

La Fille de Faugaret



La trame de scénario est paru originellement dans Sombre Héro n°3, un zine qui s'est malheureusement éteint très vite. JPP l'a repris car il était dommage qu'il disparaisse et l'a développé pour nous.

Par Jean-Philippe Palanchini sur une trame de Serge M.

Avertissement

Cette aventure n'apprendra rien de nouveau à vos questeurs, sur le plan de leur initiation. Elle est cependant délicate, parce qu'elle demande du discernement et une certaine intuition pour repérer parmi un grand nombre de PNJ ceux qui sont des frères non-révélés qu'il convient de protéger parfois malgré eux. De plus, cette partie de l'intrigue est "noyée" dans une autre qui touche à la politique et aux histoires de famille d'un seigneur local, affaires dont de simples bateleurs répugnent à s'occuper d'ordinaire, tant il est vrai qu'à fourrer son nez dans les problèmes des grands, on récolte plus souvent qu'à son tour son propre lot de misères et d'ennuis.

Le Veneur aura à cœur, en usant pour cela des PNJ paysans ou serfs, de faire baigner cette aventure bretonne dans un climat de magie, ou du moins de superstition craintive, qui achèvera de rendre l'ensemble dans un premier temps fort embrouillé. Alors deviendront nécessaires l'intuition et la finesse déjà citées.

Firmin l'a adoptée, sachant qui elle était. Jeanne, très perturbée par son passage à la caravane, reprend par moment sa forme de chat noir. Elle erre dans la Commanderie et les environs, cherchant à retrouver sa mémoire d'une part, et à comprendre quel est le but poursuivi par cette mystérieuse caravane, croisée un jour dans une sorte de rêve.

Firmin a pensé que cette pauvre fille avait perdu la raison sous l'influence du Malin et, se piquant lui même d'alchimie, l'étudie, espérant percer ses secrets. Il la protège contre certains de ses Templiers qui aimeraient beaucoup abuser d'elle. Pour ne pas la perdre, il la séquestre plus ou moins dans la Commanderie.

Jeanne étant la seule héritière de Guillaume, veuf depuis 4 ans, Ranrouët passa à Pierre, descendant de Fréдор.

L'HISTOIRE

LE PASSÉ :

En 1125, Richard, Fréдор et Rioc d'Assérac, habitant le manoir de Faugaret depuis 1095, sont chassés par le duc de Bretagne, Conan III, aidé des Templiers, qui s'y installeront. La famille d'Assérac se réfugie à Ranrouët.

En 1219, Guillaume d'Assérac perd sa fille de 14 ans, Jeanne, disparue dans les marais. En fait, Jeanne s'est révélée en chat noir lors d'une promenade. Elle a été recueillie par le Veneur qui l'a amenée à la Caravane. N'étant pas assez mûre pour comprendre ce qui lui arrivait, elle s'est enfuie. Elle a été adoptée par l'abbé Firmin, qui officie à la Commanderie des Templiers de Faugaret.

Lors d'une visite en 1223 à Faugaret, Pierre remarqua la présence d'une femme plus ou moins séquestrée. Ravi de prendre en défaut Firmin, il provoque une violente altercation avec le maître de la commanderie, puisqu'une haine réciproque et durable règne entre entre les gens de Ranrouët et ceux de Faugaret.

LE PRÉSENT :

En cette journée de l'an de grâce 1225, cent ans après l'arrivée des Templiers, Pierre décide de venger enfin sa famille. Il cambriole la Commanderie, enlève le sénéchal Luc et deux bœufs. Pour commettre ce forfait, il a utilisé le souterrain menant des marais au manoir de Faugaret, inconnu des habitants du lieu. Pierre veut interroger Luc sur la présence de cette femme pour faire perdre la garde de la Commanderie

aux Templiers et la reprendre dans son fief. Quand Luc aura fourni des aveux sur les pratiques douteuses des habitants de Faugaret, Pierre ira exposer le fait aux grandes instances du clergé à Guérande et, n'en doutons pas, il aura gain de cause.

LES JOUEURS :

C'est au petit matin de l'enlèvement du sénéchal après une longue marche dans les marais de Brière, que la Caravane arrive à Ranrouët.

L'ENJEU :

Les joueurs devront empêcher la folie destructrice des Templiers et de Firmin. Ils devront persuader Pierre d'Assérac de laisser Jeanne repartir à la Caravane, d'autant plus que Bernard, le fils de Pierre, va faire quelques crises avant de se révéler. Ce qui suppose qu'ils comprennent assez vite que deux frères non-révélés sont tout proches d'eux. Tout ceci sera envisagé dans les CONCLUSIONS.

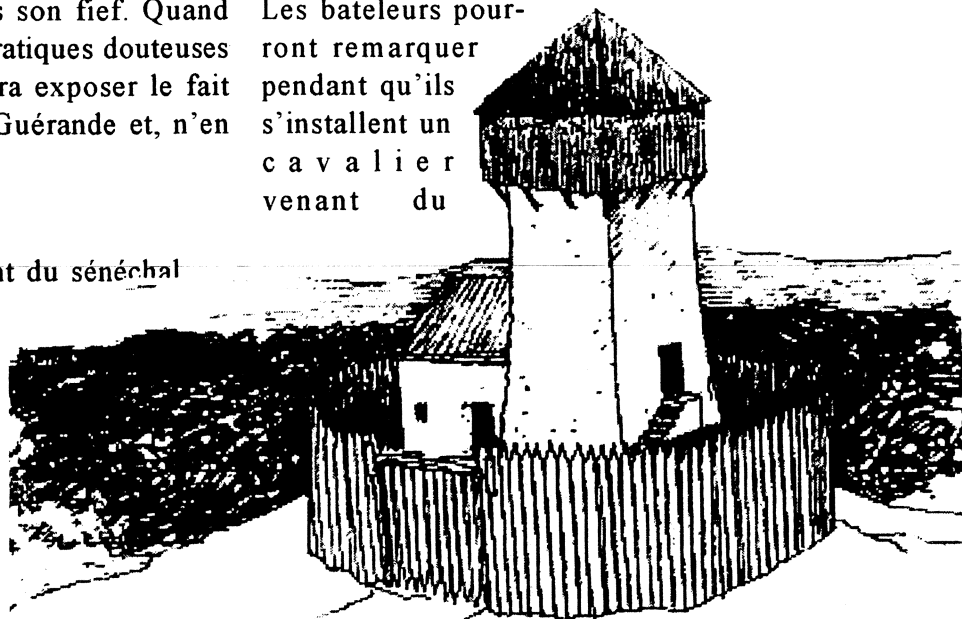
Les personnages de cette aventure sont détaillés en fin de scénario. Le Veneur aura peut-être intérêt à aller faire leur connaissance avant de lire ce qui va être l'aventure de ses questeurs.

ARRIVEE À RANROUËT

La Caravane arrive à l'aube, après une longue marche le long des marais de Brière et dresse le camp près du château. A cette époque, c'est (sans doute) un peu plus qu'un château à motte. Le Veneur peut donc le décrire comme un bâtiment construit autour d'une tour de pierre qui sert de donjon, flanquée d'une bâtisse sur le haut d'une butte, et entourée d'une palissade, avec des dépendances en bois. C'est simple, rustique, et il va de soi que c'est bien peu équipé pour soutenir un siège éventuel !

NOTE : Cela sera à faire sentir aux joueurs ; peut-être pas de suite, mais un peu plus tard, quand le conflit se dessinera !

Les bateleurs pourront remarquer pendant qu'ils s'installent un cavalier venant du



sud-ouest, qui galope vers le château à vive allure. Une observation plus précise montrera que le cheval est en sueur, et semble bien fatigué.

S'ils se renseignent dès cet instant ou plus tard, au château, ils comprendront que l'homme qu'ils ont vu est le seigneur des lieux, Pierre d'Assérac. Nul ne sait d'où il revient, 'par là-bas y'a que des fermes isolées'

NOTE : C'est effectivement Pierre d'Assérac, qui revient de la ferme de Yann, où il a déposé le sénéchal Luc, qu'il vient d'enlever, et deux bœufs qu'il a volés pour les donner à Yann "en paiement" du service que celui-ci lui rend en gardant le prisonnier. Mais de tout ceci les questeurs ne doivent pas être mis au courant, évidemment !

Pierre d'Assérac accueille ces nouveaux arrivants d'une manière très courtoise, et va même jusqu'à inviter tout le monde à un grand banquet en milieu de journée dans la cour du château, en échange d'un spectacle pour la soirée.

NOTE : Il importe en effet que Pierre se comporte le plus "naturellement" possible après son forfait. Et le fait d'organiser une fête entre - le hasard le sert, en l'occurrence - dans son plan.

LA VIE À RANROUËT

Pierre et sa famille habitent la tour, seule partie 'en dur' de ce qui compose le château de Ranrouët. La bâtisse sert de cuisine et de remise. Elle entoure une grande salle de banquet ou, plus généralement, de réception (salle du conseil). Les divers serviteurs et serfs du château vivent dans les dépendances, avec le bétail et les chevaux. Quelques gardes logent également dans cette construction, dans une partie des locaux qui leur est réservée.

Pierre a tenu à avoir dans ses murs un forgeron, Loïc, qui fait office de maréchal-ferrant mais surtout (observer discrètement) forge des armes et fabrique des cottes de mailles. Si on s'interroge sur ce point, il sera répondu, après un regard soupçonneux, que ces fabrications locales sont revendues très cher aux autres nobliaux de la région.

NOTE : Ceci n'est pas tout à fait faux. Cependant, on pourra trouver si on fouine dans le château des armes entreposées dans une petite pièce attenante à la "salle des gardes", de même que dans un réduit de la chambre seigneuriale. Inutile de préciser qu'il serait fort mal venu de faire état de ces découvertes.

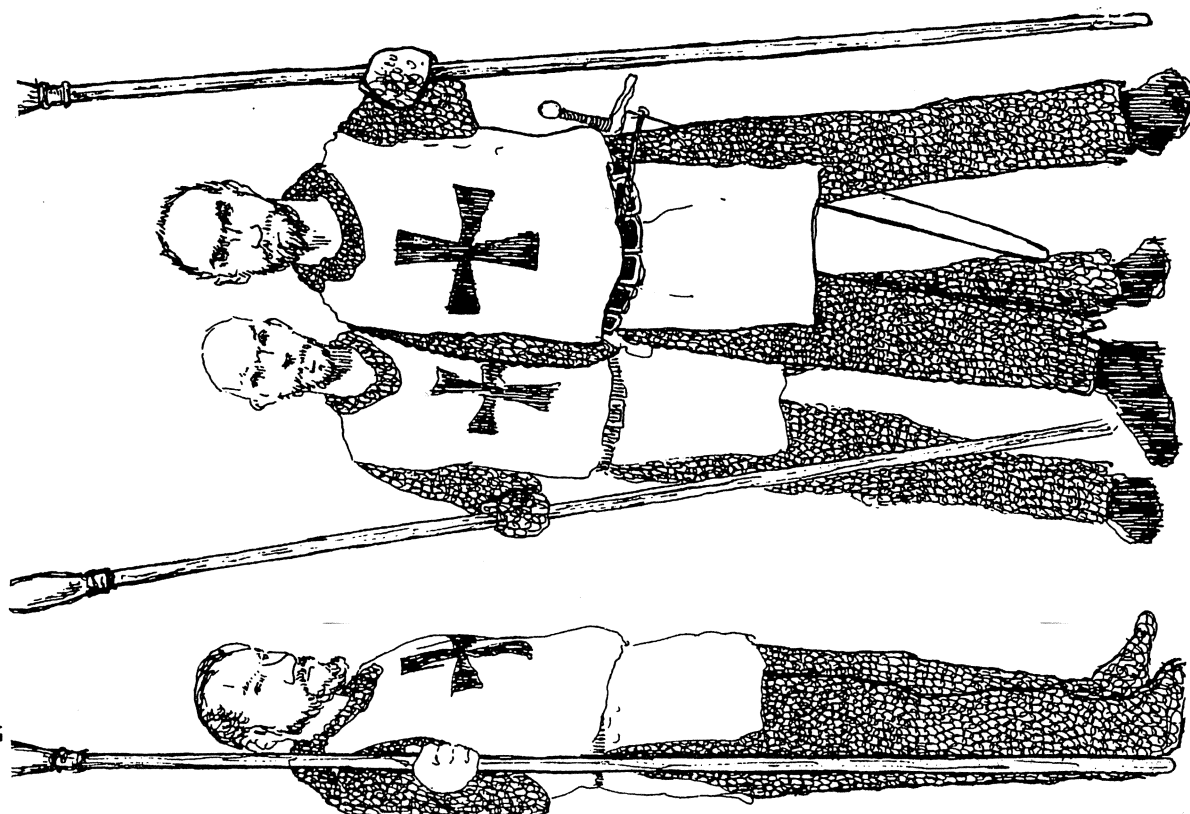
Elles ne servent qu'à montrer que, si la région est (apparemment) en paix, certains ici pensent au combat. On ne pourra savoir ni contre qui, ni quand cela pourrait se produire.

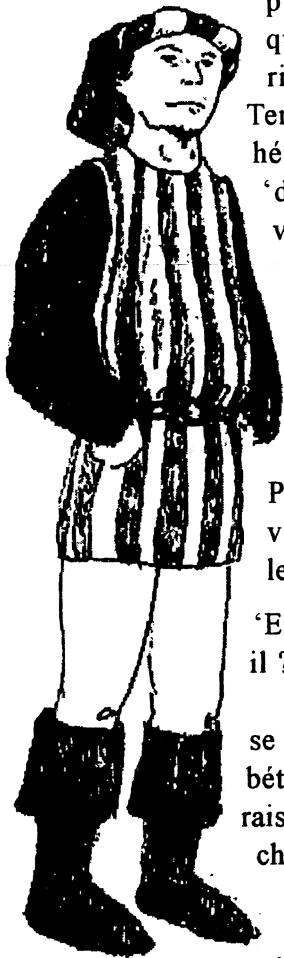
MIDI : UN BANQUET ET DES INVITES- SURPRISE

Le banquet se déroule donc dans la cour du château. Tout le monde est mêlé. Pierre et sa famille — il en est très fier et présentera sa femme Mathilde et son fils Bernard à tous — les domestiques et les gens de la Caravane. Le festin est grandiose, tout le monde en profite bien et d'amuse. Bernard, jeune homme d'une vingtaine d'années, semble particulièrement apprécier les numéros poétiques qui seront éventuellement présentés. Il paraît aussi extrêmement frileux, il est très couvert et semble aimer se placer très près du feu, qu'il regarde de longues minutes.

Tout à coup, trois cavaliers armés font irruption dans l'enceinte du château. Ils sont revêtus de grandes cottes de mailles recouvertes d'un surcot blanc marqué d'une croix rouge. Si les bateleurs ont déjà rencontré des Templiers, ils en reconnaîtront l'uniforme, sinon, on le leur expliquera dès que les cavaliers seront partis. Ils portent une lance et une épée au côté.

Leur air farouche et leur entrée brutale jettent un froid dans l'assistance. Les trois hommes se dirigent vers Pierre et lui expliquent qu'un voleur très habile s'est introduit dans leur Commanderie pour commettre un





pillage. Pierre demande ce qu'on a volé. Un instant désorienté par la question, un des Templiers répond après quelques hésitations qu'on s'est attaqué à 'de la nourriture' et qu'on a volé aussi deux bœufs vivants.

'Il n'a pas été aperçu par les gardes, on ne l'a ni vu entrer, ni vu sortir, c'est à n'y rien comprendre !', déclare un des moines-soldats.

Pierre éclate de rire à la nouvelle, puis renvoie sèchement les Templiers :

'Et en quoi cela me concerne-t-il ? Si des soldats qui ont connu les Sarrasins ne peuvent pas se rendre maître d'un voleur de bétail, je ne vois pas pour quelle raison vous venez vous en vanter chez moi, Messires du Temple !

Retournez donc à vos prières, si vous ne savez plus combattre !

— Ton arrogance te perdra, Pierre d'Assérac. Et viendra un temps, peut-être pas si lointain, où tu regretteras d'avoir été si vantard. Il est des injures qui restent au fond des mémoires, et que rien ne peut faire oublier à celui qui les a reçues. Continue à faire bombance, Pierre, avec tes amis ! (ton méprisant). Je doute qu'ils te soient d'un grand secours si le temps se couvre.'

Pendant cette 'passe d'armes' verbale, un des trois Templiers s'est approché des bateleurs ou plutôt, pour être exact, des bateleuses. Il les regarde avec un air malsain qui devrait les rendre prudentes.

NOTE : *Sachez faire ressentir à vos joueuses, si vous en avez, toutes les menaces et les vicissitudes à venir qui sont tapies dans ce regard. Ce regard que celles que l'homme approchera trouveront "bizarre" - ne soyez pas trop précis à ce stade - un peu perdu, un peu flou. En réalité, cet homme, et quelques autres à la Commanderie, s'adonne, depuis son périple en Orient, au hachisch, ce qui explique quelques-unes des turpitudes qui se sont passées et se passent encore à Faugaret.*

Toujours est-il que les Templiers, outragés, se retirent en proférant des menaces. Et le banquet se termine moins gaiement qu'il n'avait commencé.

NOTE : *A partir de ce moment, la Caravane sera toujours sous la surveillance d'un ou deux Templiers, pas forcément choisis parmi les plus extrémistes. Ils ne sont ni agressifs ni désagréables, ils sont là, c'est tout ! Et c'est beaucoup. Disons que la caravane ne peut plus décamper sans demander son reste !*

À VOL D'OISEAU.

Un 'volant' qui effectuerait, à quelque moment que ce soit, une petite reconnaissance des lieux découvrirait selon ses déplacements ce qui constitue le paysage des environs plus ou moins proches, à savoir, en partant de Ranrouët :

- ☛ Plein nord, à 8 km, La Roche-Bernard, une ville un peu importante ;
- ☛ Au nord-ouest, à 1,5 km, le village d'Herbignac, dont il n'y a rien de particulier à dire. Le Veneur le décrira à son goût ;
- ☛ Plein est, à 6 km, Faugaret. Sans plus d'observation, c'est une forteresse. Si l'on s'en approche davantage, c'est une Commanderie Templière.
- ☛ Se dirigeant manifestement vers ce lieu, mais se situant pour l'heure entre Pompas et Faugaret, un cortège de nobles en voyage. Ils sont accompagnés de divers valets, domestiques. La petite troupe compte une vingtaine de personnes ;
- ☛ Dans la même direction, à 8 km, le village d'Assérac. Village ordinaire lui aussi ; c'est le berceau de la famille de Pierre ;
- ☛ Plein sud, tout près, environ 2 km, les Marias de Brière, 'refuge' de la 'Dame Noire', nous y reviendrons ;
- ☛ A 9 km au sud-ouest, en bordure des marais, le site mégalithique de Kerbourg, dont il sera aussi reparlé par la suite ; on y aperçoit un cromlech et une allée couverte.
- ☛ Plus au sud-ouest encore, à 17 km, Guérande, 'la grand'ville'. C'est la future grande étape de la Caravane.

LA DAME NOIRE (1)

Si des joueurs laissent la Caravane et s'éloignent, pour répéter leur numéro de spectacle ou pour tout autre raison, vers les marais, faites-leur vivre, sans explications, ce qui suit :

Le sentier qui mène aux bords des marais est à peine tracé dans la lande. On dit ces lieux peuplés de nombreux animaux de toutes sortes, et il est vrai qu'un ours qui s'y rendrait pourrait se mettre une mémorable ventrée de pimpinaux, des anguilles au ventre argenté et à la chair délicate. Aigles et faucons pourront aussi se saisir de quelques tanches ou brochets, qui abondent en ces lieux. C'est le royaume des animaux et de la Nature, mais on ajoute aussitôt dans les villages avoisinants qu'y vivent aussi des êtres féeriques et mystérieux ; le tout sans qu'on sache bien si c'est pour éloigner des pêcheurs potentiels ou parce qu'on y croit vraiment. Les marais sont quadrillés par des canaux non délimités où l'on peut circuler dans des barques à fond plat, mais les bateliers sont très peu nombreux à oser s'aventurer en plein cœur de cette nature hostile où il est si facile de se perdre définitivement. Disons pour résumer que tant qu'on reste en bordure du marais, on ne risque au plus qu'une chute dans la bouillasse ; après, c'est aux risques et périls de l'inconscient.

Reste que la lumière de ces lieux est particulière : il fait déjà moins clair qu'ailleurs, à cause d'une brume qui flotte partout, et donne une teinte gris-mauve à ce paysage désolé et presque inquiétant.

On a à peine eu le temps de constater ceci qu'on entend du bruit. Les questeurs n'auront que le temps de se cacher. Ensuite seulement on pourra soupirer de soulagement : il ne s'agit que d'une charrette sur le chemin, qui doit rentrer à une ferme des environs proches. On eût pu croire à quelque traquenard tempelier.

Cependant le bruit se rapproche, venant de la route d'Herbignac ou de Saint Lyphard, on ne sait. Ce n'est pas une charrette. L'observation discrète, à travers les arbres, permettra de d'assister à une scène d'épouvante : le marais, éclaboussant les eaux sombres de son instable lumière, y découpe toutes les ombres en

cernes fantastiques. Plus un bruit tout à coup, la faune s'est tue. Plus un oiseau, même plus un aboiement de chien au loin. juste le bruit d'un carrosse tiré par cinq chevaux noirs comme la nuit d'où ils venaient de surgir. L'équipage est escorté de formes humaines, noires comme la suie, dont on entend les pas se muer en suction, comme si la Brière les voulait avaler pour les faire retourner d'où il se pourrait bien qu'ils viennent. Leur face noire est affolante au sein de ce milieu hostile.

Après avoir dépassé les questeurs sans les voir, le carrosse s'ouvre et en descendent d'autres jeunes gens au visage noir, vêtus de sombre, coiffés de larges chapeaux noirs, portant pelles et pioches. Ils s'en vont vers le centre de la grande Brière, sans mot dire. Et puis, spectacle inattendu, fermant la marche, il y a une forme féminine enveloppée d'un long manteau noir. Elle passe si près des questeurs que ceux-ci peuvent distinguer son visage blanc comme la cire d'un cierge : elle est jeune et très belle, les yeux constamment baissés vers le sol noir. Vers quelle cérémonie marche-t-elle ? Que signifie ce funèbre et silencieux cortège, où personne ne faisait le moindre bruit, à tel point que ces êtres noirs semblaient glisser sur l'herbe comme des spectres ou des démons issus d'un cauchemar ?

Tout à coup les silhouettes s'arrêtent et se mettent à creuser la terre meuble à coups de pelle et de pioche. Les questeurs les voient se démener, mais ils n'entendent pas le bruit des outils sur le sol, c'est à croire qu'il y a quelque sorcellerie là-dessous. Au bout d'un moment qui paraîtra très long aux observateurs, les hommes noirs auront creusé une fosse profonde et ils jetteront leurs instruments. La jeune femme est près d'eux, immobiles dans son vêtement noir que le léger vent fait maintenant onduler dans le crépuscule.

Alors, brusquement, les jeunes démons noirs se précipitent sur elle, la saisissent par les épaules et la font basculer dans la fosse, où elle disparaît sans un cri. Puis ils ramassent leurs pelles, leurs pioches et, dans une incroyable frénésie, rejettent le terre dans la fosse. Quand celle-ci est comblée, ils piétinent le sol, on dirait une danse de sorciers sur le cadavre d'une victime de leurs effroyables pratiques.

Enfin les hommes noirs ramassent leurs outils et, toujours sans un mot, repartent aussi lentement et silen-

cieusement qu'ils étaient arrivés. Ils montent dans le carrosse, les portes se referment. Fouettées par un cocher invisible, les chevaux s'ébranlent et le carrosse, après un demi-tour, disparaît dans la nuit, du côté d'Herbignac semble-t-il.

NOTE : *Aucune explication ne sera donner. Pour vous, Veneur, en voici trois, parmi lesquelles vous choisirez selon votre tempérament et/ou l'était d'initiation de vos questeurs.*

Il sera impossible de retrouver 'ce qu'on a enterré vif' ici : le flair n'est d'aucun secours, la boue gêne les salamandres, on enfonce jusqu'au genou au moins, ça grouille de sangsues, il commence à faire noir, bref, c'est l'horreur. D'ailleurs, toutes les recherches semblent vaines. A croire que rien n'a été remué.

Suivre le carosse est impossible. Après quelques détours dans les marais, il se dissout dans la brume.

DES EXPLICATIONS ? SI VOUS Y TENEZ.

La plus onirique, mais pas forcément la plus intéressante, ludiquement parlant :

Un Chevalier de la Chimère s'est installé confortablement quelque part pour rêver à son aise. Son incursion onirique lui propose cette vision. si particulière. Et la Chimère, pour parler simplement, 'rêve trop fort' : ceux de vos joueurs qui connaissent ou subodorent l'accès possible au Royaume du Rêve en ressentent les images, qu'ils prennent pour réelles.

Si vous voulez vraiment tout savoir, cette histoire semblerait remonter à un fait divers réel de femme enterrée vive, histoire qui. se passera vers 1750 en Haute-Bretagne. La Chimère a donc ici un rêve prémonitoire et décalé. Après tout, je suis le Veneur, ici !

La plus rationnelle :

Les questeurs ont assisté à une cérémonie folklorique des tourbières briérons, laquelle cérémonie consiste, une fois l'an, à aller enterrer au coeur même des tourbières un mannequin de femme vêtue de noir (la brume a empêché qu'on voie bien, d'où la confusion !), afin que 'La Dame Noire', déesse du marais

de Brière, n'engloutisse aucun de ceux qui extraient la tourbe des marais. Cérémonie 'magique' donc, d'où le rituel bizarre et inquiétant auquel ont assisté les joueurs. Dans ce cas, si les joueurs décident de suivre le carosse, il les mènera à Herbignac et à Saint-Lyphard, le groupe des hommes noirs se scindant au carrefour. Une demi-douzaine d'hommes prend le chemin d'Herbignac avec trois chevaux. Le Carrosse et une moitié des hommes se rendra à Saint-Lyphard, où chacun se séparera, toujours sans un mot, pour rentrer dans diverses maisons du village. Là, ils iront se laver au puits, et on constatera que ce sont des hommes tout ce qu'il y a d'ordinaire ! On pourra aussi constater que le "carrosse" est un bricolage de fortune ajouté à une simple petite charrette. Seule la brume a empêché qu'on se rende compte de l'illusion. C'est le seul élément bizarre — la cérémonie mise à part ! — qu'on relèvera.

NOTE : *Cette cérémonie, calquée sur la légende de la Dame Blanche de Trécesson, n'a aucune existence réelle dans le folklore briéron.*

La plus folklorique : voir aide de jeu à la suite du scénario.

Le Veneur s'arrangera pourtant pour que l'ambiguïté et l'inquiétude durent un peu, nous allons voir pourquoi. Par exemple, en faisant répondre à tous les paysans interrogés sur ces hommes noirs ou cette Dame Noire des marais avec un simple signe de croix et un air de terreur. On apprendra après, si l'explication choisi est rationnelle, que ceci est une farce habituelle que l'on fait aux étrangers, qui sont toujours saisis quand ils rencontrent sur les chemins des tourbières, mâchurés de terre grasse et noire : on leur fait croire le plus longtemps possible qu'ils ont vu des démons du marais. La chose s'achève en général dans les rires, autour d'une bolée, à la taverne du lieu.

Maintenant, pourquoi faire durer l'affaire ? Tout simplement parce que, lors de leur deuxième visite au marais, ou à Kerbourg (voir ce nom), les questeurs vont apercevoir Jeanne, et qu'ils vont croire la Dame Noire ressuscitée ! C'est ici leur imagination qui fera la plus grosse part du travail ! Le Veneur entretiendra le doute : la femme en noir pourrait parfaitement être celle qu'ils ont entr'aperçue lors de la cérémonie ! (voir aide de jeu folklorique).

Voilà qui clôt cet épisode onirique et destiné à embrouiller un peu plus l'affaire.

A leur retour dans la Caravane, l'Initié viendra les voir pour leur demander d'éclaircir cette histoire de pillage à Faugaret : ' Il faut à la fois agir vite, le temps presse, et prudemment ! Ces gens-là nous ont déjà pris en surveillance, ne leur donnons pas matière à nous condamner pour des fautes que nous aurions réellement commises ! ' Eventuellement, pour justifier le fait que la caravane doivent rester à tout prix, l'Initié pourra dire qu'il attend le Veneur.

LE SOIR : RETOUR DES TEMPLIERS

Après avoir été ridiculisés à Ranrouët, les Templiers avec Firmin à leur tête, reviennent un peu plus tard narguer la Caravane pendant les préparatifs du spectacle du soir : quolibets, provocations, tout est bon pour essayer de faire réagir les questeurs, et si possible violemment. Souhaitons que ceux-ci ne tombent pas dans ce (gros) panneau ! Les conséquences en seraient graves : les Templiers sont quand même un ordre guerrier, et en tant que tels ils savent se battre. De plus, ils sont chevaliers, ce qui leur donne le droit d'occire tout manant qui leur aurait manqué de respect.

Puis arrive Firmin. Il se déclare persuadé que ce sont les saltimbanques de la Caravane qui ont fait le coup.

NOTE : Dans un premier temps, c'est surtout un moyen d'ennuyer Pierre d'Assérac, avec qui les bateleurs semblent au mieux.

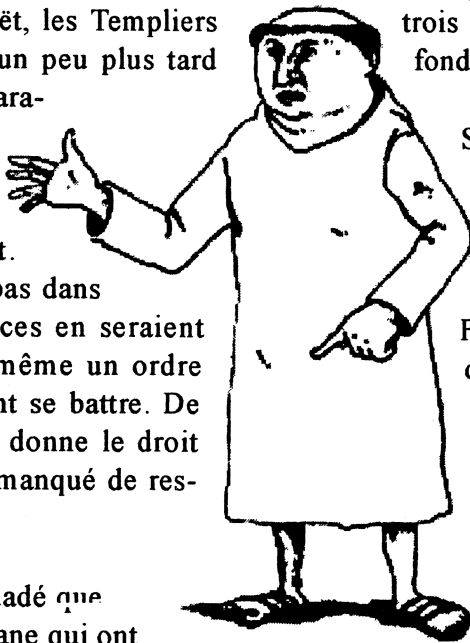
Mais très vite, dans son esprit dérangé, l'amalgame d'une caravane de nomades avec les infidèles d'Orient se fera rapidement, et les plus 'allumés' des Templiers lui emboîteront aussitôt le pas. Il s'ensuit chez les moines-soldats un état d'exaltation inquiétant à l'idée de faire une 'croisade' sur Ranrouët. Et puis, n'en-

tend-on pas dire ici ou là que les infidèles se combattent puis se brûlent sur un bûcher ? Ils s'éloignent ensuite en s'esclaffant d'un rire sadique.

LE SPECTACLE DU SOIR

Le spectacle, auquel Pierre a convié quelques seigneurs voisins, se déroulera dans une bonne ambiance. Bernard, dans ses fourrures, est aux anges, appréciant particulièrement, et avec un goût très sûr, les poésies récitées par les baladins.

Dans la grande salle de banquet, on peut remarquer une tapisserie déjà ancienne (du style de la tapisserie de Bayeux) qui représente trois hommes, trois chevaliers pour être plus précis, sur fond de château assez imposant.



Si on questionne, on apprendra que les trois hommes sont respectivement Richard, Frédor et Rioc d'Assérac, les ancêtres de Pierre. Ils ont vécu au siècle dernier. Frédor était le grand-père de Pierre, dont le père Guérec lui a laissé Ranrouët à sa mort, en 1215.

Quant au château, si on s'est déjà rendu à Faugaret on le reconnaîtra, bien qu'il ait un peu changé : c'est aujourd'hui une place forte, alors que c'est sur la tapisserie un riche manoir. Mais la silhouette caractéristique se reconnaît aisément pour peu qu'on y soit déjà allé.

Sinon, on ne saura pas quel est ce lieu, sauf à le demander à Pierre, qui se contentera de déclarer que c'était l'ancien château de sa famille, détruit au cours d'une guerre contre Conan III de Bretagne.

NOTE : Tous ces points qui piquent la curiosité pourront être éclaircis lors de recherches précises, qui seront envisagées après cet épisode.

Toute remarque quant à la beauté de cet ancienne demeure et l'actuelle précarité des lieux à Ranrouët déclenchera chez le seigneur une colère mal contenue qui peut pousser les questeurs à essayer d'en savoir plus sur l'histoire de cette famille.

NOTE : *Pierre ment effrontément. C'est que, au fond de son esprit quelque peu retors, il commence à voir tout le parti qu'il pourrait tirer de la présence imprévue des bateleurs en son château. Ne semble-t-il pas que les Templiers veuillent les charger de la rapine de la nuit ? Cela peut lui laisser un peu plus de temps pour interroger son prisonnier et en obtenir ce qu'il en veut.*

En réalité, il n'a rien à faire de ces bateleurs qui, de simple alibi qu'ils étaient, deviennent maintenant des suspects pour les Templiers. Il pense que c'est bien ainsi, et il ne peut soupçonner que les bateleurs pourraient lui "sauver la mise".

Maintenant, attention à ne pas en faire un personnage trop noir, sous peine de voir les questeurs se désintéresser de son destin, ce qui est contraire à la bonne marche du scénario. Il convient ici pour eux de faire la part des choses et de s'apercevoir que Pierre n'est pas un personnage totalement négatif mais simplement un homme emporté dans un combat pour l'honneur, et qui se débat dans une situation qui le dépasse un peu, même si c'est lui qui a "lancé les choses". Cette réflexion est une des difficultés de l'aventure.

CURIOSITES.

Si les questeurs veulent 'en savoir un peu plus', ils pourront s'en occuper en soirée, lors de fouilles qui se devront d'être discrètes. Car en l'occurrence, les discussions avec les serviteurs ne seront pas d'un grand secours :

- on n'y apprendra que le nom des ascendants de Pierre, mais qui sait encore que Faugaret appartenait à la famille d'Assérac ? Il y a 100 ans de cela !
- On pourra aussi savoir que les relations sont plutôt tendues entre le seigneur et les Templiers de Faugaret, mais on met ici la brouille sur le simple

plan d'une querelle pour la domination territoriale, querelle entre seigneurs voisins, rien de plus.

- La Commanderie est dirigée administrativement par le Sénéchal Luc, un ancien négociant de Guérande. C'est lui qui s'occupe de toute l'intendance. L'abbé Firmin dirige la vie spirituelle des occupants.
- Les Templiers ? Oh, ils sont une trentaine. Des fous furieux, qui reviennent des Croisades ; 'faut croire que le soleil leur a frappé le chef. Ils ne se comportent plus comme des chrétiens.' D'autres plus calmes, 'comme doivent être des moines-soldats'.

NOTE : *Marquez bien cette ambiguïté des Templiers. Les questeurs ne doivent pas savoir à quoi s'en tenir à leur sujet. Cela dit, les Templiers dégénérés ne sont pas nombreux : une demi-douzaine, pas plus.*

Voyons donc plutôt ce qu'on pourra apprendre en étant indiscret :

Si on fouille la salle du conseil qui est gardée, comme le donjon, on trouvera au fond d'un coffret, divers parchemins dont :

- un qui retrace la généalogie des d'Assérac (Voir l'aide de jeu prévue en fin de scénario). Le Veneur pourra s'aider de cette généalogie pour faire retracer brièvement par Pierre l'histoire de sa famille, dont on sait qu'il y est particulièrement attaché...
- un qui prouve que Faugaret a appartenu à la famille d'Assérac depuis 1095 ;
- un autre qui en expulse la famille sur ordre de Conan III de Bretagne, en 1125, pour y installer les Templiers.

Ceci explique pas mal de 'hiatus' relevés au cours de la journée.

Dans la première partie de la nuit, Bernard sera dans son lit, abondamment couvert. En revanche, il quittera sa chambre en milieu de nuit, et subira une 'crise' dont nous verrons le résultat au matin.

NOTE : *Le scénario est très ouvert et l'ordre présenté ici n'est qu'indicatif. Cette trame contient néanmoins tous les éléments "obligés", qui se passeront quoi que fassent les questeurs. On a présenté les lieux des actions, afin que le Veneur se rende aux pages concernées quel que soit l'ordre des actions des questeurs. On trouvera aussi en fin de scénario une trame chronologique "idéale", qui est faite pour être bousculée, ce que ne manqueront pas de faire vos questeurs !*

MATINEE AGITEE.

C'est au petit matin, alors que le seigneur dort encore mais que les petites gens, eux, sont déjà à la tâche, qu'on entendra des cris du côté des communs. Il faudra s'approcher et se mêler aux domestiques et aux serfs présents pour entendre de quoi il retourne :

Une femme est là, Norine, qui pleure. C'est une brave femme, bien en chaire qui avait pris soin de la caravane en leur apportant à plusieurs reprises des restes en provenance du château. On comprendra qu'elle vient de perdre sa fille, Flora, qui n'avait que 10 ans. Les circonstances du drame sont à la fois simples et incompréhensibles : Flora était allée, comme chaque matin, chercher du bois près de la grange, où il est entreposé. Sa mère l'a vue revenir de là-bas en courant et en pleurant.

'Le temps de lui demander ce qu'il y avait qui l'avait mise dans un tel état, la malheureuse gamine est tombée morte dans mes bras, sans avoir eu le temps de me dire un seul mot.', se lamente la mère. Le corps de la pauvre fille a été emmené dans la grande salle, en attendant de la mener à l'église pour la veillée. On attend le prêtre.

Les questeurs présents peuvent faire deux choses :

☛ aller observer le corps : il faudra examiner très attentivement le mollet droit de la jeune fille pour y découvrir la trace de deux petites morsures. Le mollet a d'ailleurs quelque peu enflé, mais ce n'est pas très visible. Un serpent reconnaîtra la piqûre d'un des siens. Si d'autres questeurs pensent aussi au serpent, vous ne démentirez pas.

☛ se rendre à la grange permettra de constater qu'elle se trouve à quelques cinq cents mètres du château. Quant au tas de bois, il est conséquent. Un examen très minutieux là encore (et sous forme de petit animal sinon c'est impossible !) permettra de remarquer, entre des bûches, quelques squames laissées là par un serpent.

NOTE : *Attention ! (j'insiste !) ceci ne peut être vu que si on se glisse entre les bûches. Réservé aux rats, aux salamandres et aux serpents. Mais le fait de ne pas comprendre de suite ce qui s'est déroulé ce matin n'est pas important. La suite laisse une chance de réaliser ce qui se passe à Ranrouët. et c'est mieux si le suspense dure. Il y a en effet fort peu de chance pour que les questeurs puissent à la fois observer le cadavre et trouver la retraite du serpent.*

Doit-on préciser qu'on ne trouvera plus le serpent en question ? Il y a longtemps que, dérangé dans son sommeil, il a fui loin, dans les herbes.

En revanche, Bernard n'a pas encore eu le temps matériel de réintégrer sa chambre. Sous forme de serpent, il a fui là où il sait instinctivement être à l'abri, dans le bosquet qui cache assez mal ses vêtements en désordre, dont il a eu tant de mal, cette nuit, à s'extraire. avant d'aller digérer dans le tas de bois le lérot qu'il a avalé.

On le verra si on le guette revenir au château un peu plus tard, l'air fatigué. Il dira que c'est d'avoir couru après un braconnier qu'il a surpris en train de relever des collets. Force sera de le croire, non ?

Seul fait notable, il n'aura pas l'air très en forme à midi et chipote sa nourriture, mais ça n'a rien d'extraordinaire. Son père pourtant lui fera la remarque que ce n'est pas 'en mangeant comme un moineau qu'il pourra un jour être un chevalier respecté pour sa force, comme l'ont toujours été les d'Assérac.'

Ce à quoi le jeune homme répond que 'ce n'est peut-être pas son ambition, à lui, de frapper autrui d'estoc ou de taille, et qu'on peut dans la vie être respecté pour d'autres qualités que la force brute.'

Ambiance, ambiance. Toujours est-il que le père et le

fils s'affrontent ici assez rudement, et que le jeune homme quittera la salle assez vivement, pour monter dans sa chambre.

Et là,— avec ou sans témoins discrets —, il va se jeter sur son lit pour laisser échapper sa rage — ce qui prouve qu'il a du caractère ! — et son chagrin. Et, une fois encore, il va faire une deuxième 'crise', se transformant en serpent sans prévenir. Et si personne ne l'a suivi, un domestique viendra peu après signaler que Guy, qui nettoyait les chambres, s'est fait piquer par un serpent. Ce n'est pas grave, l'homme est solide, mais il ne peut plus marcher. La bête a dû fuir dans une faille des murs, on ne l'a pas revue.

Si on monte, on trouvera Bernard endormi, nu dans son lit. Il aura apparemment le réveil embrumé, et on doit comprendre ce qui s'est passé, ce qui n'est guère difficile dans ces circonstances. Dans le cas contraire, on ne pourra que faire des hypothèses.

MATIN : LA DAME NOIRE (2)

Si les questeurs se rendent de nouveau dans les marais, ou simplement s'ils les survolent ou s'en approchent dans leur déplacement, un bruit les fera s'intéresser de nouveau à ce lieu : un clapotis doux et régulier est audible au c.ur du marais. S'ils attendent et observent, ils apercevront dans la brume une frêle embarcation. S'ils cherchent à mieux voir, ils distingueront une femme enveloppée dans un grand manteau noir, et qui pousse sur une perche pour faire avancer lentement sa barque. Ses longs cheveux noirs flottent au vent.

Cette vision risque de provoquer une certaine panique : n'est-ce pas la femme qu'on a vu enterrée vive il y a peu ? Est-elle ressuscitée des Morts ? Est-ce quelque fantôme ou revenant ? On en sera là de

ses réflexions quand la Dame Noire disparaît comme par enchantement dans la brume. On ne pourra retrouver que la barque — on dit ici un 'blin' —, que la passagère aurait abandonnée au bord d'une rive. La vase a déjà effacé les traces qu'elle aurait pu laisser. La piste s'est perdue.

NOTE : *Les joueurs doivent rester sous le coup de l'émotion et de l'émerveillement devant cette "sublime apparition". Cette remarque est valable pour le site de Kerbourg.*

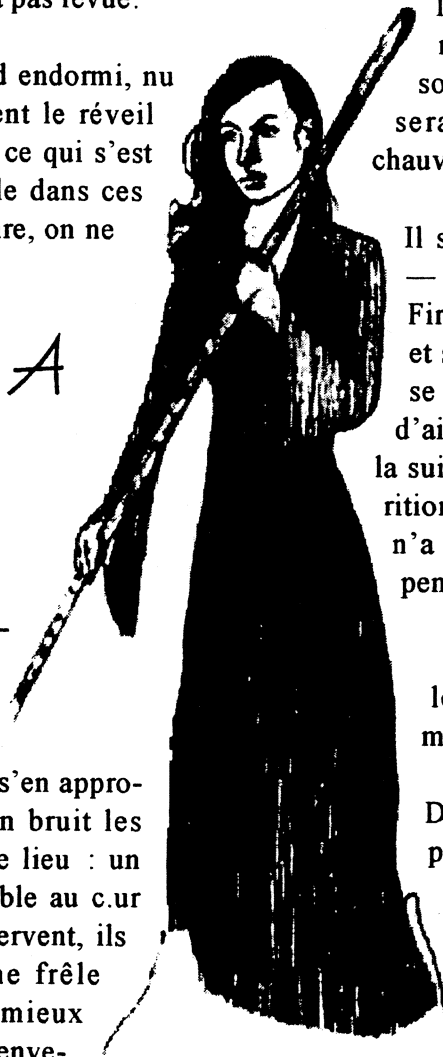
Il faudrait passer un temps fou à sonder les rives pour trouver 'au hasard' l'entrée du souterrain, puisqu'encore une fois le flair ne sera d'aucun secours. Un petit bonus aux chauves-souris, peut-être, si vous êtes gentils !

Il s'agit bien sûr — mais on n'en dira rien ! — de Jeanne, qui a profité de l'absence de Firmin pour emprunter le passage souterrain et se promener dans les marais. Si les joueurs se rendent de suite à Faugaret, ils pourront d'ailleurs entendre les guetteurs s'interroger, à la suite d'une question de Firmin, sur la 'disparition' de la jeune fille, qu'aucun d'entre eux n'a vue sortir. Ceci uniquement s'ils y vont pendant qu'elle est sortie.

Cette scène peut aisément se produire seulement l'après-midi, voire le lendemain matin.

Des paysans interrogés après coup pourront parler avec frayeur de la 'Dame Noire', sans qu'on puisse bien savoir à cet instant de quoi il s'agit précisément.

NOTE : *Les joueurs auront des chances - qu'ils l'aient vu ou non dans les marais - de retrouver Jeanne à Kerbourg l'après-midi, ou à la Commanderie durant la nuit.*



LA FERME DE YANN

Le premier problème avec cette ferme est le suivant : comment soupçonner qu'il s'y passe quelque chose ? On n'en aura à aucun moment entendu parler au château, et pour cause !

❖ L'intuition peut pousser des joueurs à chercher à savoir d'où venait Pierre ce matin-là, pressé comme il semblait l'être. Ceci a d'autant plus de chance de se produire que les questeurs auront relevé de 'petites choses qui ne collent pas tout à fait' au cours de leur séjour à Ranrouët.

❖ Un 'volant' qui aura survolé la région aura aperçu des hameaux (voir plan) avec quelques maisons et une ferme un peu isolée. Cela peut suffire pour qu'ils s'y intéressent, les questeurs sont parfois si curieux !

❖ On peut croiser dans cette zone, en fin de journée, des paysans qui fuient comme s'ils avaient vu le Diable. Si on les questionnent, ils répondront avec force signes de croix qu'ils viennent de passer devant chez un sorcier. On savait déjà qu'il était plus riche que nous sans qu'on sache comment il s'arrange, le Yann. On disait bien qu'il faisait des rituels à Kerbourg, mais on pensait pas que c'était un vrai sorcier. Seulement, là, en passant près de sa ferme, on les a bien entendus, les bruits étranges que le curé Firmin dit ! Des cris de bête, ours ou Dragon, on ne sait pas, et puis des coups dans les murs. Tout ça, depuis un jour ou deux. (selon la chronologie).

❖ On utilise l'aide de jeu folklorique.

Quoi qu'il en soit, si on se rend à ladite ferme :

Yann est un homme costaud, son visage tanné par le soleil et sa grosse moustache brune et broussailleuse lui donnent un air très campagnard. Sa ferme se trouve au sud-ouest de Ranrouët, à une bonne demi-heure de marche, au beau milieu du bocage. Elle est en

torchis avec un toit de chaume, entourée d'un pâturage et de champs cultivés. Yann accueille toute personne qui se présente chez lui d'une manière simple, mais courtoise. Il va même jusqu'à jouer le benêt pour ne pas attirer l'attention. C'est par exemple lui qui pourra, pour se faire bien voir des joueurs, leur révéler la vérité sur la 'Dame Noire' et les 'démons' du marais.

C'est chez lui qu'on pourra 'boire le coup' si cela se produit. Il pourra même suggérer aux joueurs de ne pas dire qu'ils savent la vérité, histoire de se faire payer un deuxième coup à boire



Ceci dit, il a fait un marché avec Pierre, auquel il est d'une fidélité sans faille : il garde le sénéchal prisonnier dans sa remise à bois, à quelques pas de sa maison.

Une rapide enquête après qu'on se soit assuré que Yann est occupé ailleurs, permettra de constater ce qui suit :

❖ On trouvera deux boeufs à l'étable (deux grands boeufs blancs tachés de roux !). Ça ne prouve rien mais c'est troublant.

❖ Un homme très bien ligoté et bâillonné, dans une remise en bois. C'est vrai qu'on entend des coups quand on s'approche du petit bâtiment, c'est le prisonnier qui tente d'attirer l'attention sur son triste sort.

Ici les choses changent selon les agissements des joueurs. Du pire au plus fin :

❖ Ils le délivrent : C'est la catastrophe : ivre de rage, Luc se rend d'un trait à la Commanderie, rameute ses hommes, explique que c'est Pierre d'Assérac qui l'a enlevé. Ceci est considéré comme un 'casus belli' et, au petit matin, mes Templiers assiègent Ranrouët. (voir Conclusion).

❖ Ils lui enlèvent son bâillon et parlent avec lui : entre deux menaces pour qu'ils le délivrent, Luc accepte de dire qui il est, ce qu'il fait là, qui l'a enlevé. (Notez qu'il ne sait pas encore pourquoi il est là.).

Selon le degré de connaissance des questeurs à propos de 'l'affaire' à ce moment-là, il tentera de

les amadouer ou de les apitoyer pour qu'ils le délivrent, n'hésitant pas, devant leur naïveté, à mentir effrontément à propos de Pierre, le chargeant de toutes les turpitudes du monde.

Si on lui parle de 'la fille de Faugaret', il peut même inventer un mensonge selon lequel il la soustrait à Pierre, lequel veut lui faire subir je ne sais quel sort funeste. Inventez, car puisque vous mentirez, vos joueurs ont une chance de ne pas le (vous) croire !

NOTE : Jouez-le redoutable, il l'est ! Mais vous pouvez aussi faire comprendre à vos joueurs que dans l'état de rage où il se trouve il est capable de tout. Cela leur donne une chance de plus de "flaier le danger" que représente le fait de le délivrer tout de suite... ou plus tard !

Pour le premier soir, Yann peut simplement venir lui dire que, ' pour qu'il se montre plus souple lors de l'interrogatoire du lendemain, son maître lui a recommandé de le laisser jeûner. ' Rien de plus.

Le deuxième jour, Pierre viendra le voir pour le faire chanter et obtenir des aveux signés quant à la présence de la fille à la Commanderie. Ceci est envisagé ci-après, car :

- Le plus sage est sans conteste. d'attendre d'avoir mieux saisi tous les fils de cette affaire complexe avant d'agir inconsidérément. Vos questeurs auront-ils cette sagesse ?

Car quand ils auront tout compris, viendra la partie diplomatique, et le choix d'un camp. Ce qui fera pencher la balance sera certainement la présence des deux garous, qui n'ont aucune chance de s'en sortir si la caravane les abandonne à leur sort. Mais revenons au prisonnier.

Le deuxième soir : l'interrogatoire. Pierre, en effet, ne viendra pas le premier soir à la ferme. En revanche, le lendemain, il s'y rend, avec la ferme intention de faire céder Luc et d'obtenir de lui des aveux concernant la présence de cette fille — qu'il n'a pas reconnue comme étant ' la petite ' Jeanne, disparue voilà six ans ! — dans la Commanderie.

Etre caché près de la remise permet donc d'entendre la conversation entre les deux hommes, et de comprendre enfin au moins ce que trame Pierre. Ce qui ne veut pas dire que tout sera résolu à ce moment-là !

L'interrogatoire porte donc essentiellement sur la présence dans les murs Templiers de 'la fille de Faugaret', avec l'accusation clairement avancée que la Commanderie est devenue une annexe 'des bordaux de la ville'. chose qui à coup sûr déclenchera l'ire des autorités ecclésiastiques. Le chantage repose sur un échange aveux / vie sauve et liberté du sénéchal, ce qui lui laisse une possibilité de s'échapper avant la catastrophe si tout est découvert.

La discussion — qu'elle ait lieu entre Luc et Pierre ou bien Luc et les questeurs sera rude, âpre, retorse. Il convient de réduire l'autre pour obtenir ce qu'on veut de lui.

NOTE : Rappelez-vous que Luc est redoutable ! Rien n'empêchera le Veneur de le faire "se raviser" une fois libre et vouloir quand même attaquer Ranrouët, s'il n'a pas signé d'aveux, évidemment ! Dans le cas contraire, il fuira sans demander son reste, ayant perdu sa Commanderie, son pouvoir et son âme ?

N'oubliez pas que les joueurs disposent peut-être d'un argument de poids : s'ils ont persuadé à la fois Pierre et Jeanne que la place de celle-ci est à la Caravane, ils auront fait sortir la jeune femme de la Commanderie, quelle que soit la façon dont ils le feront. Ils pourront alors 'l'exhiber' au sénéchal, lequel, ne pouvant plus nier, acceptera de signer des aveux écrits. La fin de l'aventure est proche (voir 'Conclusion').

KERBOURG

Kerbourg, lieu-dit, est une colline descendant en pente douce vers les marais, et sur laquelle se dresse un cromlech, ou plus exactement une allée couverte. C'est un lieu très difficile à atteindre lorsqu'on ne connaît pas bien les marais. Ce fut longtemps un haut-lieu celtique, théâtre de nombreuses cérémonies druidiques.

Le mégalithe de Kerbourg est constitué d'un couloir, dont l'élévation va en augmentant, se termine par une chambre ronde où l'on peut se tenir debout. Sur certaines pierres de cette allée couverte, on peut apercevoir de nombreux symboles oghamiques, formant des textes gravés à jamais dans ce granit très peu érodé par le temps, utilisées autrefois pour les cultes et les assemblées druidiques. C'est un haut-lieu celtique.

Jeanne aime beaucoup l'endroit et s'y promène souvent. Elle vient trouver là, comme au marais, un moment paisible, et aussi se souvenir de ses origines. En effet, du côté maternel, la famille descend en droite ligne des celtes. Ce sera d'ailleurs une des façons, sinon la seule, d'identifier Jeanne à coup sûr, dans la scène qui suit :

La jeune fille (ou 'la fille du marais', s'ils l'ont déjà vue) se trouve dans l'allée couverte. Elle ne les a pas entendus, pour peu qu'ils aient été un minimum discrets. Elle parle toute seule :

'Maman Gwenaëlle, chantez-moi encore les Vêpres des Grenouilles. J'aime tant quand vous me les chantez.' Et elle se met à chanter les Séries :

*'Chante-moi la série du nombre un,
jusqu'à ce que je l'apprenne aujourd'hui.
Pas de série pour le nombre UN ;
la Nécessité unique,
le Trépas, père de la Douleur ;
rien avant, rien de plus.
Tout beau,, bel enfant du Druide ; répons-moi ;
que veux-tu que je te chante ?
Chante-moi la série du nombre deux,
jusqu'à ce que je l'apprenne aujourd'hui.*

NOTE : *Le texte intégral de ces "Séries", fort connues en Bretagne, se trouve entre autre à la fin du tome 2 des "Compagnons du Crépuscule", de F. BOURGEON, chez Casterman.*

Il serait bon que les joueurs aient entendu cette chanson au château (de la bouche d'une gamine, par exemple). Ce serait plus facile d'établir un lien entre Jeanne et le château.

En recoupant ce qu'elle dit — 'Maman Gwenaëlle' — avec l'arbre généalogique vu au château de Ranrouët, on pourra en déduire que la jeune chanteuse est la fille

de Guillaume et Gwenaëlle d'Assérac, cette Jeanne qu'on leur a peut-être dit être morte, ou qu'ils ont tout simplement crue morte à lire cet arbre généalogique.

Quoi qu'il en soit, les joueurs doivent rester sous le coup de l'émotion et de l'émerveillement devant cette 'sublime apparition'. Cette remarque est valable pour le site du marais.

Ce qui est sûr, c'est que s'ils lui font peur, la jeune fille, qui est peu vêtue, se transformera brutalement en chat, s'échappera tant bien que mal de ses habits et s'enfuira au plus vite dans sa chambre de la Commanderie. Ici encore, au Veneur de déterminer s'ils gardent la piste ou non, mais ceux qui ont essayé de suivre un chat qui court en forêt comprendront que la chose n'a rien d'aisé !

S'ils sont prudents, et qu'ils veuillent la suivre ou non, Jeanne au bout d'un moment repartira vers Faugaret, où elle entrera sous forme de chat. Au Veneur de voir selon les actions de ses questeurs ce qu'ils peuvent apercevoir de sa transformation pour regagner la Commanderie.

Mais revenons à Kerbourg :

Ce lieu est propice à la communion avec la nature. Il peut servir au Veneur à la révélation de leur état de Chevalier pour des joueurs prêts à accepter ce nouveau stade de leur Initiation. Pour des joueurs débutants, il peut être le siège de l'apprentissage naturel de leur nouvelle condition.

On peut même envisager une relation avec des êtres mythiques de la Nature, (voir aide de jeu folklorique). Quoi qu'en décide le Veneur, cet épisode sera à travailler car il doit rester un magnifique souvenir pour les joueurs.

ENTRER À LA COMMANDERIE DE FAUGARET

Il existe divers moyens d'y parvenir :

- Sous forme animale : Attention, Firmin a l'oeil vif, et même sans connaître le secret de la Caravane il est persuadé, pour avoir étudié Jeanne, que les animaux sont les yeux du Malin. Alors prudence, ou gare au bûcher.

NOTE : *Le Veneur peut d'ailleurs entretenir le stress en faisant parler Firmin tout haut, comme s'il était sûr de ce qu'il dit, comme s'il savait tout. Attention toutefois à ce que ceci ne soit pas une irrémédiable condamnation à mort du personnage.*

- par le souterrain, dont ils ne peuvent avoir eu vent que s'ils ont réellement sympathisé avec Pierre, qui en connaît bien l'entrée — il s'est servi la nuit même ! — Mais Pierre n'avouera pas facilement qu'il est l'auteur du pillage à Faugaret : on ne fait pas confiance au premier venu. De même, il ne dira pas qu'il a en plus enlevé le Sénéchal ! Il faudra vraiment être au mieux avec lui pour qu'il se livre totalement, et c'est bien compréhensible !.

Il existe en effet un souterrain, inconnu des habitants actuels des lieux, qui mène des écuries de Faugaret jusqu'aux marais de Brière. Il est assez grand pour y faire passer un cheval. C'est un moyen pratique et sûr d'entrer et de sortir, si on en connaît l'existence ! Un autre moyen de le connaître serait d'avoir suivi 'la Dame Noire' des marais jusqu'à sa chambre, mais ceci est une autre histoire !

- Avec tact et après déguisement, ils peuvent venir demander l'hospitalité sous l'apparence de nobles en voyage, qu'ils se soient ou non joints au groupe cité plus haut. Méfiance ici encore, Firmin est très soupçonneux. Cette solution permet d'assister sans encombre à la messe, voir plus bas.

Quoi qu'il en soit, la Commanderie est bien gardée, et la sortie est aussi difficile que l'entrée à qui ignore le souterrain !

VISITE DE LA COMMANDERIE

L'EXTÉRIEUR

La Commanderie est dirigée administrativement par le Sénéchal Luc, qui s'occupe de toute l'intendance. L'abbé Firmin dirige la vie spirituelle des occupants. Une trentaine de Templiers vivent ici ; certains reviennent des Croisades, d'autres plus jeunes sont encore des novices. De nombreux domestiques vivent dans l'aile droite du bâtiment et assurent l'entretien et la cuisine à Faugaret.

DE JOUR :

On s'étonnera sans doute, si on s'y rend, de ne pas voir le Sénéchal — et pour cause ! — . On pourra cependant apprendre en espionnant qu'il a disparu. On n'ose l'accuser du vol, il n'y avait aucun intérêt ni mobile, mais on s'interroge tout de même. Seul un des 'excités' pourrait accuser le maître de la Commanderie, et il serait vertement remis à sa place par un autre Templier 'régulier'. On doit comprendre à ce moment les tensions qui règnent au sein de la Commanderie.

Jeanne, quant à elle, se trouve habituellement dans une chambre au premier étage : mais en journée, lorsqu'elle s'en va, elle passe soit par le souterrain, soit, le plus souvent, par la fenêtre sous sa forme de chat, ce qui explique que sa porte soit souvent fermée de l'intérieur, même si la pièce est vide !

NOTE : *Cependant, pour "brouiller les pistes", vous pourrez très bien, si vos questeurs guettent à l'intérieur de la chambre, la faire revenir tout normalement par la porte, dont elle a une clef. Pourquoi ne serait-elle pas partie des écuries, où elle a pu se transformer tranquillement, et revenir par le même chemin ? Soyons retors !*

DANS LA JOURNÉE : LA MESSE

Soit on en aura entendu parler par les gardes, soit on arrivera à la Commanderie alors qu'elle a commencé : y assister ne sera pas mal venu, on va le voir.

C'est une grand-messe de bénédiction. Tous les Templiers sont là, sauf les gardes. Après la lecture des textes sacrés, Firmin monte en chaire. D'où il ressort qu'il convient, pour le rachat des âmes perdues et la plus grande gloire de Dieu, de brûler Ranrouët et la Caravane. Les Templiers, dans leur grande majorité, sont sceptiques quant au bien-fondé de la chose :

‘Notre Maître n'aurait pas laissé faire telle folie ! Où donc est-il parti, sans son équipement ?’

NOTE : *Cela peut amener à se poser des questions sur la "fuite" du sénéchal.*

Quant à ces Templiers modérés, ils changeront d'avis, on l'a dit, s'ils apprennent que Pierre d'Assérac a enlevé le Sénéchal Luc.

Mais les fanatiques, eux, sont ravis : ‘Voilà un discours qu'il est bon d'entendre ! L'inaction me pesait, frère. Hardi contre les infidèles ! Et par la même occasion, faisons ravalier sa morgue à ce coquelet de Pierre d'Assérac et à son couard de fils !’

De plus, l'abbé étant très bon orateur, il saura malgré cela convaincre une proportion non négligeable des hésitants, voire des modérés.

Dès lors, il faudra agir vite car la ‘croisade’ est prévue pour le lendemain.

NDLM : *Pour l'avoir jouer plusieurs fois, sachez qu'il est difficile d'échapper au massacre !*

LE SOIR : LES CHAMBRES

Situées à l'étage, elles abritent les Templiers, le Sénéchal (d'ordinaire !), Firmin. Seules celles de l'abbé et du Maître sont plus spacieuses que les autres. Selon l'heure à laquelle on visitera, elles seront vides (en journée) ou occupées (la nuit et lors des quartiers-libres).

Chambre du Sénéchal : elle est naturellement toujours vide en ce moment. On y trouvera le même parchemin signé de Conan III, daté de 1125, qui donne l'usufruit de Faugaret au Temple après en avoir dépossédé la famille d'Assérac (voir l'aide de jeu en fin de scénario). Plus d'autres parchemins de pure gestion, qui n'auront aucun intérêt pour les questeurs.

La chambre de Firmin : une statue de Saint Michel terrassant le Dragon. Une Bible, évidemment, quelques récits de croisades, plus, cachés sous le lit, quelques fouets et martinetes divers et variés, simplement destinés à mettre en lumière le mysticisme malsain du personnage. Attention, pas de contresens : on doit comprendre qu'il s'inflige ces tortures à lui-même ! Soigneusement cachée, on trouvera une clef un peu rouillée de forme assez particulière, pas une de celles qui vont dans les serrures des pièces qu'on aura vues, en tout cas !

A noter enfin qu'on relève dans sa chambre des traces d'une terre rougeâtre, alors que les bâtiments sont pavés, pour ce qu'on en a vu. Peut-être ne serait-il pas inintéressant, ensuite, de visiter les caves ? Nous y reviendrons.

Toutes les autres chambres sont des cellules monacales extrêmement simples : un bat-flanc, un tabouret et une table rudimentaire, un lutrin très simple parfois.

Dans chaque chambre, un Templier, sauf ceux qui sont de garde. Si vos questeurs y entrent ‘au hasard’, n'oubliez pas de les faire pénétrer dans la chambre de l'un ou l'autre des Templiers-‘déviantes’ : l'homme est couché, yeux mi-clos (il ne verra pas les joueurs, sous quelque forme que ce soit, ou du moins ne réagira-t-il pas, ce qui n'est pas la même chose). Il est très agité, sue, parle d'une voix empâtée en ‘dormant’.

Hardi ! Hardi Chevaliers du Temple !

Pour la Croix de notre Sire ! Sus aux infidèles !

Arrière, cuverts païens ! Dieu guide notre bras. Vous serez tous précipités en enfer, vous et tous ceux qui, comme vous, s'éloignent des voies du Seigneur.

Non nobis, Domine ! Non nobis, sed nomini tuo da gloriam. (‘Non pour nous, Seigneur, mais pour ton nom donne la gloire’, devise des Templiers)

Tremblez, démons ! Dieu vous ravalera au rang de la bête. Hommes vous croyez, rats, chiens et serpents

vous êtes !. Fange et ordure sont votre lot, Enfer sera votre fin !.

Viens ici, petite, viens. Tu es belle et désirable, et je me damne à vouloir te toucher, mais ta peau a l'air si douce.

Pour Notre-Dame et son fils Jésus notre Sire, à Jérusalem !

Hai ! Hai ! Que meure le Dragon ! A moi, grand Saint-Michel ! Que votre bras tienne le mien et que meure la Bête.

NOTE : *Cela ne sera pas débité à la suite, mais vous le ferez entendre dans plusieurs chambres. Vous aurez soin, comme c'est la cas ici, de mêler les scènes épiques, les délires mystiques et les cris de croisade à d'autres messages beaucoup plus troubles.*

Après ceci, on pourra peut-être sentir dans les chambres de ces Templiers-là une odeur inhabituelle, une odeur d'onguent ou de simple... Une fouille permettra de trouver dans quelque recoin de ces chambres des sachets 'd'herbes' et ce qui est une pipe ou un narghileh — objets inconnus des joueurs —, venus du lointain Orient. Alors seulement on comprendra peut-être l'étrange attitude de certains de ces Templiers. Rien ne vous empêche d'ailleurs de faire crier à l'un d'entre eux, si un questeurs se transforme dans sa chambre, ce qu'il a vu : on mettra ceci sur le compte de son délire.



Parmi ces chambres d'hommes, la chambre d'une femme : Selon les cas, elle sera vide ou occupée. De toute façon, on comprendra qu'une femme vit ici, ne serait-ce qu'à cause des quelques vêtements qu'on y trouvera. Voilà qui est pour le moins bizarre.

RENCONTRES AVEC JEANNE

NOTE : *Tant que les questeurs n'auront pas vu " la Dame Noire " dans les marais, mieux vaut qu'ils ne la rencontrent pas sous forme humaine dans la Commanderie. Cela à la fois pour qu'ils aient une chance de comprendre qu'il y a un garou chez les Templiers - Qui ? c'est la question ! N'oubliez pas qu'ils ignorent qu'il s'y trouve une fille ! - et pour préserver la surprise de sa " reconnaissance " quand ils la rencontreront pour la deuxième fois, dans sa chambre ou ailleurs.*

Première incursion dans les murs de Faugaret : les joueurs seront souvent à même, surtout durant la nuit, de rencontrer un magnifique chat noir. Ils ressentiront une affinité profonde avec cet animal si docile. Pourtant, s'ils viennent à entendre des pas dans la Commanderie, ils seront sans doute étonnés de voir le chat 'changer d'attitude', et tout faire pour créer dans la forteresse Templière un état de stress et de panique, agissements qui auront pour effet de rendre Firmin trois-quarts fou, si ce n'est plus. Le Veneur ira de son couplet sur les animaux, yeux du Malin, et n'hésitera pas à en ajouter dans le délire mystique, et 'tout ça c'est la faute des infidèles de Ranrouët, et on a bien raison de vouloir aller porter la croisade là-bas.' et toutes ces sortes de choses.

Le chat réussira à échapper aux quelques Templiers qui se seront levés — on s'habitue aux crises de Firmin ! — ne serait-ce qu'en sortant par un côté pour regagner 'sa' chambre par les toits.

2ème entrevue, APRES avoir vu la 'Dame Noire' au marais ou à Kerbourg : cette rencontre sera un choc. Les joueurs vont tout de suite reconnaître 'l'apparition' des marais. Sauront-ils déjà, à ce moment, qui elle est et ce qu'elle est, ce n'est pas sûr. Le cas sera envisagé ensuite. La vision de cette femme sublime aux courbes harmonieuses et provocantes fera ressurgir en tout être ses 'instincts' les plus humains. Une excitation des plus intenses pour tous les personnages masculins ! Inutile de songer à retrouver ses instincts animaux pendant une pareille émotion !

Cruel problème, surtout si les joueurs ont besoin de se transformer pour sortir de la Commanderie. Un moment où ils pourront regretter d'être aussi des humains. Ceci dit, ils peuvent aussi donner rendez-vous à la jeune femme pour parler avec elle plus à l'aise que dans la Commanderie.

Quand ils seront sûrs — d'une manière ou d'une autre — que Jeanne est des leurs, les questeurs comprendront mieux d'abord pourquoi ce chat noir leur paraissait si proche. Mais le problème n'est pas résolu pour autant ! Car pour que Jeanne accepte, de suite ou le lendemain, de les suivre, il leur faudra se montrer très convaincants. Il ne faut pas oublier que Jeanne, qui y est déjà venue très jeune, a très peur de la Caravane et surtout du Veneur. Un moment de diplomatie et de rôle-playing en perspective !

A noter de plus que Jeanne ne leur révélera pas son secret, — le passage —, s'ils ne l'ont pas persuadée de les suivre.

LES CAVES

On ne pourra s'y rendre qu'après être passé dans la chambre de Firmin, puis y avoir soupçonné quelque chose de louche. Et on aura eu raison : après avoir délaissé les divers garde-manger et autres caves à vins, on trouvera une petite porte basse dont la serrure correspond à la clef qu'on aura repérée dans la chambre de Firmin ; pas inintéressants du tout les parchemins et grimoires dont la pièce, humide et sombre, est pleine. Le 'brave' abbé semble avoir étudié ou étudié encore, à voir les volumes ouverts, la sorcellerie et plus particulièrement tout ce qui touche aux animaux, les chats en particuliers. Point n'est besoin d'être trop fin pour imaginer ce que la lecture de telles oeuvres a pu produire sur l'esprit déjà dérangé et mystique de l'homme d'église. Pour preuve, les choses étranges qu'on trouvera dans la petite pièce attenante : squelettes de rats et souris, poules noires vivantes, herbes diverses et variées, bocaux dont il vaut mieux ne pas s'appesantir sur le contenu. Bref, ce qu'on trouvera donc dans son 'oratoire' est une preuve flagrante de ses pratiques malsaines, et le rendra indéfendable devant toute sommité ecclésiastique. Encore faut-il trouver ces preuves ! Seuls des questeurs à la fois prudents, consciencieux et intuitifs y auront accès.

Voici la fin des investigations des questeurs à Faugaret, ce qui ne signifie pas que tous leurs problèmes sont résolus.

Les questeurs ont maintenant en main tous les fils de l'écheveau. La façon dont ils vont le dénouer reste à venir. Le Veneur gèrera leurs décisions en fonction de ce qu'il sait et des actions de ses joueurs. Toutes les solutions sont envisagées dans la :

CONCLUSION

LE CAS DES 'ERRANTS'

Difficile de présenter les choses ici : les questeurs auront-ils compris le cas de Jeanne ? L'auront-ils seulement identifiée ? Et celui de Bernard ? Comment vont-ils se dépêtrer d'une situation simple, mais délicate à gérer ? (voir aide de jeu folklorique pour encore plus de complications).

Préféreront-ils la fuite avec un, avec les deux, sans rien dire ? (Risqué !)

A. JEANNE : elle est déjà révélée, ne l'oublions pas. La seule difficulté est de lui faire accepter un retour à la Caravane, ce qui suppose de calmer sa peur. Cela dit, elle est maintenant adulte, et peut mieux comprendre la Caravane et ses règles ? Une chose est sûre : la violence ne réussira pas à régler le problème. Si vos joueurs avaient la mauvaise idée de jouer le coup ainsi, ils risquent la crise à tout moment, surtout en public ! Imaginez la tête des Templiers, et les conclusions qu'en tireraient les plus excités dans ce cas, hein ?

B. BERNARD : Le cas est ici plus délicat : lui n'est pas révélé. N'hésitez pas, si les joueurs s'arrangent pour le mener discrètement et finement au Veneur, à faire apparaître celui-ci, comme il en a l'habitude. Mais s'ils choisissent d'autres solutions, gérer-les au mieux :

- ☛ Préféreront-ils convaincre Bernard, qui y est tout disposé, de les suivre, sans rien lui dire, et le laisser face à face avec le Veneur, une fois en forêt ?
- ☛ Préféreront-ils discuter avec Pierre ? Celui-ci, si Bernard le demande, sera presque soulagé de voir

ce fils 'indigne' — parce qu'à ses yeux incapable de tenir correctement une épée — quitter le château pour se joindre aux bateleurs. Il préfère tenir le fief jusqu'à sa mort et le voir finir avec lui que de le voir tomber entre les mains d'un seigneur d'Assérac incapable d'en assumer la charge.

- ◆ Préféreront-ils une autre solution — faisons-leur confiance ! — plus imprévisible ? Auront-ils par exemple pu apprendre, en discutant avec le jeune seigneur, que celui-ci aimait énormément sa cousine Jeanne ? Et comme eux savent où elle est et où elle va aller. Bref, les moyens de jouer finement le coup ne manquent pas. si on a tous les éléments en main, encore une fois !

L'ATTAQUE DES TEMPLIERS :

A. La Caravane dans le pire des cas pourrait se voir détruite par des Templiers excités qui la poursuivraient et la massacreraient. Cela n'est plausible que si, de manière flagrante, les questeurs ont agi contre les chevaliers du Temple, sans même cacher leur appartenance à la troupe de bateleurs. S'ils sont restés — apparemment — en dehors de cette affaire, résultat que la prudence conseillerait de rechercher, les Templiers ne feront pas de zèle et se contenteront d'attaquer Ranrouët, ce qui va être envisagé ci-dessous.

B. La Caravane dans ce cas précis réussit à partir bien avant le combat. Mais elle laisse Pierre et Ranrouët à la merci d'une bataille perdue d'avance. Pierre s'équipera pour le combat, qu'il mènera avec un héroïsme digne de ses ancêtres tous 'homes de granz corage'. Mais cela ne suffira pas face aux professionnels de la bataille que sont les Templiers : le château sera détruit.

C. S'ils ont commis l'erreur de libérer Luc de leur propre chef, on se trouve dans la situation **B** : Luc, reconnaissant, laisse filer la Caravane mais attaque Ranrouët et détruit le château.

Reste dans ce cas une inconnue : la Caravane repart-elle avec un, deux, ou aucun nouveau frère ? Cela sera à gérer par le Veneur selon ce qui a été dit plus haut, ce que les questeurs décideront, mais surtout selon ce qu'ils auront compris de la situation des deux 'errants'. Nous allons envisager le cas de ces deux personnages plus bas. D'abord, la suite de l'affaire de Ranrouët.

Si les questeurs retardent l'attaque des Templiers, ils auront un peu plus de temps pour s'occuper de Jeanne et Bernard, c'est tout. Une solution consiste à 'enlever' Jeanne dans la Commanderie, avec une mise en scène frappante si l'on veut, le tout ayant pour but de focaliser l'attention de Firmin sur la recherche de la fille et non sur la destruction du château de Ranrouët et de la Caravane.

Mais la meilleure solution est plutôt celle qui suit.

Les questeurs ont aidé à obtenir les aveux écrits de Luc et/ou ils ont la preuve de la folie 'sorcière' de Firmin :

Pierre, qui veut rester pour défendre Ranrouët, envoie quelques bateleurs en qui il a désormais confiance chercher l'évêque sans retard à Guérande. Il peut arguer que la Caravane est compromise avec lui et que le sauver, lui, équivaut à sauver aussi la troupe des bateleurs.

NOTE : Rien n'empêchera le Veneur de placer sur la route quelques Templiers décidés à intercepter tout messenger. Cela se justifie, encore une fois, si Pierre et les questeurs ont agi de façon très peu discrète vis à vis des Templiers. Mais les questeurs devraient pouvoir ici éviter le pire, - ils ont de la ressource ! - et si cela se trouve en s'amusant aux dépens de leurs assaillants.

Si on lui présente des preuves, la haute instance du clergé une fois convaincue, viendra de Guérande, accompagnée d'une escorte armée, qui arrivera — je l'espère ! — juste avant la bataille pour l'arrêter et obliger les Templiers à se rendre, ce qu'ils feront sans discuter.

Firmin, quant à lui, sombrera dans la démence et tentera un dernier acte désespéré que le Veneur décrira avec son talent habituel.

Grâce à cela, le combat n'aura pas lieu : les bateleurs auront sauvé le château de la destruction, ce qui permettra à Bernard et Jeanne de revenir s'y installer après leur séjour dans la Caravane. (voir l'épilogue).

L'évêque attestera un acte pour un retour provisoire de Faugaret au sein du fief de Ranrouët.

Mais il voudra tout connaître de ' l'affaire ' et Pierre, convaincu de vol et d'enlèvement, devra accepter de partir pour les croisades dans trois ans, le temps pour lui de remettre le fief en état, et le temps aussi que tout rentre dans l'ordre.

NOTE : [Cette solution idéal ne s'est jamais produite lors de mes parties NDLM].

EPILOGUE

Jeanne et Bernard se retrouveront donc — idéalement ! — à la Caravane, ce qui sera une raison supplémentaire pour que Jeanne s'y sente mieux. Ils y vivront une histoire d'amour qui, comme toutes les histoires d'amour, nous donne l'impression d'être importun lorsque l'on en veut trop parler. Nous n'en dirons donc rien.

Que le Veneur sache pourtant que Bernard, devenu un homme solide et équilibré et Jeanne, qui aura oublié les heures noires passées à Faugaret, reviendront dans trois ans à Ranrouët pour y fonder une famille et reprendre le fief des mains de Pierre, avant qu'il ne parte pour la croisade de 1228, contre les Albigeois.

Cette fin peut d'ailleurs être 'gardée en réserve' pour être racontée au moment voulu (1228) comme une anecdote de la vie de la Caravane. Mais c'est, à coup sûr une autre histoire.

Les P.N.J

PIERRE D'ASSÉRAC

36 ans, est un homme grand, costaud, aux cheveux légèrement roux. Son caractère et ses manières proviennent de deux origines : le côté Viking le rend froid, rustre mais parfois calculateur, imposant et très attaché à l'honneur. C'est un féodal. Contrastant avec ce premier aspect, la vie de château de sa famille lui a apporté son côté fastueux et diplomate.

Un personnage calme et droit de prime abord, mais qui se révèle être très bon comédien, fourbe et même soumois en certaines circonstances : l'enlèvement du Sénéchal des Templiers, par exemple. Mais ce n'est pas par intérêt : ce

qui compte plus que tout, pour Pierre, c'est la famille, aussi bien l'ascendance que la descendance. C'est un sujet sur lequel il ne plaisante jamais. Un siècle après les malheurs de sa famille chassée de Faugaret par Conan III de Bretagne, il voit l'occasion de se venger et de reprendre le manoir dans son fief avec cette fille qu'il a aperçue chez les Templiers. Il agit avec fermeté (et précipitation !) et enlève le sénéchal de Faugaret pour lui faire signer des aveux sur ce qui se passe à la Commanderie. Il est déterminé et ira jusqu'au bout, même si cela doit lui attirer des ennuis.

Son grand regret : voir son fils Bernard, qu'il idolâtrait jusque là, s'écarter peu à peu de la voie des armes et de l'éducation-type du jeune seigneur et préférer souvent les balades en forêt et les rêveries. Cela débouche de temps à autre sur des disputes assez violentes entre le père et le fils.

BERNARD

Jeune homme de 22 ans, il est doux et rêveur. Il 'dénote' un peu par rapport à son père, qui ne semble connaître que les rapports de force, comme tous les chevaliers de cette époque ou presque, cela dit à sa décharge. Bernard, qui aimait beaucoup — et même un peu plus que cela ! — sa cousine Jeanne, a énormément souffert de la 'mort' de la jeune fille, morte noyée dans les marais en 1219, à l'âge de 14 ans.

Séduit par les bateleurs, surtout les poètes et leurs numéros, on pourra assez facilement se lier d'amitié — d'amour ? — avec lui. C'est lors de conversations avec lui qu'on pourra découvrir son chagrin à la mort de Jeanne, par exemple, ou ses disputes avec ce père dont l'admiration pour la force brute le hérissé de plus en plus.

Il est frileux, très frileux, même. C'est qu'il est aspic sans bien le savoir encore. A l'approche du Veneur, ses crises se font plus nombreuses, et il ira jusqu'à piquer quelques personnes du château, pour peu qu'elles le dérangent dans son sommeil ou ses promenades sous forme animale.

Si une amourette s'est développée entre lui et une femme de la Caravane, elle ne résistera pas à la 'résurrection' de Jeanne, vers laquelle le jeune homme retournera de suite, même si elle ne répond pas immédiatement à ses avances.

JEANNE

Jeanne d'Assérac, fille de Guillaume d'Assérac et Gwenaëlle de Locronan, est une femme-enfant belle et douce. Elle a rencontré le Veneur au bord des marais dans sa quatorzième année, en 1219. Celui-ci l'a révélée sous forme de chat noir, et elle a donc passé quelque temps à la

Caravane. Au château, on l'a crue morte, engloutie par les terres noires.

Mais, pas assez mûre, la jeune fille s'est retrouvée terrorisée par ce qui lui arrivait et s'est enfuie de la Caravane, au plein milieu de son entraînement. Elle maîtrise donc sa double nature, mais a gardé une terreur panique de 'l'Homme en noir' et des la Caravane.

Retrouvée, puis recueillie par l'abbé Firmin alors qu'elle était blessée, hagarde, amnésique, et toujours sous la terreur de sa vraie nature, elle n'a opposé aucune résistance, soulagée de retrouvée un toit.

Elle est sous l'emprise d'un profond bouleversement psychologique et, la nuit, elle erre dans la Commanderie sous forme de chat noir, s'ingéniant à semer la panique dans la forteresse templière. Elle n'éprouve pas le besoin de s'enfuir, car sa raison s'est légèrement altérée, et elle se plaît à entretenir une situation de stress à Faugaret.

A son insu, et sans que le seigneur ne la reconnaisse, elle a été aperçue en 1223 par Pierre, qui n'a vu en elle que la preuve de la dépravation des Templiers, puisqu'il croit qu'ils entretiennent et gardent chez eux des 'créatures de luxure'.

Avec de l'aide et de la douceur, elle sera prête à revenir à la Caravane.

L'ABBÉ FIRMIN

41 ans, est un homme petit et gros, mais très vivace, qui officie depuis longtemps à la Commanderie. Exalté et mystique, il s'est croisé, est rentré d'Orient, et dirige maintenant Faugaret, sur le plan spirituel du moins. Après les 'hautes tâches' des croisades, il s'est senti peu à peu moins 'utile' en Occident, et compense le manque d'action par une tendance certaine au masochisme, à l'auto-flagellation et au cilice.

Depuis les incidents nocturnes de Faugaret, il a fait la relation entre Jeanne et le chat noir, et il est persuadé que la jeune fille est habitée par le Diable. L'attitude de ce chat noir, qui nargue les occupants de Faugaret pratiquement toutes les nuits, et que l'on n'a jamais réussi à attraper ne fait que confirmer ses soupçons. Il n'a pas touché à Jeanne, de façon à étudier son comportement. Firmin est persuadé en effet que pour combattre le Malin, il faut le bien connaître.

Il s'est senti investi d'une tâche divine, et 'pour mieux comprendre', s'est lancé dans l'étude de grimoires sorciers plus ou moins authentiques qui, à défaut de lui apporter des réponses, ont totalement dégradé son état mental depuis

quelques temps. Sa recherche de la 'connaissance' a entraîné chez cet homme déjà excessif dans sa foi une déraison et un comportement brutal, agressif et totalement antipathique.

Il serait facile de prouver son incompetence ecclésiastique, voire sa folie et certaines de ses expériences malsaines, qu'il pratique dans une cave de la Commanderie, cave dont la clef est cachée dans sa chambre.

C'est un redoutable orateur, et ses diatribes mystico-déli-rantes enflammées trouvent un écho favorable chez certains des Templiers les plus extrémistes.

LE SÉNÉCHAL LUC

42 ans, dirige la Commanderie de Faugaret, c'est le 'grand maître' des lieux. C'est un homme redoutable, fin diplomate et donc négociateur habile.

Il a accepté, sans doute par 'esprit de chapelle' au début, de couvrir les débordements de certaines de ses ouailles, peu nombreuses au demeurant, qui avaient assez mal supporté leur séjour en Orient, à moins que ce ne soit leur retour en Occident, cela importe peu. Il a donc accepté de les voir s'adonner au haschisch, ne désirant pas voir ces malheureux chassés honteusement de son ordre.

Il n'a découvert que trop tard, beaucoup trop tard la folie de Firmin et il ne pouvait plus agir alors sans voir sa Commanderie montrée du doigt et fermée pour agissements diaboliques ou autres accusations du même acabit. Il a donc continué à couvrir ses agissements, même s'il déplore au plus haut point cet état de fait. C'est d'ailleurs une des façons de le faire céder au chantage : insister sur le fait qu'en protégeant quelques brebis galeuses, il jette le discrédit sur tout le troupeau, et perd tout ce que sa foi est sensée lui apporter pour sa vie future. Ce sont des arguments auxquels il se rendra, si on pense à les employer !

LES TEMPLIERS DÉPRAVÉS

Ils ne se sont jamais remis de leur séjour en Orient pour les Croisades. Aujourd'hui, ils se sentent inutiles, et s'adonnent pour oublier au haschisch, ce qui les plonge soit dans un état proche de l'hébétude, soit, plus souvent, dans un état d'excitation et de frénésie guerrière pendant lequel ils se battraient sous n'importe quel prétexte. Alors ils mélangent tout, les visions de la drogue avec les créatures diaboliques des textes sacrés, les arguments de croisades avec les injures de cabaret, bref, ils sont dangereux.

Document trouvé chez les Templiers signalant que Faugaret est retiré à la famille d'Assérac et remis aux Templiers

Nos, par la grace Nostre Sire Jesus Christ, CONAN III, Duc de Bretagne, à tos ceus ki les presentes verront, a tos ceus ki par mes heraults en oïront parler, declare devant mes vassaus, ce jor d'hui assemble en la mienne cor de Renez, que le castel de Faugaret en Briere, ci par avant concede au titre de fief au sire Hodiern d'Assérac, lui est retire, por ce qu'il a rompu, en s'opposant a mes desirs, le serment de vassalite ki le liait a moi.

Ce est la cause que le castel de Faugaret, pres asserac, est desormais concede a l'Ordre du Temple por en faire forteresse de defense et aussi lieu de repos et d'hospitalité por li peregrins ki vont en pelerinage.

Ainsi sache chacuns, s'il faillit au servive de son Sire, ce k'il li en costera de deshonneur et disgrace, por ce ki a ete devant Dieu fait ne se peut d'hom defaire.

L'an de grace 1125, en ce jor de la Saint Georges.

Document trouvé dans le coffre de Pierre d'Asserac prouvant que Faugaret a bien appartenu à la famille 100 ans plus tôt.

En ce jor de liesse
par devant mes barons assemble et par devant les genz de la mienne corz et ceus de mon duchie ki se trovent ci reunis por la foire de la Saint-Gilles

Nos, Alain IV FERGEN par la Grace Nostre Sire Duz de Bretagne fesos le vaillant Baron Drogon d'Asserac nostre vassal, et por signer cestui serment li ber recevra de moi, devant temoins motte de terre prise es Castel de Faugaret por segnifier a chacun que ce est ores son fief, et les terres y afferent totz egablement.

Cil porra de plus commander pres ses serfs le devoir d'ost et des corvees por le service du Castel, si com bon li semblera.

En la mienne corz de RENEZ,
ce jour de la Saint-Gilles

La Fille de Faugaret



Aide de jeu Folklorique

Par Isabelle Collet

Cette aide de jeu se passe au Cromlech, de nuit, alors que les joueurs y font une reconnaissance. Pour les y attirer, les villageois doivent leur parler de phénomènes bizarres, pas catholiques, qui s'y produisent la nuit. On y entend des voix, des murmures, on y voit des lumières, les esprits de la forêt y dansent... Normalement, ça devrait les attirer.

Si les joueurs font une première reconnaissance de jour au Cromlech, ils ne découvriront que des traces étranges : deux sabots, comme ceux d'un chevreuil et un peu en avant une petite trace ronde, comme si la bête avait trois pattes. En fait un des êtres en question (qui possède effectivement des sabots) s'appuie sur une canne. Ces traces sentent la mousse, les ajoncs et le jambon fumé. Elles tournent en rond autour du cromlech et semblent disparaître dans la lande.

De nuit, par contre, c'est bien plus intéressant. Les joueurs, tapis dans un coin verront arriver deux gnomes de 50cm de haut, couvert de mousse et d'ajonc, à tel point qu'on dirait une motte de terre qui se déplace. L'un d'entre eux s'appuie sur un bâton, l'autre traîne quelque chose derrière lui. Ils ne font aucun bruit en marchant mais on les entend mastiquer et grogner. Ils avancent jusqu'à l'entrée du cromlech et s'assoient. Les joueurs pourront suivre la conversation suivante :

« Passe-moi l'os que j'en mange la moelle.

— Non, c'est mon os !

— C'est pas ton os, on l'a volé ensemble.

— Oui, mais c'est moi qui en ai eu l'idée.

— C'est pas une raison. Hier quand j'ai attrapé un moineau, je t'ai laissé le bec et les ailes.

— Ah, la belle affaire. Le bec et les ailes, tu m'as vraiment gâté.

— Allez, passe-moi l'os et on partage.

— Bon d'accord. »

Les joueurs entendent un craquement d'os brisé.

« Hum, c'est bon la moelle.

— Tu l'as dit, ça c'était du jambon. »

Ils se taisent un instant et on n'entend plus que des bruits de suction. L'un d'entre eux reprend :

« Tu crois qu'elle viendra ?

— Evidemment, c'est la pleine lune.

— Qu'est-ce qu'elle est belle, on dirait une fée.

En disant ces mots, le gnome se laisse rouler en arrière d'émotion.

— Oh oui, elle est belle. Surtout nue à la lune.

— Tu crois qu'on pourrait l'inviter à être des nôtres ?

— Mais non, tu le sais bien. D'autres gens sont déjà venus pour elle.

— Quelle dommage, si elle part, on ne l'a verra plus.

— Oui, elle est vraiment belle.

— Et lui, il va venir, sûrement.

— Bien sûr, la pleine lune, ça l'inspire.

— Elle l'aime, il en a de la chance. Il ne la mérite pas.

— C'est un crapaud, c'est comme si tu te mettais à être amoureux de Tristemine.

— Quoi Tristemine ?

— Elle est trop jolie pour toi.

— Mais pas du tout. Et d'ailleurs on s'entend très bien.

— Oui, oui. La semaine dernière, elle se promenait avec des ajoncs, elle ne savait pas quoi en faire. Elle avait peur de déchirer ses ailes avec et a fini par les abandonner dans un coin. Ce ne serait pas toi qui les lui aurais donné par hasard, je te trouve moins fourni, en ce moment.

— Imbécile, graine de chien. Que tes fleurs se fanent et que ta mousse pourrisse.

— Tais-toi, elle arrive. »

Les deux êtres moussus partent se cacher dans les herbes.

Un chat noir s'approche du cromlech. Dès que ses pattes touchent le sable qui recouvre le sol de l'allée couverte, il se transforme et c'est Jeanne qu'on découvre à la place, nue, superbe dans la lumière lunaire. Elle avance jusqu'au fond du cromlech et les joueurs pourront l'entendre fredonner la Série des Nombres.

Peu de temps après, un jeune homme nu apparaît à l'entrée du cromlech. C'est Bernard qui est arrivé sous forme de vipère (peu de chance que les joueurs l'aient repéré) et qui s'enfonce maintenant dans l'allée. Quand il rejoint Jeanne, il l'enlace sans

un mot et nous jetterons un voile pudique sur ce qu'il va se passer sur le sable du cromlech. Sachez simplement qu'aucune parole ne sera prononcée.

Plus tard, Bernard repart le premier, après une dernière étreinte. Il va en fait rejoindre son lit où il poursuivra son rêve. Au matin, il croira qu'il a encore rêvé de la belle jeune femme dont il est amoureux. Il ne pense pas que cette histoire puisse être réelle, il ne sait pas que le cromlech existe vraiment et il n'a pas reconnu Jeanne.

Jeanne repart peu de temps après. Pour elle, cette aventure n'est pas pleinement réelle non plus. Elle ne sait pas qui est Bernard. Elle n'a pas conscience qu'il se transforme en vipère. Elle ne se pose aucune question à son sujet. Il vient au cromlech les nuits de pleine lune et elle l'aime, c'est tout.

Après le départ des amoureux, les petits êtres moussus ressortent de leur cachette. L'un d'entre eux tire toujours derrière lui les restes de l'os de jambon.

« Elle est belle, hein.

— Oui mais elle est repartie.

— Lui aussi.

— Tout le monde n'est pas parti.

— Non, il y a encore des voyeurs cachés dans les fourrés.

[Après une brève description des voyeurs, les joueurs doivent comprendre qu'on parle d'eux.]

— Tu crois qu'ils vont l'emmener ?

— Oui, il le faut, c'est une de leurs soeurs. »

Les êtres moussus partent et disparaissent rapidement dans les herbes. Les joueurs ont tout intérêt à discuter avec eux maintenant ou la nuit prochaine car ils peuvent se révéler être des alliés. En effet, leur jambon provient de chez Yann et ils ont vu le Sénéchal ligoté. En échange d'un autre jambon de chez Yann, ils seront prêts à le raconter aux joueurs. Attention, une parole est une parole, les joueurs devront s'en acquitter sans faute. Ils peuvent même, si les joueurs savent s'y prendre, parler du souterrain par lequel Jeanne sort de la Commanderie.

Autre ajout

Comment attacher les joueurs à la petite Flora :

Quand les joueurs arrivent, une gamine vient tourner autour d'eux : Flora. Elle joue dans la poussière (dont elle est couverte) en chantant une étrange comptine :

"Ma mère m'a tué, mon père m'a mangée, ma petite soeur a eu bien de la peine quand elle m'a enterrée sous le génévrier."

Elle répète cette comptine sans arrêt en lançant des cailloux selon semble-t-il un procédé établi.

Si on lui demande qui lui a appris cette chanson, elle répond que c'est sa mère qui lui chantait. (Répétez la chanson suffisamment souvent pour que les joueurs finissent par la connaître par coeur.)

Elle propose bien sûr aux joueurs de jouer aux cailloux avec elle (mais il faut chanter la comptine en même temps qu'on les lance selon des règles assez floues). Finalement, Norine viendra expulser sa fille, qu'elle arrête d'embêter les messieurs-dames. La gamine part en bougonnant : "Ma mère m'a tuée..."

Si on le demande à Norine, elle dira qu'elle ne se souviens plus d'où vient la comptine.

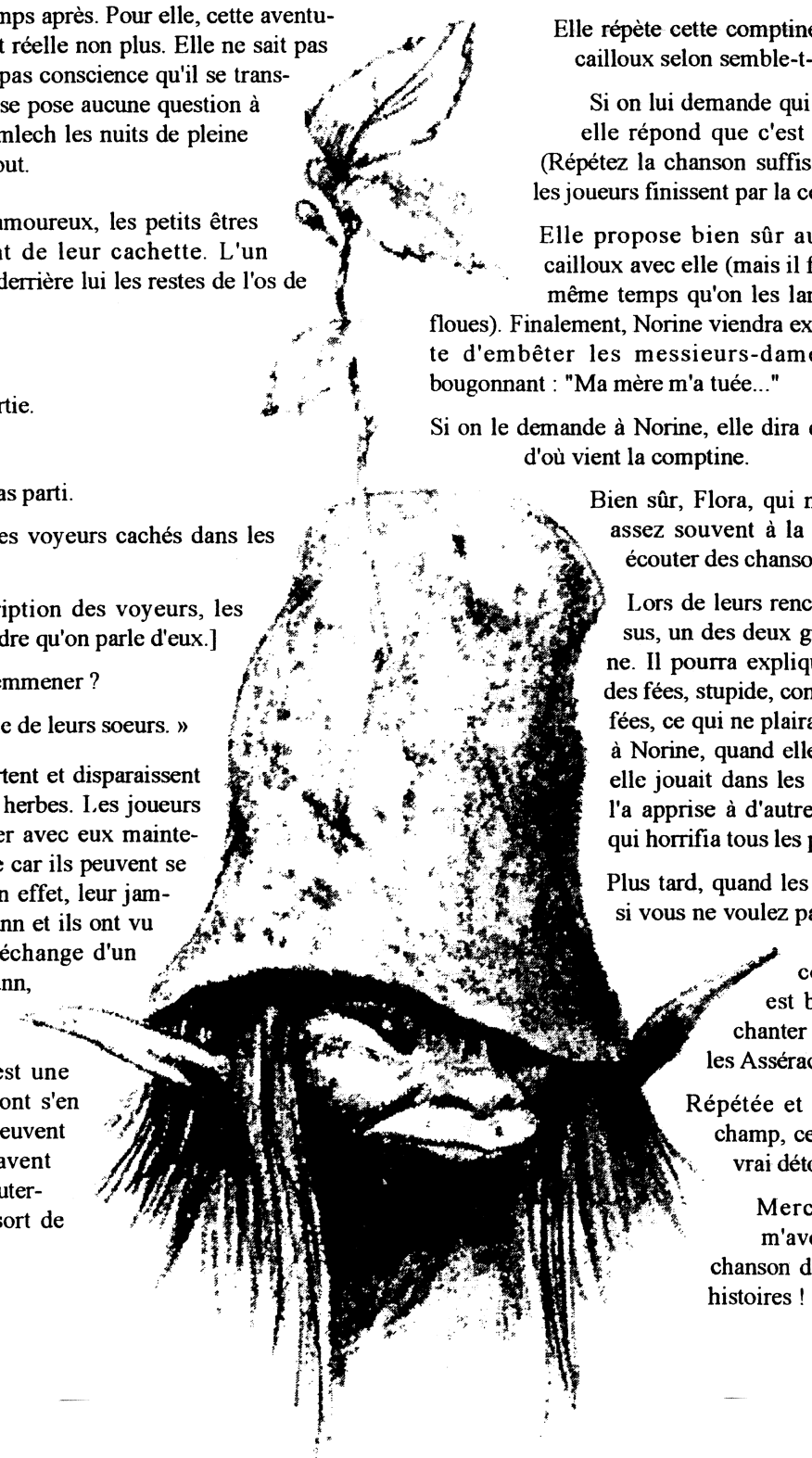
Bien sûr, Flora, qui n'a peur de rien, reviendra assez souvent à la caravane, caresser l'ours, écouter des chansons..

Lors de leurs rencontre avec les êtres moussus, un des deux gnomes chantent la comptine. Il pourra expliquer que c'est une chanson des fées, stupide, comme toutes les chansons de fées, ce qui ne plaira pas à l'autre. Il l'a apprise à Norine, quand elle était gamine, une fois où elle jouait dans les marais. Norine elle-même l'a apprise à d'autres gamines de son âge, ce qui horrifia tous les parents.

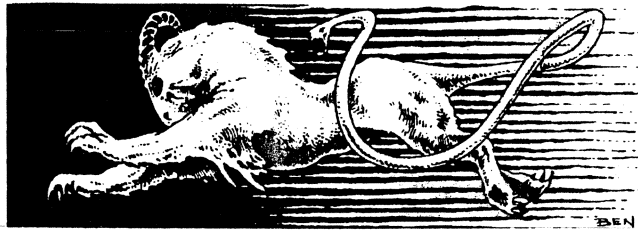
Plus tard, quand les joueurs croiseront Jeanne, si vous ne voulez pas lui faire chanter la chanson des séries (longue et compliquée, même si elle est bien plus jolie), faites-lui chanter la comptine. Le lien avec les Assérac sera plus net.

Répétée et entendue à tout bout de champ, cette comptine deviendra un vrai détonateur pour les joueurs.

Merci aux frères Grimm de m'avoir laissé emprunter cette chanson d'une de leur plus affreuses histoires !



Bestiaire



Le Chien

Par Lucien Mathieu

Depuis la nuit des temps, le chien a toujours été le fidèle compagnon de l'homme. Son caractère y est pour beaucoup : sociable, affectueux et fidèle. Sa présence a suivi depuis toujours toutes les civilisations.

Portrait du chien

Il existe une très grande variété de races canines. Mais dans la Caravane, le chien qui nous intéresse, c'est le chien le plus répandu, le plus fin et le plus vulgaire : il s'agit du chien batard. Nous allons reprendre les grandes lignes qu'a développées Jean-Luc Bizien dans "Hurlements" consacré aux races de la Caravane.

De part son nom, le chien bâtard est issu du croisement de n'importe quelle race avec n'importe quelle autre race. C'est un chien très intelligent et doté d'un extraordinaire mémoire. Il a une très bonne acuité visuelle diurne, acuité qui diminue considérablement dans la nuit. Il possède une ouïe extrêmement sensible, il peut percevoir certains ultrasons. Mais surtout, il a un flair exceptionnel (5 000 fois supérieur à celui de l'homme).

Si son allure au galop est convenable, c'est surtout un chien résistant à l'endurance, il est capable de soutenir une allure de trot durant plusieurs heures et parcourir ainsi plusieurs dizaines de kilomètres.

Sa santé est souvent très bonne, il semble être très résistant contre les maladies.

Le chien possède un réel pouvoir de communication, qui lui permet d'échanger des renseignements simples. En outre, il est capable de retenir et d'interpréter dans sa mémoire environ 100 mots courants de notre langage.



Habitat et régime alimentaire en liberté

En liberté, le chien bâtard trouvera un refuge dans une excavation naturelle, un fossé, des taillis, une grange ou une encoignure dans une ruelle.

Pour se nourrir, il mangera des rongeurs, des petits mammifères ou des oiseaux qu'il chassera au cours de ses pérégrinations. Si la faim le pousse, il ne dédaignera pas des fruits tombés des arbres.

Parfois, il sèmera la panique dans les poulailler, mais s'il attrape une poule, le plus souvent il la laissera sur place.

Son territoire peut atteindre plusieurs centaines de mètres carrés, fief qu'il délimite en urinant fréquemment. Ce n'est pas un tempérament possessif et il n'est pas rare qu'il partage son terrain de chasse avec d'autres congénères. On verra très rarement deux chiens se battre à l'extrême. Le plus faible abandonnera très rapidement la lutte.

Reproduction

La chienne est réceptive deux fois par an, en général durant le printemps et l'automne. Les chaleurs durent 21 jours.

Après une gestation de 59 à 63 jours, elle met bas 4 à 7 chiots. Les chiots naissent édentés, aveugles et sourds.

Ils commencent à entendre après quatre jours et ils voient dès le dixième jour. Le sevrage dure 5 à 6 semaines et ils sont autonomes à environ 10 semaines.

Le chien est mature à l'âge de 6 mois à 1 an.

Caractéristiques

Longueur : de 30 à 60 cm.

Longueur de la queue : selon la race dont il est issu, de 5 à 40 cm.

Poids : 10 à 25 Kg.



Le rat

Ces rats
qui ont répandu la
terreur

Deux espèces de rats vivent en Europe, le rat brun, ou surmulot, et le rat noir. Pour notre jeu, c'est le rat noir qui nous intéresse. Bien qu'une série de découvertes archéologiques permette d'affirmer la présence du rat noir en France dès le XI^e siècle au sud-ouest de Paris, le rat noir existait en Europe bien avant cette date, puisque des restes ont été trouvés en Grande Bretagne, à York, dans un mur romain du IV^e siècle et dans la cité de Londres, dans un gisement des III^e et IV^e siècles, au sud d'un forum romain où il semble bien qu'une population de rats se soit solidement implantée à la faveur d'un grenier à grain.

L'histoire du rat noir est probablement à rapprocher des épidémies dévastatrices de peste bubonique (maladie microbienne dont le principal vecteur est la puce du rat). L'une des premières épidémies de peste sévit au III^e siècle avant J.-C. au Levant et en Libye. La région méditerranéenne fut touchée en 542, Marseille en 588. De là, la peste s'étendit jusqu'au centre de la Gaule et jusqu'à l'Allemagne ; elle n'atteignit pas l'Angleterre avant 664, mais elle décima alors le sud du pays.

Le rat noir

On a reconnu trois sous-espèces du rat noir, qui ne se distinguent que par la couleur du pelage : le *Rattus rattus rattus* a un pelage noir, un peu grisâtre sur la face ventrale ; le *R. rattus alexandrinus* est brunâtre dessus, gris clair dessous et le *R. rattus frugivorus* est gris

Rat noir ou surmulot?

oreilles presque dépourvues de poils

plus petit que le surmulot

poils fins sur les oreilles

corps élancé

pelage plus brillant



Rat brun, ou surmulot

Rat noir

queue plus longue et plus fine

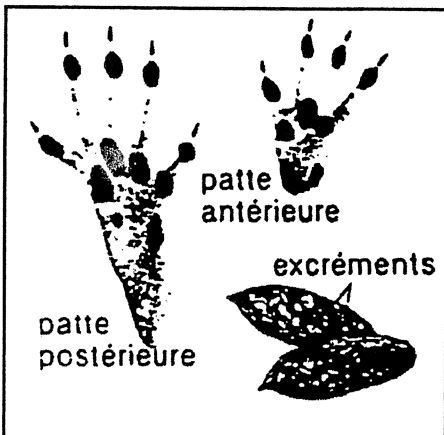
queue plus courte que le corps (l'un des meilleurs critères pour reconnaître le surmulot)

brunâtre dessus, blanc dessous. Les trois formes peuvent se trouver dans une même population, voir même parfois dans une même portée ; elles se reproduisent entre elles et donnent des produits fertiles. Par ailleurs, ces trois formes n'ont pas de répartition géographique propre ; tout au plus les individus à ventre blanc sont-ils plus fréquents dans les pays plus secs.

C'est par bateau que le rat noir a atteint la région méditerranéenne au début de l'ère chrétienne. C'est aussi par bateau qu'il a envahi le monde avec son cousin le surmulot. Si ce dernier ne peut pas se passer ni d'une vie souterraine ni d'un environnement humide, le rat noir, lui, supporte des conditions très sèches et peut vivre aussi bien dans des habitations ou dans les murs en terre des palmeraies ou dans les palmiers au sommet desquels il peut faire son nid.

sau dans les plantations tropicales, où ils trouvent à la fois le gîte et le couvert. En France, lorsqu'il est en concurrence avec le surmulot, le rat noir s'installe dans les greniers. Dans les ports maritimes, il vit dans les entrepôts. Il habite de préférence les trous de murs, des étages supérieurs, alors que le surmulot vit habituellement au niveau du sol ou dans des terriers à l'extérieur.

Habiles grimpeurs, les rats noirs sont capables de se déplacer le longs de fils ou de câbles tendus verticalement, de marcher sur des murs ou des tuyaux, pourvu que la surface n'en soit pas trop lisse. Ils traversent les rues et passent ainsi de maison en maison, ou d'arbre en arbre, à la faveur d'une corde ou d'un simple fil. Plus agiles que les rats bruns, ils avancent plus rapidement, par à-coups, ceux-ci alternant avec des pauses au cours desquelles ils inspectent prudemment les environs avant de reprendre leur course. Lorsque les rats noirs utilisent régulièrement les mêmes passages, ils laissent une trace noirâtre due au dépôt de la poussière transportée dans leur pelage ; les marques semi-circulaires qui restent sur les tuyaux sous lesquels ils sont obligés de passer sont particulièrement caractéristiques. Des cordes rongées, des provisions entamées, une odeur "sui generis" sont autant de signes de leur présence. Ils laissent des crottes partout, notamment aux endroits où ils mangent (en particulier dans les réserves de grains).



A la faveur des installations humaines, il a peu à peu envahi les régions tropicales, puis il a conquis le milieu forestier. Un grand nombre de rats noirs vivent aussi en commen-

Les rats noirs consomment tout ce qui a une valeur alimentaire. Ils sont plus végétariens que le surmulot et ils aiment beaucoup les fruits. Ils se déplacent pour se nourrir dans un rayon de 80 à 90 m., à l'intérieur comme à l'extérieur des bâtiments ; certains mâles vont même beaucoup plus loin.

Les rats noirs sont des animaux extrêmement intelligents et ils usent de mille et une astuces pour transporter leur nourriture jusqu'à leur nid, il n'est pas rare de voir un rat transporter avec l'aide d'un autre, un oeuf sur plusieurs dizaines de mètres sans le briser ; tout simplement et se posant sur le dos et tenant l'oeuf dans ses pattes, le rat se fait tirer par le second par la queue.

pattes, se tient le dos voussé, montrant son flanc à son opposant, et il se fait violemment attaquer. Après quelques mouvements d'intimidation, le rat résident lui mord les membres, les oreilles et la queue. Les deux antagonistes ont d'abord l'air de disputer un match de boxe : dressés face à face sur leurs pattes postérieures, ils se frappent de leurs poings, puis se livrent des combats plus violents. Les luttes sont toujours individuelles, mais un étranger peut fort bien subir plusieurs attaques successives. L'excitation peut également gagner tout le groupe, de sorte que tous les animaux finissent par se battre sauvagement. Dans les grandes colonies, l'ordre social n'est pas toujours aussi strict et les intrus arrivent plus facilement à passer inaperçus.

Vie sociale

Les rats noirs vivent en groupes (on peut en trouver plusieurs centaines ensemble), chacun comptant des mâles dominants et des mâles dominés, des femelles et des jeunes. Dans des colonies où les individus se reconnaissent à leur odeur, la hiérarchie sociale est bien définie et il y a très peu de bagarres. Cependant, qu'un nouvel arrivant ne tienne pas compte de la posture agressive du rat dominant qui, dressé sur ses

Sens

Les rats noirs ont une ouïe très fine et ils se sauvent dans une de leurs cachettes au moindre son qui ne leur est pas familier. Leur odorat est également très développé, de plus il possède 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 dans une obscurité totale, mais leur vue

n'est pas excellente. Comme les surmulots, les rats noirs ont tendance à ne fréquenter que les lieux qu'ils connaissent et à suivre toujours les mêmes pistes ; mais ils ne se montrent pas aussi méfiants que leurs cousins à l'égard des objets inconnus (pièges) qu'ils trouvent sur leur chemin. Le surmulot comme la souris les évitent pendant au moins quarante-huit heures.

Ils sont de surcroît d'excellents nageurs, et ils peuvent nager durant plusieurs heures contre un fort courant.



Rois de rats :

Il n'existe pas d'explication rationnelle à ces groupes de rats retrouvés mystérieusement attachés par la queue. Le phénomène a été observé en divers endroits du monde au cours des siècles derniers sans qu'on puisse vraiment l'expliquer. Y a-t-il eu ligature accidentelle des queues à la suite d'une agglomération de matériaux contenus dans le nid et d'une substance collante (de la résine par exemple) ? D'après des observations dignes de foi, la survie des animaux ainsi immobilisés serait assurée par des rats libres.

Reproducteurs prolifériques

Les rats noirs se reproduisent toute l'année, avec toutefois un maximum en été ou en automne. Avec toutes sortes de matériaux doux, les femelles construisent leurs nids dans des cavités de murs, entre les poutres des greniers ou sous des planchers. De trois à cinq fois par an, au terme d'une gestation de vingt et un jours, elles mettent au monde une portée de cinq à dix jeunes, voir certaines fois jusqu'à une vingtaine de jeunes et cela jusqu'à sept portées dans l'année. Les femelles n'autorisent pas les mâles, fréquemment cannibales de s'occuper des petits.

Les rats noirs sont pubères à trois ou quatre mois, mais nombre d'entre eux meurent avant d'atteindre cet âge. L'homme est leur principal prédateur, bien secondé par le chat domestique. Très peu de rats atteignent dix-huit mois et le taux de mortalité annuel est supérieur à 90%.

Caractéristiques

Longueur : 22 à 26 cm. (+ 18 à 22 cm. pour la queue)

Poids : 200 à 450 grammes.

Formule dentaire :

incisives : 1/1

canines : 0/0

prémolaires : 1/2

molaires : 3/3

22 dents.

*Avez-vous pensé à
votre cotisation
96/97 ?
1 an de Pêcheurs de
Lune + le GN de
Laon gratuit.
100 F
Vous auriez tort de
manquer le N° 20.*

Crédits

Rédaction :

I & D Collet, Lucien Mothien, Jean-Philippe Palanchini, Corinne Penttilä et François Van Hilt

La Guilde des Veneurs
3 Pl Maurice Utrillo
51100 Reims

e-mail: Pounzland@aol.com

Dessins :

Mathieu Sapin & Eric Fessard
Le dessin de l'aide de feu folkloriste parvien
net du Livre LES FEES, paru chez Alban Michel

N'oubliez pas à m'envoyer vos textes en format Word PC ou Mac (pour les envois Mac, disquette 1.4 impérativement).

Misc en page :

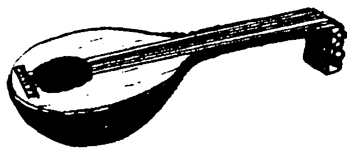
Isabelle Collet

Je tiens à présenter toute mes excuses à David AUDRA qui a écrit le scénario 'Bos de Bérac' paru dans le Pêcheur 18 et que j'ai oublié de citer dans l'ours.

Correction :

Renée Schüb

GN de Laon



Introduction

par François Vanhille et Corinne Fontaine

Cela faisait maintenant deux jours que nous marchions à travers la vallée de l'Ardon, aux confins du royaume de Louis VII.

Ricardo grommelait et pestait contre la chaleur. L'eau manquait à beaucoup d'entre nous. Je rêvais d'un bon bain frais à l'abri des roseaux. Guenièvre ne cessait de rire et de jacasser avec Esclarmonde et à les entendre, nous rêvions tous de pouvoir partir à la recherche du frais et du calme avec nos amis aigles et faucons. Que ne pouvait-on la faire taire ?

Soudain, au détour du chemin, ou plutôt devrais-je dire de la voie romaine que nous emprunions, nous découvrîmes avec stupéfaction une cité se dressant, telle une île dans la plaine.

De nombreux pèlerins se dirigeaient aussi vers elle, martelant le pavé de la chaussée Brunehaut. Guenièvre interpella le Veneur qui pour une fois marchait à nos côtés.

« Veneur, dit-elle, connaissez-vous cette cité ? »

Celui-ci sembla sortir d'un long rêve agréable, sursauta et la toisant avec courroux de son regard gris ardent, lui répondit qu'il s'agissait de Laon, la cité de l'Évêque Gaudry. À peine avait-il dit ces mots qu'il s'engouffra dans la forêt sous le regard ébahi de Guenièvre qui pour une fois ne sut que dire !

Alors l'Initiée en riant nous raconta l'histoire de cette ville que nous ne connaissions pas. C'est Saint-Rémi, dit-elle, celui qui baptisa Clovis à Reims qui créa l'évêché en l'an mille. Toutes ces terres appartiennent à l'évêque et le Roi n'est que Comte de Laon ici.

« Faites attention à ce que vous direz et ferez une fois dans la cité, ajouta-t-elle, car la ville est peuplée de moines et chevaliers zélés au service de Dieu. Souvenez-vous bien de notre règle : écarter le danger de la caravane... »

Le Veneur revint enfin de derrière les arbres, apaisé. L'ame sembla-t-il. Puis dans un grand mouvement qui fit voler sa cape, il prit la parole.

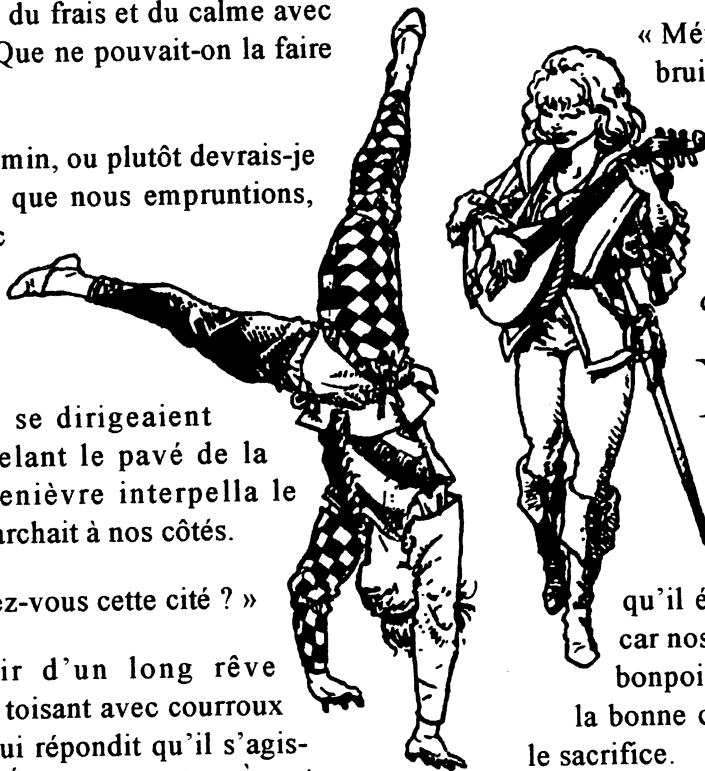
« Méfiez-vous de Laon, dit-il, les bruits qui courent sur l'Évêque ne sont guère réjouissants, la population se renfrogne en entendant prononcer son nom et ce ne serait pas la première fois que... »

Nous étions tous suspendus à ses lèvres quand Bran et Corentin arrivèrent en réclamant leurs braies. En les observant je ne pus m'empêcher de songer qu'il était temps que l'hiver arrive car nos bateleurs prenaient de l'embonpoint. Mais Dame ! Le claret et la bonne chère de Reims valaient bien le sacrifice.

« Que voulez-vous insinuer, Veneur ? » reprit Yvan.

« Seulement que la ville fut livrée à Hugues Capet par Adalbéron alors l'Évêque de Laon en 991 asseyant ainsi le pouvoir d'une nouvelle dynastie, celle des capétiens. »

« Voulez-vous dire que l'Évêque actuel est un traître, lui aussi ? »



« Non, mais quelque chose me dit que l'Évêque Gaudry tient beaucoup de son prédécesseur »

Mais nous avons assez discuté et reprîmes notre route. Nous étions attendus à Laon. J'allais demander au Veneur qui pouvait bien nous attendre mais je ne le savais que trop. C'est Ricardo qui lui posa la question.

Le Veneur me regarda en souriant. Je ne pus m'empêcher de rougir, tandis que certains parmi nous serraient les poings et ravalèrent un grognement de surprise à ces mots :

« Jo, dit-il, Jo le Jongleur nous attend... »



Journées Hurlements - Chimères

14 & 15 septembre 1996 à Laon (02)

organisé par La Guilde des Veneurs (François Vanbille & Corinne Fontaine)

AVANT PROJET

A l'occasion des journées du patrimoine de Laon, *La Guilde des Veneurs* vous convie à un jeu de rôle en grandeur nature dans la cité médiévale de Laon, le samedi 14 septembre. Le spectacle de la caravane se fera en fin d'après-midi sur le parvis de la cathédrale, et en règle générale, les joueurs seront amenés à se déplacer dans la ville.

Son prix sera de 50 F par personne sauf pour les membres à jour de la Guilde des Veneurs pour qui ce jeu sera, comme toujours, gratuit. Le jeu sera prolongé par un banquet médiéval dont la participation ne dépassera pas 90 F par personne (c'est juré). Le dimanche 15 sera consacré aux parties sur table. L'hébergement sera compris mais prévoyez vos duvets.

Une autorisation parentale sera demandée aux mineurs de moins de 16 ans.

LE SCENARIO

Premier centre scolastique du royaume de France au XII^{ème} siècle, Laon accueillait et formait des prêtres venus de toute l'Europe. Attendez-vous donc à en rencontrer en grand nombre ou à interpréter un religieux si vous ne désirez pas faire partie de la caravane... L'introduction de la page précédente vous apporte les éléments nécessaires à la compréhension de l'histoire.

PERSONNAGE

1. Côté bateleurs

A priori, il y aura seulement 20 places, donc ceux présentant un numéro seront prioritaires (de même que les membres de la Guilde des Veneurs) mais le nombre peut évoluer en fonction des demandes. Cependant, il est préférable que les débutants choisissent des rôles de moines. En effet, les membres de

la caravane devront assumer de lourdes responsabilités que seuls des Chevaliers pourront bien appréhender.

Vous devrez nous envoyer une lettre contenant votre chronique, le nom et l'adresse de votre veneur, vos caractéristiques, vos principaux compagnons de route (noms des joueurs et de leur personnage), ceux que vous connaissez dans la caravane (notamment après les GN), les traits de caractère de votre personnage, et enfin, si vous faites un numéro et lequel. Vous pouvez nous envoyer un brouillon comportant les grandes lignes ou bien un dossier complet. Les choix sont acceptés, mais nous acceptons tout ! Sachez cependant que la qualité dépend du travail que vous nous fournirez.

2. Côté clergé

On vous l'a dit, Laon est le centre de l'évêché du même nom. L'idéal serait d'avoir plus de religieux que de bateleurs. Nous prévoyons donc beaucoup de rôles de religieux (+ ou - 40 rôles) que nous engageons à écrire. Il y a plusieurs possibilités donc voici les grandes lignes ci-dessous. Notez des numéros 1, 2, 3, etc. dans l'ordre de préférence. Cela dit, si vous voulez créer votre propre perso vous pouvez aussi nous l'envoyer...

- † Les moines bénédictins de l'abbaye de St Vincent sont des calligraphes. Normalement ils ne sortent jamais de l'abbaye sauf le père abbé. Pour les besoins du GN, ils sortiraient quand même.
- † Même chose pour les moines prémontrés de l'abbaye de St Martin sauf qu'au XII^{ème}, ceux là respectaient fermement leur vœux de silence, donc le role-play sera de rigueur...
- † Les chevaliers hospitaliers sont là pour soigner les malades. A l'origine, il s'agissait de donner secours aux blessés en terre sainte mais ils ont fini par s'installer dans le monde chrétien.
- † Les chevaliers templiers ont pour but de protéger les routes.
- † Les membres du chapitre cathédral de Laon qui gèrent la cathédrale et ses biens. Les moines ont normalement des vœux de chasteté mais la réforme grégorienne est longue à mettre en place. Certains sont donc mariés et vivent même en ville.

† Enfin, pour les filles il y aura des rôles de religieuses (même topo que pour les moines bénédictins) ou d'épouses de chanoine selon vos vœux.

3. Côté Seigneurs

Quelques rôles de seigneurs locaux seront aussi proposés pour les inconditionnels... Ces rôles peuvent être féminins ou masculins.

N.B : Les chevaliers ont des épées, bien entendu, mais nous préférons qu'ils restent dans la tradition des chevaliers médiévaux.

CONTACT

Prenez tous vos renseignements auprès de :

François Van...
6, bis Rue de l'Al...
02000 Laon
Tél. 23 20 7...

Toutefois, si vous êtes vraiment intéressé, vous pouvez également contacter le Guilde...

Compte rendu de l'Assemblée Générale du 9 juin 1996



Début 11h30
Nombre de présents : 15
Procurations : 21

Par Isabelle & David Collet

Rapport moral :

45 adhérents dont 41 payants.

Paul Chion éditeur de Hurlements, Multisim, Benoit Dufour, et Jean-Luc Bizien étant membres d'honneurs.

Activité principale en 1995-1996 : Pêcheurs de Lune, environ 40 pages, trimestriel, et un Pleine Lune pour Noël, couverture plus luxueuse, sur un thème précis.

Organisation d'un GN à Provins en mai 1995.

Rapport financier :

Le trésorier ayant démissionné et n'ayant pu venir, cette année, la Présidente s'est chargée de présenter le rapport financier.

Le bilan présente un excédent positif de 555.22 F mais il faut prendre en compte les frais de Pêcheurs 19, non comptabiliser au moment de la présentation du bilan mais faisant partie du décompte de l'année en cours (environ 700 F).

Nos recettes nous viennent :

1. des cotisations,
2. de la vente des anciens numéros (qui ont bien marché car de nombreux joueurs de Chimères nouvellement adhérents ont acheté la collection).
3. du GN 1995
4. des intérêts rapportés par le Livret épargne.

Les dépenses :

1. Pêcheurs de Lune (photocopies et envois)
2. GN
3. Frais de fonctionnement (téléphone, correspondance...)

Les rapports furent approuvés à l'unanimité.

Perspectives :

Pour alléger le travail de la Présidente au niveau de la conception du Pêcheur, Jean-Paul Gourdan propose son aide. Les numéros seront donc composés conjointement selon un protocole qui reste encore à définir.

François Vanhille et Corinne Fontaine organisent cette

année à Laon le GN de la Guilde des Veneurs. Ils prendront la parole après l'AG pour présenter le GN à tous les intéressés.

La Présidente fait appel à du sang neuf au Bureau afin de remotiver et redynamiser la Guilde (Muff).

La Présidente propose de faire quelque chose de particulier pour le Pêcheur n°20. Mathieu Sapin signale qu'il a éventuellement la possibilité de faire des sérigraphies à très bas prix. La Guilde retient la proposition.

Jean-Luc Bizien propose que le Pleine Lune de Noël soit ouvert vers d'autres jeux d'une ambiance compatible avec Hurlements / Chimères. La Présidente rappelle que cette proposition avait déjà été faite par François Edelin à propos d'une ouverture vers Miles Christi. Suite à un sondage, les membres avaient répondu plutôt favorablement.

La Guilde s'est déclarée en tout cas favorable pour un Pleine Lune plus généraliste. Reste à trouver le thème et les personnes qui le prendront en charge.

Il est vrai qu'un tel Pleine Lune intéresserait du monde en dehors du cercle de Hurlements / Chimères. Certains regrettent qu'actuellement Pleine Lune ne soit disponibles qu'aux adhérents de la Guilde. Toutes participations allant dans ce sens seraient bienvenues.

De nombreuses personnes se sont inquiétées de l'avenir de Chimères chez Multisim. Jean-Luc Bizien a répondu que la parution d'un supplément maintenant représenterait une prise de risque que Multisim ne se permettrait probablement pas. Il semble donc que la Guilde sera la seule à assurer le suivi du jeu.

Enfin, il a été décidé que la cotisation n'augmenterait pas car la Guilde avait encore suffisamment de réserve. En outre, même si les tarifs postaux ont augmenté, le passage trimestriel a fait économiser des frais d'envoi.

Puis, nous avons procédé à l'élection du bureau :

Présidente :	Isabelle COLLET
Vice-Président :	Luc VERDIER
Trésorier :	Mathieu S ^T DENIS
Secrétaire :	David COLLET
Secrétaire adjoint :	Jean-Philippe PALANCHINI.

LIVRET BLEU

Date	N° Opération	Libéllé	Dépenses	Recettes	Solde
10-mai-95					7 045,36 F
24-mai-95	86230	Virement vers compte courant	1 000,00 F		6 045,36 F
20-juin-95	03011	Remise de Chèque : Cotisations + Pch		2 220,00 F	8 265,36 F
20-juin-95	03012	Remise de Chèque : Vente Pêcheurs		150,00 F	8 415,36 F
20-juin-95	03013	Caisse GN		1 186,00 F	9 601,36 F
4-juil-95	04012	Cotisation		300,00 F	9 901,36 F
10-oct-95	95190	Virement vers compte courant	400,00 F		9 501,36 F
31-déc-95		Intérêts 1995		376,75 F	9 878,11 F
2-janv-96	90155	Virement vers compte courant	2 000,00 F		7 878,11 F
3-juin-96		Virement vers compte courant	1 000,00 F		6 878,11 F

Compte courant

Date	N° Opération	Libéllé	Dépenses	Recettes	Solde
10-mai-95					58,68 F
24-mai-95	86230	Virement depuis livret		1 000,00 F	1 058,68 F
2-juin-95	Ch 0867310	Remboursement Pythagore	165,50 F		893,18 F
6-juin-95	Ch 0867311	PdL 16 + Couv PL3	823,00 F		70,18 F
6-juin-95	Ch 0867312	Frais administratif	99,80 F	-	29,62 F
20-juin-95	03010	GN		800,00 F	770,38 F
17-juin-95	Ch 0867313	Frais GN	486,20 F		284,18 F
25-juil-95	03074	Remise de Chèque : Cotisations + Pch		445,00 F	729,18 F
25-juil-95	Ch 0867314	PdL 16	263,30 F		465,88 F
25-juil-95	Ch 0867315	Téléphone	148,80 F		317,08 F
16-août-95	03001	Remise de Chèque : Cotisations		200,00 F	517,08 F
28-août-95	Ch 0867316	Remboursement Pythagore GN	308,88 F		208,20 F
3-oct-95	03061	Remise de Chèque : Cotisations + Pch		435,00 F	643,20 F
9-oct-95	Ch 0867317	Téléphone	178,37 F		464,83 F
9-oct-95	Ch 0867318	Pêcheur 17	662,45 F	-	197,62 F
10-oct-95	95190	Virement depuis livret		400,00 F	202,38 F
13-oct-95	Ch 0867319	Frais Pch 17 Timbres	175,90 F		26,48 F
13-oct-95	03008	Remise de Chèque : Cotisations + Pch		385,00 F	411,48 F
31-oct-95	Ch 0867321	Téléphone	126,00 F		285,48 F
31-oct-95	Ch 0867322	Courrier adhérents : Timbres	32,20 F		253,28 F
12-déc-95	Ch 0867320	Frais envoi	201,90 F		51,38 F
2-janv-96	90155	Virement depuis livret		2 000,00 F	2 051,38 F
8-janv-96	Ch 0867323	Téléphone	143,15 F		1 908,23 F
8-janv-96	Ch 0867324	Photocopie dessin Pch 17 & Pl 4	35,00 F		1 873,23 F
17-janv-96	Ch 0867325	PL 4	600,00 F		1 273,23 F
17-janv-96	Ch 0867326	Couverture PL4	280,00 F		993,23 F
17-janv-96	Ch 0867327	Timbres PL4	381,00 F		612,23 F
7-mars-96	Ch 0867328	Frais dessins	250,00 F		362,23 F
7-mars-96	Ch 0867329	Courrier adhérents : Timbres	80,00 F		282,23 F
19-avr-96	03028	Remise de Chèque : Cotisations + Pch		385,00 F	667,23 F
29-avr-96	Ch 0867330	Envoi Pch 18	402,00 F		265,23 F
29-avr-96	Ch 0867331	Envoi commande adhérents	80,00 F		185,23 F
29-avr-96	Ch 0867332	Téléphone	71,56 F		113,67 F
15-mai-96	Ch 0867333	Téléphone	32,52 F		81,15 F
3-juin-96		Virement depuis livret		1 000,00 F	1 081,15 F

Total des comptes

Date		Dépenses	Recettes	Bilan de l'année
3-juin-96		6 027,53 F	6 582,75 F	555,22 F