du fromage et on nous installa près de la cheminée. Nous nous endormîmes bientôt.*

*Ce sont les chiens, hurlant à la mort, qui m'arrachèrent du sommeil profond dans lequel j'avais sombré. Une panique indescriptible régnait dans la ferme et les cris des animaux se mêlaient aux protestations des hommes.*
*D'instinct, je me redressai et tâtonnai dans la pénombre. Mes doigts ne rencontrèrent qu'une couverture froissée. Je bondis sur mes jambes, scrutant l'ombre de la pièce. Les braises mourantes du feu éteint n'éclairaient que faiblement : rien, ni personne. J'avisai la porte entrebâillée et me glissai à l'extérieur.*




*La nuit était fraîche, une très légère brise balayait la ferme et ses environs, apportant avec elle l'odeur âcre du sang frais qui affolait les animaux. Les chiens ne cessaient de hurler et leurs plaintes lugubres montaient se perdre vers la lune. Je fis quelques pas et je l'aperçus : son corps massif était étendu à quelques mètres de l'étable et fumait encore.*
*Le fermier gisait sur le dos. Sa gorge et son ventre étaient ouverts, déchiquetés.*
*Ses yeux déjà vitreux exprimaient une violente peur mêlée de surprise. Il était mort très vite, n'avait pas eu le temps de crier ou d'avoir mal.*

*Tout alla ensuite en s'accélérant. J'agissai froidement, presque sans réfléchir. La femme du fermier, ses enfants ainsi que les apprentis sortaient à présent. L'air hagard, les yeux encore ensommeillés, ils arrivaient dans la cour, qui armé d'une fourche, qui d'un gourdin, et ils jetaient ça et là des regards haineux. L'incrédulité se lisait sur tous les visages et les bruis et les mouvements désordonnés des bêtes cédant à la panique ne faisaient qu'ajouter encore à la confusion. Je criai :*

*"Des loups ! Des loups !"*

*La femme du fermier apercevant la dépouille du défunt ne put se contrôler et fut secouée d'une violente crise de nerfs. Ses enfants, ne réalisant pas encore, se pressaient autour d'elle. Les hommes valides courraient en tous sens, à la recherche d'un adversaire invisible. Je contournai un des bâtiments et découvris Sylvane tapie derrière l'auge. Elle était nue, à quatre pattes dans la boue. Ses cheveux sales et emmêlés lui dessinaient une crinière fantomatique. La moitié de son visage était poisseux de sang. Elle était occupée à lécher avidement ses mains et ses lèvres. Lorsqu'elle releva la tête et m'aperçut, je vis briller son regard, étrangement. Je tremblai devant cette enfant. Quelque chose me poussa à agir, qui me fit surmonter ma peur. Je saisis la fillette par la taille et la soulevai.*
*Elle me regarda à nouveau et son regard avait repris sa fixité. Elle n'avait plus de réaction.*

*Sans plus réfléchir, je m'élançai à l'extérieur de la ferme. Nous nous fondîmes dans la nuit noire.*

*Le soleil ne tarda pas à apparaître, inondant de lumière la prairie où je m'étais effondré. J'étais épuisé. Près de moi, Sylvane était assise dans sa posture désormais familière, les yeux perdus dans son univers étranger. Je lui avais passé ma tunique et je l'observais depuis un long moment. Elle offrait un curieux spectacle. A la fois tendre, naïf et cruel. Une toute petite fille aux longs cheveux noirs, au visage laiteux couvert par endroit de plaques de sang séché, perdue dans un vêtement trop ample et sale.*

*Je m'allongeai dans l'herbe sans la quitter des yeux. Des brindilles séchées irritaient mon dos nu. Je pouvais sentir chacun de mes muscles endoloris. Je respirais lourdement l'air encore frais du matin. Combien de temps me restait-il avant sa prochaine crise ? A quelle distance nous trouvions-nous de la caravane ?*

*Qui était-elle vraiment ?*

*D'où venait-elle ? Et Jehan, où était Jehan ? Comment allait-il ? Je fermai les yeux, étourdi par le flot de pensées anarchiques qui naissaient en moi. Encore un bruissement dans l'herbe…*

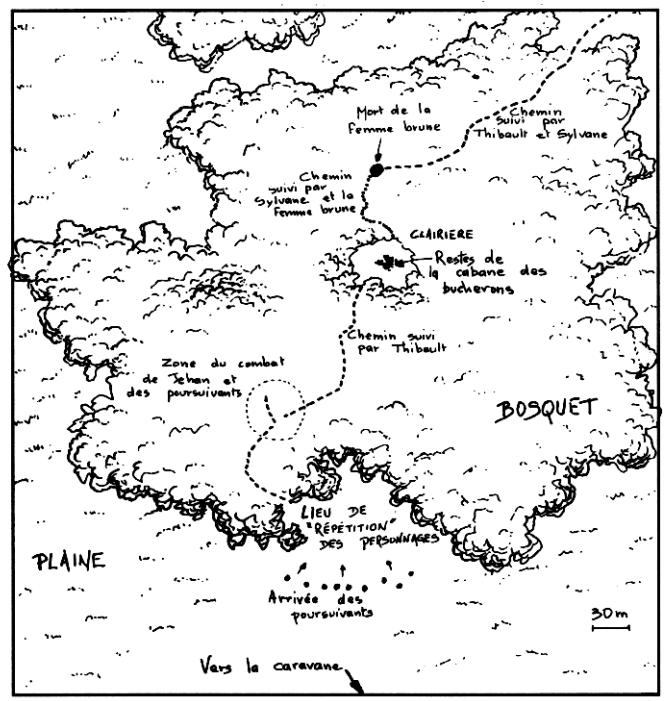
*Je roulai sur moi-même et me ramassai, prêt à bondir, fixant Sylvane. Elle n'avait pas bougé.*

*"Ce n'est que moi, Thibault…*
*- Jehan !"*

*Je me relevai, m'avançai jusqu'à lui, l'étreignis. Il avait un pâle sourire. Il titubait. Je l'aidai à s'allonger.*

*"J'en ai eu cinq, Thibault ! Cinq ! Et trois de ces fumiers auront du mal à manier la faux ou la cognée pendant quelques temps… Toute la nuit je les ai harcelés ! Ces simples d'esprit se sont séparés pour vous poursuivre… Toute la nuit, Thibault… "*

*Il ferma les yeux et s'endormit. Il souriait. Je regardais son visage creusé par l'effort, marqué par les coups de ses adversaires. Son œil gauche était presque totalement recouvert par un renflement violacé qui gonflait sa paupière et une partie de sa joue. Le côté de son crâne était sanguinolent et une vilaine plaie en partie coagulée apparaissait sur le cuir chevelu. Ses avant-bras et ses jambes laissaient voir également des blessures superficielles. Rien de grave. Je poussai un soupir. Bravache ! Tête de mule ! Jehan était sans doute doté de la plus formidable constitution qu'il m'ait été donné de rencontrer. Et de la plus extraordinaire inconscience aussi… Je m'assis près de lui et continuai de veiller sur la petite. Elle ne bougea pas pendant trois longues heures. Jehan s'éveilla finalement. Je lui racontai toutes les péripéties qui m'avaient conduit jusqu'ici, prenant soin de n'omettre aucun détail. Il ne fit aucun commentaire, se contentant de hocher la tête par moment.*




*Lorsque j'eux fini, il resta songeur quelques instants. Il regardait Sylvane.*

*Soudain, il se redressa.*

*"Bon. Un choix s'impose : on fuit encore longtemps ou on se dépêche de rejoindre nos frères ?"*

*Je ne savais que penser.*

*"Tu vas tenir le choc ? Tu veux que je porte l'enfant ?"*

*Il était déjà debout, fébrile, excité par l'action à venir et ne cessait de parler.*

*"Allez Thibault, ne te laisse pas abattre , maintenant que le plus dur est fait ! En route, on rejoint la caravane ! Pense à ton lit, Thibault, pense à nos frères… pense à elle aussi."*

*Il me montrait la petite. Je ne savais que faire. Quelle attitude adopter ? Avions-nous le droit d'emmener Sylvane avec nous, de la présenter à la caravane ? Je n'arrivais pas à parler. Je regardais la fillette, et ce faisant je revivais l'horreur de ces dernières heures : les visages des brutes, les cris de la femme brune, le corps du fermier, le sacrifice du vieil homme, les pleurs de la femme et des enfants, le sang, les yeux de Sylvane, encore du sang, son visage barbouillé de rouge, le regard de Sylvane, son regard…*

*"Peut-être pourrions-nous prendre un peu de repos ? Quelques heures… Juste la nuit… Nous rejoindrions la caravane demain à l'aube ?*

*- Tu n'y penses pas, Thibault ?" Il se pencha vers moi, saisit mon visage dans son énorme patte et ajouta :*

*"Et si elle recommence cette nuit ?*
*Lequel d'entre nous sera l'heureux élu ? As-tu donc l'esprit trop embrumé pour n'y pas songer, Thibault-l'inconscient ?"*
*Venant de lui, le compliment me fit sourire. J'acquiesçai.*

*"C'est d'accord tête-d'ours ! Mais tu me laisseras un peu d'avance afin que j'avertisse tout le monde de l'arrivée d'un errant dans la caravane…*

*- Tope-là, Thibault ! Je savais que tu accepterais !"*

*Il éclata de rire.*

*"Sage décision, jeunes gens !"*

*Jehan s'était brutalement étranglé. Nous étions paralysés de stupeur. Je fis un rapide tour d'horizon.*

*Il était debout auprès de l'enfant qui le regardait, fascinée. Ses longs cheveux blancs éclairaient son visage sévère sous sa coiffe à larges bords.*

*Il caressait doucement la tête de l'enfant. Il nous sourit.*

*"J'ai mis bien longtemps pour te retrouver, petite Sylvane. Ta route a été parsemée de bien des pièges, il est vrai… "*

*Il nous regardait. Il sourit à nouveau en ajoutant :*

*"Peut-être même ne t'aurais-je jamais retrouvée sans l'intervention de tes deux frères. Tu me regardes ? Tu ne comprends pas ? Tu apprendras, Sylvane. Tu as tout ton temps. A présent."*

*Il prit l'enfant dans ses bras.*

*"Venez, amis, suivez-moi. Il reste encore du chemin… "*

*Il s'éloigna calmement.*

*Je posai la main sur l'épaule de Jehan qui me soutint. Il me regarda, soulagé. Je lui rendis son sourire.*
*"C'était une longue nuit..."*

*Nous suivîmes le Veneur.*

*C'est ainsi qu'un beau matin d'été, Sylvane fit son entrée parmi nous. Elle était le premier enfant-loup de la caravane, le seul enfant aussi. Elle fut accueillie comme telle.*

## *L'aventure, mode d'emploi*

Ce scénario vous est présenté sous la forme d'une nouvelle, des souvenirs écrits d'un chevalier de l'Ombre.

Elle peut vous poser quelques problèmes d'adaptation, voire de "traduction", contrairement à une aventure "prête à jouer".

Voici donc quelques points de repère qui vous faciliteront la tâche.

* Vous avez pu appréhender en grande partie l'ambiance de cette aventure : le stress permanent, les divers rebondissements, les disparitions/réapparitions aléatoires de leurs agresseurs fatiguent les personnages tant physiquement que moralement.

Il vous faudra attacher une grande importance à la préparation "mentale" des personnages joueurs et non-joueurs afin de restituer au mieux la progression, l'intensité du récit et ses répercussions sur leur état de nervosité.

* De plus, ce scénario offre aux personnages l'occasion de découvrir certains aspects de la vie de la caravane : si ce n'est pas déjà fait, il leur faudra penser à un numéro, le créer de toutes pièces, le développer, le mettre en scène, exploiter pleinement les qualités, les capacités de chacun...

* C'est également l'occasion de réaliser la rigueur des lois de la caravane. En effet, il est bon de se rappeler que "*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."

Fuir devant le groupe d'agresseurs en prenant le risque de les mettre sur la piste de la caravane serait donc une erreur de la dernière gravité. Inversement, chercher à les entraîner dans une direction opposée est une action responsable et totalement courageuse... Il vous faudra en tenir compte.

De même, rejoindre immédiatement la caravane en compagnie de la fillette sera sans doute mal perçu (on court le risque d'introduire un errant dans la caravane)...

* C'est vous qui devez rendez vivants ces moments de jeu de rôle, en permettant à chacun d'incarner pleinement son personnage, et en insufflant vie à tous les personnages non joueurs. N'hésitez pas à modifier leurs caractères, à les réfréner ou les intensifier : il faut savoir privilégier l'action du moment sans chercher à suivre absolument le fil de l'aventure. Tout l'intérêt, le plaisir du jeu en dépendent.

Mais voici assez de "conseils", revenons à l'aventure. Et tout d'abord penchons-nous sur l'histoire.

Il était une fois ...

Une petite fille étrange qui vivait dans un petit village de paysans. Ses manières, son regard fascinant, son silence obstiné ne laissaient pas de surprendre la population. Sylvane était différente, donc "a-normale". Suspecte.

Elle dérangeait, inquiétait.

Très vite, la curiosité de ses voisins se mua en crainte superstitieuse, puis en haine aveugle. La fillette devint "le monstre", ses parents les "suppôts de l'Enfer". On les rejeta.

L'enfant ressentait la haine qu'on lui vouait. Elle souffrait atrocement de ces regards lourds, de cet isolement. Elle se mura dans son silence, établissant un rempart définitif entre la réalité et le monde qu'elle se rêvait.

Qu'arriva-t-il ?
Trop de rancœur accumulée, trop de haine, de frustrations inassouvies ? Trop de souffrance, trop d'incompréhension ?... La fillette vieillit prématurément...
Si son corps était encore celui d'une jeune enfant, son esprit, lui, découvrit très vite l'étendue des sentiments humains... Sylvane eut rapidement un esprit adulte, à défaut d'une conscience, d'une pensée mâture. Mais le mal était fait. Son esprit était mûr, elle n'eut pas à attendre pour découvrir sa seconde nature. L'enfant, lorsqu'elle dormait, quittait le monde des hommes pour entrer dans celui des loups. En rêve, tout d'abord, puis, peu à peu, physiquement, totalement. Rêve et réalité se fondirent.
Ainsi naquit l'enfant-loup.

Et le malheur s'abattit sur le petit village. La nuit, un monstre frappait, sans discernement, tuant bêtes et hommes, laissant ses traces sanglantes dans les ruelles, faisant preuve d'une sauvagerie insoutenable.
Les villageois atterrés ne réagirent pas tout d'abord, préférant se calfeutrer chez eux. Mais la haine eut raison de la terreur."Le monstre ne pouvait être qu'un signe : il fallait punir les suppôts de l'Enfer !".

On se dirigea donc vers la demeure des parents de Sylvane afin de détruire "la source du mal". Dans l'affrontement qui s'ensuivit, le père de Sylvane périt avec deux de ses amis.

Seuls purent s'échapper sa mère et son grand-père, emportant l'enfant pour la soustraire à la furie populaire. Les choses auraient pu s'arrêter là, si l'un des villageois, un

très vieil homme illuminé, n'avait harangué la foule, la sommant de poursuivre "les démons".
Il parvint à convaincre une dizaine d'hommes parmi les plus frustres.

La longue traque commença.

Elle les mena jusqu'au bosquet où, tandis que le grand-père mourait lentement de ses blessures, les fanatiques surprirent les personnages sans le savoir...

La suite...

Plusieurs suites sont envisageables :

- les personnages devinent qu'ils ne sont pas concernés et préfèrent se cacher. Ils ne sont pas inquiétés par les traqueurs qui s'enfoncent dans la forêt. Ils peuvent les suivre (et dans ce cas ont peu de chances d'intervenir dans le récit et de sauver l'enfant), ou les précéder (l'aventure commence alors).

- les personnages fuient devant leurs "agresseurs". Selon leurs choix, ils les entraînent momentanément à leur poursuite (s'ils partent vers la caravane ou hors du bois, on peut les identifier et s'apercevoir qu'ils n'ont pas l'enfant avec eux), ou ils les mènent sans le savoir vers Sylvane et ses parents en s'enfonçant dans le bosquet.

- les personnages décident de se défendre. Ce choix risque fort d'entraîner une vaste boucherie : les traqueurs sont nombreux (neuf) et tellement excités et fanatisés qu'ils combattent sans rompre jusqu'à la mort...

Si les personnages découvrent Sylvane, un choix s'offre à eux.

- ils peuvent rester passifs et assister au massacre de l'enfant et ses parents.

- ils peuvent tenter de leur venir en aide (en combattant à leurs côtés ou en les aidant à fuir). De toutes façons, le grand-père, sentant sa fin proche, se sacrifiera.

S'ils décident d'emporter la fillette avec eux, deux cas de figure se présentent également :

- ils cherchent un abri sauvage et passent la nuit à la belle étoile.

- ils demandent assistance dans un hameau voisin.

Dans les deux cas, ils découvriront la véritable nature de Sylvane pendant la nuit.

Enfin, s'ils cherchent à ramener Sylvane dans son village, ils condamnent la fillette - et se condamnent également. La population du village ne les laissera pas partir... Le seul moyen de sauver l'enfant est de la remettre au Veneur, d'une façon ou d'une autre.

Vous avez à présent tous les éléments en main. Il ne vous reste plus qu'à faire vivre cette aventure.

Voici les caractéristiques des différents protagonistes :

### *Martin, le grand-père de Sylvane*

Le vieil homme est très affaibli par ses multiples blessures. Il ne se déplace ni ne combat plus qu'avec l'énergie du désespoir.

| | |
|---|---|
| Mental | 35 |
| Réflexe | 5 |
| Physique | 10 |

### *Ludivine, la mère*

Elle est épuisée nerveusement mais prête à tout pour protéger son enfant. Elle peut combattre si elle se sent piégée, mais le faire avec hystérie.

| | |
|---|---|
| Mental | 20 |
| Réflexe | 15 |
| Physique | 25 |

### *Les traqueurs*

Totalement fanatisés, ils ne reculent devant rien ni personne, et sont capables de tuer quiconque s'opposerait à eux de quelque manière que ce soit. Leur chef est un vieux fou, qui ne peut plus combattre mais exhorte ses hommes à la tuerie. Sa disparition perturberait sans doute les traqueurs, mais pour combien de temps ?

| Les traqueurs | le vieux |
|---|---|
| Mental 15 | Mental 40 |
| Réflexe 10 | Réflexe 10 |
| Physique 40 | Physique 15 |

### *Les fermiers*

On considérera une population "type" de trois couples avec chacun 4 ou 5 enfants jeunes, plus 2 ou 3 vieux. Leurs caractéristiques sont tout-à-fait moyennes, sauf pour les hommes valides habitués aux travaux physiques.

| | |
|---|---|
| Mental | 40 |
| Réflexe | 10 |
| Physique | 35 |

### *Sylvane, l'enfant-loup*

Il ne faut à aucun moment perdre de vue que la fillette est encore un errant qui n'a pas conscience de sa double nature.
Elle ne se transforme qu'en période de repos ou de grand calme, quand elle peut oublier, l'espace d'un instant, les éléments déchaînés à son encontre.
Elle est alors loup et se conduit comme tel : sa sauvagerie est à le hauteur des événements subis. Plus l'enfant aura souffert, plus elle sera fatiguée, usée nerveusement, et plus la bête cherchera à se nourrir, à se battre... à tuer.
Elle représente donc une réelle menace pour ceux qui l'entourent et décident de l'accompagner. Si elle attaque par surprise, elle a de grandes chances de tuer sa victime, ce qui condamne a fortiori une proie endormie.

Si elle se transforme dans une ferme, son instinct la poussera à sortir (évitant ainsi un éventuel emprisonnement, qui entraînerait à coup sûr sa mise à mort). Elle privilégiera les animaux "enfermés", choisissant un enclos, une basse-cour comme lieu de carnage. Elle éliminera auparavant toute présence embarrassante (un volontaire pour un tour de ronde, un somnambule malheureux...).Si elle se transforme à proximité des personnages dormant à la belle étoile, elle attaquera le premier à sa portée dans le but de tuer.

Sa victime dans ce cas a droit à un jet sous Instinct (et s'éveille, en cas de réussite, une fraction de seconde avant l'attaque).

Sylvane recouvre son apparence humaine en cas de stress trop important : si le loup se voit acculé, emprisonné, s'il doit faire face à une trop forte opposition (ou par exemple, lorsque trop de cris et de mouvements finissent par l'affoler, dans la ferme). L'animal tueur laisse alors la place à la petite fille hébétée, qui agit pendant quelques secondes comme un hybride (se léchant les pattes, grognant, montrant, les dents etc), puis reprend son attitude de prostration.

Les personnages doivent comprendre ce phénomène : ils peuvent ainsi "capturer" Sylvane en cernant le loup, puis maintenir l'enfant sous sa forme humaine en la gardant éveillée.

Dans le cas contraire, ils prennent le risque de découvrir la vérité de façon tragique...

Dès qu'elle est en contact avec le Veneur, Sylvane ne représente plus aucune menace.
Son regard semble gagner encore en intensité.

Elle s'endort.
Comme une enfant.

Caractéristiques

| Sylvane | l'enfant-loup |
|---|---|
| Mental 10 | Mental 40+ |
| Réflexe 5 | Réflexe 10+ |
| Physique 10 | Physique 20+ |

PS : n'oubliez pas que le principal intérêt du Jeu de l'Initié est de vivre ensemble des histoires.

Si vous trouvez injuste que l'enfant se transforme au milieu de ses sauveurs, vous pouvez toujours intervenir.
Après tout, vous êtes Celui qui propose l'Aventure...



# *Scénario 3*
# *Le renégat*

Il s'agit ici d'un scénario "charnière", qui peut permettre une large prise de conscience des personnages. Ils découvriront au cours de l'aventure de nombreux aspects non révélés de la caravane. Pourtant s'ils en comprendront quelques-uns, la majeure partie d'entre eux doit apparaître comme des rêves éveillés (en particulier les apparitions éventuelles de chimère ou de Dragon).

Le Veneur devra s'attacher à créer ici un inhabituel sentiment de merveilleux, de fantastique trouble. Tout, dans ce scénario, ne doit être que magie, interrompue brutalement par de brefs retours à la réalité crue.

Le maître-mot ici est **onirisme**.

L'aventure vous est décrite ici comme une suite de tableaux interdépendants. Une énigme est proposée aux personnages qui devront alterner réflexion, déduction, patientes recherches et... actions parfois violentes pour la résoudre. Veillez à distiller vos effets en faisant s'alterner agréablement actions et suspens, découvertes et rebondissements jusqu'aux coups de théâtre finals.

L'aventure commence tandis que les voyageurs s'installent aux abords d'un tout petit village, après avoir passé quelques jours "en pleine nature" pour permettre de longues séances d'entraînement. On projette de dresser le camp pour quelques soirées, les nombreux hameaux des environs offrant un public important et motivé. La caravane s'est arrêtée dans la plaine et chacun vaque à ses occupations.

## *Premier tableau*

Les personnages travaillent à l'installation de la caravane et du cirque quand une violente dispute éclate entre des chevaliers. Le ton monte rapidement et certains en viennent aux mains, qui sont aussitôt séparés. L'Initié intervient et demande des explications. Il n'obtient que des déclarations sans nuances :

"Tout ça c'est de la faute de Lucas ! Il n'est jamais là quand on a besoin de lui !
- Pour sûr ! Un sacré feignant, tout juste capable de se faire valoir auprès des nouveaux !
- Ils mentent ! Lucas fait partie des meilleurs d'entre nous ! Il est loyal et franc !
- Faux ! Votre Lucas est veule et méprisable ! On se demande ce que le Veneur lui trouve...
- Et hautain avec ça ! Il devrait savoir qu'ici, point de privilèges ! On n'a que des devoirs ! Môssieur Lucas en avait peut-être assez ?"

Et la querelle reprend de plus belle. L'Initié donne brusquement l'ordre de maintenir le silence, puis s'écarte, la mine soucieuse.

◊ Si on l'interroge, on apprendra que
- Lucas est effectivement le protégé du Veneur, qui lui accorde un intérêt grandissant ces derniers temps, ce qui a pour effet néfaste de susciter des jalousies.
- Lucas a un caractère "prononcé", qui lui a valu de nombreux accrochages avec ses frères d'arme.
- Il a disparu la veille au soir, au cours du bivouac installé à 3 lieues plus au sud.
- Sa disparition est à l'origine de la querelle qui oppose les chevaliers. Deux fractions existent à présent : ceux qui soutiennent Lucas et pensent qu'il a voulu prendre un peu de temps pour s'isoler, et ceux qui maintiennent que Lucas a abandonné la caravane sans prévenir.
- L'Initié est soucieux : cela ne ressemble pas à Lucas de disparaître ainsi. Il ne sait qu'en penser, et attend l'occasion d'en parler au Veneur, absent depuis quelques jours, pour avoir son avis.

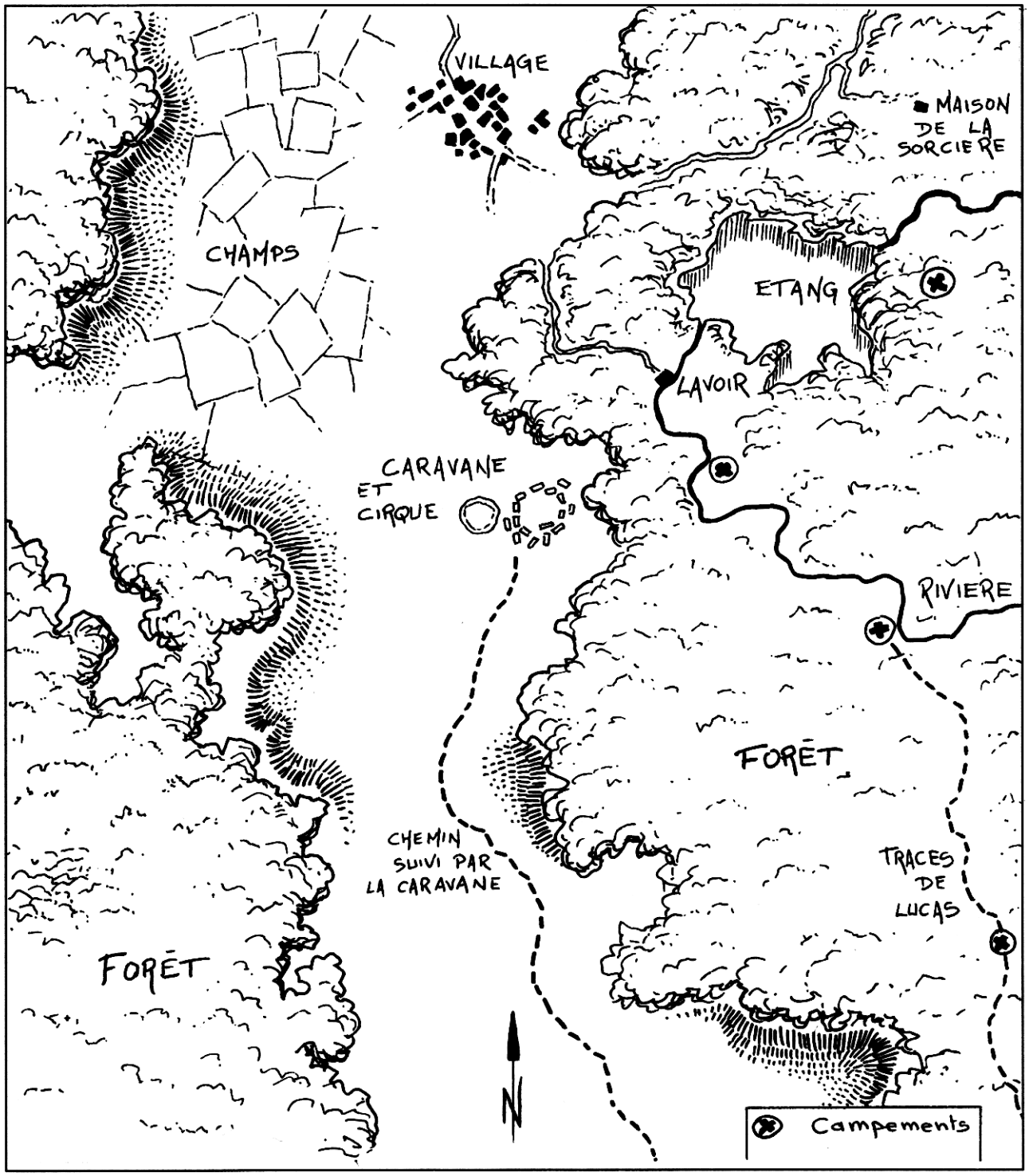
◊ Si on interroge les chevaliers, on apprendra que
- Lucas n'était plus dans son état normal depuis une dizaine de jours. Songeur, soucieux, il déambulait dans la caravane d'un air absent et se tenait constamment à l'écart (ce qui, selon les versions, est une marque de profond mépris ou de problèmes sérieux).
- Lucas avait depuis quelques mois de longs entretiens avec le Veneur, ce qui ne manquait pas d'intriguer ses pairs.
- Lucas est selon les uns le plus agréable des compagnons, et selon les autres le pire des fourbes.
- Il est depuis deux ans dans la caravane.
- Personne ne sait d'où il vient(*)

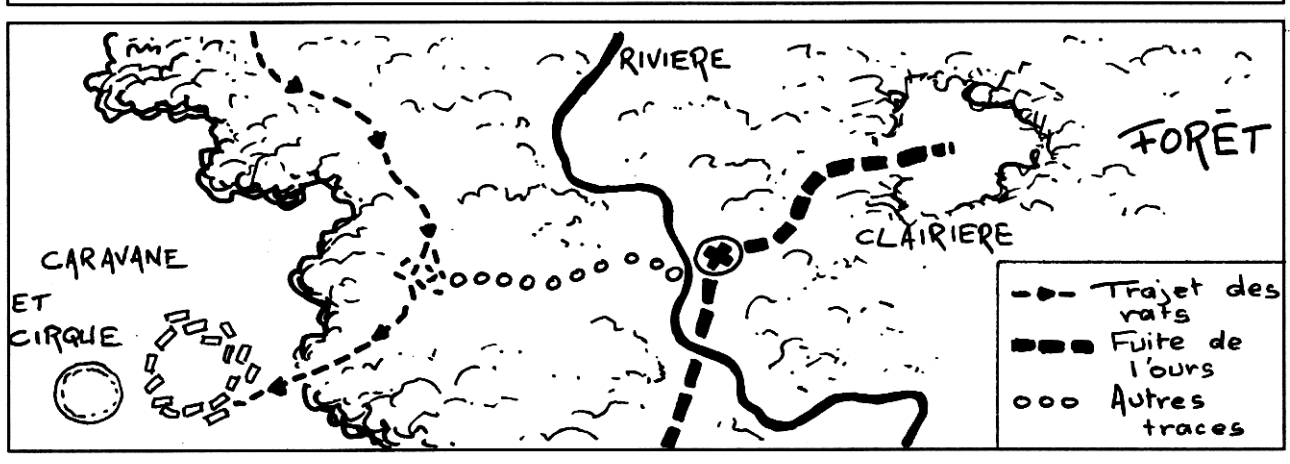
◊ Enfin, si l'on cherche à obtenir une description physique de Lucas, on obtiendra le portrait d'un jeune homme banal, d'une vingtaine d'années, bruns aux yeux foncés. Plusieurs personnages auront d'ailleurs eu affaire à un dénommé Lucas au cours de séances d'entraînement, mais ne s'accordent pas sur les facultés de celui-ci. Certains l'ont vu en loup, d'autres en hibou, d'autres en chat...

Existe-t-il plusieurs Lucas ? Certains chevaliers ont-ils la faculté d'assumer plusieurs formes animales ?

---

(*) en interrogeant l'Initié, en faisant preuve de persuasion, on saura que Lucas est entré dans la caravane lors du dernier passage de celle-ci dans la région : les personnages sont libres d'en tirer leurs propres conclusions. L'Initié ne se prononcera pas.


VILLAGE
MAISON DE LA SORCIERE
CHAMPS
ETANG
LAVOIR
CARAVANE ET CIRQUE
RIVIERE
FORÊT
CHEMIN SUIVI PAR LA CARAVANE
TRACES DE LUCAS
FORÊT
N
Campements


RIVIERE
FORÊT
CLAIRIERE
CARAVANE ET CIRQUE
Trajet des rats
Fuite de l'ours
Autres traces

Il va sans dire que les personnages n'obtiendront aucune réponse à ce sujet, chacun demeurant évasif ou n'opposant qu'un mutisme parfait. Si l'on demande à fouiller ses affaires, on s'apercevra que Lucas est parti en emportant ses plus beaux habits, son luth (c'est un excellent musicien) et quelques objets personnels. Il ne reste que quelques vêtements sans grand intérêt.

Tout porte donc à croire que Lucas est bel et bien parti pour un certain temps, de son plein gré. Chacun est libre d'agir à sa guise, cependant l'Initié pourra demander aux personnages de retrouver Lucas (s'ils ne le décident pas eux-mêmes) afin de fournir une explication et de permettre un retour au calme de la caravane.

## *Second tableau*

Sur les traces du campement de la veille, un chien ou un loup peut repérer (s'il a pris soin de récupérer des objets personnels de Lucas) son odeur, et trouver ainsi un sentier qui mène droit au cœur de la forêt. En faisant preuve de *perspicacité* et d'un bon sens de *l'orientation*, on déduira que le chemin emprunté par Lucas suit sensiblement celui de la caravane, à distance respectueuse. On découvrira un reste de feu de camp dans une petite grotte où il a dû passer la nuit puis, une lieue plus loin, un nouveau campement, au bord d'une petite rivière. Ce dernier voit la fin des traces : nul ne sait où est passé Lucas. Mis à part les cendres éteintes et un reliquat de repas, on ne trouve plus rien.

De retour au camp, il n'y a aucune nouvelle du disparu la première journée. De même si l'on enquête au village : personne ne connaît de Lucas.

## *Troisième tableau*

Au soir du premier jour, les esprits se sont calmés. Le spectacle a remporté un franc succès auprès des villageois venus en masse et repartis comblés. Les heurts du matin sont oubliés à présent et l'on discute entre voyageurs rassemblés autour d'un grand feu. La nuit est fraîche et douce, les étoiles bien visibles dans le ciel. Une brise délicate caresse hommes et bêtes, qui se laissent gagner par une agréable torpeur. Les quelques jeunes enfants jouent non loin, au pied d'une roulotte...

Soudain, un cri brise le silence.

Chacun a bondi et scrute l'ombre alentour : un des enfants est allongé, grimaçant de douleur tandis que s'éloigne un reptile dans l'herbe humide. Un voyageur s'est lancé, bâton en main, et déjà il frappe le serpent qui se contorsionne, tandis que les parents bouleversés s'occupent de leur petit garçon à la jambe meurtrie.

Le voyageur revient, tenant à la main le cadavre d'une vipère, tandis qu'on emmène l'enfant dans une roulotte pour tenter de le sauver. Les parents sont effondrés de chagrin, ils lèvent des visages défaits, jetant çà et là des regards éperdus. Ils vont veiller une partie de la nuit. L'enfant ne tarde pas à succomber. On emporte le petit dans les bois pour lui offrir une sépulture décente. La consternation s'est abattue sur la caravane : qu'est-ce qui a pu pousser un serpent à pénétrer *de nuit* dans le cercle des roulottes ? Que s'est-il passé au juste ? On se perd en suppositions.

Peu avant le lever du jour un nouveau cri retentit. C'est celui d'un guetteur cette fois, qui appelle au secours en se débattant, torche à la main, auprès de la roulotte qui transporte les provisions de grains et de farine. On accourt de partout pour lui prêter main forte.

Le spectacle est répugnant : une nuée de rats s'est abattue sur les réserves. Les sacs grouillent d'animaux qui dévorent tout en couinant. Les premiers hommes sur les lieux tentent de sauver ce qui peut l'être encore. On frappe, on massacre les rats qui courent en tous sens en poussant des cris aigus. A la fin, le bilan est lourd : on doit se débarrasser d'une grande partie des réserves, pour éviter une éventuelle contamination.

De nouveau c'est le doute : pourquoi les rats sont-ils venus ici ? Qu'est-ce qui peut expliquer leur comportement anormal ?

L'Initié réapparaît, sortant de sa roulotte où il s'est isolé un instant en compagnie d'un chevalier et d'un des animaux capturés vivants. Il hésite, cherche ses mots, puis déclare : "Je ne sais comment vous l'annoncer mes amis, mais... les rats qui ont attaqué étaient fous. Quelque chose ou quelqu'un les a rendu fous et les a lancés contre nous..."

Un lourd silence se fait sur la caravane, déchiré brusquement par une voix haineuse :
"C'est Lucas ! Ça ne peut être que lui ! Il est fou, il veut se venger !"
D'autres reprennent :
"Oui, c'est Lucas ! C'est lui ! C'est le renégat !"

Un profond malaise semble s'être sournoisement introduit dans les rangs des proches de Lucas, qui ne répliquent rien. L'Initié reste silencieux lui aussi, mâchoires crispées, yeux tournés vers le sol. Ses convictions vacillent. Lorsqu'il relève la tête, son ton est dur.

"Il faut retrouver Lucas."

## *Quatrième tableau*

On trouve au matin les traces de l'arrivée des rats. Ils viennent du village, se sont enfoncés en forêt et se sont réunis en sous-bois, non loin de la caravane.
On trouve trace de leurs nombreux piétinements puis de leur départ vers la caravane.


BEN

D'autres traces mènent à un cours d'eau, près duquel un campement est abandonné.

Tout porte à croire qu'"on" a attiré les rats par un moyen inconnu, qu'"on" les a réunis un moment à l'orée du bois, puis qu'"on" les a envoyés contre la caravane avant de repartir dans les bois.

Tous les personnages présents au campement près de la rivière sont surpris par un grognement puissant. Un ours apparaît soudain, se jette sur le plus proche voyageur qu'il tente de tuer puis s'enfuit dans la forêt. Les personnages abasourdis n'ont pas eu le temps de se transformer. Ils ne peuvent que venir en aide à leur ami (s'il est toujours en vie) et tenter de suivre l'ours à la trace. La piste de l'ours cesse brutalement, au milieu d'une petite clairière. L'ours s'est-il envolé ?

Les derniers partisans de Lucas doutent eux aussi, maintenant.

## *Cinquième tableau*

On a pu entendre parler de "la sorcière" par quelque vieux radoteur en se promenant dans le village. Elle est connue pour posséder "le pouvoir" : "son contact suffit à refermer les blessures, à guérir les maladies, à faire revenir les forces... Elle peut aussi garantir de bonnes récoltes, faire revenir un être cher, susciter l'amour, fabriquer philtres et poisons et baumes..." On parle d'elle avec crainte et respect. "La vieille" vit seule au fond des bois, et si on la consulte régulièrement, c'est très discrètement et avec la secrète approbation des autres villageois (qui nieront toute connivence, pour ne pas risquer d'être accusés de commercer avec les démons).

Sa bicoque se dresse au milieu des bois, au nord-est de l'étang. C'est une sombre maisonnette, autour de laquelle la vieille femme cultive quelques plantes "secrètes et magiques" (des tisanes et des plantes aromatiques).

Elle a fini par oublier son propre nom à force d'isolement, et passe le plus clair de son temps à fabriquer potions et décoctions inutiles et plus ou moins malodorantes en parlant seule, d'une voix chevrotante, et en s'adressant à Lucifer et Belzébuth... Possédant un sens inné du théâtral, la vieille femme joue de la peur qu'elle inspire aux villageois en se caricaturant à plaisir : elle se crêpe les cheveux tous les matins et se maquille au charbon pour obtenir une face simiesque et "démoniaque".

Lorsqu'elle est surprise ou qu'on lui rend visite, elle cherche avant tout à impressionner l'auditoire en psalmodiant des incantation vides de sens et en se présentant comme une sœur des démons... A moins, bien sûr, qu'elle ne croit avoir affaire à des envoyés du seigneur local ou à des religieux : dans ce cas, elle fond en larmes et se présente comme "la misérable victime d'un sort cruel et aveugle, qui s'acharne sur une pauvre et honnête femme..."

Dans le premier cas, si elle pense avoir fait impression, elle offre ses services (guérison, fabrication de potions, de talismans etc) moyennant une rondelette contribution. Elle introduit alors les visiteurs chez elle en leur faisant admirer son antre : un bouge infect aux immondes remugles "divers et variés", mélange d'urine de chat et de pourritures de toutes sortes. Sur une table, de nombreux bocaux où baignent des animaux morts, flottant dans un liquide douteux : des rats, des vipères... Une petite cheminée en activité produit une fumée âcre, et un vieux chaudron en perpétuelle ébullition constitue, avec une paillasse et une table branlante, l'essentiel du mobilier. Même si elle parvient à éveiller les soupçons, "la sorcière" est inoffensive. En cas de danger, elle s'enfuira dans les bois en proférant d'horribles malédictions et se cachera dans le premier buisson à sa portée.

Notes : attention aux personnages qui souhaiteraient visiter discrètement sa masure ! Lucifer et Belzébuth sont en fait deux chats particulièrement agressifs et teigneux (regrettable rencontre pour un chien ou, pire, un rat, une salamandre...).

De plus, pour le plaisir du jeu, vous pouvez incarner "la sorcière" dans tous ses registres en cas de visites successives. Les personnages pourront ainsi réaliser plus vite qu'ils font fausse route avec la vieille femme.

Cependant, s'ils ont le malheur de parler avec les villageois de leurs problèmes et de citer "la sorcière", celle-ci sera tout de suite accusée de tous les maux, tenue pour responsable de tous les événements récents, pourchassée, capturée et sans doute exécutée sur le bûcher... Prudence donc.

## *Sixième tableau*

De retour de chez "la sorcière", les personnages peuvent rencontrer les lavandières sur le chemin, ou encore les trouver à l'œuvre, au lavoir.

Parmi elles se trouve une très jolie jeune femme au sourire délicat et aux yeux brillants d'une vive intelligence. Les femmes accueillent la compagnie avec bonne humeur. Elles sont volontiers bavardes et engagent facilement la conversation. Toutefois, deux des femmes plus âgées couvent la jeune femme, nommée Valériane, et n'hésitent pas à interrompre tout entretien avec elle si elles jugent trop pressant le dialogue.

Si l'on évoque Lucas devant elle, on remarquera immanquablement son trouble, mais elle masquera très vite sa gène et se concentrera sur un autre sujet. De même, si l'on parle de Lucas à proximité d'elle, on pourra s'aperce-




voir de son trouble en faisant preuve de *sensibilité*. Une simple description physique de Lucas suffit à déclencher sa réaction. Hélas, sa mère et sa tante forment un redoutable couple de cerbères, et la belle est rapidement reconduite chez elle. Si les personnages ont manqué de tact en engageant la conversation avec Valériane et qu'ils se sont montrés trop insistants, son père sera prévenu. Furieux, il pourra demander des comptes à ses "poursuivants". Dès lors, la jeune femme sera enfermée chez elle et le rempart constitué des deux femmes et de son père sera infranchissable.

**Notes :** Valériane est visiblement avide de renseignements concernant Lucas. Elle restera cependant totalement muette à son sujet. Elle est très belle et, au besoin, essayera d'user de sa *séduction* pour en savoir davantage.

## *Septième tableau*

Au cours de la seconde journée ou de la seconde nuit, des "patrouilles" sont organisées et partout sillonnent la forêt à la recherche de Lucas. Selon le cas, ce septième tableau sera rapporté aux personnages ou ils y prendront une part active. Les groupes les mieux adaptés à la traque sont ceux des loups ou des chiens. Cependant un ours isolé ou un couple de cerfs peuvent aussi se lancer à la recherche de Lucas.

Chacun désirant mettre un terme aux nombreuses interrogations qui planent sur la caravane, un grand nombre de voyageurs se lance dans les recherches.

Les problèmes ne tardent pas : lorsqu'un groupe de garous rencontre d'autres animaux, il peut rester un moment en observation, cherchant à déterminer la véritable nature de son vis à vis. Eventuellement, pour couper court, l'un des garous peut retrouver forme humaine et interroger les nouveaux venus... Mais des groupes d'animaux rendus fous errent eux aussi dans la forêt, prêts à engager un combat furieux à la première rencontre : pour un groupe de voyageurs décidés à observer avant d'agir, la surprise est totale, les bêtes folles ayant toute l'initiative d'attaque...

Les combats peuvent ainsi se révéler meurtriers, et obliger les voyageurs à modifier leur tactique. Ils peuvent ainsi rencontrer six loups ou un couple d'ours ou un vieux cerf...

**Notes :** il ne faut bien entendu pas tomber dans le pièges des rencontres aléatoires si détestables dans les JdR. Ce tableau est en fait l'occasion pour les personnages de *jouer* totalement "leurs animaux", et d'en exploiter toutes les facultés pour apporter une solution à cette situation difficile. Prenez garde également que les combats ne tournent pas aux massacres. L'adversité doit être dosée pour être sérieuse sans être invincible...

Ce tableau doit cependant marquer les esprits et être très réaliste : si vous jugez les personnages trop faibles pour un affrontement sérieux, laissez les chevaliers leur faire part de la situation, à l'issue d'un combat.

## *Huitième tableau*

Le soir du deuxième jour, les personnages qui se trouvent aux abords de l'étang ou qui ont suivi Valériane peuvent assister à une scène bien étrange.

A la nuit tombée on aperçoit la lueur d'une torche qui vacille le long du chemin du village. Une fine silhouette encapuchonnée se glisse furtivement sur la riveEst de l'étang. Là, elle s'arrête et attend nerveusement.

Il s'agit de Valériane qui a attendu que ses parents daignent s'endormir pour discrètement échapper à leur garde. Elle relève sa capuche et jette des regards inquiets alentour. Bientôt des accords de luth s'élèvent dans la nuit et Lucas fait son apparition. Il est radieux. Un immense sourire illumine son visage et ses yeux luisent de bonheur.

Il s'approche près d'elle, se défait de son luth et pose un délicat baiser sur les lèvres de la jeune femme qui tendrement l'enlace. Ils échangent un long baiser et restent silencieux en se regardant intensément.

C'est elle qui parle la première :
"Ainsi c'était bien toi ! Tu es revenu, Lucas, et tu t'es souvenu..."
Son ton se charge de reproches :
"Cela fait bien longtemps que je t'attends..."
Penaud, il bafouille :
"Je... je t'expliquerai. J'ai dû... partir. C'est cela, partir et je... Je te raconterai, tu comprendras. Tu verras..."
Il l'embrasse à nouveau mais elle se dégage doucement.
"Deux longues années sans nouvelles et tu réapparais ainsi... Qui es-tu donc Lucas ? Quels sont ces vêtements ? Où as-tu appris la musique ?"
Il rougit. Ne sait plus quoi répondre.
"Je... c'est..."

Un hurlement terrible l'interrompt. Dressé sur ses pattes postérieures, un formidable ours s'avance à découvert sur le bord de l'étang. La bête est énorme et semble le défier. Lucas se retourne brutalement et repousse sa compagne d'un geste désespéré.
"Fuis ! Cours ! Pars droit devant toi Valériane, vite !"

Elle hésite un instant, puis cède à la panique et s'enfuit à toutes jambes à travers la forêt pour tenter de rejoindre le village au plus vite. Lucas recule lentement en présentant le flanc à son adversaire, et surveille sa progression. Il enlève sa tunique.

Lorsque la jeune femme a disparu, l'ours attaque brutalement. La réplique de Lucas est foudroyante : il adopte lui aussi la forme de l'ours et les deux mastodontes vont rouler dans la poussière.

Les personnages assistent à un combat titanesque.

Dans ce combat, de nombreux paramètres sont à prendre en compte, selon les possibles cas de figure :

- si les personnages interviennent pour aider celui qu'ils pensent être leur frère, Lucas, s'il y parvient, prendra la fuite. Son adversaire, hurlant de rage et de dépit s'élancera dans la direction opposée sans prêter attention à ceux qui l'ont aidé.

- si les personnages prennent le parti de Lucas, il en profitera pour partir à la recherche de Valériane en abandonnant les combattants.

- si les personnages tentent de séparer les deux adversaires en s'interposant, Lucas se transformera aussitôt pour bredouiller : "Qu'est-ce qui vous prend, vous êtes fous ? Qu'est-ce que vous me voulez ?" Son visage marque la plus totale incrédulité. Sans plus attendre, il se lance sur les traces de Valériane.

L'ours agressif, qui ne s'est pas transformé, frappe rageusement un de ceux qui l'ont empêché de tuer Lucas puis... se change en chauve-souris et disparaît au-dessus des arbres, laissant les personnages totalement abasourdis.

- si les personnages préfèrent observer sans intervenir, Lucas, qui oppose l'énergie du désespoir à la hargne de


BEN

son adversaire, ne tarde pas à le mettre en fuite. Ce dernier, alors qu'il atteint les premiers buissons, reprend forme humaine. Il se retourne et lance en grimaçant un théâtral "je te retrouverai Lucas, et je te tuerai. Je vous tuerai tous !" Il se transforme alors en chauve-souris puis disparaît.

Tous les observateurs sont atterrés : personne n'a jamais vu le visage de cet homme... Lucas, après avoir marqué un temps d'arrêt, tente de rattraper celle qu'il aime.

**Notes :** dans ce tableau, de nombreux points sont importants, tant pour l'histoire que pour les personnages eux-mêmes, qui découvrent bien des choses.
- si ce n'est déjà fait, ils apprennent que certains lycanthropes ont la faculté d'assumer plusieurs formes animales.
- ils font la connaissance d'un lycanthrope n'appartenant pas à la caravane et décidé à tuer le plus grand nombre d'entre eux : c'est pour les personnages l'occasion de réaliser l'innocence de Lucas. Nul n'a jamais entendu parler de cet homme, mis à part l'Initié, à qui le Veneur confia un jour l'existence d'un ennemi puissant, résolu à détruire par tous les moyens la caravane. Avec le temps, et en l'absence de manifestations d'hostilité, l'Initié avait fini par oublier.
- s'ils ne l'ont pas déduit auparavant, les personnages savent à présent la raison qui poussa Lucas à quitter la caravane : pour rencontrer celle qu'il aime à l'écart et porter seul la responsabilité de ses actes, le jeune homme a préféré s'isoler.

Attention : il est très important que Lucas parvienne à rattraper Valériane avant qu'elle n'atteigne le village. Affolée, elle y donnera l'alerte pour qu'on vienne à l'aide de son bien-aimé et, ce faisant, sèmera le trouble et le doute dans la population. Lucas le sait et fera tout pour la calmer et la convaincre de le rejoindre à nouveau la nuit suivante "afin de lui fournir toutes les explications".

Lucas s'en retournera alors aux abords de l'étang où il cherchera à rencontrer les personnages afin de leur expliquer son attitude et prouver si besoin est son innocence. Il leur fera part de son inquiétude concernant son agresseur, dont il ignore tout mais qui lui a paru très puissant. Il suppliera les personnages de conserver secrète leur rencontre, et de lui accorder encore une journée, afin qu'il puisse rencontrer celle qu'il aime une dernière fois avant de les rejoindre : si les personnages font preuve de *sensibilité*, ils ne pourront qu'accepter.

**Remarque**: il se peut que l'un d'entre eux ait été blessé au cours de l'accrochage avec leur attaquant. Dans ce cas, Lucas fera tout pour leur venir en aide, mais il repartira très vite en leur faisant promettre le silence. Les personnages pourront cependant rejoindre la caravane et innocenter le jeune homme en témoignant en sa faveur et en décrivant leur agresseur.

S'ils ne rejoignent pas la caravane et ne prennent pas la défense de Lucas, ils peuvent être retrouvés au cours de la nuit par un groupe de chevaliers loups qui attaqueront sans sommation. Ce sera aux personnages de tout mettre en œuvre pour éviter ou faire cesser une lutte fratricide qui se terminera par la disparition de Lucas (qui, en désespoir de cause, s'envolera sous la forme d'un hibou). Il ne restera plus aux personnages qu'à se justifier...

## *Neuvième tableau*

La troisième journée s'est passée sans incidents. Chacun a encore du mal à réaliser ce qu'il a découvert.

S'il est au courant des événements, l'Initié laissera toute liberté d'action aux personnages, trop heureux d'apprendre que Lucas n'est pas le renégat annoncé. Il leur donnera pour seule consigne de tout mettre en œuvre pour ramener Lucas sain et sauf et éviter que Valériane ne découvre la véritable nature des voyageurs (ceci afin d'éviter qu'une telle révélation ne perturbe profondément la jeune femme). Il ira jusqu'à leur proposer l'aide de quelques chevaliers, et se postera à l'entrée du chemin qui part du village pour conduire à l'étang. Là, si le besoin s'en fait sentir, il saura faire diversion...

Chacun est prêt à présent à aider Lucas. Tous veulent se faire pardonner et ressentent une honte sincère devant leur emportement.

Le soir vient, et, à la nuit tombée, Valériane apparaît, gracieuse, ombre fragile dansant au bord de l'eau.

Lucas est là, qui l'attend. Les deux jeunes gens frémissent en s'apercevant et se jettent dans les bras l'un de l'autre. Leur joie de se retrouver est si totale et sincère que les observateurs, se sentant soudain bien importuns, préfèrent se concentrer sur la surveillance des lieux plus que sur le couple... Seuls les chuchotements de Lucas leur parviennent dans le silence. Le garçon semble avoir retrouvé tous ses moyens et il parle, encore et encore, et semble trouver les mots. Il veut qu'elle le comprenne, qu'elle lui pardonne, qu'elle accepte SA vérité sans chercher toutes les explications qui pourraient nuire à leur bonheur. Ses paroles, sa sensibilité font effet. A son tour, elle parle. Longuement, sa voix chante dans le silence de la nuit.

Un long silence. Ils s'embrassent. Chacun se laisse bercer par la douceur de l'instant.

Un homme est apparu sur la berge.

Sans aucun bruit, il s'est furtivement glissé hors du bois et contemple le couple enlacé. Il sourit cruellement. Soudain, mû par son instinct, Lucas fait volte-face. Il étouffe un cri et se place devant Valériane, sans quitter l'homme des yeux. Il a reconnu son agresseur de la

veille. Sans se départir de son sourire, l'homme parle, calmement :
"Tu es revenu, Lucas... Malgré le combat d'hier tu es revenu...
- Qui es-tu ? Que veux-tu ?" La voix de Lucas s'est faite grondement. L'homme sourit toujours.
"Je suis celui qui te tuera Lucas. Celui qui détruira la caravane. Celui qui restera seul, unique. Un jour... un jour viendra où le Veneur lui-même succombera, pour s'être dressé sur ma route. Mais aujourd'hui c'est ton tour, et celui de la fille qui t'accompagne."

Avec un grognement, l'homme se transforme en ours, déchiquetant tous ses vêtements.
"Non !" Le cri désespéré de Lucas s'est perdu dans les bois tandis qu'il tentait de masquer le spectacle à la vue de Valériane. Trop tard. Celle-ci est tétanisée d'effroi. Elle a poussé un petit cri et ne bouge plus à présent. Elle contemple la "chose" qui approche d'eux.

Lucas hurle de rage, de dépit et de douleur. Il se jette à l'attaque en se transformant lui aussi. L'ours qui se dresse devant lui semble plus fort, plus terrifiant encore que la veille.

Les yeux emplis d'horreur, Valériane assiste au choc des deux géants. Immobile. Pétrifiée.

Le combat s'engage, formidable, terriblement violent. Valériane regarde, regarde toujours. Un frisson la parcourt, se change en tremblement. Elle ouvre la bouche, cherche de l'air et libère un cri profond et douloureux qui se répercute longtemps dans les branchages et à la surface de l'étang. Puis, sans que rien ne le laisse prévoir, elle tourne les talons et court dans la forêt, s'élançant à travers les plus sombres broussailles.

**Notes :** à ce stade, tous les personnages présents peuvent intervenir dans le combat ou se jeter à la poursuite de la jeune femme. Elle est presque impossible à rattraper cependant, tant son état lui procure de forces nouvelles.

S'il est aidé, Lucas cherchera à tuer son adversaire avant de partir sur les traces de celle qu'il aime.

Le combat est très intense. Incisif et meurtrier, il voit la victoire de Lucas dont la fureur de savoir Valériane bouleversée (et peut-être définitivement changée) a décuplé les forces. Il frappe avec acharnement et tranche, déchire et griffe avec la seule volonté de détruire, de tuer, de voir apparaître celui qu'il hait à cet instant. L'ours est couvert de plaies qui laissent s'échapper ses forces à flots sanglants. Il titube puis s'effondre à la renverse. Il tremble un moment, puis pousse un cri de rage avant de se transformer. Son visage blessé se déforme encore de haine. Il jette à Lucas un regard fou et lui crache :
"Ce n'est que partie remise ! Tu le sais, Lucas, tu le sais bien ! Je reviendrai moi aussi et je serai plus fort, bien plus fort que tu ne l'es ! Et je vous tuerai, oui, je vous tuerai... à bientôt Lucas !"
Il éclate d'un rire dément qui s'achève en un gargouillis obscène. Le renégat a vécu.
Alors, désespéré, Lucas plonge dans l'obscurité des bois. "Valériane !"

## *Dixième tableau*

L'ultime tableau de ce conte est sans doute le plus important, mais aussi le plus délicat à présenter. Il vous appartient de décider si les personnages "sont prêts", c'est-à-dire s'ils vont pouvoir et savoir utiliser toutes les révélations de l'Aventure à bon escient ou si, au contraire, cela risque de perturber leur façon de jouer. Dans ce cas, il vaut mieux s'en tenir à ce qui a d'ores et déjà été présenté.

Lucas s'est immédiatement métamorphosé en chauve-souris et a piqué droit dans la nuit. Très vite, il a disparu. Les personnages en sont réduits à suivre la piste de Valériane, ce qui, sans chien ou sans loup, s'avère particulièrement difficile.

Bientôt cependant, une exclamation stupéfaite retentit. On aperçoit dans la direction indiquée, un halo de lumière bleutée. Les personnages qui s'avancent dans ce chemin entendent bientôt la voix déchirée de Lucas qui supplie

"Nooon !!!"

Ils découvrent alors une scène hallucinante.

Lucas est tombé à genoux, écartant les bras. Il a rejeté sa tête en arrière et contemple en hauteur une forme massive qui le surplombe. Près de lui se tient le Veneur, silencieux et grave. Une lumière vive irradie les lieux et aveugle les nouveaux venus, rendant pénible l'observation de la scène. On distingue cependant une immense forme ailée qui flotte dans les airs. Lucas secoue piteusement la tête, des larmes coulent dans ses yeux et sur son visage, il est secoué de sanglots nerveux et psalmodie : "Non, ce n'est pas vrai ! pas toi ! pas maintenant ! non !"

Une voix cristalline s'échappe de la forme ailée et chaque syllabe tombe en cascadant comme autant de notes de musique tout autour du jeune homme.

"Je l'ignorais aussi, Lucas. Crois-moi, si j'avais su, jamais nous n'aurions perdu tout ce temps, ces années. Je t'ai attendu, Lucas, et j'attendrai encore. J'ai tout mon temps à présent, et je sais que tu me rejoindras.
Il faut pourtant que je te quitte.
Je t'aime, je t'aime tellement.
Au revoir, mon amour...

- Nooon !"

Lucas est tombé face contre terre et pleure à présent comme un enfant. La forme ailée a disparu en un instant, laissant planer quelques instants encore de minuscules éclats de lumière bleutée...


BEN

Rêve ou réalité ?
Tous les observateurs ont bien du mal à répondre, tant ils sont bouleversés. Certains lancent des regards hébétés autour d'eux en tentant vainement de se persuader qu'ils n'ont pas rêvé. D'autres s'accrochent à la réalité et à ses preuves rassurantes tout autour d'eux ; tout n'est peut-être dû qu'à la trop grande fatigue accumulée ces derniers temps ?

Le Veneur s'est penché sur Lucas qui pleure toujours, allongé sans force sur le sol. Il lui caresse doucement les cheveux.
"Pleure, pleure encore. C'est fini, Lucas. Nous rentrons."
Il saisit Lucas dans ses bras comme on porte un enfant et s'éloigne.
"Tous à la caravane. La nuit s'achève."
Puis, s'adressant aux chevaliers présents :
"Faites disparaître toute trace compromettante. Nous partons demain."

A nouveau, le silence enveloppe la forêt.

De retour à la caravane, les personnages ont bien du mal à trouver le sommeil. Tournant et retournant sur leur couche, ils ne parviennent pas à effacer de leur mémoire la vision de cette chose ailée et le son de "sa" voix. Chaude, envoûtante, claire et si fluide... Alors apparaît devant leurs yeux une créature inconnue, au corps noueux et puissant de félin géant, à la tête cornue semblable à celle d'un bouc, au regard hypnotique.

"Il faut oublier, à présent, tu sauras bien assez tôt..."

Et c'est le sommeil

## *Quelques conseils*

Vous pouvez éprouver quelques difficultés à faire vivre l'aventure qui vous est proposée, nous le concevons fort bien. Voici donc comment nous voyons les choses. Cette histoire est en fait un prétexte permettant l'entrée en scène de "l'ennemi éternel" de la caravane. Nul ne sait et ne saura qui il est à part vous, le Veneur. Cet ennemi éternel accompagnera désormais irrégulièrement la caravane, faisant planer une ombre menaçante sur les personnages qui se sont dressés sur sa route et qui savent qu'il peut surgir à tout moment, pour les combattre.

De plus, les personnages entrent en contact au cours du récit avec la Chimère et le Dragon dont ils ignoraient totalement l'existence. Ils découvrent aussi la possibilité d'assumer de multiples formes animales et devinent celle de réincarnation. Ces éléments nombreux sont autant de révélations brutales pour les personnages : à vous de choisir si oui ou non vous pensez bénéfique de tout révéler.

Quel que soit votre choix, n'oubliez pas que ce scénario doit être présenté et vécu de la manière la plus onirique : rêve et réalité y sont étroitement associés. Les personnages ne doivent pas savoir ni comprendre ce qui a réellement eu lieu. Le futur leur réservera encore bien des surprises...

Mais que s'est-il donc passé exactement ?
C'est très simple.

Lucas aimait Valériane et Valériane aimait Lucas. Leur amour resta secret, car Lucas habitait un hameau éloigné et ne se présentait à la jeune fille que rarement. C'est au cours d'un rassemblement entre de nombreuses familles qu'ils s'étaient découverts et unis. Ce qu'ils ignoraient, c'est que chacun avait déjà vécu de nombreuses vies à l'ombre de la caravane, et qu'ils étaient tous deux "revenus" et attendaient sans le savoir la venue du Veneur. Lucas fut retrouvé le premier et devint Chevalier de l'Ombre. Valériane fut "oubliée". Elle était arrivée au terme du Voyage, le Veneur le savait, mais elle n'était pas encore prête pour l'Ultime Vérité.

Il la laissa donc. Deux ans s'écoulèrent qui virent évoluer Lucas. Prenant son rôle à cœur, il évoluait avec aisance parmi ceux de la caravane, apprécié de tous.

Mais Lucas souffrait.

Sa mémoire s'était réveillée et perfidement, insidieusement, lui rappelait son passé, par bribes... Elle le torturait. Lucas traversait alors des périodes de mutisme, d'agressivité, d'énervement soudain qui choquaient ses camarades par leur brusquerie. Le Veneur s'en soucia, ce qui ne fit qu'augmenter la rancœur qui gagnait les compagnons du jeune homme. Lucas se minait lentement. Il cherchait vainement des réponses que personne ne pouvait lui fournir.

Personne, sauf le Veneur.

La caravane se dirigea vers le lieu d'origine de Lucas, sans que nul n'en soit informé. Ce qui devait arriver se produisit donc : Lucas retrouva la mémoire. L'amour qu'il portait à la jeune femme fut le plus fort. Il décida de quitter pour un temps indéterminé la caravane.

Il devait la retrouver, il le savait à présent.

Hélas, tout se serait sans doute bien passé si ce moment n'avait pas été choisi par l'ennemi éternel pour se manifester. Le quiproquo était inévitable : on accusa Lucas, l'ennemi avait beau jeu.
On sait la suite.
Valériane était elle aussi fin prête à présent. Il ne manquait plus qu'un choc violent pour rappeler tous ses vécus à sa mémoire, ce qui fut fait lors de l'affrontement des "deux ours".

Alors retentit en elle l'appel du Veneur, et elle sut où se diriger.

Là, elle eut droit à la Révélation Ultime, qu'elle accepta comme telle.
Elle était prête.
Elle demanda cependant une faveur qui lui fut accordée : elle désirait revoir celui qui l'avait aimée dans cette vie, afin de le rassurer, de lui témoigner son amour...

La vision fut cruelle pour Lucas, qui comprit soudain et hurla son refus de la réalité dans un premier temps. Puis, vaincu, il s'en remit au choix de celle qu'il aimait.

Elle put alors rejoindre les siens et l'attendre.

Mais si Lucas, le Chevalier de l'Ombre, pouvait accepter à grand-peine une telle réalité, il n'en fut pas de même pour ceux qui l'avaient rejoint. Le Veneur dut donc intervenir, et la Chimère apparut à chacun pour les réconforter.

Tout ceci ne ressemblait-il pas finalement à un rêve ?

**Notes**
Dernier conseil : cette aventure est difficile à vivre et à accepter. Aidez les personnages. S'ils se sentent manipulés d'abord, dépassés par les événements, ils doivent petit à petit redevenir maîtres de la situation et parvenir à contrôler leur destin pour lutter contre cette "fatalité" qui s'acharne sur eux. En final, rappelez-vous que seul doit subsister et planer un doute, un sentiment confus :

Rêve ou Réalité ?
Restez mystérieux.
Laissez les choisir.

## *Les principaux personnages*

### Valériane
Elle est entrée dans sa dernière existence humaine et ne le sait pas. C'est une Initiée, au terme du Voyage, qui présente un surprenant visage juvénile. La jeune femme n'a qu'une vingtaine d'années, et ses grands yeux bruns, ses cheveux sombres qui tombent en cascade sur ses épaules, ne laissent rien paraître de ses réelles aptitudes... qu'elle ignore encore.

**Caractéristiques**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Mental | 85 | sinon "amnésique" | Mental | 50 |
| Réflexe | 60 | | Réflexe | 15 |
| Physique | 60 | | Physique | 25 |

Dès qu'elle fuit dans la forêt, on la considère en pleine possession de ses moyens.

### Lucas
C'est un chevalier de l'Ombre. Il peut assumer les formes de chat noir, hibou, loup, ours, rat, serpent. Brun aux yeux sombres lui aussi, il a une vingtaine d'années et affiche une passion pour le luth.

Caractéristiques :

| | |
|---|---|
| Mental | 80 |
| Réflexe | 60 + 20 (lorsqu'il est furieux de voir disparaître celle qu'il aime, ou quand quelque chose ou quelqu'un la menace) |
| Physique | 75 + 20 |

### L'ennemi éternel
Il peut assumer les formes de cerf, de chauve-souris, de loup, d'ours, de rat et de serpent. Nul ne sait d'où il vient ni comment il parvient à réapparaître chaque fois.

Il est dit chez les Dragons que l'Ennemi Eternel est celui qui refusa un jour la Vérité et s'enfuit en jurant la perte du Veneur et de ses frères. Celui qui, plutôt que d'accéder aux formes ultimes de vie, préféra user de ses facultés avec facilité en restant parmi les humains, s'opposant ainsi aux Dragons. L'Ennemi Eternel est dangereux, parce qu'il est acharné, cruel et puissant. S'il a sombré depuis longtemps dans la folie, il n'en reste pas moins un adversaire intelligent et rusé.

Caractéristiques :

| | |
|---|---|
| Mental | 90 |
| Réflexe | 70 |
| Physique | 80 |

En combat contre ceux qu'il hait profondément, il est sans pitié et n'hésite pas à achever un blessé ou un adversaire inconscient. Pour les autres personnages, prendre des caractéristiques moyennes, sauf pour la sorcière (Mental 50).



N° ISBN 2-906500-07-0

IMP. LEOSTIC 76.96.90.63