



PLEINE LUNE

Aventures et Contes pour HURLEMENTS



35^F – *La Guilde des Veneurs* – N° 1

PLEINE LUNE

*Recueil d'Aventures et de Contes
pour HURLEMENTS,
le Jeu de l'Initié*



№ 1

La Guilde des Veneurs

Péniblement, la Caravane avançait sous une pluie fine et douce, une de ces petites pluies à laquelle on ne prend pas garde, une de ces pluies d'ouest que l'on ignore négligemment, mais qui sûrement et irrémédiablement vous pénètre insidieusement pour finalement vous glacer jusqu'aux os.

C'était l'hiver 1090, et les chariots progressaient avec de plus en plus de difficultés sur le chemin aux ornières boueuses.

La tristesse envahissait les visages de chacun d'entre nous, du plus jeune Novice au Veneur lui-même. Nous quittions cette région qui nous avait abrités pendant de longs mois, nous quittions sa sérénité, son calme.

Le Seigneur du petit bourg, à la fin de notre ultime représentation dans son modeste château nous avait averti de sa décision :

'Amis bateleurs, l'hiver arrive, et avec lui la froidure et les privations, les longues nuits et les terres stériles. Malgré votre aide aux champs cette année, les récoltes sont faibles. Nous ne pouvons pas davantage vous accueillir parmi nous. Il vous faut partir chercher pitance ailleurs . Croyez bien cependant que je suis triste de ce départ. Nous regretterons vos tours et votre bonne humeur. '

Le Veneur lui-même sembla fort peiné de cette nouvelle. Lui pourtant si prompt à courir les bois et les chemins à la recherche de nos frères, avait lui aussi pris goût à cette région. Aux collines boisées belles et reposantes, qui contrastaient avec les majestueuses et terrifiantes cîmes qu'elles annonçaient. Aux gens simples et accueillants à l'accent à la fois rude et chantant avec qui nous avons partagé le labeur de la terre mais aussi les veillées au coin du feu.

Mais il fallait se rendre à l'évidence, il nous fallait à présent partir.

Le Veneur décida alors de mener la Caravane vers un lieu que peu d'entre nous connaissions, vers un lieu où nous pourrions passer l'hiver en attendant des jours meilleurs, des jours où nous pourrions reprendre nos voyages sur les routes du royaume de France. Vers la Ville, la grande ville où disait-on demeurait le Roi.

Mais il n'était cependant pas question pour nous d'arrêter notre quête pour autant.

*Car où que soit la Caravane,
nous devons poursuivre la Quête...*

*Car où que soit la Caravane
se trouve la*

PLEINE LUNE

SOMMAIRE

Un petit mot des Auteurs

par Valérie et Jean-Luc Bizien

page 4

Révélation

par Valérie et Jean-Luc Bizien

page 6

Château de Cartes

par Hervé Picard et Philippe Morinière

page 8

Cendres

par Hervé Picard

page 26

Comme un Espion sur l'Echiquier

par Valérie et Jean-Luc Bizien

page 30

Pleine Lune n°1 - Mai 1991 - Dépôt légal 2^{ème} trimestre 1991 - ISBN en cours d'inscription.

Publié par la **Guilde des Veneurs**, 35 rue du Chemin Vert 75011 PARIS.

Périodicité : Trimestrielle.

Directeur de la publication : Denis Chabrier.

Comité de rédaction : Denis Chabrier, Gilles Grall, Yves Le Trionnaire,
Yves Mathonnière, Philippe Morinière, Jean-Nicolas Rondeau.

Textes : Valérie et Jean-Luc Bizien, Philippe Morinière, Hervé Picard.

Illustrations : Benoît Dufour, Didier Le Cler.

Mise en page : Jean-Nicolas et Gérard Rondeau.

Imprimeur : La Guilde des Veneurs.

Or, donc, il advint qu'un nouveau supplément au **Jeu de l'Initié** vit le jour. Oh, bien sûr, pas sous la forme luxueuse que l'on sait, ni sur le même "circuit"...

Vous me voyez venir ?

Sans doute même vous attendez-vous au couplet larmoyant sur "le jeu qui se bat pour sa survie dans l'adversité la plus acharnée", ou encore sur le génial auteur méconnu dont la prose est - à la suite d'une sombre malédiction de quelques dieux odieux - condamnée, hélas, à ne voir que brièvement le jour...

Qu'on se rassure : vous échapperez à tout ce préchi-précha misérabiliste !

Bien que, à la réflexion...

Non, décidément, non.

Trêve de plaisanterie.

Dans le numéro 0 de "**Pêcheurs de Lune**", nous avons pris le temps de décrire les raisons qui nous avaient amenés à agir de la sorte, ainsi qu'une série d'aléas qui faisaient aujourd'hui notre attachement à la **Gilde des Veneurs** (et plus particulièrement à ceux qui l'animent)... Je vous vois sourire : ne vous y trompez pas. Lorsque je parle d'eux, il n'y a aucune démagogie.

Et Dieu sait si je méprise ce mot et ce qui s'y rattache...

Mais rendez-vous compte : ce sont des amis.

Du reste, il faut bien l'avouer, jamais nous n'aurions confié le **Jeu de l'Initié** à un inconnu. Ceux qui nous connaissent savent notre viscéral besoin de contact, de relationnel. En clair : nous fonctionnons au "feeling". Au sentiment.

Vous imaginez la crise de rage à l'annonce de la "fin" de l'Aventure ?

Vous imaginez la surprise à l'arrivée de cette bande de furieux, débarquant un beau jour pour annoncer avec un grand sourire la création de la **Gilde des Veneurs** (qui finissait par ressembler au Loup Blanc, après de multiples annonces par d'autres) ?

Eux l'on fait.

Et je pose une question :

- "Que pouvons-nous faire d'autre ?"

On a accepté.

Pourtant, c'est vrai, ils sont tous définitivement fous.

Et sournois.

Le jour, ils occupent des places tout à fait honorables dans la société. On chuchote même que certains ont fait des études. On va jusqu'à affirmer qu'ils occupent des postes dans des Ministères. Certains ENSEIGNERAIENT...

Et à la Nuit...

A la Nuit, ma Dame, ces gens-là jouent à **Hurlements**.

C'est vous dire.

Alors, ma Dame, faites comme nous : ayez confiance !

Sournois peut-être, mais ils ne peuvent pas être foncièrement mauvais.

Puisqu'il leur arrive de rêver.

Jean-Luc Bizien

P.S. — Il m'est désagréable de constater le scepticisme de certains : un sourcil froncé ne trompe pas.

Entendons-nous bien.

Hurlements se trouve actuellement à un véritable "tournant" dans sa récente carrière de Jeu de Rôle. On peut dire pompeusement que le **Jeu de l'Initié** est "en devenir".

La **Guilde des Veneurs** ne se propose pas de créer les "Nouvelles Éditions X", ni d'en assurer les fonctions. Elle propose simplement une alternative. Parce que tous ses membres sont des joueurs passionnés, qui désirent un Jeu vivant, ils en proposent des suppléments.

En attendant la suite, demain.

D'ailleurs, personne ne s'y est trompé.

BEN a repris ses crayons.

DIDIER aussi.

Nous les en remercions sincèrement.

C'est aussi grâce à eux que l'ouvrage que vous avez dans les mains est achevé.



RÉVÉLATION

La lumière avait décliné rapidement ce soir-là.

Une nuit froide et profonde s'était installée, et les quelques créatures qui évoluaient encore au dehors allaient d'un pas pressé, furtives ombres en quête d'un hypothétique abri.

La jeune femme avait les yeux clos. Son visage était très pâle. Trois grandes rides barraient son front. On pouvait voir quelques perles d'eau sur sa peau.

Elle n'osait pas crier, par pudeur, par respect, par on ne sait quel étrange sentiment de gêne. Elle refusait de crier.

Elle restait très belle malgré la douleur.

Pourtant elle sentait tout son corps se déchirer.

Chaque muscle, chaque fibre de sa chair était meurtrie, la torturait.

L'homme en noir était près d'elle à cet instant. Il assistait, silencieux, à cette nouvelle Révélation. Pour la première fois de son existence pourtant il croyait pouvoir partager la douleur, s'en trouvait partiellement responsable.

ET NE SAVAIT QUE FAIRE POUR L'APaiser.

Son visage était livide, ses lèvres serrées plus pâles à chaque instant. Il égrénait mentalement les secondes interminables qui voyaient grandir et se prolonger le calvaire de la jeune femme.

Il lui saisit doucement la main.

— " Ne crains rien, je suis là."

Pour la première fois, il ne sut pas trouver les mots, se sentait gauche, ridicule, inutile.

Il voulait fuir, céder à la lâcheté, à la peur immonde qu'il sentait monter en lui.

Cette Révélation-là le terrorisait, il n'aurait su dire pourquoi.

Et puis le regard de l'homme en noir a plongé dans celui de la jeune femme sans plus pouvoir le quitter.

Elle a su qu'il ne partirait pas. Il savait devoir rester. Comme leurs yeux, leurs mains, leurs âmes se joignirent.

_ 'Viens, à présent.'

Elle libéra un cri déchirant, désespéré, libérateur qui monta, monta et se répercuta aux voutes de la salle. Un deuxième cri vint en écho, plus faible, plus rageur, traduisant la douleur, l'incompréhension.

L'air s'engouffra dans les poumons brutalement offerts.

Les deux cris s'éteignirent simultanément. On n'entendait plus qu'un souffle rauque et de faibles plaintes.

Le visage de la jeune femme était illuminé d'un fabuleux sourire.

_ 'Bienvenue, parmi nous.'

Elle sourit encore en entendant les tremblements inhabituels dans la voix de l'homme en noir. Il essaya de se ressaisir. Les regarda tous deux.

_ 'Oui, petit homme. bienvenue parmi nous.'

ELRIC est né le 14 Novembre.

A la Lune Noire.

Le jour de la Chimère.

Est-il bien utile de préciser qu'il s'agit du plus beau bébé du monde ?

Grâce à lui en tous cas, le Veneur sait qu'il pourra partir tranquille. La Quête continuera.

Quoi qu'il arrive.

Valérie & Jean-Luc Bizien

XIII



BEN

CHÂTEAU DE CARTES

Texte : Hervé "M. Backstab" Picard
Philippe "Gnap le Mollet" Morinière

Illustrations : Benoit "Ben" Dufour

Ce scénario est construit comme une enquête et comme un piège. Les joueurs vont se retrouver les jouets d'une intrigue machiavélique, et ils devront gagner une course contre la montre afin de comprendre à temps ce qui leur arrive.

Malgré de nombreux événements obligatoires, la trame de l'histoire laisse une large part à l'improvisation et à l'ambiance. Celle-ci doit beaucoup à l'utilisation du Tarot de Marseille (le jeu divinatoire) et il est fortement conseillé au Veneur de s'en procurer un exemplaire afin de s'en servir en cours de partie.

Ce scénario s'adresse à des personnages expérimentés pouvant présenter au moins un numéro sous forme humaine. Il a été conçu de manière à piéger les joueurs.

Certains s'en sont tirés avec honneur, d'autres... s'en sont tirés.

Des caravanes ont été exterminées...

ET SI TOUT CECI N'ÉTAIT QU'UN JEU ?

INTRODUCTION

L'histoire se déroule dans un bourg assez important, perdu en lisière d'une immense forêt. Volontairement, l'époque (aux alentours du XIV^{ème} siècle) et le lieu ne seront pas définis plus précisément. A charge pour le Veneur de choisir ceux-ci afin de cadrer avec l'histoire passée de sa caravane. De même, les plans sont très succincts, et en particulier celui du bourg lui-même; ceci afin que le Veneur se donne la peine de détailler son propre bourg, qu'il maîtrisera avec plus d'aisance que s'il était "préfabriqué".

Enfin, une remarque concernant les Tarots : personnellement, je n'y crois absolument pas. Mais je trouve ces cartes très belles, et il serait dommage de se priver du plaisir de les utiliser pour créer une ambiance. Par ailleurs, on ne sait pas très bien à quand remonte l'utilisation de ce genre de figures colorées à des fins divinatoires. Le jeu le plus utilisé actuellement, le Tarot de Marseille (édité par Grimaud), est sans aucun doute bien postérieur au XIV^{ème} siècle (date possible d'apparition des premiers ancêtres des cartes à jouer), mais je ne saurais trop conseiller de l'utiliser tout de même au cours du scénario.

"Qu'importe que l'on fasse des enfants à l'Histoire pourvu qu'ils soient beaux." (A. Dumas)

En ce jour d'automne finissant, la caravane chemine péniblement sur d'approximatives sentes forestières. Les arbres succèdent aux arbres, indéfiniment. Cette forêt semble recouvrir la terre entière.

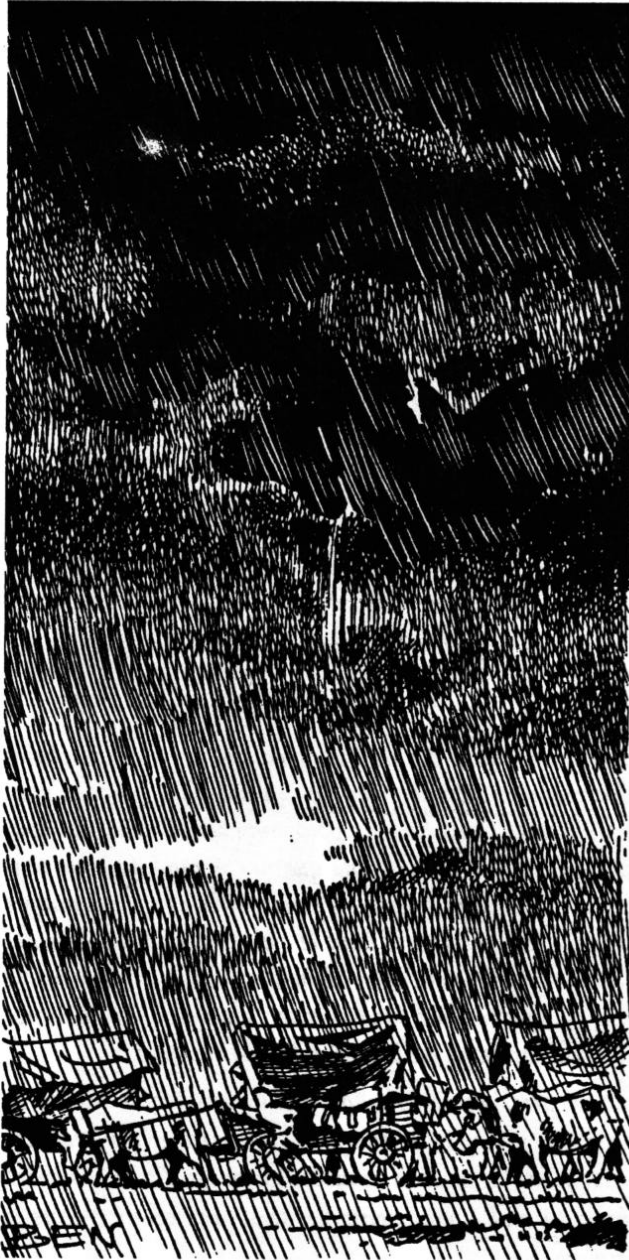
Après un court été avare en soleil, les lourdes pluies d'arrière saison détrempe un sol déjà gorgé d'eau. Hommes et bêtes luttent pour avancer et emmener toujours plus loin les chariots que des océans de boue tentent — non sans succès — de retenir. D'énormes nuages gris règnent en maîtres dans le ciel, et les fûts massifs des arbres séculaires ont bien du mal à retenir la pesante masse qui paraît vouloir tout écraser sous elle. L'ambiance dans la caravane est lourde, à l'image du temps.

La progression pénible, la pluie incessante, le silence de la forêt minent chaque jour davantage le moral des voyageurs. Tous sont épuisés, les nerfs à vif. L'Initié a bien du mal à maintenir un semblant d'ordre dans le groupe.

Les bivouacs sont aussi cauchemardesques que la progression. La rage au coeur, l'on a déjà dû jeter de la nourriture avariée. Nombreux sont ceux qui préfèrent trouver un vague repos sous leur forme animale; mais même ainsi, les salamandres aussi finissent par trouver que trop, c'est trop.

Pour tout arranger, le Veneur n'est pas là. Il s'est éclipsé en laissant entendre que bientôt la caravane compterait un membre de plus, et seule cette dernière pensée soutient les baladins. Les jours se suivent et se ressemblent.

Enfin, vers la fin d'une journée aussi grise que les autres, la caravane sort de la forêt. Il pleut toujours, mais l'horizon est un peu plus dégagé. Des champs entrecoupés de bosquets s'offrent à la vue des voyageurs, et, à peine discernable tant il pleut, plus loin, un gros bourg, dominé par un château dressé sur une modeste hauteur, semble frileusement recroquevillé sur lui-même...



L'HISTOIRE RÉCENTE DU BOURG

PREMIÈRE DONNÉE : LE DIABLE

Un an et demi avant l'arrivée de la caravane

Un petit groupe de trois baladins, deux hommes et une femme, passe par le bourg. Parmi eux, un certain Yvon, jeune damoiseau de fort belle allure, quoiqu'un peu inhabituelle. Il prétend pouvoir dévoiler en partie l'avenir en s'aidant d'un objet curieux qu'il nomme "Tarot".

Nul ne saura jamais ce qui se passe entre ces trois là et le châtelain au cours du spectacle qu'ils donnent pour lui seul.

Mais quelques jours plus tard, ses deux compagnons repartent sans Yvon, que le baron a décidé de garder chez lui, à la grande surprise de son entourage.

Trois semaines plus tard, on chuchote déjà que le départ du cartomancien est proche, tant il déplaît à la châtelaine.

Las ! Un matin, on retrouve la Baronne exsangue, la gorge ouverte en un sourire écarlate d'une oreille à l'autre. Le Baron semblait déjà curieusement fatigué depuis quelques semaines, et ce choc vient à bout de sa volonté. A partir de ce moment, il sombre dans une sorte de mutisme résigné, dont il ne sort que pour converser en privé et à mi-voix pendant des heures avec Yvon. Ce dernier prend d'ailleurs l'enquête en main avec la dernière énergie. En deux jours, les coupables sont retrouvés et avouent tout (et même le reste d'ailleurs, parce que des gosses de quatorze et seize ans, sous la torture...)

Les "assassins" sont les deux plus grands enfants de la Suzanne, une veuve vivant dans la misère aux confins du bourg, et dont la mauvaise réputation n'est plus à faire. Pierre et sa sœur Marguerite ont été vus en train de rôder autour du château le jour du crime. Et d'ailleurs, quel besoin de chercher des preuves ou un mobile, puisqu'on vous dit qu'ils on a-vou-é !

Pierre est donc promptement roué, et sa sœur aussi, pour faire bonne mesure. Naturellement, on enterre les restes (sic) aussi loin du cimetière que possible, dans un bosquet entre la forêt et le bourg, sans sacrements ni croix sur les deux tombes rudimentaires.

Voilà l'origine des deux petits monticules que nos voyageurs pourront remarquer s'ils se promènent dans le bosquet. Tous les jours, en milieu de matinée, Aurore, la sœur cadette des enfants enterrés là, et aussi le seul enfant vivant de Suzanne, vient poser un joli caillou, une fleur séchée ou simplement son regard d'enfant trop vite grandie sur les tas de terre. C'est aussi elle qui reconstruit les croix rudimentaires que certains bons chrétiens détruisent d'un coup de pied lorsque d'aventure ils passent par là.

Les gens sont tellement gentils...

DEUXIÈME DONNÉE : LE PÈRE

Huit mois avant l'arrivée de la caravane

Le Père Dominique, un habitué du château, est remplacé par Père Adelme, un homme d'église pur et dur, bien moins enclin aux mondanités... et surtout, qui pose bien moins de questions.

Les choses se sont quelque peu calmées depuis la mort de la Baronne, et les habitants du bourg ont été bien heureux de trouver des coupables faciles afin de ne plus se poser de questions. Cependant, une ombre plane toujours sur le bourg. Le Baron n'est plus qu'une marionnette entre les mains d'Yvon, qui dirige tout à sa place, quasi ouvertement.

La population s'en rend bien compte, mais nul ne songe à réagir : les bigots sont contents des sermons vibrants

du nouveau curé, les bigotes sont toutes plus ou moins sous le charme des beaux yeux du cartomancien, et surtout, tout monde, par passivité ou lâcheté, préfère ne rien voir, et continuer à obéir au Baron fantoche. Ajoutons que la gestion d'Yvon est bien plus raisonnable que les frasques passées du châtelain, et que d'une certaine façon, même si le montreur de carte déplaît à beaucoup par son attitude arrogante et son allure ambiguë, la situation arrange bon nombre des habitants du bourg.

TROISIÈME DONNÉE : L'ÉTOILE

Trois mois avant l'arrivée de la caravane

Isabeau, la fille du Baron, a toujours été d'une nature effacée, prompte à baisser le regard. Depuis plusieurs années déjà, elle était accoutumée des longues promenades solitaires en forêt, dont elle revenait sans trop pouvoir expliquer ce qu'elle avait fait. Mais sa manie semble s'être soudainement aggravée, de même que sa timidité. Elle s'enferme dans une sorte de mutisme, murmure à longueur de journée des balades connues d'elle seule, et ses escapades deviennent de véritables fugues, dont elle revient le plus souvent à moitié nue, sans le moindre souvenir, les membres couverts de traces de boue et de sang séché. Les habitants du château avaient tant bien que mal réussi à cacher jusqu'à présent ce "léger défaut de caractère", mais maintenant...

Cela, ajouté à un été pluvieux et morose, plus peut-être une sorte de remords collectif du bourg vis à vis du Baron qui s'étiole de plus en plus... On murmure dans les chaumières, on multiplie les signes de croix, Père Adelme ayant naturellement senti dans tout cela l'empreinte du Démon...

Le bourg tout entier est plongé dans une sorte de grisaille, et on redoute de bien sombres événements.

CE QUE NUL N'É SAIT

En arrivant au bourg avec ses deux compagnons, Yvon a naturellement trouvé l'endroit plaisant, et envisage d'exploiter ses nombreux talents afin de s'y installer le plus confortablement possible.

Le Baron étant de nature assez crédule, il fut facile au cartomancien de l'entraîner dans une alcôve pour une séance de tirage de cartes en tête à tête. Là, utilisant habilement le Tarot pour fasciner le châtelain et détourner son attention, il lui suggéra, sans toutefois l'hypnotiser complètement, que sa santé (éclatante en l'occurrence), était tous comptes faits bien précaire, et qu'il valait mieux garder auprès de lui une personne digne de confian-

ce, à même de le conseiller, de le soigner, de le dorloter...

Ainsi fut-il fait

En fait de bons soins, Yvon administra régulièrement à sa victime des extraits d'herbes qui affaiblirent rapidement la volonté du Baron; en fait de conseils, il le soumit tout aussi régulièrement à des séances d'hypnose de plus en plus poussées.

Au bout de deux semaines de ce traitement, le châtelain était entièrement sous le contrôle de ce sympathique jeune homme qui lui avait tant inspiré confiance.

Ce dernier, du moins au début, escomptait rester autant que possible dans l'ombre, se contentant de se faire entretenir et de jouer le jeu grisant du pouvoir secrètement exercé.

Malheureusement pour lui, la Baronne ne l'entendait pas de cette oreille, et s'ingéniait à lui mettre des bâtons dans les roues. A tel point que le cartomancien décida qu'il devenait urgent de se débarrasser de l'empêcheuse d'intriguer en rond.

Pour ce faire, Yvon, on ne sait trop comment, parvint à manipuler le Baron pour que, dans un accès de fureur, il frappe sa femme un peu trop violemment. Tout se passa à merveille : la nuit prévue, dans la chambre des châtelains, sans témoin, le Baron étrangla son épouse. Puis, prenant conscience de la portée de son acte, il supplia son confident de maquiller le crime. La suite est connue.

Notre jeune homme pouvait se féliciter d'avoir fait de l'excellent travail : du même coup, il avait éliminé la Baronne et enfermé son époux dans la cage d'un noir secret partagé.

Ce dernier sait maintenant très bien qu'il est manipulé, mais il laisse faire : se reprendre maintenant serait s'avouer à lui-même qu'il aurait pu réagir à temps, et, ainsi, endosser en partie la responsabilité de l'acte qu'il a commis, ce dont il est absolument incapable.

LE NOUVEAU PROJET D'YVON

Le cartomancien se trouve depuis peu de temps confronté à un nouveau problème: Isabeau.

En effet, la fille du Baron, avec ses seize printemps, commence à se poser des questions concernant la santé de son père. Et surtout, elle en veut terriblement à Yvon de l'avoir éconduite récemment. En outre, les escapades en forêt de la demoiselle commencent à faire jaser, ce dont le cartomancien n'a nulle envie. Bref, Yvon est fermement décidé à supprimer Isabeau. Et si toutes ces raisons ne suffisaient pas, il en est une autre : le cartomancien a très envie de s'amuser un peu...

Au moment où la Caravane arrive au bourg, le plan d'Yvon est déjà prêt, mais l'arrivée des Changeants va lui donner l'occasion de le modifier quelque peu à leurs dépens, ce qui (si les joueurs sont suffisamment habiles) ne devrait rien lui valoir de bien bon...

Voici ce qui était initialement prévu : depuis plusieurs semaines, le tireur de cartes conditionne avec beaucoup d'application un jeune fat du nom de Loicq, qui s'est (stupidement) entiché d'Isabeau. Le jeune homme ne se doute de rien, mais il est devenu une véritable machine à tuer, une sorte de bombe à retardement. Yvon a implanté dans les limbes de son inconscient une véritable histoire de fous : la mère de Loicq étant morte voilà peu, le cartomancien n'a pas eu de mal à persuader ce sujet crédule que celle-ci pouvait revenir lui parler dans ses rêves. Et presque chaque nuit, pendant le sommeil de Loicq, Yvon lui parle sous les traits de sa mère. Il lui explique qu'une certaine personne, dont il tait soigneusement le nom, lui a dérobé une fleur très particulière, une petite fleur verte, que cette fleur, il lui faut la reprendre pour le salut de son âme, et que le voleur doit être châtié...

Bref, un monceau de balivernes qui feraient platement rigoler un enfant de cinq ans !

Le plus amusant (du point de vue d'Yvon), c'est qu'étant donné la relative stupidité du jeune homme, et l'hypnose aidant, ça marche ! Durant la journée, Loicq n'a conscience de rien, tout juste parlera-t-il sans trop savoir pourquoi de rêves curieux à propos de sa mère et d'une fleur verte. Mais quand il apercevra quelqu'un portant une telle fleur, le conditionnement qu'a subi Loicq se déclenchera et la nuit suivante, peu de temps après s'être

endormi, le jeune homme se lèvera comme un somnambule pour aller égorger sa victime et récupérer la fleur. Puis, toujours dans un état second et sans se rendre compte de rien, il ira se jeter depuis la plus haute tour du château en serrant la fleur contre son cœur.

Le surlendemain du jour où la caravane arrive, doit avoir lieu au château une petite réception assez intime, à l'occasion de laquelle Yvon pense offrir discrètement à Isabeau, une broche en forme de fleur verte...

Est-il besoin de préciser que Loicq est de la fête?

PREMIER TABLEAU

LE PIÈGE SE REFERME

...Rarement Changeants furent aussi heureux de trouver habitations humaines. Dans un dernier effort, la caravane atteint le bourg. L'Initié part se renseigner, et peu de temps après, la troupe s'installe près d'un gros bosquet à mi-chemin entre l'orée de la forêt et la petite ville.

Une fois le camp dressé, la troupe à quartier libre, aucun spectacle n'étant prévu pour le soir. D'ailleurs, avec la fatigue, la représentation serait de piètre qualité. La majorité des voyageurs restera à se reposer. Ceux, nombreux, qui passaient la nuit sous forme animale, retrouvent — non sans regrets — les couvertures humides. Heureusement, une âme charitable a fourni de la paille à peu près sèche et quelques fagots.

Un personnage curieux pourra, s'il se promène dans le bosquet touffu, découvrir deux monticules de terre.



Sur chacun d'eux, est fichée une croix grossière faite de branches liées par une ficelle. Tout près, les restes de quelques-uns de ces assemblages peuvent faire croire qu'ils sont régulièrement arrachés et tout aussi régulièrement remplacés. On peut également voir de ci de là quelques fleurs à demi moisies, et des silex posés comme pour décorer.

Si le but de la promenade des Joueurs est le bourg et l'une de ses auberges, ils découvriront que l'ambiance en ville est étrange, et pas seulement à cause du temps. Ils ressentiront comme un mélange de crainte sourde et de défiance. Cependant, comme souvent, c'est avec joie (et suspicion) que les saltimbanques sont reçus.

En conversant avec les consommateurs, les personnages peuvent se faire une petite idée du passé récent de la région (voir "L'histoire récente du bourg"). Ils se rendront cependant rapidement compte que les habitants du lieu n'aiment pas trop les poseurs de question.

Les informations qu'ils pourraient obtenir seront réduites et surtout largement déformées et mélangées aux ragots les plus délirants par des paysans heureux de parler de ce qu'ils ignorent, ou encore de la Marie, qui n'est qu'une catin (ce dont personne, mis à part son époux, ne se soucie, les joueurs en premier).

Les gens du cru sont assez réticents à évoquer ce qui se passe au château. Les joueurs entendront certainement parler d'Yvon, mais pour l'intérêt de la partie, il faut que l'idée qu'ils puissent s'en faire soit aussi contradictoire que possible. Certains n'hésitent pas à dire que c'est presque un saint, tant il se dévoue pour le Baron, d'autres le critiquent à demi-mots.

On lui reproche tout et n'importe quoi : son allure fière, son physique de donzelle. Les hommes peuvent se plaindre d'entendre trop souvent leurs épouses en parler avec un regard qui pétille, bref, rien de bien consistant. Tous cependant s'accordent pour dire qu'Yvon, ce n'est pas le premier venu (« Ça, c'est ben vrai, vous pouvez m'en croire, il est ben un peu bizarre, mais y sait y faire... »).

Le soir, Père Adélme donne une messe pour quelques bigots. Son prêche est tellement fervent qu'il en est presque à la limite du fanatisme. A l'en croire, le Démon est partout, et bien des signes montrent qu'il s'apprête à frapper de nouveau: la pluie, les "mystères du château" (dont il parle avec un air entendu) et enfin quoi, bon, tout le monde sait que le Malin frappera bientôt.

En fait, il semblerait que le Malin ou quelque chose d'autre aie déjà frappé sur la tête de notre bon curé... Ce dernier n'aime d'ailleurs pas du tout les saltimbanques (qui n'ont pas d'âme, comme les acteurs, à force de trop souvent changer de personnage, et sont par conséquent des suppôts de qui vous savez) et le seul ren-

seignement qu'il peut apporter aux joueurs est le suivant : "Priez !" Etc...

SECONDE JOUR

Il ne se passe rien de très intéressant jusqu'au soir si les joueurs ne font rien. Il pleut toujours, naturellement. Vers le milieu de la matinée cependant, ceux qui sont restés près du campement peuvent apercevoir une petite fille qui se dirige vers le bosquet. Elle vient poser un petit caillou brillant sur les tombes.

C'est Aurore. Elle est très renfermée, et sa maman lui a bien dit de ne pas parler avec des gens qu'elle ne connaît pas. Cependant, si on la prend par la douceur, éventuellement si on l'amadoue avec quelque friandise (un morceau de pain est une friandise !), elle acceptera de parler un tout petit peu, pour dire qui est enterré là, pourquoi, comment elle s'appelle, où elle habite, et qu'elle a un peu faim.

Ailleurs, rien de plus que la veille. La journée peut être très chargée, ou bien se jouer en dix minutes temps réel, tout dépend des initiatives du groupe. C'est un moment très ouvert dans le scénario, et si seulement les joueurs savaient ce qui les attend, ils en profiteraient. Heureusement, ils ne savent pas.

SOIR DU SECONDE JOUR

Au moment où la nuit commence à tomber, la représentation commence. Il y a foule, et les spectateurs semblent ravis de la distraction qui leur est offerte. Ceux qui font la quête ne manqueront pas de remarquer parmi l'assistance certaines figures marquantes du village. En premier lieu, si un joueur a eu l'idée de les inviter, Aurore et sa mère, qui d'ailleurs ne donneront rien au quêteur (les pauvres n'ont même pas de quoi se nourrir à leur faim). Ensuite, le Baron, accompagné d'Yvon. Enfin, l'herboriste, un peu en retrait. Naturellement, aux joueurs de se débrouiller pour comprendre qui est qui, le Veneur se contentant de donner une description détaillée des PNJ en question.

Après la fin de la représentation, lorsque tous les spectateurs se sont quelque peu dispersés, Yvon revient d'on ne sait où, et aborde l'un des joueurs pour lui demander de venir avec quelques uns de ses compagnons donner un court spectacle au château le lendemain soir en l'honneur d'Isabeau, la fille de son bien aimé maître, le Baron.

Après consultation de l'Initié, l'affaire est conclue, et Yvon repart, non sans avoir plongé un regard troublant dans celui du personnage qu'il avait abordé en premier lieu.

Le groupe désigné pour se rendre au château comporte obligatoirement tous les joueurs, plus éventuellement deux personnes présentant un numéro. Il est impératif qu'au moins l'un des joueurs s'y rende sous forme humaine.

Un dernier mot concernant cette première prise de contact avec Yvon : soignez-en l'ambiance au maximum. La pluie tombe, il y a des rafales de vent, l'énorme feu de camp qui éclairait le spectacle se meurt en envoyant de petites étincelles vers le ciel, et le cartomancien a décidé de faire une entrée plutôt théâtrale. Il ne faut pas influencer à ce moment les joueurs dans l'opinion, positive ou négative qu'ils vont se faire d'Yvon, mais insister sur son aspect étrange et fascinant.

TROISIÈME JOUR

Il ne se passe rien de particulier. Cependant, à la suite du spectacle, les gens du lieu seront bien moins fermés que les jours précédents. C'est à ce moment là que les joueurs, s'ils s'y emploient habilement, devraient pouvoir reconstituer complètement l'histoire passée du bourg. Si l'un d'entre eux décide de se rendre au château pour rencontrer les gens qui y vivent, un domestique lui fera gentiment remarquer que ni Yvon, ni le Baron, ni Isabeau n'ont de temps à consacrer à un simple baladin. Il est absolument impossible de les rencontrer avant le spectacle du soir.

Il sera par contre possible de rendre visite à l'herboriste (cf sa fiche de personnage pour les renseignements qu'il peut apporter), à la mère d'Aurore, ou aux auberges du bourg, dans lesquelles on parle beaucoup du spectacle donné la veille, pour en dire du bien la plupart du temps.

SOIR DU TROISIÈME JOUR

AU CHÂTEAU

C'est le moment le plus important du scénario, celui où tout bascule. C'est aussi lors de cette scène que le Veneur devra, s'il le peut, utiliser le Tarot et faire à ses joueurs une démonstration de ses talents de cartomancien.

Les joueurs se rendent au château au moment où la nuit commence à tomber. Ils y sont accueillis par une quelconque soubrette qui les introduit dans la grand-salle, où les invités sont déjà réunis autour d'une immense table.

Un feu brûle dans la gigantesque cheminée, et mêle sa lumière ondulante à celle du jour qui s'éteint pour dessiner des ombres fugitives sur les visages des convives. L'atmosphère est un peu irréelle : au dehors, il pleut à verse, et le vent souffle en tempête; à l'intérieur, on peut presque palper une sorte de moiteur ambiante, qui vous plonge dans

un demi-sommeil, comme lorsqu'après un repas bien arrosé, on perd le fil de la conversation et du brouhaha qui nous entoure, pour sombrer dans un flou voluptueux.

Au moment où les baladins pénètrent dans la pièce, les bruits de mastication s'arrêtent, un silence mortel se fait l'espace d'un instant, tous les regards sont tournés vers la petite troupe, puis le cartomancien glisse quelques mots à l'oreille du Baron, et celui-ci, comme tiré de ses rêveries, donne l'ordre de commencer le spectacle d'une voix mécanique.

Le Baron est assis au fond de la pièce, en bout de table, blafard, l'air absent. A sa droite, Yvon, ses cheveux blancs teintés en ocre par la lumière dansante des flammes, dévisage les joueurs avec une attention soutenue. A sa gauche, Isabeau, que le groupe voit pour la première fois, et dont il importe de soigner la description afin que tous s'entichent plus ou moins de cette jeune fille au visage si clair, à l'air si triste...

Isabeau porte une superbe broche en forme de fleur verte qui semble refléter la lumière, comme pour faire des clins d'oeil.

A côté de la jeune fille, un grand dadaï, pas mal de sa personne, qui semble bien s'amuser, et paraît très satisfait de lui-même: Loicq.

Enfin, environ cinq autres convives sans grande importance (pour la plupart des bourgeois un peu fortunés), complètent le tableau. Ils sont là uniquement pour décorer. Passons.

Autour de la table, trois grands chiens style lévriers, auxquels les convives jettent de temps en temps quelques déchets. Selon l'usage, on mange avec les doigts force viandes en sauce, une grosse tranche de pain servant d'assiette à deux personnes à la fois.

Un fait doit marquer les joueurs au fur et à mesure que le spectacle se poursuit : Isabeau ne lâche pas des yeux l'un d'entre eux et lui fait de nombreux sourires. C'est tellement flagrant que c'en devient gênant. Loicq, qui pense que la fille du Baron ne peut revenir qu'à lui n'apprécie pas outre mesure. Yvon semble au contraire s'en réjouir. Un personnage expérimenté se rendra compte de la véritable nature de la damoiselle.

Une fois la représentation achevée, après que les convives aient félicité les baladins pour leur talent, Yvon se lève et déclare d'une voix mielleuse qu'il a décidé de faire en l'honneur d'Isabeau et pour achever cette belle soirée, une démonstration de ses talents de cartomancien. En fait, il vient de décider que les joueurs ont une tête qui ne lui revient pas du tout, et qu'il va s'amuser à les compromettre dans le crime qui doit de toute façon avoir lieu cette nuit, puisque

Loicq a vu Isabeau porter une fleur verte en guise de broche (c'est Yvon lui-même qui la lui a offerte).

Pour ce qui va suivre, il est impératif que le Veneur se mette dans la peau d'Yvon et joue son personnage. C'est maintenant qu'il faut utiliser le Tarot.

Après avoir fait cette déclaration, le cartomancien sort d'un repli de ses vêtements son jeu de cartes, et commence à les manipuler avec une dextérité stupéfiante. Il les fait passer d'une main à l'autre, disparaître et réapparaître... C'est presque un numéro de jonglerie. En tout cas, c'est assez exceptionnel.

Le mouvement rapide des figures colorées, la voix d'Yvon en arrière plan qui raconte les vertus des Arcanes et leur origine lointaine... Tous les spectateurs sont fascinés, presque hypnotisés.

Puis, brusquement, tout s'arrête, le manipulateur s'approche d'Isabeau et lui propose d'une voix douce, mais néanmoins assez forte pour que tous entendent, de "dévoiler un peu les brumes qui masquent son avenir"...

A ces mots, Isabeau lance un regard affolé vers son père et lui demande si elle ne pourrait pas plutôt aller coucher. Entendant cela, Yvon darde un regard très dur dans celui du Baron. Ce dernier, d'une voix sépulcrale, enjoint à sa fille de rester en ces termes: "Il est toujours bon d'écouter Yvon, mon enfant".

Résignée, Isabeau accepte, et le tirage commence. C'est au Veneur qu'il appartient alors de réaliser ce tirage devant ses joueurs, comme il est indiqué dans l'aide de jeu. Cependant, comme le fait le cartomancien, il faudra truquer de façon que les deux dernières cartes à être interprétées soient dans l'ordre : le "Bateleur" pour le juge, et l'arcane sans nom (la Mort selon certains) pour le jugement.

Au Veneur d'improviser en ce qui concerne les douze premières cartes. Soyez peu clair, et dites les choses d'un air convaincant.

Lorsque vient le moment de retourner la première carte truquée, Yvon marque une pause de quelques instants pour laisser son assistance reprendre son souffle. Retournant alors le Bateleur en disant : "Et voici le Juge", le cartomancien prend un air surpris avant de regarder tous les membres de la caravane présents:

"Tiens ! Cette arcanne représente les baladins et autres montreurs d'animaux. Il semble que vous soyez les exécutants du jugement, c'est à dire de l'avenir proche de notre noble hôtesse".

"Peut-être vous", ajoute-t-il avec un air malicieux, en s'adressant plus particulièrement au personnage qu'Isabeau n'a pas arrêté de fixer le spectacle durant.

Puis, avec un grand art de la mise en scène, il retourne le



jugement : "Nous allons savoir en quoi vous intervenez dans le futur". Il découvre alors la Mort, son visage semble se décomposer.

Comme s'il voulait la cacher, il retourne la carte à nouveau face contre table en bredouillant qu'il n'y a rien de très intéressant à voir. Cependant, Yvon, habilement, a laissé le temps à l'assistance de voir ce qu'il y avait sur la carte...

La scène se fige l'espace d'un instant.

Isabeau murmure : "Seigneur !" d'une voix étranglée et regarde craintivement les joueurs. Loicq ne dit rien, mais son regard méchant parle pour lui. Tous les invités semblent comme pétrifiés par ce terrible présage, mais très vite, Yvon reprend — tant bien que mal, du moins est-ce l'impression qu'il donne — la situation en main, et déclare que la fête est finie, l'air cependant assez inquiet.

En murmurant, tous se retirent. Le Baron, sans rien dire, paye les personnages et leur fait signe de partir. Si ceux-ci ne quittent pas assez rapidement le château, les domestiques les mettront quasiment à la porte.

Tous vont alors se coucher, ou bien vaquer à leurs petites affaires, le doute dans l'esprit. Pas pour bien longtemps.

DANS LA NUIT...

A partir du moment où les convives se dispersent, le compte à rebours commence. Le Baron, Yvon et quelques bourgeois se rendent dans la salle d'armes pour discuter de questions d'intendance. Isabeau, très impressionnée par ce qu'elle vient de vivre, va directement dans sa chambre pour se coucher. Idem pour Loicq.

Vingt minutes après le départ des joueurs, Loicq s'éveille comme un somnambule et, l'esprit ailleurs, se rend dans la chambre d'Isabeau voisine de la sienne pour récupérer la fleur et occire la "voleuse". Vingt cinq minutes : Isabeau vient de mourir sans un cri, égorgée dans son sommeil. Loicq se rend en haut de la tour nord, la broche d'Isabeau dans sa main crispée.



Trente minutes : un hurlement déchire la nuit : "Maman...", suivi d'un choc sourd en contrebass du château. C'est Loicq qui vient de sauter pour rejoindre sa mère comme Yvon l'avait programmé.

Il est fortement conseillé de jouer ce passage montre en main.

SECOND TABLEAU

PANIQUE À BORD

La partie disons linéaire du scénario est terminée, maintenant place à l'improvisation. Pour cette raison, bien que cette dernière partie de l'aventure soit aussi importante quantitativement que la précédente, sa description sera beaucoup moins longue dans le texte.

RÉSUMONS-NOUS

Isabeau, celle qui devait rejoindre la caravane, est morte, assassinée par un pauvre bougre qui n'a rien compris, et dont le corps démantibulé gît maintenant en bas du roc du castel, une broche en forme de fleur dans la main.

Suite au cri de Loicq, les habitants du château se précipitent, découvrent son corps, puis, voyant la broche, se ruent dans la chambre d'Isabeau, pour y trouver un spectacle fort réjouissant.

La suite n'est qu'une immense pagaille.

Le Baron, terrassé par la mort de sa fille, se met dans un coin. Il ne sortira plus, quoique l'on tente, de cet état de prostration. On le conduit dans sa chambre. Exit le Baron.

Père Adelme, prévenu par quelque bon chrétien, arrive sur les lieux, goupillon à la main et commence à bénir à tours de bras, non sans répéter toutes les trente secondes que Satan en personne est au château.

Quant au cartomancien, comme à son habitude, il prend les choses en main avec calme et efficacité. Le corps de Loicq est ramené dans sa chambre. Des gardes fouillent le château de fond en comble, sans rien trouver.

Plus amusant, passée la première heure de franche panique, cinq hommes d'arme sont dépêchés au campement des voyageurs pour leur annoncer d'un ton pis que rude qu'il est défendu à ceux qui s'étaient rendus au château, de quitter le bourg avant que le ou les coupables ne soient retrouvés.

C'est à ce moment là que les joueurs doivent se rendre compte de ce qui risque de leur arriver, et tout particulièrement celui qui avait eu droit aux yeux doux d'Isabeau.

Ambiance, ambiance...

ET ENSUITE ?

L'aube se lève sur la caravane, et il continue de pleuvoir. Au sein de la petite troupe, l'ambiance est tendue à se rompre. Certains sont partisans de partir, en laissant se débrouiller les infortunés qui doivent rester, d'autres pensent rester pour les soutenir, quelques-uns enfin brûlent de se faire les crocs sur les hommes d'arme et pour quoi pas sur tout le village...

Cependant, le Veneur, avant de partir, a été très clair : on reste au bourg jusqu'à son retour. Alors, on reste...

Les joueurs n'ont plus qu'une journée pour trouver une solution. En effet, le lendemain matin, le Veneur ayant donné dans la nuit des consignes à l'Initié, la troupe lèvera le camp.

Et seuls, sans leurs compagnons dans ce bourg hostile, les joueurs risquent fort de finir lapidés. Ou sur un bûcher...

On ne peut pas prévoir ce que vont faire les joueurs pour tenter de s'en sortir. Voici quelques possibilités, mais naturellement, l'improvisation est reine.

AU BOURG

Les habitants ne sont pour le moment pas trop préoccupés par les montreurs d'animaux savants. Grande est l'affliction, et plus grande encore est la peur du Démon !

On pourra apprendre sans trop de peine ce qui se passe, qui est mort et comment. Les gens se rappellent trop bien de l'assassinat de la Baronne, et n'hésitent plus à en parler, pour dire que ce château est maudit, et le bourg avec lui. Les ragots vont bon train en ce qui concerne l'explication du crime. Démoniaque purement et simplement pour cinquante pour cent de la population (Père Adelme en tête), humaine pour la moitié restante, qui se divise en d'innombrables sous-catégories suivant que les habitants penchent pour tel ou tel criminel possible.

Fait assez étrange, très peu pensent que le coupable est Loicq, et ce pour deux bonnes raisons : l'épisode de la broche n'a pas été communiqué à la populace (Yvon pensait le faire, mais il tient d'excellents coupables en la personne de nos joueurs), et Loicq était bien trop fervent catholique pour commettre le péché mortel (sic) de suicide.

AU CHÂTEAU

Les joueurs seront fermement refoulés à l'entrée par les gardes qui ont reçu des consignes très strictes. Cependant, il est possible à de petits animaux de passer entre leurs jambes, ou à des oiseaux de se percher à une fenêtre.

On pourra alors voir les deux corps, préparés pour la veillée funèbre; dans une autre pièce, le Baron pleure comme un enfant; Yvon court partout à la fois pour organiser le deuil qui s'impose, et l'enquête qui ne s'impose pas moins...

Père Adelme fait d'incessantes allées et venues entre le château et son église.

AUPRÈS DES PNJ

Schématiquement, disons que :

L'herboriste n'a rien à dire, se moque complètement de ce qui se passe au château, et souhaite surtout qu'on le débarrasse de la petite bête qui court sur son épaule.

La mère d'Aurore est terrorisée. Elle craint que l'on ne s'en prenne à elle ou, pourquoi pas, à sa petite (peu vraisemblable, mais il faut la comprendre). Si les personnages lui expliquent de manière convaincante que c'est à eux que l'on risque de s'en prendre, elle peut leur proposer de leur montrer des caches dans la forêt, pour échapper un temps aux hommes d'arme d'Yvon. C'est bien sûr un pis aller, mais cela représente une issue possible au cas où les choses tournent très mal.

Père Adelme peut être un allié de taille ou un ennemi farouche, selon la façon dont les joueurs s'y prennent. Pour lui, tout est l'oeuvre de Satan. Mais le suppôt par l'intermédiaire duquel le Malin se manifeste, n'est pas obligatoirement un des changeants. Si les arguments des joueurs sont assez convaincants, ce qui ne sera pas facile il acceptera de croire qu'Yvon est à l'origine de tout, auquel cas je ne donne pas cher de la peau du cartomancien. Le seul problème, c'est qu'il faut de solides arguments, pour tout dire une preuve. Le témoignage de l'herboriste (comme quoi il a bien vendu des herbes qui rendent fou à Yvon) peut faire pencher la balance, mais ces herbes, il faudra les lui montrer... Et encore, Yvon est capable, si on lui en laisse le temps (quelques minutes en tête à tête avec le prêtre), de retourner la situation.

QUELQUES POSSIBILITÉS

TUER YVON

C'est une idée tentante, et qui peut très bien marcher si on s'y prend assez tôt : en effet, Yvon n'accusera les joueurs que le lendemain. Il est trop occupé pour le moment. Le principal problème sera de tuer le cartomancien à la fois discrètement et sans que cela ne rajoute trop au climat "démoniaque" qui pèse sur la ville, faute de quoi l'on risque de déclencher un vent de panique qui sentirait par trop le bûcher.

Le cas échéant, la petite ville serait complètement désorganisée pendant quelques jours, Père

Adelme prenant ensuite le relais. Cela laisserait à nos joueurs le temps de filer.

DISCUTER AVEC YVON

Le cartomancien est beau joueur, et si on le convainc à temps (cf ci-dessus) qu'il n'a aucun intérêt à accuser les joueurs, il s'inclinera. Il tient un coupable tout prêt dans sa manche : Loicq lui-même (il lui suffit d'exhiber la broche retrouvée dans la main du jeune homme). Cela dit, le convaincre ne sera pas facile. La menace ne prendra que dans le cas où elle serait très bien fondée, et le charme reste à l'entière appréciation du Veneur.

Enfin, on ne peut en aucun cas acheter Yvon, qui est bien trop orgueilleux.

TROUVER UN AUTRE COUPABLE

Cela ne semble à première vue guère possible, dans la mesure où c'est en dernier ressort Yvon lui-même qui décide de qui on accuse. Cela dit, le côté farce de cette dernière solution ne déplairait pas obligatoirement au cartomancien, et pourrait même l'inciter à marcher avec les joueurs, si ceux-ci lui plaisent, en se montrant aussi cyniques que lui. Là encore, tout dépend de la manière de présenter les choses.

LE MOT DE LA FIN

Quoi qu'il advienne, la caravane repart le matin du cinquième jour. Si les joueurs s'en sont sortis, tant mieux. Sinon, ils seront arrêtés le soir même, questionnés (torturés !) dans la nuit, et exécutés le lendemain.

ÉPILOGUE

Le matin du départ, il ne pleut plus, et un soleil froid darde ses rayons dans un ciel de trêve.

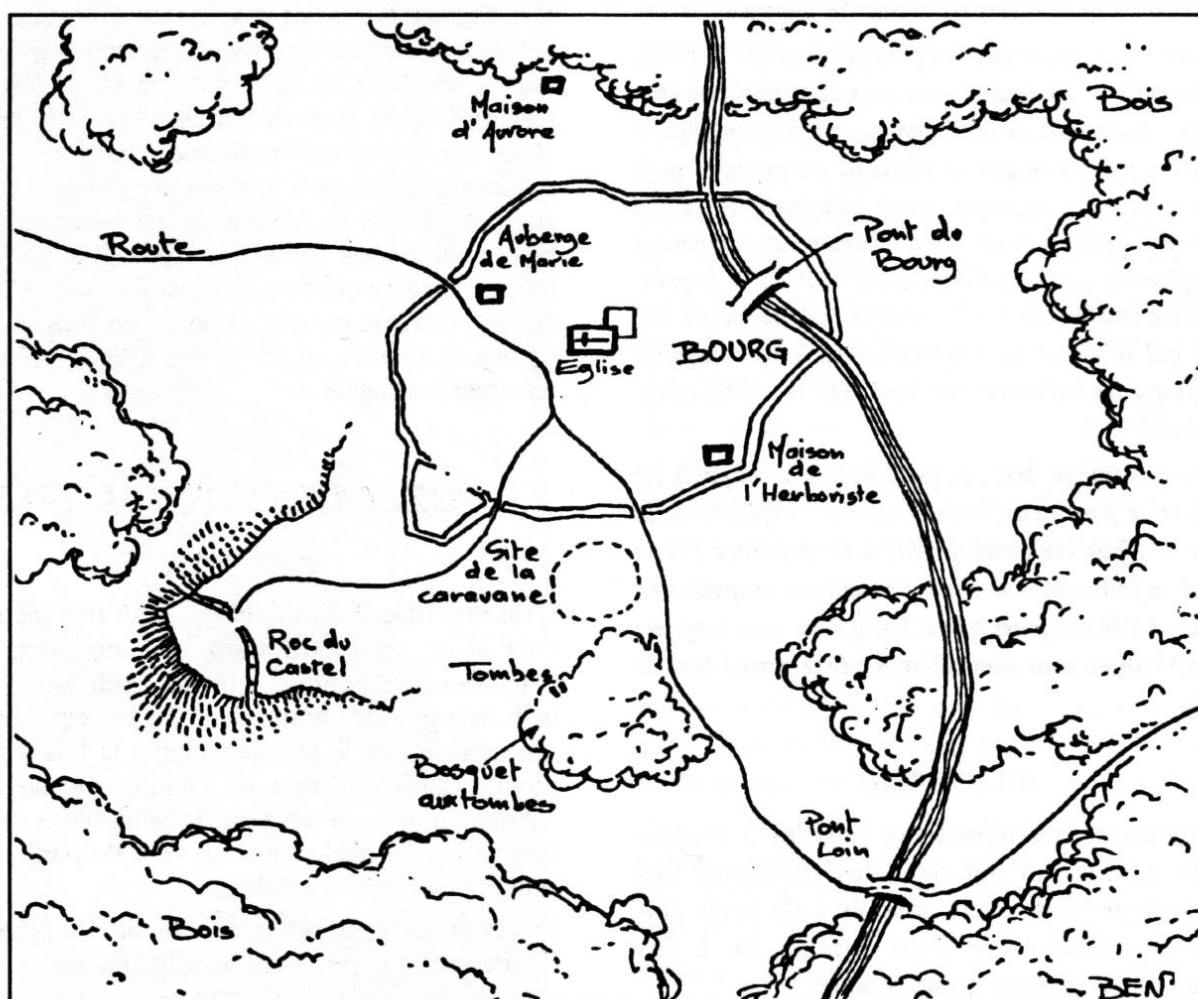
Tous ont le cœur serré (ne serait-ce qu'à cause de la mort d'Isabeau, dont le Veneur dira qu'elle était le futur nouveau membre de la caravane, qu'il recherchait).

C'est le soir, après une marche silencieuse, que l'un des joueurs trouvera dans une de ses poches une lame du Tarot, le Diable, sans pouvoir s'expliquer comment elle s'est retrouvée là.

Rêve...ou réalité ?

La carte pose une dernière fois la question.

Sans y répondre...





YON LE
CARTOMANCIEN



LE BARON



ISABEAU



PERE ADELME



AURORE



L'HERBORISTE

YVON LE CARTOMANCIEN

LE DIABLE



Le Diable est la quinzième arcane majeure. C'est une lame fascinante, ambiguë, pleine de contradictions apparentes. Le personnage central, le Diable, tient une épée, mais celle-ci n'a ni garde, ni poignée, et s'il s'en sert pour combattre, il risque fort de se faire du mal à lui-même. Sadique ou masochiste ? Et que dire de son sexe ? A voir ses génitoires bien en évidence, on n'hésiterai pas à dire que c'est un homme, mais alors, pourquoi ces cercles sur sa poitrine, comme un appareillage étrange qui ferait ressortir ses seins ? Tente-t-il de se faire passer pour un androgyne ? Mais alors, ses ailes, ses cornes, postiches elles aussi ? Tout comme sont peut-être fausses les oreilles en pointe et les queues des deux petits personnages enchaînés à ces pieds. D'ailleurs, qui sont-ils ? L'un d'entre eux semble même sourire. Peut-on penser qu'il est heureux de son sort d'esclave ? A moins, bien sûr, que malgré leurs chaînes, ils ne soit pas aussi prisonniers qu'on pourrait le penser. D'ailleurs, ces petits personnages ont les mains derrière le dos mais l'on ne voit aucune corde pour les attacher, et d'après leur position, il

semble impossible que leurs poignets soit liés. Alors, pourquoi cette position ? Sont-ce de faux esclaves, ou, plus simplement, maintiennent-ils en place leurs queues postiches ?

Le Diable brûle, possède, détruit. Mais la relation perverse qui le lie à ses victimes n'est pas si simple qu'il y parait et peut être ceux qui lui ont vendus leur âme trouvent-ils du plaisir à cette situation...

Le Diable, disent les cartomanciens, symbolise les ombres et les désirs mauvais, refoulés que chacun de nous cache au fond de son cœur. L'ombre de nous même que nous projetons sur nous-même...

Yvon a vingt-cinq ans environ, et la beauté du Diable. Grand, très mince, la peau laiteuse et surtout un regard à vous damner une sainte. Des yeux d'un violet d'améthyste, qui illuminent un visage imberbe, aux traits délicats, presque féminin.

Sous ces airs angéliques se cache un esprit rongé par l'ambition et la perversité. Prêt à marcher sur des cadavres pour parvenir à ces fins, Yvon a un penchant marqué pour les plans tordus, et en général, assez de talents pour les mener à bien. Il sait assez bien chanter et raconter des histoires, mais, surtout, il excelle en jongleries et dans l'art de manipuler les petits objets (dont les cartes).

Il est richement habillé, dans les tons de violet sombre, et manipule presque sans arrêt ses tarots, dont il ne se sépare absolument jamais, même pour dormir.

Yvon n'a qu'une passion : le Pouvoir. Le pouvoir pour le pouvoir.

Jouez-le charmeur et ambigu, plein de mystère : un regard doux et mélancolique, mais un demi sourire souvent cruel. Une voix mielleuse, mais qui s'égare parfois dans des accents très durs. Une politesse parfaite et un langage fleuri mais, de temps à autre, une remarque cynique ou immorale qui lui échappe. Yvon adore se donner des airs mystérieux et — du moins lors la première partie du scénario — les joueurs ne doivent pas trop savoir à quoi s'en tenir sur son compte.

MENTAL : 50 RÉFLEXE : 35 PHYSIQUE : 25

LES SORTILÈGES D'YVON

Aux yeux d'un homme du Moyen-âge, il est certain qu'Yvon est un magicien ou un sorcier, et qu'il ne saurait y avoir d'autre explication que diabolique à ses talents de manipulateur d'esprits. A titre de remarque : on tolérait, malgré la pression de l'Eglise, les diseurs de bonne aventure, à la condition qu'ils exercent leurs talents sous couvert de comédie ou de farce. Cela dit, Yvon ne fait qu'utiliser des techniques actuellement assez bien connues de la science : l'hypnose et ses dérivés (le détournement d'attention, le conditionnement, la bonne vieille psychologie appliquée) ainsi que certaines herbes riches en alcaloïdes, agissant sur l'esprit à la manière de certaines drogues utilisées actuellement.

Le Cartomancien a appris son art à Venise, auprès d'un expert en poisons et autres maléfices. Il pense que ces pratiques sont magiques, c'est à dire inexplicables, mais sans rapport avec le Diable ou de quelconques esprits. Pour lui, elles marchent (il le sait par expérience) et c'est tout.

Il ne croit pas aux vertus de la cartomancie, tout en y croyant : lorsqu'il tire sérieusement les cartes d'une personne (ce qu'il ne fait que très rarement), il s'arrange pour que ses prédictions se réalisent, au moins en partie. Il peut ainsi penser qu'en un sens, il y a du vrai dans ses prévisions.

Le tarot lui sert de support dans beaucoup de ses travaux d'hypnose : en fascinant les gens, en utilisant des mots compliqués qui obligent à un effort de réflexion, il parvient à faire passer certains messages dans l'inconscient de ses victimes, et à les faire glisser tout doucement dans un état second, plus propice à un approfondissement de l'hypnose. Par la suite, il peut plus rapidement les faire retourner dans cet état, et accroître ainsi son contrôle.

Yvon n'est pas non plus un surhomme, et il ne peut en aucun cas subjuguier instantanément une personne. Tout son art repose sur un travail de longue haleine, insidieux, qui demande du calme, du temps, et qui ne peut se faire que sur des personnes relativement bien disposées. Le cartomancien peut tenter de manipuler un joueur, mais cela devra se jouer en temps réel, et il s'agira plutôt pour Yvon d'inciter la personne en question à taire ce qui l'arrange à l'aide de demi-vérités, de gros mensonges ou en lui faisant le coup du charme, que d'hypnose véritable. C'est un acteur exceptionnel et un excellent psychologue. Si le

Veneur parvient à entortiller son joueur à coups de baratins, tant pis pour ce dernier.

En ce qui concerne les herbes, une histoire authentique, celle de la straimoine (*Datura Stramonium*) : c'est une plante que l'on peut voir encore de nos jours en bordure de certains champs. Elle donne des fleurs blanches toutes gentilles, qui se transforment en des fruits d'allure caractéristique, comme des bogues de châtaignes.

La straimoine est tellement pleine d'alcaloïdes que, dit-on, les femmes adultères du temps passé s'en servaient pour faire perdre la mémoire, ou encore rendre définitivement fou, le mari trompé.

Mélangée à du pavot, elle entrait dans la composition de l'huile que les sorcières absorbaient pour se rendre au Sabbat; pas étonnant que ces pauvres femmes aient vu des démons et des balais volants en avalant autant d'hallucinogènes.

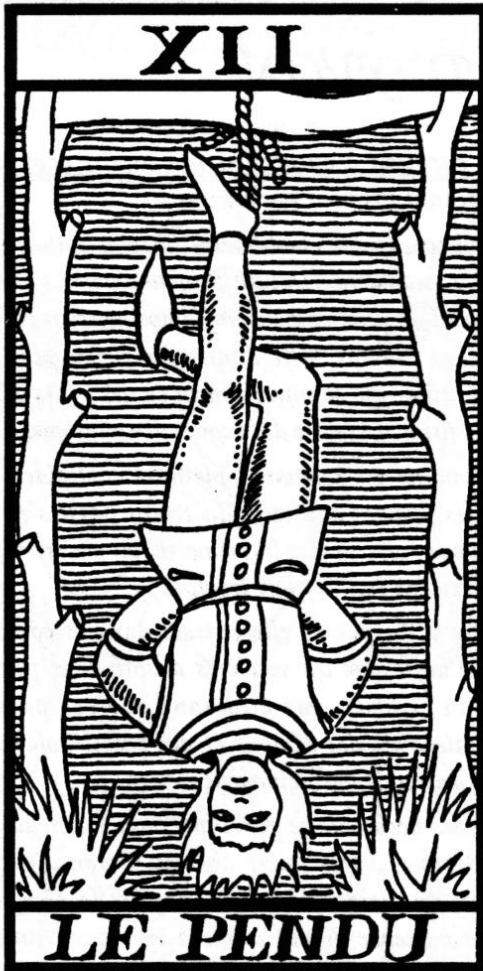
Ce sont des herbes de ce genre qu'Yvon fait régulièrement absorber, à très faible dose au Baron. Cela dit, même en quantités réduites, depuis le temps, le pauvre commence quand même à en mourir un peu. D'où son aspect jaune et maladif.

Le cartomancien se les procure auprès de l'herboriste, qu'il a rendu à demi-fou afin de s'assurer son silence (remarque, il n'a pas eu grand mal, car le pauvre diable était déjà assez atteint quand il est venu le voir pour la première fois).

Un dernier détail concernant l'hypnose : on dit classiquement qu'on ne peut faire faire sous hypnose à une personne ce qu'elle ne voudrait pas faire à l'état de veille. C'est probable, mais il est très aisé de contourner la difficulté, en conditionnant un sujet afin de lui faire prendre des vessies pour des lanternes : un psychologue moderne rapporte qu'il est parvenu à faire assassiner un de ses collaborateurs par un cobaye (avec un poignard de théâtre, mais le sujet l'ignorait), en persuadant ce dernier que sa "victime" n'était qu'un mannequin.

On peut aussi faire sauter quelqu'un par la fenêtre, en lui faisant croire qu'en bas il y a une piscine, et qu'il fait très chaud...

Yvon maîtrise cette technique parfaitement, et il est capable de berner presque n'importe qui, hypnose ou pas. C'est en partie pour cette raison que ses plans sont toujours très compliqués (déformation professionnelle en quelque sorte).



LE BARON

LE PENDU

La douzième arcanne majeure est le Pendu. Les mains dans le dos, attachées sans doute, suspendu par le pied gauche entre deux bâtons, il est châtié pour on ne sait quelle faute. Mais pourquoi la corde qui le pend ne semble-t-elle pas attachée à sa cheville ? Où est donc passé le nœud ? Serait-il un habile équilibriste qui essaye de se jouer de nous ? Et dans ce cas, pourquoi ? Pour nous surprendre, ou encore par confort, pour pouvoir se désintéresser de ce qui se passe autour de lui, et dont on ne saurait le tenir pour responsable, lui qui a la tête à l'envers et qui se balance au gré du vent ? A moins, bien sûr, qu'il ne soit réellement attaché avec tant d'habileté que le nœud reste invisible...

Le Pendu est l'arcanne symbolisant le sacrifice de soi et la soumission au destin, à l'autorité.

Le Baron est un homme fini. Il n'est plus que le pâle reflet de ce qu'il fut, grand chasseur et troussier de jupons devant l'Eternel. Aujourd'hui, drogué et soumis à de régulières scéances de lavage de cerveau par Yvon, ce

n'est plus qu'un fantoche, une marionnette rongée par le remords depuis la mort de son épouse.

Grand, osseux comme un squelette, le teint gris tirant sur le jaune comme du vieux parchemin prêt à s'effriter, la voix réduite à un murmure à peine audible, c'est visiblement un mort en sursis.

Il est totalement sous le contrôle d'Yvon, bien qu'il ait compris depuis très longtemps le jeu du cartomancien. Il n'a tout simplement plus la force de s'opposer à ce dernier qui s'en rend compte et tire d'ailleurs une certaine satisfaction de savoir que sa victime est consciente de ce qui lui arrive...

Si on tente de le secouer, physiquement ou moralement, il sombrera dans un mutisme définitif, et, replié en position foetale dans un coin, se mettra à pleurer.

Il est comme le pendu du Tarot, la tête en bas, ballotté au gré des événements, sans que l'on sache très bien s'il y est contraint ou s'il fait semblant. Mais, dans les deux cas, il a les mains dans le dos et si l'on tente de le remettre sur ses pieds, il tombera. Définitivement.

MENTAL : 15 RÉFLEXE : 10 PHYSIQUE : 15

ISABEAU

L'ÉTOILE

L'Étoile est la dix-septième arcanne majeure. Indifférente aux neuf étoiles qui luisent dans un ciel blanc et semblent se pencher pour mieux la regarder, la jeune fille agenouillée verse deux cruches d'eau dans une rivière. Pourquoi vider ainsi ces récipients, alors que la plupart des gens vont à la rivière plutôt pour les remplir ? Pourquoi la nuit ? Mais, est-ce bien la nuit ? Il ne fait pas noir, et l'oiseau qui, lui aussi, paraît regarder la jeune fille, est peut-être un rossignol, qui chante à l'aube... Enfin, et surtout, pourquoi est-elle nue en pleine nature ?

La verse-eau (comme le signe du Verseau, lui aussi symbolisé par une jeune fille qui verse de l'eau !) est peut-être bien une créature un peu surnaturelle, une sorte de fée, ou encore, la Nature elle-même. Toujours est-il qu'à son comportement, elle semble bien éloignée des préoccupations humaines, qu'elle prend même à



rebours en se rendant à la rivière, pour y faire le contraire de ce que les femmes y font d'habitude. Calme, absorbée par ses pensées, à la fois infiniment proche et à jamais inaccessible, la jeune fille est pareille à l'eau qui s'écoule sans hâte, à son rythme, mais ne s'arrête jamais.

L'étoile est symbole d'espoir, de beauté, mais aussi du cycle inéluctable des saisons, de la vie qui, quoique l'on fasse, suit son cours, naturellement, ni gaie, ni triste, parce qu'il en a toujours été, et qu'il en sera toujours ainsi.

*"Si le roy savait ça, Isabelle,
Isabelle, si le roy savait ça.
A la robe de dentelle,
Vous n'auriez plus jamais droit,
Isabelle, si le roy savait ça."*

Isabeau est belle, douce, profondément émouvante... Et complètement folle.

Pour bien comprendre ce personnage, il faut imaginer que c'est une lycanthrope qui n'a pas encore été retrouvée par le Veneur. Depuis qu'elle est enfant, elle passe de la forme de femme à celle de vipère sans pouvoir contrôler ses trans-

formations, à chaque fois au prix de douleurs atroces et d'amnésies qui font qu'elle se sent absolument perdue dans une existence qu'elle ne comprend pas. Comme la lame du Tarot qui la représente, elle est détachée du monde qui l'entoure, qu'elle ne peut, et ne veut, comprendre. Elle suit le cours de sa vie comme elle peut. Elle a été profondément marquée par la mort de sa mère et le déclin progressif de son père. Tout cela explique qu'elle soit d'une timidité malade, qu'elle ait peur de tout et de tous et qu'elle cherche des bras masculins pour la réconforter... Plutôt comme un père que comme un amant d'ailleurs.

Au physique, elle a de grands yeux vert d'eau, un long cou de cygne, une peau pâle, de longs cheveux très blonds et une façon ondoyante, gracieuse de se mouvoir qui ne devrait laisser aucun joueur indifférent.

Il faut donc la présenter au groupe comme une jeune fille pure, triste, et surtout adorable, afin que tous soient émus par son assassinat, qui est absolument inévitable !

MENTAL : 35 RÉFLEXE : 60 PHYSIQUE : 30

PÈRE ADELME

Le curé du bourg est totalement voué à son sacerdoce. Il se montre inflexible avec les pêcheurs, mais pardonne volontiers aux repentis. Il est fondamentalement honnête. Ses idées sont d'une extrême orthodoxie et ses sermons... toniques ! Père Adelme est parfaitement conscient que quelque chose ne va pas au château, mais il se refuse à intervenir dans les affaires de ce siècle. Ses préoccupations sont d'un autre ordre : il veille sur les âmes de ses ouailles et ce n'est pas toujours chose facile. Il ne redoute qu'une chose : le Diable, mais tellement fort qu'il a une tendance très prononcée à voir partout la trace des agissements du Malin. Il se méfie instinctivement d'Yvon, et désapprouve ses tours de cartes, mais le jeune homme est tellement prudent que jamais le curé n'a pu le prendre en faute. Si les personnages se montrent convainçants et savent se présenter en bons chrétiens, il pourra éventuellement les aider à s'en sortir.

Père Adelme est un petit homme très sec, parlant haut, et dardant sur ses interlocuteurs un regard noir et vif, pétillant d'intelligence.

MENTAL : 50 RÉFLEXE : 10 PHYSIQUE : 25

L'HERBORISTE

C'est un homme sans âge, difforme, qui ressemble à Salvatore dans le film "Le nom de la rose". Il est atteint d'une maladie mentale qui lui donne l'hallucination permanente qu'il y a une sorte de gros insecte posé sur son épaule, dont il n'arrive pas à se débarrasser. C'est pourquoi, en permanence, il frappe sur son épaule, ce qui contribue à lui donner une allure... spéciale !

C'est en fait un homme d'un grand savoir, et qui a beaucoup de bon sens. Il connaît toutes les herbes, celles qui guérissent et celles qui rendent malade. Il est en outre extrêmement gentil et serviable, et c'est en toute confiance que les gens du bourg se rendent chez lui, à l'orée du village, pour s'y faire soigner. Il parle peu, mais écoute beaucoup. Un seul homme dans la petite ville lui en veut : le curé, qui ne lui pardonne pas ses pratiques qui, selon Père Adelme, confinent à la sorcellerie. N'était l'affection que les villageois lui portent, voilà longtemps que le prêtre aurait fait brûler l'herboriste.

Yvon se fournit chez lui en simples et autres mixtures destinées à affaiblir le Baron, et comme il paie bien, et sait par des manoeuvres d'hypnose soulager pour un temps son tic hallucinatoire, l'herboriste ferme les yeux sur les pratiques du cartomancien. Il peut cependant en parler aux personnages, si ceux-ci lui expliquent qu'Yvon est à l'origine des meurtres, ce qu'il ignore sincèrement. Il sera pourtant très réticent à en témoigner, surtout auprès du curé, qui ne raterait pas une si belle occasion d'en finir avec lui.

MENTAL : 50 RÉFLEXE : 5 PHYSIQUE : 15

AURORE

Aurore est une petite fille marquée depuis son plus jeune âge par le destin. Elle est assez laide, avec des traits grossiers et une démarche boitillante, mais son visage est illuminé par des yeux immenses, superbes, qui donnent l'impression de ne pas aller avec le reste de son corps. Elle a des attitudes et des réflexions qui témoignent d'une maturité que bien des adultes n'atteignent jamais. Trop vite grandie, élevée maintenant par une mère à

demi folle de crainte et de solitude, Aurore cultive les souvenirs — qui sont plus ceux dont sa mère lui parle que les siens propres — de jours plus heureux, quand son frère et sa soeur étaient encore à la maison. Tous les matins, elle va sur leurs "tombes", et c'est à cette occasion qu'elle peut rencontrer les joueurs pour la première fois. Elle sera émerveillée par le spectacle que ceux-ci donneront, mais n'osera pas trop s'approcher d'eux ou leur parler : sa mère lui a transmis un peu de sa crainte des hommes.

Aurore n'a pas grand rôle à jouer dans le déroulement de l'aventure, mais c'est un personnage émouvant qui contribue grandement à l'ambiance, et il importe de ne pas bâcler les épisodes au cours desquels elle apparaît.

MENTAL : 45 RÉFLEXE : 5 PHYSIQUE : 15



Le jeu de l'Horloge ou comment faire semblant de tirer les Tarots

Il n'est pas question ici d'apprendre en quelques lignes l'art de tirer les cartes, sur lequel certains se penchent pendant des années. Plus simplement, le scénario repose en grande partie sur l'épisode du château, pendant lequel Yvon tire (en truquant son jeu) les cartes à Isabeau, afin d'attirer les soupçons sur les joueurs. Il serait dommage de se priver du plaisir de jouer cette scène, ce qui ne demande en fin de compte qu'un travail de préparation assez modeste, ainsi qu'un bon sens de l'improvisation.

Pour commencer, il faut vous procurer un jeu de Tarot divinatoire, qui n'a rien à voir avec celui qu'on utilise pour faire une partie de cartes avec des amis. Le jeu divinatoire le plus courant, et qu'on peut trouver à peu près partout, est celui édité par Grimaud, le Tarot de Marseille. Si vous voulez en utiliser un autre, faites attention, certains ne contenant pas les figures utilisées dans le scénario. Le plus pratique est d'en emprunter un à un ami (allez, un peu d'imagination, vous connaissez bien quelqu'un qui en possède un)...

Pour réaliser le tirage du scénario, vous n'utiliserez que les Arcanes Majeures, des figures numérotées de I à XXI, plus le Mat, qui n'a pas de numéro.

Comme Yvon le fait pour Isabeau, vous battez les cartes avant de les faire couper, puis vous ferez choisir douze cartes sans les montrer, que vous disposerez face contre table en cercle comme les douze heures d'une horloge, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant à midi. Puis vous prendrez les deux cartes qui se trouvent sur le dessus du paquet, et, toujours sans les montrer, vous les disposerez face contre table, au centre du cercle, en disant avec emphase, pour la première : "Voici le Juge", et pour la seconde : "Voici le Jugement".

Attention: vous devrez truquer le jeu (comme le fait Yvon) afin que le juge soit l'arcane I (le Bateleur) et le jugement l'arcane XIII (sans nom, qu'on appelle souvent la Mort).

Ensuite, vous passerez à l'interprétation, en retournant les cartes les unes après les autres, en commençant par midi. Vous parcourrez ensuite le reste de l'horloge toujours dans le sens des aiguilles, avant de retourner le juge puis le jugement. Pour commenter les cartes au fur et à mesure que vous les retournez, pas besoin de bien les connaître. Dans le scénario, la seule chose importante est le commentaire accompagnant le juge et le jugement (pour cela, voir "Au château"). Pour le reste, à vous d'improviser en gardant un air convaincant, et en restant aussi obscur que possible. Pour vous aider, voici en gros comment les choses se passent lorsqu'on tire réellement les Tarots: chaque heure de l'horloge correspond à une Maison astrologique, c'est à dire à un secteur de la vie de la personne pour qui l'on fait le tirage. L'arcane qui s'y trouve indique ce qui s'y passe. Une arcane est droite lorsque la base de la carte est vers le centre du cercle, et renversée dans le cas contraire. Une carte droite indique généralement un aspect positif, bénéfique, alors qu'une carte renversée indique des difficultés ou un aspect franchement négatif. Par exemple, si vous trouvez l'Ermite (IX) — prudence, expérience, méfiance — en maison 5 (cinq heures) — les descendants, les enfants, les subordonnés — carte renversée : vous penserez à un excès de méfiance (excès car la carte est renversée et donc négative) vis à vis des enfants de votre sujet, ou s'il n'en a pas, de ceux de ses proches qui sont plus jeunes que lui ou encore de ses subordonnés. Et vous pourrez toujours avoir une phrase mystérieuse du genre : "Les jeunes, et ceux que l'on voit en dessous, sont impétueux, mais ce serait grand tort que de s'en méfier trop, car ils constituent le germe de la vie sans lequel on vieillit prématurément, comme nous le rappelle le vieillard avec son bâton sur l'arcane neuf en maison cinquième..." Ça ne veut pas dire grand chose, mais cela ajoute tout de suite un plus à l'ambiance.

LES MAISONS

- 1 : la personnalité, le moi
- 2 : les biens, les possessions
- 3 : les relations intimes, les proches
- 4 : les ancêtres, les supérieurs
- 5 : les descendants, les subordonnés
- 6 : le travail, les obligations
- 7 : le conjoint, le couple
- 8 : les coups durs, les crises
- 9 : l'évolution, les quêtes
- 10 : la carrière, l'ambition
- 11 : la créativité, l'originalité
- 12 : l'attente, ce qui se prépare

LES ARCANES

- | | |
|--|--|
| I : le commencement, les baladins dans le scénario | XII : soumission, sacrifice |
| II : modestie, méditation | XIII : bouleversements, la mort dans le scénario |
| III : action, intelligence | XIV : saisons, cours de l'existence |
| IV : ordre, justice, pouvoir | XV : vice, perversion, mauvais penchants |
| V : sagesse, spiritualité | XVI : rupture d'équilibre, châtiment |
| VI : antagonisme bien/mal, choix | XVII : renaissance spirituelle |
| VII : triomphe ou violence | XVIII : dangers cachés |
| VIII : équité, équilibre | XIX : vie intellectuelle, paix |
| IX : méfiance, expérience | XX : examen de conscience, "ménage moral" |
| X : destin, hauts et bas de l'existence | XXI : idéal du moi pour le consultant |
| XI : force morale | le Mat : innocence, inconscience |

CENDRES

Texte : Hervé Picard

Illustration : Ben

Le souvenir est un poison étrange. On n'oublie pas, on s'habitue. Ou du moins l'on essaye, mais la mémoire finit toujours par vous avoir à l'usure, c'est la règle du jeu. J'ai rencontré Marie et ses marionnettes un jour de cendres, une de ces journées à n'en pas finir d'attendre le soir, pour qu'enfin l'obscurité se fasse et que c'en soit terminé de ce ciel bleu lavasse qui tente en vain de masquer son teint brouillé derrière des bribes de nuages gris.

Elle et sa troupe de baladins était venue en ville, d'on ne savait trop où, et présentait son numéro sous un petit chapiteau minable dans un quartier pourri. J'étais passé par hasard près de leur campement de bohémiens, dans une de mes promenades sans but. Depuis toujours, j'aime les marionnettes; elles nous caricaturent avec tant de justesse, le geste imprécis, à se tenir debout par un miracle de ficelles, pour une illusion de vie. Le soir même, je suis allé à leur représentation.

Jamais je n'avais vu tant d'animaux savants, ni de telles prouesses de dressage. Des chiens, des chats, des ours même, qui faisaient des cabrioles et donnaient l'impression de danser pour leur propre plaisir tant le numéro était bien conçu. Ils n'avaient bien sûr presque aucun spectateur. Les gens n'ont plus le sens du rêve. Puis, c'était le premier soir et le bouche à oreille n'avait pas encore eu le temps de fonctionner. En les voyant, je savais d'instinct que demain il y aurait plus de monde.

Les marionnettes étaient le dernier numéro. Dans la quasi obscurité du chapiteau, la

marionnettiste vêtue de noir était à peine visible, et un petit effort suffisait à oublier sa présence. C'était sans doute pourquoi elle ne se cachait pas comme le veut l'usage derrière un paravent. Elle accompagnait ses petits bonshommes de bois et de peinture dans chacun de leurs mouvements, retenant son souffle et glissant d'un pas léger derrière eux. Elle était l'âme qu'à peine on devinait, ils étaient le corps.

Je n'ai rien retenu de ce que les pantins ont dit et fait ce soir-là. Par contre, si loin de tout cela maintenant, l'impression presque oppressante de leur vie propre me gêne encore. C'était un travail remarquable, la maîtrise parfaite de l'illusion. Du grand Art.

Je ne sais pas ce qui m'a poussé à rester après la représentation. Et je ne veux pas le savoir. J'ai abordé Marie, la poupée sans âge qui manipulait les marionnettes l'instant d'avant, et je lui ai stupidement offert un verre. C'est idiot comme on se fait un monde des choses les plus simples. Elle a simplement dit oui, et nous avons passé le reste de la nuit ensemble.

Marie n'était ni vraiment jolie, ni gaie, ni toutes ces choses qui font qu'habituellement un homme comme moi s'intéresse à une femme. Elle parlait peu, et chacun de ses gestes paraissait à demi dissimulé. J'y ai longuement réfléchi depuis, et je crois avoir trouvé les mots pour dire l'impression qu'elle fit ce soir-là sur moi et qu'alors je ne pus définir : Marie était en sursis, ou tout au moins en avait l'air. À seulement la regarder, je sus qu'il était inutile de lui raconter les

banalités d'usage. Tout existait à moitié pour elle, et les choses en prenaient paradoxalement une acuité plus grande. Elle dormit chez moi, et à mon réveil elle était partie.

Le lendemain, je suis revenu la voir. Le spectacle était semblable à celui de la veille, mais il y avait comme une sorte de subtil décalage que je n'ai jamais pu définir.

Je suis resté une heure à l'attendre, puis un de ses compagnons me dit qu'elle était partie juste après la fin de son numéro. Je ne suis pas rentré chez moi directement, j'avais envie de marcher un peu.

Impossible de dire pourquoi, mais je suis revenu le lendemain, et le surlendemain, et puis le jour d'après. Ma marionnettiste n'était toujours pas là. Mais peu m'importait, il me suffisait de la revoir quelques minutes en représentation pour me sentir presque heureux. Peu de temps après, la troupe quittait notre ville. Et comme un idiot, je la suivais. J'ai rodé une nuit autour de leur campement entre notre cité et la prochaine bourgade. Ça n'a pas eu l'air de leur plaire. Ces gens étaient étranges, accueillants et en même temps d'une incroyable méfiance. On aurait dit que tous ils venaient d'un ailleurs qui me resterait à jamais interdit, inaccessible.

La nuit, je m'en souviens très bien, je faisais des rêves... Le mot est difficile à trouver... Disons, des rêves particuliers, pénibles, qui me laissaient au réveil une impression que je n'avais jamais connue jusqu' alors. Il y avait comme une bête, ou peut-être plusieurs, à moins que ce ne fût une sorte de chimère. Terrible, et qui me disait des choses plus terribles encore : qu'il fallait partir, loin, et ne plus jamais chercher à revoir les baladins. Je m'éveillais en sueur, le cœur au galop.

Mais quand venait le soir, je reprenais courage et retournais voir mes marionnettes.

Enfin, plus d'une semaine et quelques bourgs après notre départ, Marie se décida à venir me voir.

Résignée, pas vraiment triste, mais plus lointaine que jamais. Elle semblait se cacher des autres, je n'ai pas compris pourquoi. C'est dommage, je n'ai pas retenu au juste ses paroles. Elle m'a convaincu de ne plus chercher à la revoir. Mais elle me fit une promesse, celle de m'envoyer un messenger une fois l'an. Je crois qu'elle m'a aussi dit qu'elle m'aimait, mais peut-être est-ce ma mémoire qui cherche à enjoliver les choses. Sur le moment, aussi étrange que cela puisse paraître, je l'ai cru. Je suis rentré chez moi le jour-même, avec au cœur un drôle de sentiment, comme si on venait de me faire un cadeau à la fois merveilleux et empoisonné.

Le lendemain, j'étais persuadé qu'elle s'était moquée de moi et que jamais je n'aurais de ses nouvelles. J'en étais presque soulagé, et en même temps amer. Cela fait longtemps que je chéris la contradiction.

Des mois se passèrent, dans mon éternel ennui. Il serait faux de dire que je l'avais oubliée, mais du moins avait-elle fini par sortir de mes rêves. Ce soir-là, environ un an après, je ne dormais pas encore. Un miaulement m'a tiré de ma torpeur, et je me suis surpris dans la glace qui me faisait face à prendre sur mes genoux un petit chat noir que je n'avais encore jamais vu et qui était entré chez moi par je ne sais quel hasard pervers. Il avait attaché autour du cou un petit message. Sur le moment, cela m'a semblé une farce tant l'idée du chaton portant un billet paraissait mièvre et ridicule, mais j'avoue avoir eu peur lorsque j'ai pris connaissance de ces quelques lignes : « Je ne

vous oublie pas. Je reste plus près de vous que vous ne le penserez jamais. Marie »

Tout cela sous le regard narquois du minet, qui ronronnait sur mes genoux. J'ai relu le message à en perdre les yeux, comme si son sens caché allait finir par m'apparaître à force de le regarder. Bien entendu, rien ne m'est apparu du tout, et j'ai fini par m'endormir dans mon fauteuil, le chat toujours en boule contre moi. Je me suis réveillé en sursaut, peu de temps après, couvert de sueur. Il n'y avait plus trace du chat, et le papier avait disparu. J'aurais pu croire que j'avais rêvé, mais non, il restait quelques poils noirs sur mon pantalon propre de la veille. Pendant un bon mois, je dormis mal.

Puis je me suis fait à l'idée, je suis devenu quelqu'un de résigné et de bien peu rationnel. Et l'année suivante, vers la même période, je me mis à attendre le chat, tout en me disant que mon attitude était stupide et ne reposait sur rien.

Et contre toute attente, le chat revint, à la seconde exacte où je ne pensais pas à guetter sa venue. Les choses se répétèrent comme la fois précédente.

D'année en année, je pris l'habitude de ce rendez-vous secret, de cette visite mystérieuse qui me laissait toujours émerveillé comme un gosse, et effrayé comme un adulte.

Toujours, le chat noir venait le soir juste après la tombée de la nuit, portait un petit mot trop bref et toujours un peu mystérieux

de mon amante chimérique, et repartait au moment où j'avais le dos tourné.

Cela a duré pendant vingt ans...

Et si j'écris ces lignes, ce soir où je suis plus vieux et plus fatigué qu'à l'accoutumée, c'est que je sais que cette fois, ma « liaison » avec Marie est terminée. Mon petit messenger ne viendra plus. Cela fait une semaine que j'attends sa venue, et jamais en vingt années il n'avait failli même d'un jour à notre rendez-vous tacite. Marie est morte, je le sens, elle n'aurait pas eu le cœur de me laisser sans un adieu, une si vieille liaison...

Je vais marcher un peu au dehors cette nuit, mais l'envie m'en manque. C'est curieux de le dire, et plus encore de l'écrire, mais il me semble que je n'aurai pas envie de vivre encore très long-

temps. Le souvenir aura raison de moi. Seulement, je partirai avec un regret, un doute qui me grignotte depuis longtemps mais que ce soir je suis certain de ne jamais plus pouvoir effacer : comment le chaton est-il resté en vie, et inchangé, sans même grandir, pendant vingt ans ?

Pendant vingt ans !

Ce soir il pleut, et la terre a comme une odeur de cendres mouillées.



COMME UN ESPION SUR L'ÉCHIQUIER

Texte : Valérie et Jean-Luc Bizien

Illustrations : Benoit 'Ben' Dufour

Ce scénario est conçu pour être intégré dans le projet de campagne qui doit amener les troubadours en Normandie, à travers le onzième siècle, à la suite de GUILLAUME, leur frère Roi... Il se peut pourtant que les personnages que vous connaissez aient déjà abandonné cette période. Deux solutions s'offrent à vous :

- Créer une nouvelle Caravane, et lancer de nouveaux ménestrels à l'Aventure;
- Adapter l'intrigue à l'époque qui vous convient (pour ce faire, il conviendra de choisir un château pouvant accueillir la totalité de la Caravane, et un seigneur local aux prises avec des difficultés politiques similaires... La tâche peut être rude, il faudra alors se résoudre à emprunter à la Légende, ce qui est dommage...).

Dans ce dernier cas, il vous faudra cependant faire un petit travail de recherche historique, pour assurer une certaine cohérence à l'aventure. L'intrigue, elle, est intemporelle, tant il est vrai que le jeu de l'Amour et de la Trahison est universellement pratiqué dans les cours...

Dernier point, si vous aimez le personnage de GUILLAUME et sa vie, une campagne normande (développée, celle-là) fera l'objet d'un prochain HURLELUNE. D'ici là, bons voyages.

CHÂTEAU DE CAEN 2 : LE RETOUR

1077. C'est le printemps. Comme tous les ans en Normandie, il est doux...et pluvieux. On est loin de ce que les troubadours ont pu connaître dans le Sud de la France. Ici, point question d'orage qui déchire les cieux pour noyer le sol sous des torrents de boue, ni même d'averse vive, qui libère son eau comme une grande colère ou un chagrin mal contenu.

Il s'agit d'une toute petite pluie fine, transparente, légère et PERSISTANTE. Une bruine à l'action insidieuse à force d'acharnement, qui finit, sans le laisser paraître, par détremper le sol et transpercer le corps et les os.

Avancer sur les chemins normands n'est donc pas une partie de plaisir pour les voyageurs, qui peinent à pousser les chariots aux bâches alourdis, aux roues fatiguées par les ornières trop fréquentes. Mais la motivation est grande : ce soir, on dormira au château, après la fête dans les murs. Ce soir, on retrouve un Frère et l'on donne en son honneur un des spectacles dont on a le secret. Aujourd'hui, la boue et la sueur n'ont pas d'emprise, tout le monde SART qui est GUILLAUME, et se fait un plaisir de le rencontrer à nouveau.

Du reste, c'est lui qui a fait mander la troupe et qui a demandé le Veneur.

Un coursier est arrivé voilà un mois, portant message pour l'Homme en Noir : GUILLAUME était de retour dans SON pays. Le Roi d'Angleterre était revenu en son Duché pour y goûter un repos amplement mérité et... y régler quelques problèmes. Il voulait en profiter pour y revoir ceux qui, jadis, avait su VOIR et COMPRENDRE, ceux qui l'avaient aidé, sauvé aussi...

GUILLAUME souhaitait la venue de ses frères. Et ceux-ci, à la suite de leur Guide, venaient lui rendre hommage.

On n'était plus qu'à une ou deux lieues de Caen. Les sourires, sur les visages mouillés aux chevelures plaquées, reflétaient l'allégresse. Certains même composaient des compliments qu'on déclamerait au soir, pour le plaisir de MATHILDE et son époux. La scène n'en prenait que plus de cocasserie si l'on considérait les braies boueuses et les effets de manches de cottes trempées...

On vit arriver la troupe de très loin dans la plaine. Un fort parti de soldats à cheval, équipés pour la bataille. Le peloton occupait toute la route et allait bon train à l'encontre de la Caravane. A leur aspect, on eût pu douter de leurs intentions, mais, contre toute attente, ils saluèrent aimablement l'Homme en Noir qui allait en tête de convoi et se présentèrent comme l'escorte chargée par GUILLAUME de mener ses invités à bon port. Le jeune lieutenant du Roi, visiblement soucieux d'une telle décision de son

suzerain en avisant les curieux " invités ", fit son possible (assez maladroitement) pour ne rien laisser paraître. Il annonça que la période était à la révolte, et que les chemins, peu sûrs, méritaient qu'on s'y aventurât désormais en nombre. Le seigneur des lieux avait par conséquent jugé préférable de faire protéger ses amis par une solide escorte.

Les soldats étaient de fort bonne composition et, séduits par l'attitude des baladins - et de leurs compagnes - firent tout leur possible pour rendre agréable la fin du voyage, n'hésitant pas à mettre pied à terre pour prêter la main aux hommes qui poussaient les chariots.

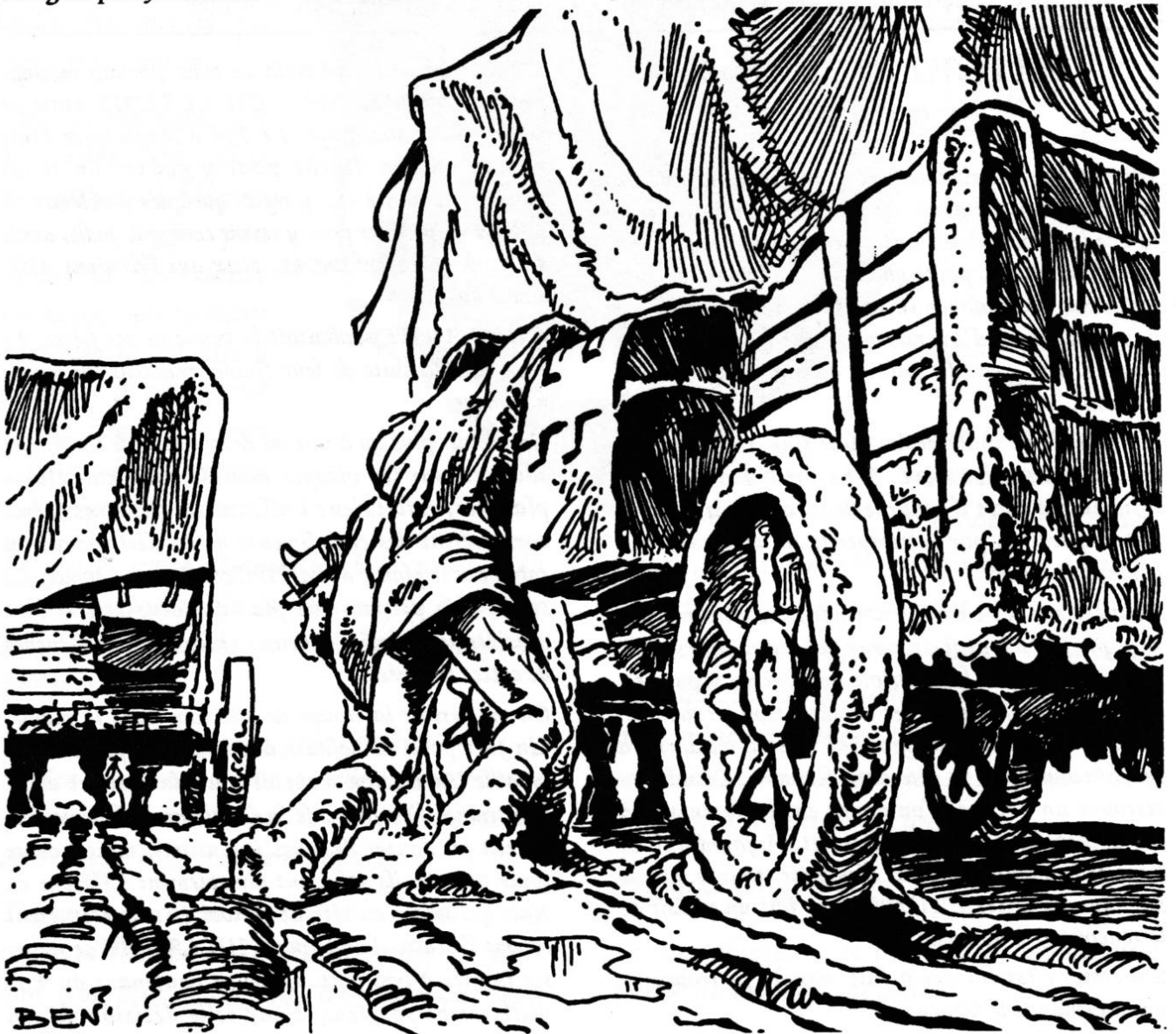
L'arrivée au château fut donc sans histoire, et le séjour se présentait sous de forts bons hospices. On installa très confortablement les voyageurs au sein du château, leur laissant libre une grande étable pour les animaux et deux larges tentes où des braseros accueillants permettaient qu'on se séchât et se changât plus facilement.

GUILLAUME, retenu par des " affaires pressantes ", ne put venir personnellement veiller à l'installation des troubadours. Ce fut MATHILDE qui vint s'assurer que tout était en ordre, et que les consignes de son époux avaient été respectées.

On put, à cette occasion, se délecter une fois encore du charme, de la gentillesse et de la grande beauté de la Dame.

MATHILDE de Flandres, Duchesse de Normandie et Reine d'Angleterre était fatiguée, certes, mais rien ne semblait pouvoir altérer son charisme. Tous ceux qui, dans la caravane, ne connaissaient pas encore celle pour qui GUILLAUME avait défié DIEU et même le DIABLE, passant outre la menace d'excommunication, comprirent immédiatement l'amour de leur Frère, et le besoin inextinguible de certains Chevaliers de composer poèmes et chants depuis le mariage...

Rassurée sur le sort des invités de son époux, la Dame se retira. On n'attendait plus que le repas du soir, fébrilement.



Et il eut lieu à la nuit, tenant toutes ses promesses. Autour de la table dressée, énorme, majestueuse, débordante de victuailles alléchantes et de boissons divines, on avait installé de nombreux bancs confortables et accueillants. GUILLAUME avait un peu tardé puis il était apparu, magistral comme toujours, resplendissant de puissance, paré de ses plus beaux atours, laissant tonner sa voix de basse sous les voûtes de la salle de l'Échiquier (alors église du château) en un rire libéré mi-enfant mi-paillard, témoin de sa joie sincère et de son bonheur d'offrir la fête. Son regard avait croisé celui du Veneur et quelques secondes leur avaient suffi pour affirmer leur complicité. Puis il s'était dirigé vers l'Initié, ses bras immenses écartés en signe de bienvenue. Il lui avait donné l'accolade sous les regards effarés de ses pairs puis avait éclaté d'un grand rire.

- " Que la fête commence !!! "

Et chacun de chercher à se surpasser pour faire de cette nuit ce qu'elle ne manqua pas d'être : une réussite. Le matin vint trop vite. Le repos serait bien court.

OÙ COMMENCE LE JEU

Le Duc-Roi invite au cours du repas les troubadours qui le sauvèrent naguère, et les fait s'asseoir à sa table. Il devise gaiement avec eux en échangeant des souvenirs précis, évoquant des anecdotes à mots couverts... Cependant, le vin aidant, il peut se laisser emporter et plonger ses Frères dans l'embarras. Le Seigneur est en effet un homme dans la force de l'âge à présent et les observateurs qui l'entourent (MATHILDE, bien sûr, mais aussi ses officiers) peuvent trouver plus qu'intrigant le fait que GUILLAUME évoque des souvenirs communs... DATAINT DE 42 ANS, et ce, avec des personnages n'ayant pas forcément cet âge...

Aux personnages de faire montre d'imagination et de logique pour fournir des explications crédibles. On ne mettra jamais en doute la parole de GUILLAUME, mais on pourra parfaitement accuser les personnages d'usurper l'identité de "ceux-qui-ont-réellement-connu-le-Roi-enfant"...

La soirée est une excellente occasion de tester l'aisance diplomatique des troubadours, peut-être encore peu rompus aux habitudes des cours...

Les compagnes des ménestrels auront également fort à faire pour dissuader - toujours avec diplomatie - les seigneurs présents, peu avares en compliments... et avances. Ce sera pour elles l'occasion de rencontrer un



très séduisant jeune homme prénommé ENGUERRAN, qui, sûr de ses charmes et de sa séduction, entreprend une véritable démonstration sur l'assistance. Ayant visiblement trop abusé des breuvages alcoolisés proposés en quantités phénoménales, il n'en restera qu'au stade des projets et propositions, s'endormant finalement en piquant brutalement du nez sur la table, en soulevant de nombreux éclats de rire. Il est ici considéré comme LE séducteur attitré, ayant viscéralement besoin de vérifier l'effet de son charme sur la gente féminine, sans toutefois oser aller trop loin et s'attirer la légitime ire des époux armés...

NOTE :

Si ce n'est déjà fait, le Veneur aura à cœur de motiver les personnages afin que chacun propose un numéro susceptible d'éveiller l'intérêt. Il apparaît comme une évidence que c'est la vocation première de tout ménestrel que d'offrir un spectacle... Pourtant, à l'usage, les " véritables " beaux numéros, bien pensés, bien mis en scène et surtout bien interprétés ne sont pas légion, se limitant bien souvent à un rapide résumé de ce qui pourrait être un grand moment de jeu...

Pour les personnages, c'est l'occasion ou jamais de prouver leur attachement à la Caravane et leur "professionalisme". De même, il leur faut témoigner de leur gratitude à leur hôte... Ce n'est donc pas à vous de décrire le spectacle de la soirée mais bien à eux de l'assurer ! Ce qui ne

vous dispense pas de leur octroyer d'éventuelles petites aides par l'intermédiaire d'un ou deux Chevaliers bienveillants... Mais, de grâce, ne passez plus sous silence l'une des particularités du Jeu de l'Initié !

La fête s'achève à peine quand le jour se lève et chacun regagne heureux sa couche pour y dormir quelques heures. Seul GUILLAUME ne dort pas. Il est resté assis à la grande table et paraît soucieux. Le Veneur l'a rejoint et les deux hommes ont ensemble une discussion grave, ponctuée de longs moments de silence.

Ils ne se séparent qu'en milieu de matinée. GUILLAUME se retire dans le donjon pour y prendre quelque repos, tandis que le Veneur rejoint le cercle des roulottes.

Il attendra la fin de la matinée pour parler autour du feu à l'ensemble des voyageurs.

OÙ SE DRESSINE UN SEMBLANT D'INTRIGUE

Il parle longuement, à voix basse, s'assurant entre chaque phrase de l'absence d'oreilles indiscrettes, laissant courir sur l'assistance son regard sans âge.

L'instant est à la fois solennel, et propice à la complicité, tant les mots lâchés par l'Homme en Noir font figure de confiance. Il semble choisir avec soin les termes de son discours, de façon inhabituelle, comme pour marquer l'importance de ses révélations... et la nécessité du secret.

- ' GUILLAUME a sincèrement apprécié votre prestation, et tenait à vous en faire part, par mon intermédiaire. Il nous a d'ores et déjà exprimé sa reconnaissance, en m'offrant tout ce dont nous pouvions avoir besoin pour faire face à moindre effort aux intempéries et autres problèmes, et ce, jusqu'à l'été prochain. Il nous accorde également le confort du château, et sa protection sur toute la Normandie, aussi longtemps que nous le désirons : j'ai sur moi tous les saufs-conduits et laissez-passer nécessaires... Notre Frère n'est pas avare de présents, mais... '

'Tout n'est pas aussi rose que GUILLAUME aimerait le faire croire. J'ai parlé avec lui et il m'a conté les diverses infortunes dont il a pu être l'objet ces derniers temps. Point n'est besoin de tout vous décrire par le menu : sachez seulement que le Duc-Roi n'est revenu sur la Terre de France que pour combattre la trahison dont il fut victime l'an passé. Un certain RALPH, seigneur Saxon en révolte, a

choisi de se réfugier en Bretagne. GUILLAUME, se laissant emporter par sa fougue, a franchi le Couesnon, qui sépare la Normandie et la Bretagne... Las, le Roi PHILIPPE 1^{er} est venu prêter main forte aux bretons : notre Frère a dû battre en retraite, ayant subi de lourdes pertes. Plus grave, pour son territoire comme pour sa fierté : il s'est vu contraint de restituer le Vexin français... '

A l'annonce d'une défaite de GUILLAUME, un concert d'exclamations s'élève. Le Veneur lève la main, obtient le silence.

- ' Mes amis, mes Frères... GUILLAUME est tourmenté, aigri... Il a fait appel à nous car il a BESOIN de nous, de notre soutien, de notre amitié, de notre complicité... '

Le Veneur a brusquement changé de ton.

- ' Et aussi... De notre aide.

Car si GUILLAUME s'est vu contré ces derniers temps, il est persuadé que quelqu'un renseigne ses ennemis et leur fournit par avance les décisions de mouvements et de batailles... Il y a un ESPION au château. Et nous sommes chargés de le découvrir. '

Cette dernière tirade n'a été lancée que dans un souffle... L'Homme en Noir ajoute enfin, très rapidement :

- ' Je dois rester près de GUILLAUME... Il ne m'a pas encore dit tout ce qui oppresse son esprit et son cœur et je me dois de l'aider. Mais vous saurez tirer parti de vos pouvoirs et démasquer le traître, j'en suis sûr. '

Il a parlé en regardant intensément l'Initié, puis, sans rien ajouter, s'est levé et a tourné les talons. L'Initié est grave, et dévisage un à un tous les voyageurs.

- ' Voici venue l'heure d'agir, Frères... '

Déjà autour de lui on s'affaire, on constitue des petits groupes, on se répartit les tâches.

QUE VONT DONC FAIRE LES PERSONNAGES ?

ENQUÊTE DE RENSEIGNEMENTS

Il est à la fois aisé et terriblement difficile pour un troubadour d'obtenir des renseignements à la cour d'un seigneur : certes, le baladin est partout et nulle part, il va et vient à sa guise, amuseur professionnel, guettant le sourire, prêt à intervenir à la commande et, considéré comme tel, il n'attire pas forcément le regard. Il peut donc

aller et venir, l'oreille aux aguets, et chercher çà et là à surprendre quelque conversation indiscreète, quelque confidence importante... Mais il faut agir avec une extrême prudence, pour ne pas éveiller les soupçons, voire la défiance de ceux qu'on a choisi de surveiller. Un ménestrel un peu trop curieux, attentif ou concentré sur une conversation entre Grands risque d'attirer les regards et il lui faudrait rendre des comptes (ce qui peut s'avérer délicat)... Considérez donc que les personnages pourront sans encombre se déplacer partout dans l'enceinte du château et dans la salle de l'Echiquier, mais qu'ils se feront immanquablement repérer s'ils rôdent autour des bâtiments des militaires, ou des appartements des lieutenants de GUILLAUME.

Il leur reste donc pour ce faire à recourir à leur nature animale, sans perdre de vue un instant **QU'ILS VONT AGIR DANS UN LIEU CLOS, AU VU ET AU SU DE TOUTE LA POPULATION** : il faudra donc user de ses pouvoirs avec la plus grande prudence, et éviter à TOUT PRIX d'être découvert... Sans quoi, une page des plus noires de l'Histoire de France risque de se tourner...

Pour se transformer, il faudra être **ABSOLUMENT** certain de son affaire et s'assurer d'une parfaite discrétion : l'Initié insistera **LOURDEMENT** sur ce point.

Dès cet instant, ce devrait être le règne de la diplomatie... et de la salamandre.

QUELS SONT LES " COUPABLES " POTENTIELS ?

- IL Y A TOUT D'ABORD LES LIEUTENANTS SAXONS

Ce sont évidemment les coupables idéaux. Ils appartiennent à la même grande " famille " que RALPH, partagent ses us et coutumes, sa religion, ont le même comportement, les mêmes réactions, la même façon de s'emporter, de s'enflammer aussi... Et surtout, surtout, **ILS PARLENT LA MEME LANGUE**, incompréhensible à nos bateleurs... Comment ne pas s'en méfier, alors ? Ne se réunissent-ils pas à l'écart le plus souvent, pour parler à voix basse dans ce dialecte particulier ? Ne sont-ils pas arrogants, voire agressifs ? Les regards sombres qu'ils jettent alentour ne sont-ils pas l'expression d'une haine farouche ?

Autant de détails qui vont semer le doute dans l'esprit des ménestrels, et risquent d'entraîner ceux qui seront trop prompts à réagir... *sur une fausse piste.*

En effet, qui serait assez fou pour venir se livrer à l'espionnage en affirmant clairement ses idées, ses idéaux ?

Bien sûr, les Saxons s'isolent, mais ils sont en terre étrangère, et se sentent différents.

Bien sûr ils s'expriment entre eux, à voix basse, mais c'est pour les mêmes raisons, et parce qu'ils respectent leur Seigneur et ne veulent pas attirer l'attention ou créer les problèmes.

Bien sûr, il leur arrive de regarder méchamment des observateurs, mais ces seigneurs de la guerre dans leur pays sont ici considérés comme des bêtes curieuses, et il leur arrive de ne plus supporter les regards trop insistants...

Les Saxons présents à la cour de GUILLAUME lui sont tous fidèles, et ce serait leur faire gravement injure que de les soupçonner ouvertement. **ATTENTION**, donc, à prendre toutes les précautions quant à la diplomatie de rigueur : s'il se sent insulté, un Saxon cherchera immédiatement réparation. Un seigneur offensé par un gueux est un événement impensable, et chaque membre de la Caravane doit le savoir - ou l'apprendre à ses dépens.

- IL Y A ÉGALEMENT LES LIEUTENANTS NORMANDS DE GUILLAUME

On pourra aussi se livrer sur eux au même type de surveillance, avec un risque supplémentaire : les Normands n'ont pas la barrière de la langue, et ils seront d'autant plus prompts à réclamer des explications qu'ils sont parfaitement au courant des usages à la cour de Normandie... Si l'on parvient à surprendre des "conversations compromettantes", on s'apercevra très vite qu'on s'est encore fourvoyé, les possibles critiques ou sautes d'humeur étant monnaie courante dans l'armée de GUILLAUME en ces temps difficiles. Pourtant le Roi reste le Roi, et malgré les récents revers de fortune qu'il a essuyés, GUILLAUME garde une très forte aura auprès de ses hommes, qui lui sont dévoués corps et âme...

Bien sûr, on a pu surprendre des conversations acerbes relatant des erreurs tactiques récentes, mais ces paroles sont plus le fait d'une déception cruelle - le Duc-Roi s'est, jusqu'alors, montré infailible - que d'une défiance prononcée.

Bien sûr, on pourra s'apercevoir que certains lieutenants s'isolent à la nuit, dans leurs appartements, pour y recevoir la visite " d'ombres " encapuchonnées, mais il ne s'agit que d'affaires galantes, à mille lieues de " l'affaire "...

Bien sûr, on peut constater une certaine inimitié

apparente entre lieutenants Normands et Saxons, mais il s'agit plus encore d'une rivalité entre "champions" d'un même seigneur que d'une réelle haine - la dite rivalité étant entretenue savamment par GUILLAUME pour la " stimulation " de ses troupes.

Comme on peut le voir, les occasions de trouver des coupables où il n'y en a pas sont légion, et l'on peut comprendre que GUILLAUME lui-même s'y perde... Pourtant, il faudra que les ménestrels sachent faire preuve d'autant de sagesse et de discernement que le Roi, s'ils ne veulent pas se perdre, et plonger par la même occasion et la Caravane et GUILLAUME dans " l'embaras ".

ALORS, QUELS RENSEIGNEMENTS PEUT-ON OBTENIR ?

On obtiendra tout et rien (voilà une réponse de Normand !), selon qu'on saura ou non s'adresser au bon interlocuteur...

En cherchant à parler aux soldats Normands - à ce propos, une femme aura plus de succès - on aura plus de détails concernant la "récente" défaite de Bretagne, et la haine qui oppose GUILLAUME et RALPH, le traître Saxon. Mais ces renseignements amèneront sans doute les ménestrels sur la fausse piste évoquée plus haut...

En cherchant à s'entretenir avec les lieutenants - bien qu'un réel dialogue soit fort improbable - on pourra sentir la rivalité Saxons/Normands... Et s'en trouver entraîné à nouveau sur un chemin de traverse...

Que reste-t-il ?

Ceux qu'on oublie trop souvent : les petits, les humbles... Ceux qui, par leur fonction, sont involontairement amenés à entendre et voir ce qu'ils devraient ignorer - et qu'ils se font bien souvent un devoir d'oublier !

Il reste les serviteurs, les valets, ET SURTOUT les dames de compagnie des Dames de la Cour. Tout particulièrement celles de MATHILDE, la trop discrète femme du Duc-Roi, celle dont on ignore trop souvent le rôle crucial dans la destinée du Bâtard-Conquérant...

En interrogeant les serviteurs, aux cuisines, on apprendra les démêlés d'ENGUERRAN avec des demoiselles de compagnie, jalouses de l'assiduité du jeune homme... auprès de leurs maîtresses. Le jeune homme semble en effet doté d'un " appétit de séduction " féroce qui le pousse à des prouesses proches de la psychose obsessionnelle...

On entendra bien des commentaires à son sujet, du simple " - Il les lui faut toutes ! ", au plus pernicieux " - Il a le Diable au corps, pour sûr ! " en passant par le gravissime

" - Bientôt, il s'attaquera même à la Maîtresse ! " (cette dernière supposition s'accompagnant de moult signes de croix).

Pourtant, ces renseignements pourront paraître bien fades aux personnages, surtout s'ils comptent une jeune femme dans leurs rangs - cette dernière ayant à COUP SUR dû subir les assauts d'Enguerran la veille au soir. Mais s'ils font preuve d'un peu d'intuition, ils surveilleront un peu plus le jeune " écervelé ", et alors, peut-être... Mais n'anticipons pas.

Enfin, s'ils interrogent les demoiselles de compagnie de MATHILDE, ils pourront apprendre, en faisant preuve de **Persuasion**, que la Dame a depuis quelques semaines bien du mal à cacher sa peine. Les jeunes femmes feront d'abord allusion à des problèmes familiaux, existants depuis un certain temps entre GUILLAUME et sa femme, en ne donnant aux ménestrels que peu de détails sur la nature de ces problèmes (" - ils sont ceux de tout couple vieillissant... ").

Puis, si l'on sait se montrer persuasif sans être trop violemment insistant, on finira par leur faire avouer le fond de leur pensée. On apprendra ainsi le départ du fils du Duc, après une sévère altercation entre les deux hommes. On saura aussi le déchirement moral occasionné à MATHILDE par la perte de son fils, pourtant désigné par GUILLAUME lui-même comme son successeur sur les terres normandes. On dira enfin la peine qui ronge la Dame, et la secrète et lancinante douleur qui la sépare aujourd'hui d'un mari si cher... MATHILDE aime son seigneur, mais ne parvient pas à oublier son fils, et ne peut s'empêcher de tenir le Duc-Roi pour responsable de son malheur...

Aux ménestrels d'en tirer leurs conclusions...

S'ils ont su manœuvrer habilement pour réunir suffisamment de détails d'origines diverses, ils sont sans doute capables de se séparer pour enquêter simultanément, et s'attacher à surveiller plusieurs points du château à la fois. Dans le cas contraire, ils risquent fort de manquer un moment important dans le déroulement de cette histoire, et de ne pas venir à bout de la mission qui leur a été confiée.



OÙ UN COUPABLE IDÉAL EST DÉSIGNÉ

Au soir du deuxième jour d'enquête, un ménestrel habilement caché ou invisible (une salamandre, un rat ou un chat noir, pour ne citer qu'eux) pourra surprendre une bien étrange rencontre.

Alors que la lune ascendante ne parvient pas à percer le rideau des nuages, et que seul un halo blafard projette sur toute chose un voile nacré, une ombre se dirige vers la porte arrière de la salle de l'Echiquier, et s'y tapit, à l'affût. Un long moment se passe dans le noir, puis arrive une nouvelle ombre : une silhouette dansante, fluette, vêtue d'un long manteau et encapuchonnée se faufile entre les tentes et parvient au pied de l'Eglise. Les deux "fantômes" parlent peu : on pourra à peine saisir " - Toi, enfin ! ", et une réponse, dans un souffle, " - Je n'ai pu faire autrement, Seigneur... ". Les deux ombres se frôleront alors. " - Viens plus près, je crains qu'on ne nous surprenne. Allons, viens, te dis-je ! ". Un long baiser est tendrement échangé, puis les deux ombres se séparent, et repartent chacune dans une direction.

En les suivant, on s'apercevra que la silhouette féminine regagne la tente d'un des lieutenants Normands, pour y disparaître...

Quant à la seconde, elle marche d'un pas tranquille vers le donjon de GUILLAUME pour s'y entretenir aimablement avec les gardes. La lumière des torches éclairent à présent son visage juvénile : il s'agit d'ENGUERRAN. Il semble en proie à une intense réflexion et ses yeux le trahissent, contredisant ses propos enjoués...

On tient enfin un coupable potentiel.

NOTE :

Il n'est pas possible de pénétrer dans la tente du lieutenant Normand sans attirer l'attention : un rat serait irrémédiablement vu et pourchassé, un chat idem. Quant à la salamandre, elle y parviendrait peut-être mais trop lentement, et ne trouverait "que" des femmes endormies (la femme du lieutenant et sa confidente). Difficile de confondre l'une ou l'autre, sans s'attirer le courroux de l'époux...

Renseignements pris auprès des gardes, le lieutenant Normand est parti dans l'après-midi avec une petite troupe en direction de Falaise, pour y préparer la venue du Duc-Roi. Le lieutenant est au-dessus de tout soupçon, il supporterait très mal la moindre accusation. Il faut

donc une fois encore faire preuve de mesure dans les propos qu'on tiendra auprès du Roi...

Si GUILLAUME est alerté, il fera IMMÉDIATEMENT mander ENGUERRAN auprès de lui pour lui demander des comptes : les personnages ont tout intérêt à préparer une explication satisfaisante, car ENGUERRAN se défendra... et leur demandera fort logiquement comment ils ont pu le surprendre et où ils se tenaient.

CHÂTEAU DE CAEN 3 : LA MISSION

L'interrogatoire d'ENGUERRAN est rondement mené par GUILLAUME qui entend être respecté chez lui, et réclame des réponses concises : le Duc-Roi veut savoir QUI est le traître et POUR QUI il agit réellement.

On assiste, à cette occasion, à une véritable métamorphose : le jeune habitué des cours et de leurs plaisirs s'est transformé en noble blessé, piqué à vif dans son orgueil. Ses traits fins se sont durcis, ses yeux sont devenus perçants, il a relevé la tête, ose soutenir le regard de GUILLAUME. Et il répond à toutes les questions. Ni bravache, ni chancelant : calme, posé, tranchant.

Le "jeune coq" est un soldat noble et entend être considéré comme tel, fût-ce par le Roi.

S'est-il rendu cette nuit à l'Echiquier ?

- Il le reconnaît volontiers, mais c'était pour "affaire personnelle", rien qui concerne le Duché et ses Seigneurs.

N'avait-il rien à cacher, alors ?

- Rien qui menaçât son Duc.

Alors pourquoi donc s'était-il donné tant de mal pour passer inaperçu, pourquoi s'était-il recroquevillé dans l'ombre la plus profonde ?

- Parce qu'il avait jugé nécessaire de préserver son calme, et qu'il désirait un entretien particulier.

Avec QUI voulait-il s'entretenir, et de QUOI ?

A cette dernière question, ENGUERRAN "refuse de répondre en présence d'un autre que le Roi", qui "seul pourra comprendre la raison de son obstination". GUILLAUME fait donc sortir tout le monde. La conversation est brève, et ENGUERRAN ressort bientôt, libre. Il jette un regard méprisant aux "espions" qui l'ont suivi, puis s'éloigne vers ses appartements.

Dans la salle de réception du donjon, GUILLAUME est livide. Il se tourne vers les ménestrels et sans même les regarder lance, glacial : " vous vous êtes trompés, et par votre faute, j'ai été ridicule ! "

Et GUILLAUME leur retrace la rapide discussion qu'il vient d'avoir.

- " Si ENGUERRAN doit être reconnu coupable de quelque chose, c'est d'avoir séduit la femme d'un de mes plus fidèles lieutenants ! Cela, il me l'a avoué sans rougir ! Ce jeune inconscient se livre depuis quelques temps à une joute amoureuse sans cesse renouvelée, sans même penser au danger dans lequel il se plonge, avec délice parfois il est vrai... Mais je ne PEUX PAS le dénoncer : ce serait infliger une honte inutile à l'un de mes hommes. Ce serait aussi provoquer la mort de l'adultère, et sans nul doute l'affrontement des deux rivaux ! Ce n'est pas le moment de perdre deux éléments qui peuvent s'avérer fort utiles... "

GUILLAUME marche à grands pas dans la salle à peine éclairée, son visage est fermé. Sa lourde carcasse s'est voûtée, il n'en est que plus impressionnant encore.

- " Vous m'avez déçu, mes Frères... À l'avenir, sachez faire preuve de plus de discernement ! " Sa voix s'est brusquement radoucie.

- " Allez ! Et cette fois, trouvez le coupable ! "

Le reste de la nuit semble bien long aux voyageurs qui ne parviennent pas à trouver le sommeil...

LA VALSE DES FAUX COUPABLES

La journée du lendemain va sans doute paraître bien courte aux ménestrels, qui vont sans autre possibilité se lancer dans une " course aux suspects " assez délirante. Ce sera alors le moment de se reporter aux notes concernant les " faux coupables ". Nul doute que les ménestrels parviennent à compliquer à loisir une situation qui l'est déjà bien assez...

Cependant le but de ce scénario n'est pas de plonger les personnages dans un imbroglio machiavélique, dont ils ne pourront pas sortir, mais de les amener à réfléchir à une situation donnée, et à s'adapter à un contexte précis : ils doivent évoluer en lieu clos, en tenant compte d'impératifs vitaux. Ils mènent une enquête pour un des leurs, c'est vrai, MAIS SANS POUVOIR COMPTER SUR SON APPUI en cas de découverte de leurs

"talents". Sur ce point, la Loi de la Caravane est formelle...

DONC : N'hésitez pas à " aider " les joueurs un peu perdus, surtout en début de scénario, en les mettant en contact avec des Chevaliers un peu plus " débrouillards ", qui les aiguilleront sur ce qu'ils pensent être une piste, ou qui leur fourniront quelques indices cruciaux...

Sans tomber évidemment dans l'excès : c'est aux joueurs qu'il appartient de résoudre l'énigme, et une trop grande aide peut vite être ressentie comme du dirigisme, voire de la manipulation...

Le Veneur AUSSI doit savoir faire montre de mesure...

Ce n'est qu'à la tombée de la nuit suivante que les personnages pourront obtenir de nouveaux éléments...

TROMPEUSE APPARENCE

Il faudra avoir posté quelqu'un aux alentours de la porte principale, pour s'apercevoir d'un curieux manège (dans le cas contraire, on n'hésitera pas à faire intervenir un des " Chevaliers bienveillants ") : deux femmes, emmitouflées dans de larges manteaux, s'approchent de la porte du château, qui n'est gardée que par un seul homme d'armes. La première s'approche de lui, et entame une " charmante " discussion, qui ne tarde pas à se transformer en un échange plus coquin... Le garde, trop occupé, ne peut apercevoir la silhouette furtive qui se glisse par l'entrebaillement et part se fondre dans les ruelles de Caen. Il est nécessaire de vite réagir, pour suivre la femme qui s'éloigne à grands pas : il faudra montrer patte blanche au garde avant de sortir (sous forme humaine, en tout cas), et ne pas perdre de temps en vaines négociations ou s'étaler dans d'inutiles explications, sous peine de ne plus retrouver la fugitive... Même le flair d'un chien est bien inutile : on ne peut retrouver que ce que l'on connaît, et il est impossible de se ruer au contact de la femme sans être remarqué...

SI LES PERSONNAGES ONT RÉAGI :

Ils vont suivre la femme à travers quelques ruelles tortueuses de Caen. Elle marche vite, à petits pas pressés, et se faufile entre les grappes de passants sans heurts. De temps à autre, elle jette un regard inquiet et nerveux alentour, cherchant à déjouer les manœuvres d'éventuels poursuivants. Il faudra faire preuve de discrétion pour ne pas être repéré.



La femme entre enfin dans une auberge, et traverse la salle embrumée pour se poster au fond, près de la cheminée, à une table isolée. Elle garde sa capuche, et n'est pas identifiable. Elle est rejointe par un homme rude, aux allures de paysan. L'homme la salue, avant de s'attabler respectueusement. Ils parlent assez brièvement, ne se taisent que lorsque l'aubergiste vient prendre commande. À aucun moment, la femme ne montrera son visage...

En fin d'entrevue, elle étreindra longuement les mains puissantes de son interlocuteur, puis lui glissera très vite une bourse visiblement copieusement garnie ainsi qu'un parchemin scellé. Ce dernier la saluera avec déférence. Une grande admiration peut se lire dans l'œil du "paysan", qui tourne brusquement les talons et sort de l'auberge en profitant d'un mouvement de groupe. Il crée une bousculade puis s'échappe à grands pas. Il est attendu un peu plus loin par un compare, qui tient deux chevaux par les rênes. Les deux hommes sautent en selle, et disparaissent rapidement hors de Caen. Il n'est pas possible de les suivre (à moins d'un gros effort d'imagination).

Si les ménestrels ont pris leurs précautions en vue d'un "espionnage rapproché" (avec le concours d'une salamandre, ou d'un rat...) ils peuvent surprendre des bribes de dialogue :

- "Enfin, c'est vous !"

- "Oui, Ma Dame, et je vous prie de bien vouloir pardonner mon retard."

Je suis obligé de toujours prendre plus de précautions afin de ne pas être découvert, et risquer de vous compromettre ainsi que Mon Seigneur..."

- "Parle-moi de lui, je t'en conjure ! Parle-moi de lui ! Va-t-il bien, est-il heureux là-bas ? Pense-t-il un peu à moi ?"

- "Oh, Ma Dame ! Chaque jour que Dieu fait, il parle de vous et vante vos mérites, votre sagesse et votre grande beauté ! Et chacun de s'en émerveiller, Ma Dame, et chacun de le plaindre en découvrant l'amour qu'il vous porte et sa séparation de vous !"

- "Dieu que cette situation me pèse, et que cette séparation m'est cruelle... Dis-lui que je l'aime, tu entends ? Dis-lui tout mon amour, dis-lui qu'il me manque, et que j'attends ce jour béni où nous serons à nouveau réunis contre la volonté du Duc-Roi ! Dis-lui tout cela et bien d'autres choses encore, et porte-lui ce message dans le plus grand secret... Il y trouvera, je l'espère, tout ce qu'il recherche... Fais-lui parvenir ce message à tout prix, et porte-toi garant de son acheminement... Il est ma vie..."

- "N'ayez crainte, Ma Dame : je me ferais occire plutôt que de l'abandonner en des mains étrangères !"

- "Bien. Va à présent, fidèle ami, nous ne nous sommes que trop vus..."

Bien entendu, si les personnages n'ont pas pensé à emmener avec eux un des leurs sous forme animale, il est quasi-impossible de surprendre ce dialogue... Et il est **HORS DE QUESTION** d'avoir recours à la transformation dans l'auberge ou dans une ruelle proche (ou alors, gare !).

SI LES PERSONNAGES N'ONT PAS RÉAGI :

Ils verront bientôt revenir la femme, utilisant le même subterfuge pour entrer dans le château (la peste soit des gardes et de leur bêtise !). La "séductrice", lorsqu'elle aura constaté le passage de celle qu'elle attendait, se débarrassera promptement du cerbère lourdaud pour rejoindre sa complice. Puis les deux femmes se dirigeront tranquillement vers le donjon. Elles n'enlèveront leurs capuches qu'à quelques mètres de l'entrée gardée. Les soldats salueront l'arrivée... DE MATHILDE de FLANDRES et de sa demoiselle de compagnie !!!!

Il sera temps de faire à nouveau intervenir des

' Chevaliers bienveillants ', qui pourront apporter plus ou moins de renseignements aux personnages, sans doute plus qu'embarrassés à cet instant... VOUS ETES SEUL JUGE.

CRUEL DILEMME

Alors que faire, à présent, quel jugement porter ? Quelle attitude adopter ? Faut-il courir prévenir GUILLAUME de ce que l'on a appris cette nuit ? A-t-on le DROIT de prendre cette décision ? Une telle nouvelle ne va-t-elle pas terrasser le Duc-Roi, l'anéantir ? Est-ce donc là le but recherché ?

Comment se figurer MATHILDE ? Est-ce une traîtresse ? S'est-on trompé sur son compte depuis le début ? N'est-elle pas la femme de rêve que l'on supposait ? L'Ange se serait-il transformé subitement en Diable ? Et à la suite de quel caprice du Destin ?

Ici encore, MESURE est le maître-mot : une décision prise à la légère pourrait tout faire basculer... Et faire également distorsion avec la réalité historique... Alors ?

Et si l'Initié intervenait à ce moment ? N'est-ce pas à lui que le Veneur a confié le soin de mener à bien la mission ? Pourquoi ne s'interrogerait-il pas sur les découvertes des personnages ? Il pourrait à ce moment leur montrer la voie de la sagesse, et leur conseiller le dialogue avec GUILLAUME plutôt que la révélation crue d'une vérité difficile à accepter... Qu'en penseront les ménestrels ?

C'est à vous de voir... Pourtant, si vous voyez que les personnages sont prêts à intervenir de façon trop brutale, n'hésitez pas à " utiliser " l'Initié : Ne pas le faire risquerait de vous plonger dans l'embarras historique, et surtout de vous priver, ainsi que vos joueurs, du moment de bravoure qui va suivre...

CE QUE GUILLAUME N'A PAS DIT...

ET CE QU'IL VA LEUR APPRENDRE, SANS LE SAVOIR.

GUILLAUME est terrible, ce soir. Son œil est noir, son visage déformé par la rage. Sa formidable carcasse rappelle plus à présent le fauve qu'il assume parfois que le Roi posé et réfléchi qu'il sait être...

GUILLAUME sait, GUILLAUME sent l'imminence de la révélation.

Pourtant, il parle, contient sa dévorante curiosité et attend.

Aimablement, dans un terrible effort de rage contenue, il va converser avec ses Frères impressionnés, comparant les découvertes plutôt que de s'emporter dans de trop hâtives conclusions.

C'est le grand jeu du chat et de la souris, dans lequel les Grands de ce monde excellent, tant ils sont rompus à ce difficile exercice de style. De l'art et la manière d'amener un interlocuteur à se dévoiler sans le laisser prévoir... De le mener dans une impasse verbale, d'où il ne puisse plus sortir par une pirouette mais seulement en apportant réponse à la question véritablement posée... Une épreuve excessivement difficile, pour laquelle des voyageurs débutants ne sont pas forcément préparés... Sauront-ils s'en sortir ?

En tout cas, ce moment de jeu doit être préparé avec soin par le Veneur, s'il veut être à même de camper un GUILLAUME digne de ce nom. Cette scène se doit d'être un des moments-clé du scénario : il ne doit pas être bien ardu de pousser les personnages à la faute, mais ce n'est pas réellement le but de ce tableau. Il convient en fait de faire " monter la pression " sur les troubadours, jusqu'à la révélation finale qui doit logiquement les faire bondir PUISQU'ELLE INNOCENTE UNE REINE QU'ILS SE TIENNENT À DÉFENDRE (ou, plutôt, à ne pas dénoncer !)...

En effet, alors qu'on s'y attend le moins, le Duc-Roi s'effondre sur un fauteuil, sa voix se brise.

- " Ah, Dieu !!! Quand je pense à tous ces problèmes, alors que, dans sa chambre, ma douce épouse se morfond, se languit, dans l'espoir d'un hypothétique retour de mon fils, chair de sa chair, que j'ai chassé dans un moment de rage et qui n'a guère trouvé mieux que de se vendre à mes pires adversaires sur cette terre !!! "

GUILLAUME ne feint plus ses sentiments. Il est réellement bouleversé.

- " Oui, mes Frères ! ROBERT, mon fils aîné, celui-là même que j'avais désigné comme mon successeur, héritier du duché de Normandie, ROBERT a rejoint mes ennemis en ANJOU... Ce faisant, il a brisé le cœur de sa mère, qui n'est plus la même quoi qu'elle veuille bien en laisser paraître... MATHILDE est blessée, malade de la perte de son fils, mais Dieu du ciel, QU'Y PUIS-JE ?! Cela m'obsède, mes Frères, cela me hante, et tous ces problèmes qui s'accumulent ne font qu'ajouter à mon désarroi... "

Le Veneur, qui depuis le début de cette aventure

n'a pas quitté GUILLAUME, a mis sa main sur l'épaule du Duc-Roi, qui semble un peu s'apaiser. Il a également fait signe aux personnages de ne plus rien ajouter, et de se retirer.

C'est donc à l'extérieur du donjon que chacun pourra tirer ses conclusions... Et confondre le vrai coupable.

Celui-ci ne sera découvert que le surlendemain au soir, lorsqu'après avoir pris de nouveau contact avec son agent au pied de l'Echiquier (endroit qu'il affectionne), il lui aura remis un parchemin relatant tous les prochains mouvements des troupes de GUILLAUME...

CE COUPABLE C'EST...

ENGUERRAN, bien sûr, et son agent dans les lieux n'est autre que la demoiselle de compagnie de la femme du lieutenant Normand qu'il a séduite, puis 'convertie'...

L'HISTOIRE...

Elle est toute simple, et met en scène trois personnages aux sorts étroitement liés - involontairement !

Que s'est-il passé, en fait ? Pas grand chose : le Duc-Roi a banni son fils, et ce dernier s'est retiré en Anjou. Commence alors pour MATHILDE un véritable calvaire, partagée qu'elle est entre l'amour qu'elle ressent depuis toujours pour son époux et celui pour son fils qu'elle chérit et qu'elle a dû perdre pour raison d'état...

Alors la Dame va devoir composer : de jour, elle soutiendra sincèrement son mari, et, de nuit, elle témoignera de son amour à son fils. Pour ce faire, elle sera prête à courir des risques insensés, avec le soutien de sa confidente et sa 'participation active'...

Elle part en ville régulièrement, pour y retrouver un écuyer de son fils, à qui elle confie de longues lettres, DANS LESQUELLES IL N'EST JAMAIS QUESTION DE TRAHIR GUILLAUME, mais seulement d'entretenir avec ROBERT un dialogue normal entre une mère et son enfant...

De l'autre côté, deux personnages plus troubles évoluent dans l'ombre, animés par de moins beaux sentiments...

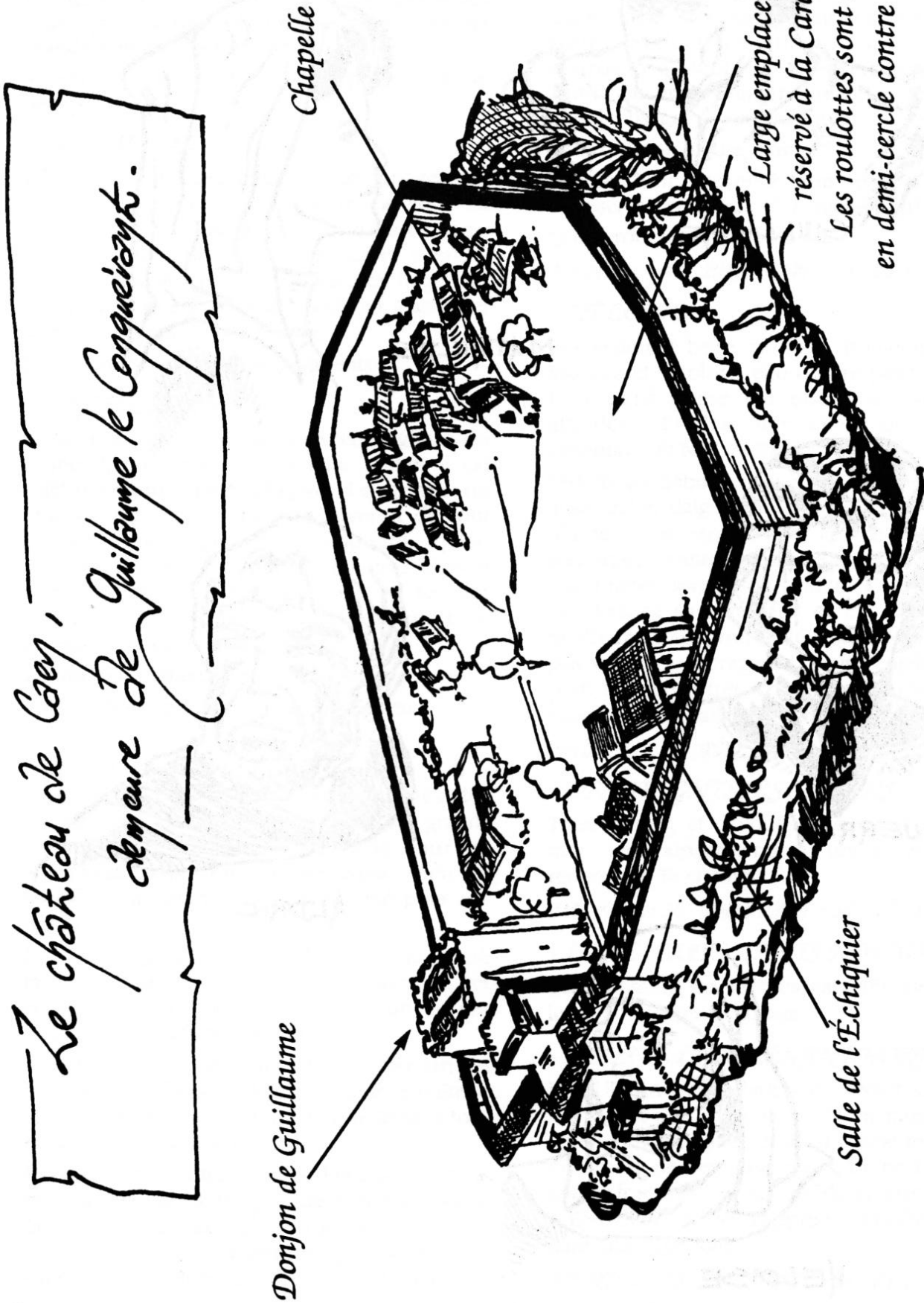
ENGUERRAN est ce qu'il est convenu d'appeler un espion. Une sorte de mercenaire de l'époque, qui réalisa un jour qu'il pouvait avoir sur certaines femmes une réelle emprise... Il résolut d'utiliser ses talents qui lui permettaient de joindre l'utile à l'agréable. Sa grande intelligence fut de ne pas chercher à intriguer dans l'ombre, mais bien d'agir ouvertement, au vu et au su de tout le monde, sous la plus habile couverture qui soit : celle d'un courtisan forcené, séducteur pathologique sans une once de jugement... On craignait pour la vie du jeune homme, les belles dont il avait ravi le cœur se souciaient de sa santé tant elles redoutaient qu'on découvrit leurs liaisons coupables...

MAIS JAMAIS PERSONNE N'AURAIT PU IMAGINER CE GODELUREAU AUX SI FUTILES PRÉOCCUPATIONS EN MERCENAIRE AVIDE, EN AVENTURIER ROMPU À TOUTES LES MANIGANCES DES COURS... Trop inconscient, trop volage pour être dangereux... Et pourtant !

Or il advint qu'ENGUERRAN séduisit la dame de compagnie de l'une des Dames de la Cour. Laquelle ne pouvait s'empêcher de répéter à sa confidente (c'est le mot) tout ce que son mari n'avait pu s'interdire de lui confier sur l'oreiller... La suite est facile à entrevoir : Se laissant porter par son avidité naturelle, la confidente séduite se laissa également acheter. Elle accepta même parfois de porter en personne les messages - qu'ENGUERRAN rédigeait d'après ses dires - à l'extérieur du château. Sous couvert de courses qu'elle disait remplir pour sa maîtresse, elle parvenait jusqu'à un écuyer connu, qui s'empressait de porter la missive à qui de droit... Et le tour était - habilement - joué ! ENGUERRAN, ne laissant rien au hasard, avait même prévu plusieurs alibis en cas de découverte de ses agissements.

Le plus subtil fut sans conteste celui dont il se servit auprès de GUILLAUME, qui se laissa abuser. Il est des accents de vérité qui trompent, parfois...

La suite est connue : trop sûr de lui, ENGUERRAN se laissa griser par la facilité avec laquelle il avait su mener ses affaires. Il se savait capable de manipuler quiconque, tel un vulgaire pion sur une table de jeu. Il ne pouvait hélas pas imaginer qu'un soir l'un de ces pions, mortellement vexé d'avoir été grugé plusieurs fois, se posterait là, sous une forme animale, comme un espion sur l'Echiquier...



Le château de Caen, demeure de Guillaume le Conquérant.

Donjon de Guillaume

Chapelle

Salle de l'Échiquier

Large emplacement réservé à la Caravane.

Les roulettes sont disposées en demi-cercle contre la muraille.

Notes : les hauts de fortifications sont construits en bois. Le donjon et les autres bâtiments, eux, sont réalisés en pierre de Caen

Jean-Luc Bizien



GUILLAUME



MATHILDE



ENGUERRAN



ALDRIC



HELOISE

ANNEXE : LES PERSONNAGES

- GUILLAUME :

Les ménestrels le connaissent, ils savent ses réactions parfois violentes, mais aussi sa grande fidélité à la Caravane...

Se reporter à HURLELUNE 1 pour plus de détails.

- MATHILDE :

Elle n'est plus celle que les personnages ont connue auparavant, et pour cause ! La première Dame d'Angleterre est torturée, mais cherche à tout prix à ne rien laisser paraître. Elle est actuellement d'un moral très fragile, et fait d'énormes efforts pour continuer à assumer son rôle auprès de son époux.

Idem, pour plus de renseignements.

- ENGUERRAN :

C'est une vipère (au sens psychologique du terme !), un serpent à sonnette... Mais il est parfaitement *sympathique*. Le genre de charmant garçon à qui l'on rêverait de tout confier... Pour s'apercevoir - trop tard - qu'on vient de recevoir un coup de couteau dans le dos. Une même force/faiblesse : il se sent OBLIGE de vérifier ses charmes sur tout représentant de la gent féminine...

On ne s'en méfiera JAMAIS assez...

ENGUERRAN est jeune, beau, intelligent.

Et veule.

D'un arrivisme " jusqu'au boutiste ", il a toujours su utiliser son charme auprès des femmes. Tout particulièrement celles des grands de ce monde. Il est apparu à la cour de Normandie voilà plus de six mois : peu de temps, pour ces dames, une éternité pour ces messieurs...

En fait on agit ici comme s'il avait toujours été là. Orateur subtil, il sait briller en société... et soigneusement éviter de froisser l'un de ses virils (et impulsifs !) interlocuteurs.

Il joue son rôle de taupe depuis son arrivée mais sent le danger : Aldric a flairé la trahison et ne le quitte plus. Et il est fort, tellement fort, et ENGUERRAN si veule...

Il s'est donc arrangé pour séduire la dame de compagnie de la femme de son adversaire immédiat, et ce, au vu et au su de tous. On a fini par croire également qu'il avait fait succomber la femme du lieutenant elle-même.

Parallèlement à cela, il a su faire comprendre à plusieurs femmes de la cour qu'elles ne lui étaient pas indifférentes (ceci, en privé !!).

En parfait intrigant, il a également su intervenir en faveur ou défaveur de certains jeunes chevaliers célibataires et fougueux...

On est donc très partagé sur son compte, à la cour : Séducteur minable pour les uns, courtisan aimable et attentionné pour les autres ou encore amant fidèle et passionné, que de visages il a su revêtir !!!

" Mais d'espionnage, point ! "

Il sera donc présenté comme une **victime** exposée au courroux d'un jaloux aigri...

Que feront les voyageurs ?

MENTAL : 40 PHYSIQUE : 30 RÉFLEXE : 35

- HÉLOÏSE :

Pas vraiment belle, ni laide, d'ailleurs ! Plutôt inodore et incolore, elle n'attire pas l'attention. Le regard glisse sur elle sans jamais s'y attarder... Et c'est bien sûr ce qui a retenu l'attention d'ENGUERRAN !

Séduite au début par le jeune homme, surprise aussi qu'on daigne s'intéresser à elle, elle s'est offerte au bel espion. Pour vite déchanter. Mais son orgueil meurtri s'est vite consolé pour faire place nette devant son avidité ! Elle a fait taire sa rage et sa rancœur et est devenue le meilleur atout pour ENGUERRAN. Elle n'est pas vraiment courageuse, mais l'appât du gain peut la rendre très volontaire. Surprise, puis capturée, elle parlera aussitôt.

MENTAL : 35 PHYSIQUE : 15 RÉFLEXE : 15

- LES SEIGNEURS SAXONS :

Tous loyaux, et dévoués à leur Roi jusqu'à la mort. Les soupçonner serait une grave injure, à réparer sur le champ.

MENTAL : 30 PHYSIQUE : 35 RÉFLEXE : 20

- LES LIEUTENANTS NORMANDS :

Sensiblement les mêmes caractéristiques que leurs homologues Saxons.

- ALDRIC, LIEUTENANT NORMAND :

ENGUERRAN a déclaré avoir séduit sa femme. Il n'en est rien, comme on l'a vu plus haut. Sa femme lui est fidèle, et il lui confie tout de ses doutes et de ses passions... L'erreur peut lui coûter fort cher, car la confidente rapporte tout à ENGUERRAN. S'il l'apprend, ALDRIC entrera dans une rage folle...

MENTAL : 30 PHYSIQUE : 35 RÉFLEXE : 25

Voici donc le premier numéro de **Pleine Lune**.

C'est aussi la première production de la Guilde des Veneurs, association créée très récemment.

Cette association, ouverte à tous les passionnés d'Hurllements, a pour but déclaré d'œuvrer pour le développement du Jeu de l'Initié dans ses aspects les plus divers. Cela signifie notamment :

- * La création d'une banque de données, aussi bien historique que géographique (ou même zoologique), pour aider ponctuellement les Veneurs dans la création de leurs scénarios, sous forme de références bibliographiques (notre historien attitré a accès à des bibliothèques prestigieuses et conséquentes).

- * Le recueil, puis la diffusion d'aides de jeu portant aussi bien sur l'atmosphère générale de la vie de la Caravane que sur des légendes locales ou des lieux précis.

- * La parution d'un bulletin de liaison pour les adhérents, **Pêcheurs de Lune**, qui propose, bien sûr, toutes les infos sur la vie de la Caravane et diverses aides de jeu, mais qui doit être le moyen d'expression de tous les Quêteurs où qu'ils se trouvent.

- * La parution de **Pleine Lune**, recueil d'aventures et de contes, à un rythme encore non défini mais qui devrait être trimestriel.

- * La participation à des manifestations organisées par les clubs français (ou même étrangers !), sous forme de démonstrations et d'initiations à Hurllements.

- * L'organisation de manifestations d'envergure ; et encore bien d'autres projets pour l'avenir !

Voilà succinctement les services offerts par la Guilde des Veneurs. Pour de plus amples renseignements, n'hésitez pas à nous contacter :

La Guilde des Veneurs

**35, rue du Chemin Vert
75011 Paris**

Tel : (16-1) 40-21-36-15 (Siège)
ou : (16-1) 69-81-83-51 (Secrétaire)

