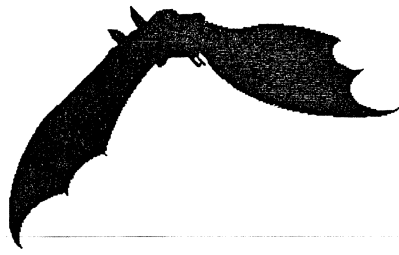


Mauvais Sang



Premier conte

par Isabelle Collet

"Mon père, pardonnez-moi parce que j'ai péché. Pardonnez mon insolence et pardonnez mon orgueil. Mais je ne peux vous demander de pardonner mon crime. Car voyez-vous, mon père, comme Caïn, j'ai tué mon frère et ce souvenir me ronge. Je me réveille la nuit en hurlant. J'entends sa voix dans chaque pièce, je distingue son ombre dans chaque rai de lumière et je ne trouve aucune grâce à mes yeux. Alors, comment demander celle de Dieu ?

Mon père, avant de m'accepter dans votre monastère, laissez-moi vous narrer mon histoire afin que vous puissiez décider si vous voulez de moi parmi vos moines. Je comprendrais sans peine que vous me rejetiez, moi, qui me veux un homme pieux et qui commets le pire des crimes.

Laissez-moi vous narrer, mon père..."



La vie coulait paisiblement au château de Muire. Nous étions en hiver 1652 mais la vie en Champagne n'avait pas beaucoup changé depuis le Moyen-Age. Le Seigneur Philippe de Chertemps et sa femme avaient eu cinq enfants. Deux seulement avait survécu à l'enfance, deux garçons.

L'aîné, Thibault, grand gaillard aux cheveux noirs et aux épaules larges, reprendrait le titre et les terres. Il s'employait déjà à apprendre tout ce qui était demandé à un seigneur selon lui : parader à cheval, chasser sur ses terres et s'entraîner au maniement des armes. Il n'avait par ailleurs pas le moindre goût pour l'intendance du domaine, qu'assurait encore son père. Malgré son âge, le Seigneur était un homme vigoureux qui dirigeait ses affaires d'une main solide. En revanche, il était avec son fils d'une faiblesse extrême, le laissant divaguer et s'amuser comme il l'entendait. Lui aussi, disait-il, avait été jeune un jour, et en avait fait de pires

Le cadet, Christian, savait depuis toujours qu'il n'aurait rien à la mort du Seigneur et n'entretenait aucune jalousie envers son frère. Blond, fluet, il était d'une beauté délicate. Plus jeune de huit ans, il était le dernier né des cinq enfants et sa mère qui en avait vu mourir trois, l'avait toujours gardé près d'elle et protégé. Elevé dans l'ombre de sa mère et nourri de religion chrétienne, il se destinait à la prêtrise. D'un naturel réservé, il aimait les séances de lecture assis au pied de la fenêtre, il prenait plaisir à recopier des pages de la Bible. Et quand son frère lui jetait de longs regards d'incompréhension, il se contentait de tourner vers lui son visage d'ange et de sourire. Le Seigneur avait assez d'argent pour en faire un évêque, voire, s'il savait y faire, un cardinal.



Et entre les livres et les chasses, le temps passait paisiblement.

Les nouvelles de la cour parlaient de fastes, de fêtes magnifiques organisées par le Roi Soleil et les gentils-hommes à perruque qui descendaient des calèches donnaient un aperçu d'une mode qui laissait ces pro-

vinciaux perplexes. D'autre part, les bourgeois s'enrichissaient, prenaient des airs et pavoisaient en habits de soie. Mais avec toutes leurs richesses, ils ne pouvaient prétendre à la noblesse et à ses privilèges. Alors, malgré les caprices du monde qui n'étaient, ma foi, qu'un signe des temps, la vie était douce.

Et tout aurait pu se poursuivre de la sorte, la vie de Christian était toute tracée, si un jour, une caravane de bateleurs n'était arrivée à Reims pour jouer la comédie sur la place du Marché.

Sur des tréteaux de quatre sous, ils jouaient la Commedia dell'arte avec le vieil Arpagon, Pantalon, Colombine, Lélío, Isabelle et les autres. Leurs pitreries, leurs coups de pieds au cul faisait hurler de rire les passants et quand les comédiens n'en pouvaient plus de faire des cabrioles et des acrobaties, Colombine passait dans les rangs pour recueillir quelques pièces. Les gens donnaient peu parce qu'ils n'avaient pas le sou mais donnaient de bon coeur.

Qu'elle était belle, Colombine !

Et peu de temps après, le temps de se remaquiller et de boire un peu d'eau, les acteurs remontaient sur scène.

En sortant d'une taverne, après quelques cruches de vin blanc, Thibault, qui s'intéressait si peu à l'art, jeta un regard distrait vers la scène. C'était au moment où Colombine se faisait entraîner par Arpagon loin de son amant Lélío. Il jeta un regard appréciateur vers Colombine et se tourna vers un de ses amis qui l'avait rejoint dans la rue.

“Je te parie un tonneau du vin qu'on vient de boire que cette fille est ce soir dans mon lit...”

Et sur ces mots, il se fraya un chemin parmi les spectateurs et sauta sur scène. A la surprise générale, il prit la main de Colombine et la baisa. Celle-ci, réalisant que l'intrus était noble, le salua profondément.

“Madame, lui dit-il, votre beauté rayonnante est un enchantement. Elle mérite un autre public que celui que vous avez actuellement. Venez donner votre représentation ce soir au château. Nous en serions tous charmés.”

Sur ces mots, il jeta quelques pièces d'or à Arpagon à titre d'avance et sauta dans le public. Il rejoignit son compère et lui dit :

“Prépare le tonneau, c'est comme si c'était fait...”

“Mon frère nous annonça l'arrivée de cette troupe de comédiens avec beaucoup de désinvolture. Comme toujours, quand il s'agissait de ses divertissements, il ne demandait d'avis à personne et mon père, comme toujours, le laissait faire.

Pour une fois, je reconnus qu'il avait eu une bonne idée. Le soudain intérêt que mon frère portait aux choses de l'esprit m'étonnait mais je n'y voyais point de mal, bien au contraire.

Ma mère, par contre, vit d'un très mauvais l'arrivée de ces baladins. Elle déclara qu'elle ne se damnerait pas à voir le spectacle impudique de ces excommuniés, ces spectacles où des filles à demi-nues s'exhibent sur scène. Elle jeta sur moi un regard pesant, s'attendant à ce que je me range à son avis. Comme je ne dis rien et que mon père avait déjà donné son accord de principe, elle partit s'enfermer dans sa chambre.

Les comédiens arrivèrent dans la soirée et mon frère alla les aider. J'avais tout de même du mal à comprendre pourquoi il témoignait un tel intérêt pour cette troupe, lui qui ne se mêlait jamais aux gens du peuple.

Ne voulant pas être en reste, j'allai aider également. Et je tombai, au premier regard, totalement, profondément amoureux de Colombine. Et mon amour si soudain était si pur que je vous jure, mon père, que pas un instant, je ne songeai à la posséder physiquement. J'aurais accepté de passer ma vie comme un simple homme de main si je pouvais en échange rester avec elle. Et alors que je restais debout, stupide, à la regarder défroisser son costume, mon frère me glissa dans l'oreille :

“Jolie fille, hein ! J'ai fait le pari avec Pierre Deville que je la sauterai ce soir...”

Je vidai les lieux. J'étais conscient que mon amour pour elle était impossible, nos conditions respectives nous l'interdisaient. Le désespoir que je ressentis ne m'incita que davantage à me rapprocher de Dieu et j'aurais résolu de ne pas paraître le soir pour ne pas subir de nouvelles tentations, si mon frère n'avait prononcé ces mots à mon oreille. Je voulais bien admettre qu'elle ne serait jamais à moi, mais pas que mon frère la prenne et la déshonore par jeu.

Ma mère ne parut pas de la soirée. Les comédiens donnèrent leur spectacle dans la grande salle du château devant mon père, mon frère, les amis qu'il avait invités, nos serviteurs et moi. Les spectateurs éclataient de rire à chaque instant et moi, grave, je m'imaginai dans le rôle de Lélío, en train de dire mon amour à Colombine. Les mots me seraient venus aisément.

ment. Je les disais dans ma tête, fasciné par sa présence, buvant ses paroles pendant que mes voisins se tor- daient de rire.

Après le spectacle, tout le monde se dirigea vers les grandes tables qui avaient été dressées sur l'ordre de mon frère, et garnies de nourriture pour tous. Il assit Colombine à ses côtés et on commença à manger en parlant haut et fort joyeusement. Je me souviens à peine de ce repas, sinon que l'ambiance était gaie et que les comédiens avaient vite sympathisé avec nos gens. Je ne voyais que mon frère et Colombine, dans un petit cercle lumineux, mon frère en train de jouer les Princes Charmants et elle, se laissant séduire. Je n'entendais rien, mes oreilles étaient emplies d'un bourdonnement et j'avalais machinalement des bou- chées de nourriture. Personne ne faisait attention à moi dans l'allégresse générale et cela me convenait. Mon frère continuait à faire le beau, à la complimen- ter sur son talent de comédienne tout en lançant à la dérobé des regards triomphants à Pierre Deville.

Je ne pouvais en supporter davantage. Je me levai de table, m'appêtant à prendre congé quand mon frère m'interpella :

“Allons, mon frère, vous nous quittez déjà ? Vous ne semblez pas partager la joie qui nous anime tous ! Vous estimez-vous trop haut pour festoyer avec des roturiers ? A moins que vous ne trouviez notre beuve- rie trop violente ou trop immorale !...” dit-il en cares- sant le menton de Colombine.

J'allais répondre quand il ajouta à la cantonade :

“Voyez-vous, mon frère se destine à une carrière reli- gieuse. Tout cela doit lui sembler d'un terrestre, d'un vulgaire !

— Tu es ivre, lui dis-je.

—Ah ! Tu crois que quelques cruches réussissent à me faire si vite tourner la tête ? Je ne suis pas comme toi qui tombe au premier verre.”

Il se leva et se tourna vers le reste de la salle :

“Mais je compte bien le devenir !”

Eclat de rire général.

“Allez, retourne dans les jupes de ta mère”, dit-il en se rasseyant.

Je quittai la table, rouge de honte car j'avais entendu derrière mon dos le rire transperçant de Colombine.



Dans la solitude de ma chambre, je réfléchissais. Dans ma naïveté de l'époque, je ne me rendais pas compte que Colombine était probablement consentante et ne se faisait aucune illusion sur les véritables intentions de mon frère. Il se pouvait même d'ailleurs qu'elle minaudât pour obtenir de lui le maximum de faveurs.

Mais moi, qui n'avais pour ainsi dire jamais vu de femme en dehors de ma mère, je la pris pour une pauvre chevrette charmée par la prestance d'un grand loup. Et, à ma courte honte, je me trouvai une superbe excuse pour intervenir : par charité chrétienne, je ne pouvais laisser mon frère déflorer cette jeune vierge pour un tonneau de vin. Dès lors, je n'agissais plus par amour ou jalousie, mais par bonté d'âme.

Je pris dans l'armurerie de mon père un pistolet à poudre, heureusement chargé, car j'aurais été incapable de le faire, et je descendis dans la salle de repas.

Les convives festoyaient toujours mais mon frère et Colombine n'étaient plus là. Pierre Deville non plus. Il devait être occupé à vérifier la validité du pari.

Traversant la salle sans m'occuper des buveurs, je sortis dans la cour et me dirigeai vers les écuries. Ma main serrée sur l'arme, je ne savais pas comment j'allais m'y prendre. Mon esprit était un amas compact de brume, et mon visage un masque de haine. Je me souviens d'avoir traversé la cour, du crissement de mes pas dans la neige, de l'air froid et à l'autre bout, de la silhouette de Pierre Deville qui regardait ce qui se passait dans l'écurie entre deux planches de bois.

Quand il me vit arriver, il essaya de s'interposer. Je levai mon arme sans dire un mot et il déguerpi. Après tout, c'était une histoire de famille.

J'entrai dans l'écurie. Mon frère était occupé à remonter les jupes de Colombine. A la vue de ses jambes, je vacillai légèrement. Mon frère se retourna. Je lui jetai un regard meurtrier et Thibault, hors de lui, prêt à m'expulser, s'arrêta net et regarda l'arme.

"Allons, du calme, me dit-il. Fallait le dire que tu la voulais pour toi !..."

Il avait tellement bu qu'il tenait debout à grand peine. De son côté, Colombine avait rabaissé sa jupe et se tassait dans un coin.

Je ne parvenais pas à articuler un son.

"Si c'est pour ce que j'ai dit tout à l'heure, je te jure que je regrette. Tu sais que je t'aime bien, mon frère, je ne voulais pas te faire de peine..."

Il vacillait. C'était la première fois que je faisais peur à mon frère.

"Bon, je m'en vais, je te la laisse. Amuse-toi bien..."

Les sens obscurcis par l'alcool, il se dirigea vers la porte. Mais moi, j'étais plein d'une froide lucidité. Alors que je m'écartais pour le laisser passer, il se saisit brusquement d'une fourche qui était appuyée contre le mur et tenta de me transpercer. Dans son ivresse, il me manqua de peu. Fou de rage, je bondis de côté et il leva à nouveau sa fourche, furieux, prêt à me massacrer.

C'est dans un état second que j'entendis partir le coup de feu, et en voyant mon frère s'écrouler, je me demandai, le doigt crispé sur la détente, qui avait tiré.

Quelques secondes plus tard, je m'évanouis, dans les appels au secours de Colombine. Je venais de tuer mon frère.

La troupe quitta le château le soir même. Pierre Deville raconta tout à mes parents. Mon père refusa de me revoir et ma mère s'occupa encore davantage de moi.

"Cette sorcière, disait-elle, nous avait tourné la tête à tous les deux. Quel dommage qu'on ne les brûlât plus !"

Quant à moi, atterré par mon crime, je restai au château, en prière.

Voilà mon histoire, mon Père. Je suis entre vos mains. Faites de moi ce que bon vous semble..."



Frère Christian était assis au pied d'un arbre et lisait. Il était au monastère depuis deux ans et avait enfin retrouvé la paix. Il ne faisait presque plus de cauchemars, n'était plus aussi nerveux.

Après avoir accompli ses tâches quotidiennes, il aimait se reposer en forêt. Il se sentait bien, dans la Grâce du Seigneur. Il pria pour son frère qui n'avait pas toujours été bon chrétien et qui lui avait dorénavant pardonné. Il goûtait au calme de la nature.

Ses parents avaient dû trouver pour reprendre le domaine un cousin germain qui s'acquitterait fort bien de la tâche. Il n'avait quasiment aucune nouvelle d'eux, mais ne s'en souciait guère. Eux ne lui avaient pas vraiment pardonné : son père d'avoir tué son frère, sa mère de ne pas en avoir profité pour reprendre les terres. Loin des contingences matérielles et des vaines agitations du monde, il était bien. Au monastère, personne ne se plaignait de lui. Les moines étaient devenus sa famille.



Mais Dieu m'est témoin, j'accepte la punition. Je suis certainement un misérable mais je veux savoir ce que j'ai fait. Ma première punition est l'amnésie. Je vais faire des recherches et savoir quel est ce crime innommable pour lequel je paye. Ensuite j'essaierai de le réparer. Alors, Dieu, dans son infinie bonté, m'accordera peut-être le pardon.

Je porte une bure. Je suis donc moine. Mon enquête commence au monastère le plus proche. "

Et dans cette clairière si douce, baignée par les dernières lueurs d'un soleil d'été, alors qu'il était perdu dans ses pensées, un bruit lui fit lever les yeux.

Un homme en noir se tenait devant lui, un homme grand, avec un chapeau qui lui cachait la moitié du visage. Et pour une raison inexplicable, il en avait une peur terrible, une peur incoercible qui le clouait sur place. Et il vit l'homme grandir... grandir devant ses yeux.

"Je gonfle ma queue, les poils de mon dos se hérissent et je lui jette les pires injures de chat que je connaisse. Et avant qu'il n'ait le temps de faire un pas, je suis sur la première branche de l'arbre et je crache. Je sais bien qu'il ne sait pas grimper aux arbres ! Alors, l'homme s'approche et se met à ronronner..."

"Je suis damné et je vis déjà en enfer. Je suis puni pour une faute que j'ai commise et doublement puni car j'ai oublié cette faute. J'ai tout oublié sauf mon nom, mon amour pour Dieu et mon goût pour la lecture.

Oyez, mes amis, la complainte du moine damné qui a vu le Diable et qui en a perdu la mémoire. Car j'ai réellement vu le Diable. Il m'est apparu vêtu de noir, sous la forme d'un vieillard au regard jeune et pénétrant. Il m'a transformé en chat noir et a voulu m'entraîner avec lui. Je me suis enfui mais la marque du Malin est sur moi. La bête reste tapie au fond de mon âme et le chat noir peut revenir malgré moi.

"...Et sa raison fragile a lâché. Il dit avoir perdu la mémoire. N'est-ce pas plutôt une façon inconsciente de nier son acte ? L'oubli aurait été pour lui un bienfait. Malheureusement, dans sa folie, il se croit damné. Il dit qu'il a vu le Diable. Il n'ose plus entrer dans les églises. La vue du crucifix le fait reculer. Et il cherche dans son passé le crime qu'il a pu commettre.

Il est venu à moi et j'ai refusé de le lui dire. J'ai voulu lui expliquer que l'oubli dans son cas était une bénédiction. Il pense que c'est une punition supplémentaire. Pourtant, il était si calme, ces derniers temps. Il semblait avoir trouvé la paix.

Rendez-vous compte, il a même oublié qui était sa famille, quels étaient ses amis et si un moine ne l'avait pas reconnu, il n'aurait jamais retrouvé le monastère, il ne savait même pas qu'il y était entré.

Je me fais beaucoup de soucis pour lui. Sur qui va-t-il tomber, dans son errance ? Que fera-t-il quand il saura la vérité ? J'ai peur qu'il ne commette l'irréparable".

Le douze avril mil six cent cinquante-cinq
Monastère d'Hautvillers.
Journal du Père Abbi Jehan de Chassal.

“Je sais tout et il ne me reste plus qu’à mourir, maintenant. Je suis damné, que puis-je craindre du suicide ? C’est le même enfer pour tous et j’y suis déjà. En mourant, je tuerai la bête en moi. Je débarrasserai la terre de ce démon. C’est la seule chose que je puisse faire, puisque mon acte est irréparable.

Je vous dis Adieu, mes amis, mes parents, qui m’avez cru fou. On le serait devenu à moins. Mais même la lucidité ne m’a pas été épargnée. Je n’ai reconnu personne, à peine ma mère, quand je lui fus présenté. Mon père n’a pas voulu me voir, je ne l’en blâme pas. De toute façon, son visage ne m’aurait rien dit.

Le visage de Colombine me hante, enfin, je suppose que c’est elle, cette femme pour laquelle je me suis damné. Mais il serait trop simple de jeter la faute sur elle. C’est moi qui ai tiré. C’est moi qui avais déjà sombré dans la jalousie et qui glissais vers la luxure.

Je pense qu’elle m’a oublié.”

Son corps fut retrouvé dans la Vesle. On le rendit à sa famille et sa mère le fit enterrer en terre chrétienne car on convint qu’il n’était pas responsable de ses actes au moment où il avait décidé de se tuer.

Le monastère ne voulait surtout pas de scandale au sujet d’un moine damné. D’ailleurs qui le pleura ? Pas sa famille, qui l’avait renié, à peine ses frères moines, peut-être Colombine, si elle l’a jamais su.

Mais vous le savez bien, Veneur, rien n’était fini.

Souvenez vous, Veneur, quand vous l’avez révélé, pour la cinquième fois...

“Quand je me réveille, le soleil est déjà haut dans le ciel et une soif terrible me prend à la gorge. Malgré mes membres qui semblent se déchirer à chaque mouvement, je me traîne vers une source que j’entends couler. Dans ma fièvre, je ne me rend pas compte que je suis couvert de boue et que je saigne par endroits. Je bois quelques gorgées rafraîchissantes qui me font du bien.

J’entends un bruit derrière moi. Je me retourne et je vois un homme en noir qui me regarde. Je me souviens de tout... et je replonge dans l’horreur.”

“Tapi dans l’ombre, je guette ma proie. Ce jeune homme, peut-être, qui marche d’un pas si confiant vers la ville toute proche ? Ou cet autre homme, sur ce chariot. A moins que j’aie me mêler aux humains de la ville pour choisir ma victime en toute quiétude Ou enco-

re, sous la forme d’une chauve-souris, aller espionner les familles à leurs fenêtres. Puis, quand l’heure viendra, je tuerai et je serai rentré avant l’aube

Je n’ai plus rien à craindre de Dieu puisque c’est le Diable qui m’a créé et qui m’envoie. Je marche dans ses pas. Et je n’ai pas à craindre la mort, puisque je me suis découvert immortel ! Je ne serai même pas précipité en Enfer, à moins que je n’y sois déjà !

J’ai apprivoisé la Bête en moi en découvrant que c’était moi. Je suis le Chat sur les toits qui entre par les greniers ouverts. Et je suis la Chauve-souris pendue la tête en bas dans les granges, qui attend calmement dans le noir et qui voit tout.

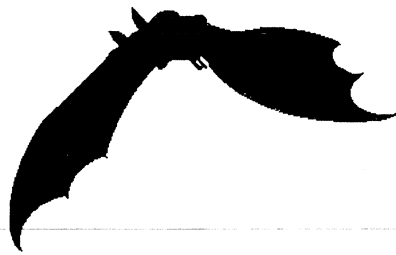
Voilà une belle proie sur le chemin : un homme en habit sur son cheval, qui se dirige vers la ville. Et moi, dans ses habits, sur son cheval et avec sa bourse, je ferai la fête à sa place, ce soir... Je risquerais même de me croire humain !

Je vais le tuer avec cette grande facilité que je me suis découverte, et je boirai son sang, maintenant que j’ai reconnu ma vraie nature...

Je suis un Vampire.”



Mauvais Sang



Quelques mots
pour situer
historiquement
les vampires.

par Isabelle Collet

Le mot Vampire vient probablement du slave¹ et arrive en France au XVII^{ème} siècle pour se généraliser au XVIII^{ème}. En fait, le Vampire est apparu en France immédiatement après la fin des procès de sorcellerie interdits sur ordre de Louis XIV, venant combler un manque dans l'imagination populaire. Toutefois, si le vampire s'est si bien exporté, c'est parce que le mythe en lui-même était universel.

Appelés Stirge à Rome et Strega en Corse, assimilés au Loups-garous en Scandinavie et chez les Vikings, on retrouve des vampires jusqu'en Chine. En France, ils apparaissent dans les contes bretons et lorrains. Dans ces contes d'ailleurs, ils sont souvent confondus avec les loups-garous. Le "Varou" breton, qui est un mort-vivant qui dévore ses victimes et peut se transformer en loup, est à la limite des deux genres. Voilà qui explique la méprise du pauvre Christian.

En 1897, l'irlandais Bram STOCKER établit la référence du mythe avec DRACULA². Il réunit ses nombreux renseignements grâce à son appartenance à la "Golden Dawn", une société secrète se mêlant d'alchimie et de mysticisme.

Le mythe a été récemment révisé par Anne RICE et sa tétralogie de Lestat le Vampire³, qui a inspiré le Jeu de Rôle Vampires.

L'un des documents les plus anciens sur le mythe du Vampire date d'octobre 1694. Il s'agit d'un article du Mercure Galant :

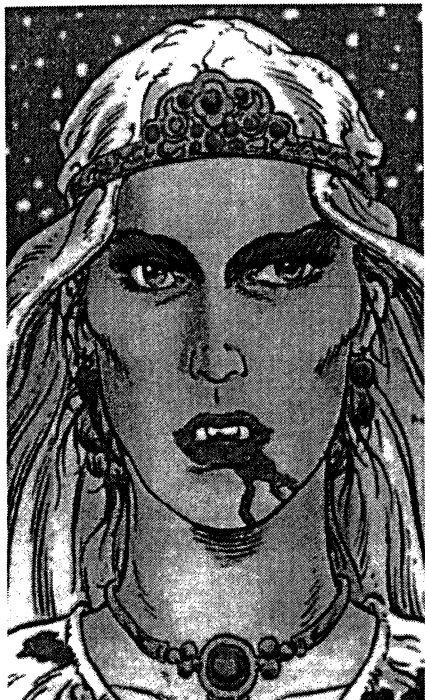
"[Les Vampires] paraissent [en Russie et en Pologne] depuis midi jusqu'à minuit et viennent sucer le sang des hommes ou des animaux vivants en si grand nombre et en si grande abondance, que quelquefois, il leur sort par la bouche, par le nez et principalement par les oreilles, et quelquefois, le cadavre nage dans le sang répandu dans son cercueil."

Au XVII^{ème} siècle, en Grande-Bretagne, on déterrait à la chaîne les morts suspects, on leur coupait la tête ou on les brûlait. La technique semblait efficace puisque les "non-morts" ne revenaient plus hanter les vivants, et les hommes étaient plus frappés de cette étrange maladie de langueur

A la même époque, un cas similaire s'est présenté à Paris à propos d'un homme originaire d'Europe orientale et enterré dans le ghetto juif :

"Là, dans ce cimetière dont la terre était réputée putréfiante au point qu'un corps ne pouvait se garder intact plus de quelques jours, l'ensevelissement d'un homme oriental fut aussitôt suivi de morts mystérieuses. Chaque matin, dans le voisinage, on trouvait dans leur lit des enfants exsangues portant au cou des marques de succion. Sur les on-dit accusateurs qui se répandirent dans le ghetto, on finit par ouvrir la tombe de l'étranger et on trouva son corps intact, baignant dans du sang frais. On s'empressa d'aller jeter le Vampire dans la Seine, qui en débarrassa le quartier et sans doute toute la ville."





Bien sûr, ce genre d'histoire est d'une authenticité très douteuse, mais c'est un exemple entre mille de ce qui pouvait se raconter en France à cette époque.

Près de Gilly, en Belgique, au hameau de Tergnée, sous le coeur d'une chapelle, des fouilles

mirent au jour cinq cercueils en bois percés de part en

part d'un gros clou à l'emplacement de la poitrine. Ils appartenaient à des seigneurs de Faciennes, inhumés au milieu du XVIII^{ème} siècle : le Comte Charles-Joseph de Batthyany, son épouse Anne de Waldstein (fille d'un Landgrave de Bohême), et leurs enfants morts en bas âge d'un mal de langueur.

Le malheureux Christian de CHERTEMPS, à une époque où l'on croit aux Vampires, s'est reconnu des leurs. Et sur la voie du Diable qu'il s'est lui-même tracée, il tue ses victimes, boit leur sang et s'enfuit en chauve-souris.

Je vous laisse imaginer la réaction des joueurs qui seraient confrontés à un vampire des plus crédibles, dans une société où on y croit.

Et après tout, si les loups-garous existent, pourquoi pas les vampires ?

Je n'aimerais pas non plus être à leur place quand, surmontant leur peur, ils auront réalisé que leur faux vampire est un de leurs Frères, en pleine exploration du Royaume de l'Ombre.

Bonne route sous la Lune Sang !

1 Apparaît dans la langue française écrite en 1746. Pris par Voltaire en 1770 en un sens figuré. Emprunté de l'allemand Vampir, qui est lui même la forme serbe, cf oupir du russe, du polonais, du tchèque, d'où les formes oupire, upire dans le Dict. de Trévoux. L'histoire de ce mot et des notions qu'il exprime est complexe. On a beaucoup parlé du vampire au XVIII^{ème} siècle, et le mot se retrouve dans de nombreuses langues tatars, finnoises, etc. *NDJPP qui arrive même à mettre des notes dans les textes qu'il ne met pas en page !*

Dict étymologique Bloch & Wartburg, PUF.

2 Ed. Marabout.

3 Coll. Terreur, Presse-Pocket

Les illustrations de cet article sont tirées du "Prince de la Nuit" de SWOLFS, col. Glénat

Crédits

Rédaction :

J-B Clarenson, Isabelle Collet,
François Edelin, Lucien Méthieu

Dessin :

Mathieu Sapin & Eric Fessard

Photo :

Jean-Paul Gourdant (G.N.)
François Edelin (Mauvais sang)

Mise en page :

Isabelle Collet

Correction :

Isabelle & David Collet





EN CHAMPAGNE

REIMS

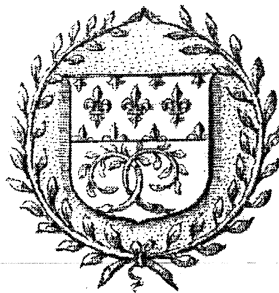


EN REIMS

M. Merian fecit.

Mauvais Sang

R
E
I
M
S



E
N
C
H
A
M
P
A
G
N
E

Les lieux

par Isabelle Collet & François Edelin

Pour cette aventure, nous vous proposerons deux localisations possible. A l'origine, elle se déroule entre Reims et Tinquex. François l'a transposée en Dordogne. Cette relocalisation présente l'avantage de loger la famille de Christian dans un château dont on peut encore montrer des photos et d'autre part de lui faire "hanter" un château en ruine, non loin du château de ses parents. Reconnaissons que c'est plus chic qu'un tumulus. Petit inconvénient, il n'y a pas de grande ville en Dordogne pour remplacer Reims. Nous avons donc pris le parti de vous présenter les deux endroits, à vous de faire comme bon vous semble. Vous pouvez même mêler les deux. La réalité géographique en souffrira mais après tout, on est là pour se faire plaisir...

Donc, tout d'abord :

La Champagne

Les renseignements qui suivent permettent de se faire une meilleure idée des lieux en 1678, date à laquelle est supposée se passer notre histoire. Vous trouverez des vignettes reprenant des éléments du plan général de Reims. Ce plan a été gravé en 1645. Nous avons supposé que Reims n'avait pas changé en 30 ans.

Tinquex

Le village de Tinquex est situé à l'ouest de Reims et est entouré à l'ouest par Champigny, au nord ouest par Thillois, au sud ouest par Ormes et Bezannes et au nord par St Brice. Il compte à l'époque 30 habitants.

Il est arrosé par la Vesle qui passe également à Reims. Tinquex est relié à Reims par un chemin de terre dit "Chemin de Reims à Tinquex par la Muire". Au XVII^e siècle, Tinquex appartient au Comte de Champagne.

Les Terres de Muire

La Muire est une rivière intermittente qui se jette dans la Vesle. Un pont y fut construit en 1625 pour que l'on puisse y passer en chariot par tout temps et non plus à gué. Cette route était en effet fort fréquentée car elle était empruntée par les armées du Roi qui redescendaient du Luxembourg.

La seigneurie de Muire appartenait à Jeanne-Renée De Paris qui épousa Philippe De Chertemps, leur succéda un Nicolas De Paris dont on ne connaît pas la filiation. Le scénario qui suit "explique" pourquoi Philippe Chertemps est mort sans descendance.

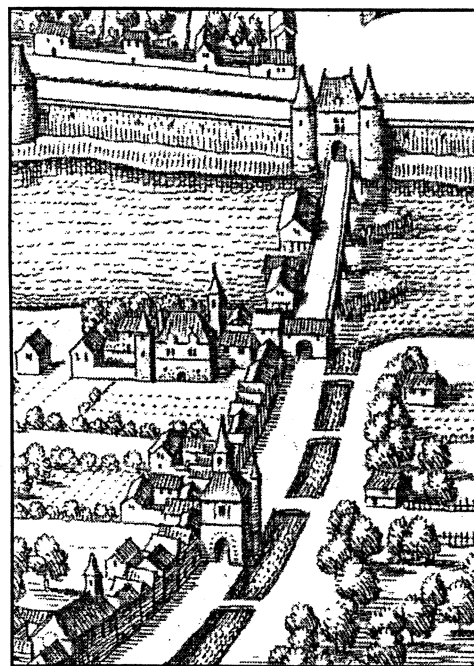
Le Château de Muire était situé à mi-chemin entre Reims et Tinquex, et à environ 300 m du pont de Muire. Il date du XVI^e siècle et a été bâti par la famille Noël puis agrandi par les familles Paris et Chertemps. C'était une demeure moyenâgeuse entourée de murs et de fossés où l'on pénétrait par un pont levés. On prétend que les rois qui venaient se faire sacrer à Reims s'arrêtaient à Muire. Or, seul Henri II est venu se rafraichir au château. En réalité, les notables de Reims venaient jusqu'au pont de Muire pour accueillir le Roi et son escorte.

Le Mont St Pierre

Non loin de Tinquex, s'élève une butte appelée Mont St Pierre sur laquelle, en 1675, s'élevait une église. Les gens de Tinquex et de Thillois en dépendaient bien qu'elle se trouvât au milieu des champs. Entourée d'un cimetière, elle était le dernier vestige d'un village assez prospère dont Tinquex n'était qu'une annexe au moment de la guerre de cent ans. Pourquoi ce village fut-il abandonné ? On l'ignore mais on peut imaginer que les habitants de Tinquex ont des légendes à ce sujet. Le fait est qu'en 1457, l'Archevêque de Reims écrit : "[...] mais il n'y demeure âme et le met en la recepte et requirande pour les temps à venir."

Bref, en 1675, l'église en fort mauvais état fut détruite sur ordre de l'archevêque de Reims, Maurice Le Thellier. Avec les pierres, on construisit la chapelle de Tinquex qui fut ouverte au culte le 26 février 1677.

Des fouilles archéologiques ont mis à jour dans la butte des vestiges d'une tombe d'une femme mérovingienne ainsi que plusieurs tombeaux carolingiens. Bien sûr, en 1678, personne ne se doutait de l'emplacement de ces tombeaux... si ce n'est Christian De Chertemps (fils supposé de Philippe), quand il venait lire près de l'église aujourd'hui détruite.

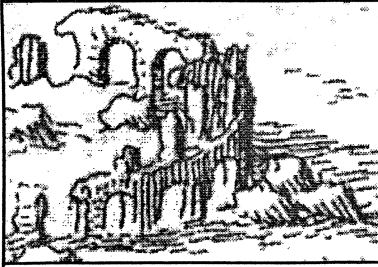
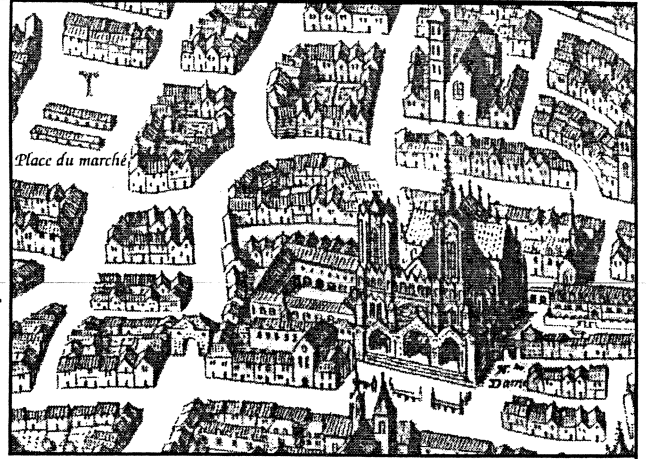


Chemin de Reims à Tinquex par la Muire

Reims

La cathédrale et la place du marché :

La cathédrale de Reims date du XII^e siècle et c'est vraiment un édifice remarquable. On peut y noter sur le portail de gauche un ange qui, par une fantaisie du sculpteur, sourit. A la base des tours, la galerie de rois est constitué d'une série de statues supposées représenter les rois venant se faire couronner à Reims. A droite de la cathédrale se trouve l'Archevêché. Non loin, se trouve la place du marché où la caravane fera halte.



La Porte Mars :

Ce sont les vestiges d'un très grand arc de triomphe romain. En fait, trois arches seulement sont encore debout, le dessin est un peu optimiste. Au sommet, on peut voir un quadriges (un chariot tiré par quatre chevaux). Sur les montants, sont sculptés diverses scènes agricoles, dont une machine qui est l'ancêtre de la moissonneuse. Sous les arches, les pavés sont encore marqués d'ornières rappelant le passage des chars.

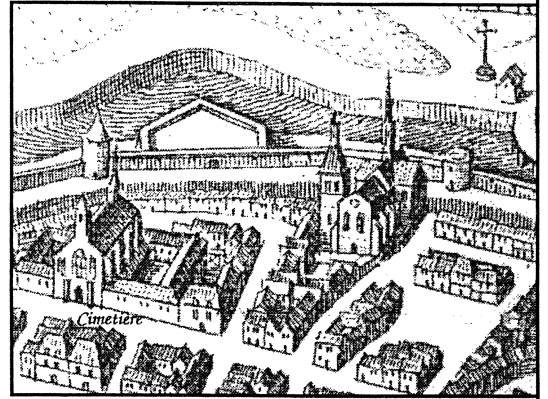
Saint-Rémi :

L'autre grande église de Reims est la basilique St Rémi. A l'intérieur y sont conservées dans une châsse les reliques du Saint. Saint Rémi est l'évêque qui a baptisé Clovis, le premier roi des francs, premier roi de la chrétienté. Il faisait déjà des miracles de son vivant. La basilique est d'un style plus austère que le cathédrale.



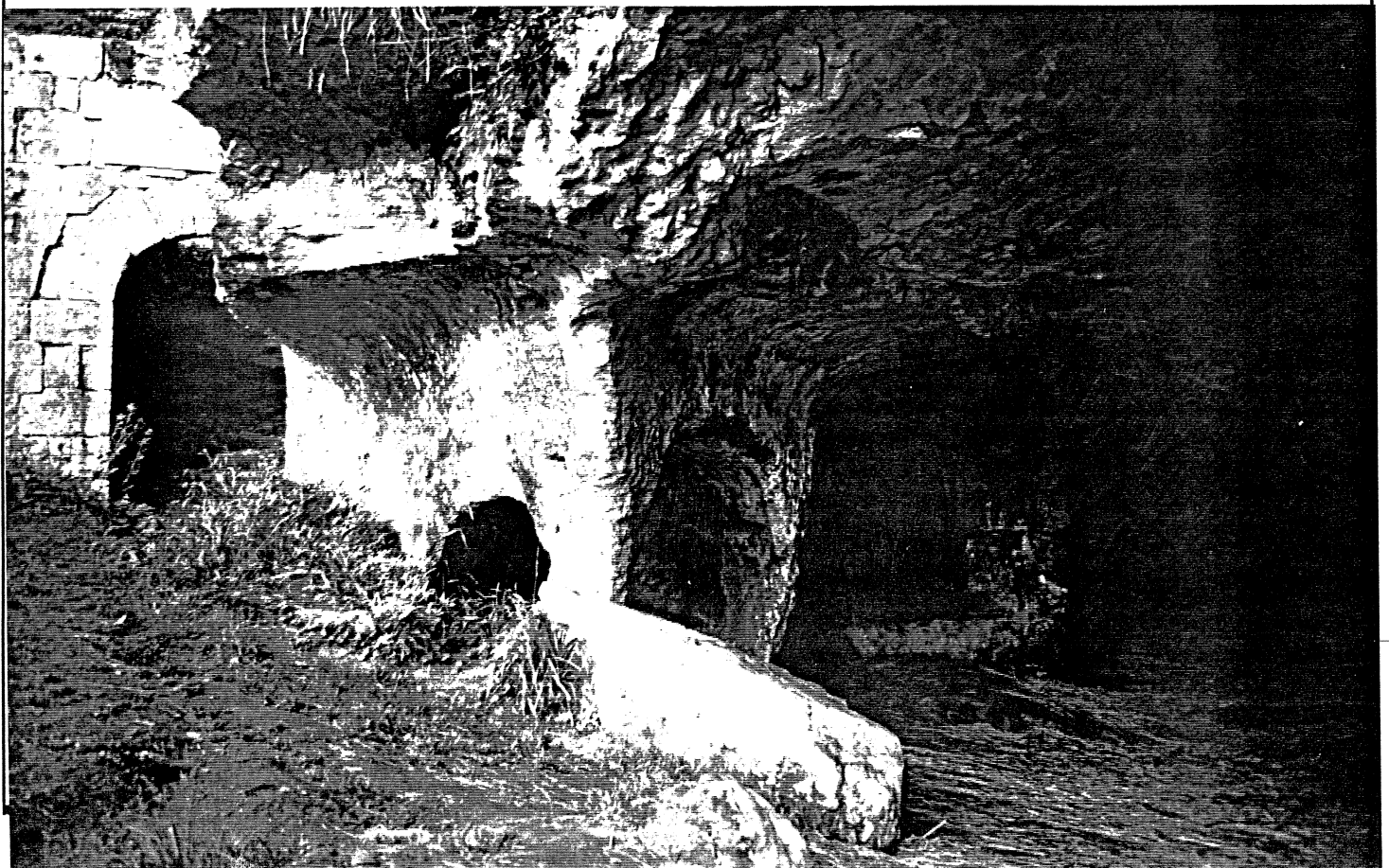
Le cimetière :

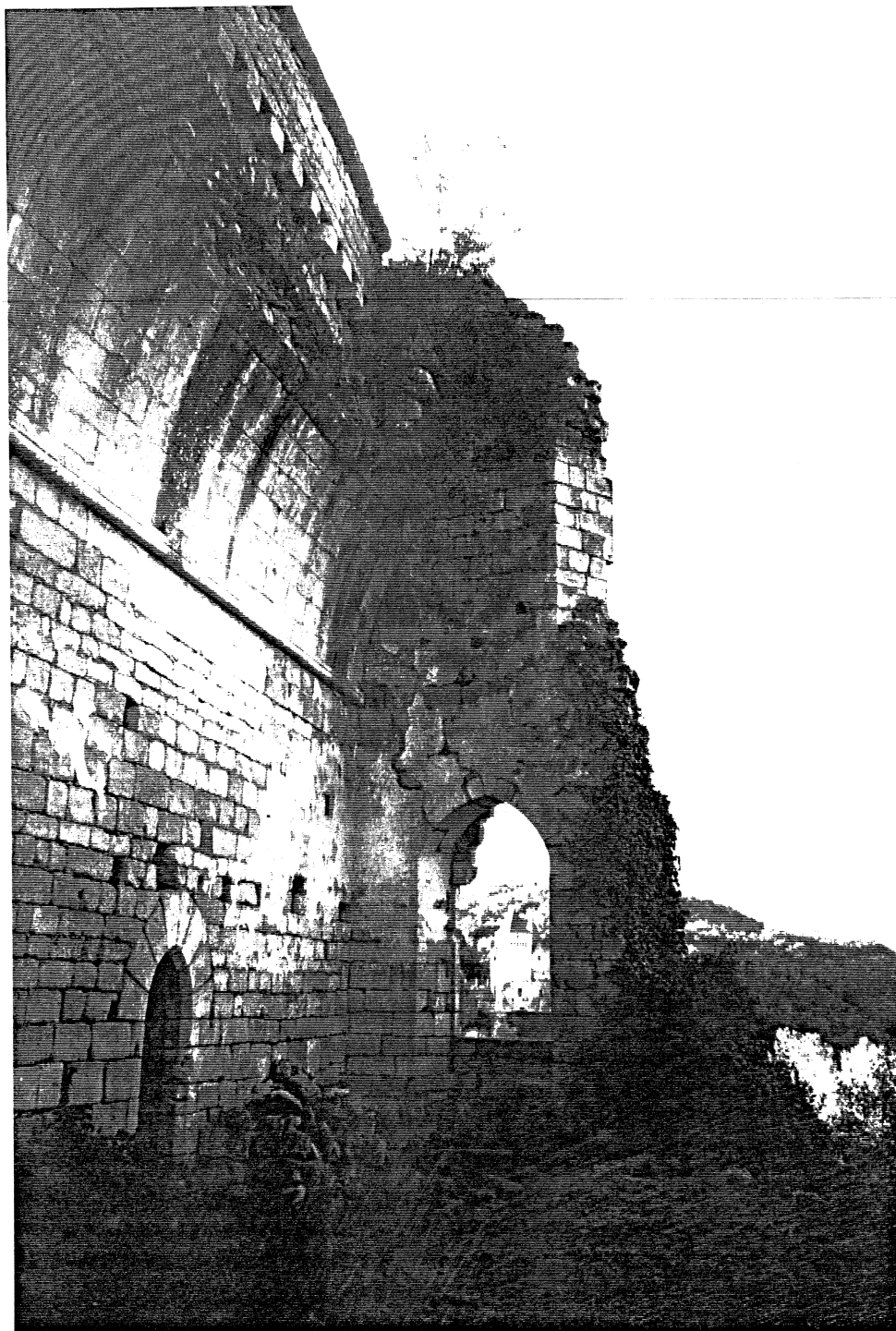
Situé au nord de Reims, il est supposé contenir le mausolée des Chertemps. C'est là que Christian se cache pendant la nuit.



La Dordogne

Ci-dessous : grottes aux château de Commarques. Ces grottes creusées sous le château en ruines servaient de Bergerie.





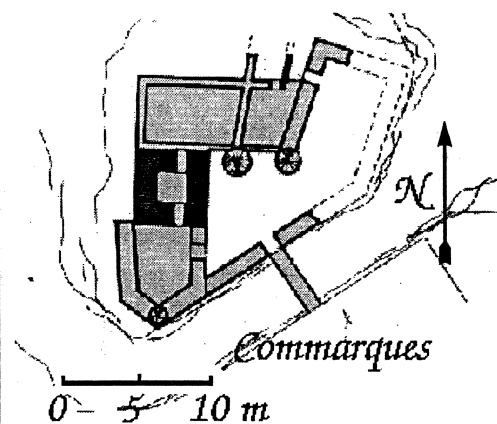
Le château de Commarques (que vous retrouvez en dernière page) est donc habité par Christian. Il reste toute la journée dans les grottes. De ce château, on aperçoit un autre édifice : la demeure de ses parents (voir photo ci-contre).

Description du château :

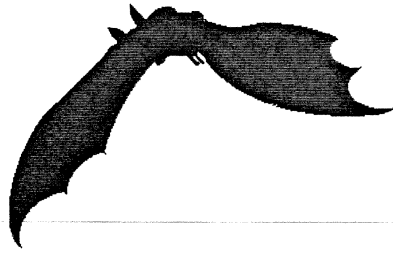
De l'imposante ruine qui occupe l'extrémité d'un éperon, émerge un grand donjon pentagonal surmonté d'une guette circulaire. Le rocher isolé par un fossé du côté de l'attaque laisse place en outre à une petite cour entourée d'une chemise et à un logis desservi par deux escaliers à vis dans des cages circulaires flanquantes (voir plan).

Quelques aménagements de noms sont nécessaires également :

Chertemps devient Laussel. Reims devient Les Eyzies de Tayac. Pierre Deville s'appelle Pierre De Beyrac. Tinqueux devient Sarlat la Cunéda. Et bien entendu, le Mont S' Pierre se situe à Commarques.



Mauvais Sang



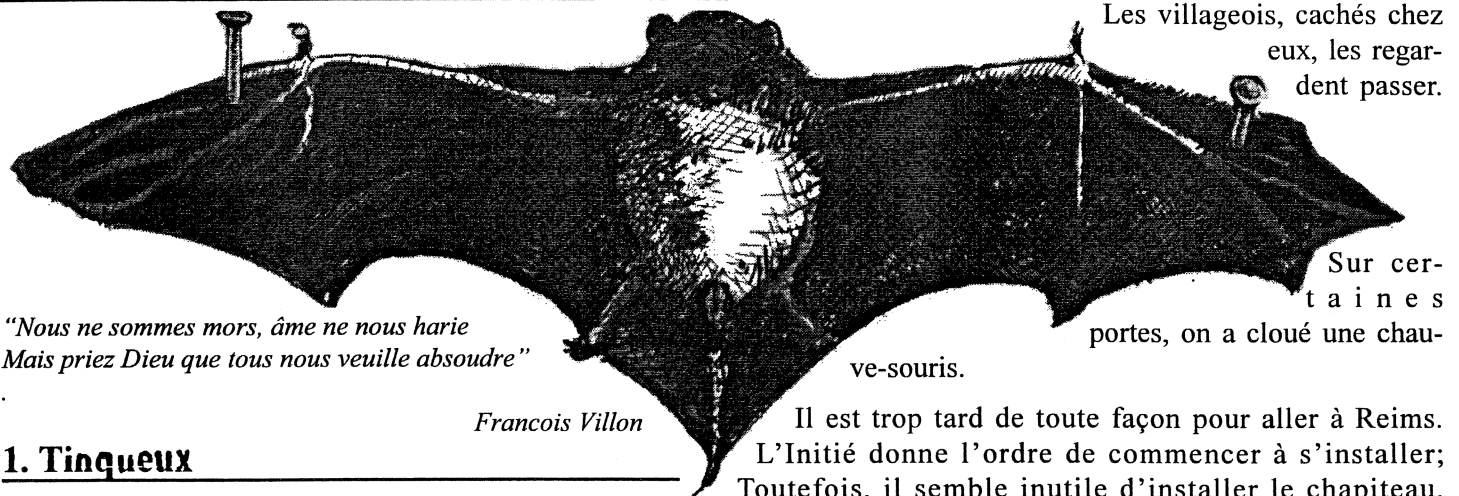
Le scénario

par Isabelle Collet

Avertissement pour les joueurs de Hurlements :
Ce scénario est destiné à des Chevaliers. La nouvelle ainsi que le scénario sont lisibles par les joueurs ayant atteint ce niveau.

après les moissons ne se montrent pas. Les portes sont closes, les rues sont vides. C'est dans un village fantôme dirait-on, que la caravane traverse. Elle progresse jusqu'au centre de la minuscule bourgade sans rencontrer personne mais on entend parfois des bruits furtifs derrière les volets.

Les villageois, cachés chez eux, les regardent passer.



*"Nous ne sommes mors, âme ne nous harie
Mais priez Dieu que tous nous veuille absoudre"*

Francois Villon

1. Tiqueux

(Jour 1)

Fin de l'été 1678. Les moissons sont rentrées et on reprend la route. Après un mois sans entraînement, les numéros sont rouillés mais on n'est pas fâché d'abandonner les travaux des champs pour retrouver une vie de baladin.

Sur les routes de Champagne, la caravane se dirige vers l'est et entre en soirée à Tiqueux. L'Initié pense qu'il est plus sage de faire une ou deux représentations dans un village avant d'aller à Reims. Il faut que les artistes reprennent contact avec l'atmosphère du spectacle, redonnent leur numéro en public. Il vaut mieux être sûr de soi avant d'aller à Reims. Le public des villes en a vu d'autres et ne se laisse pas facilement impressionner.

Toutefois, l'Initié sait qu'une famille noble réside près de Tiqueux, à la seigneurie de Muire et il se peut qu'ils arrivent à se faire inviter. —

En entrant dans le village, on s'aperçoit tout de suite que quelque chose ne va pas. Les villageois, généralement accueillants

Sur certaines portes, on a cloué une chauve-souris.

Il est trop tard de toute façon pour aller à Reims. L'Initié donne l'ordre de commencer à s'installer; Toutefois, il semble inutile d'installer le chapiteau. Quelques torches en rond délimiteront l'aire de spectacle... si spectacle il y a.

CHRONOLOGIE

Mai 1662 : Thibault est tué par son frère Christian qui tentait de protéger une bateleuse de la caravane.

Avril 1655 : Christian, réfugié dans un monastère, croise le Veneur à l'occasion d'une promenade mais prend peur et fuit. Il est totalement amnésique mais grâce à sa bure, il comprend qu'il doit aller au monastère. Il se suicide quelque temps après.

Juillet 1680 : Le Veneur révèle à nouveau Christian. Celui-ci se croit maudit pour l'éternité.

Septembre 1680 : La caravane entre dans Tiqueux (ou à Sarlat). Le scénario commence.

Jour 1 : Arrivée à Tiqueux.

Nuit 1 : Sans incident.

Jour 2 : Arrivée à Reims, Colombine fait son numéro.

Nuit 2 : Le Vampire vient voir Colombine.

Jour 3 : Mort de Marion, premières enquêtes.

Nuit 3 : Le Vampire reste à Tiqueux.

Jour 4 : Suite des enquêtes.

Nuit 4 : Colombine est enlevée et tombe amoureuse du Vampire.

Jour 5 : Van Helming exhorte les habitants de Tiqueux à se réveiller.

Nuit 5 : Colombine boit le sang du Vampire et devient sa compagne nocturne.

Jour 6 : Van Helming guide les villageois jusqu'au Mont St Pierre et trouve la cache du Vampire.



Les joueurs sont en pleine installation quand l'église, à deux pas de leur campement, sonne vêpres. Les villageois, comme à regret, sortent de chez eux et, jetant des coups d'oeil à la troupe, vont à la messe. Ils ne désirent adresser la parole à personne.

Les joueurs bien sûr, pourront y assister. Tous les visages y sont graves et tristes. Alors que la messe est très solennelle, on remarquera que les villageois regardent fréquemment par les fenêtres (côté ouest). Le prêtre lui-même semble parfois guetter ce qu'il se passe dehors.

Lors de son sermon, il dira :

"Ce soir encore, prions pour nos filles emportées par le Démon, prions pour qu'elles trouvent le repos et prions Dieu qu'il nous débarrasse de la chose immonde et damnée qui tue nos soeurs, nos femmes et nos filles. Amen."

Si pendant la messe, des joueurs font le tour du village, ils pourront voir également des tresses d'ail pendues aux portes. En outre, il y a dans le cimetière deux tombes qui semblent fraîches.

Les villageois rentrent directement chez eux après la messe sans adresser la parole à quiconque. Même entre eux, ils évitent de parler. Pas un ne se semble vouloir assister au spectacle. Malgré tous les efforts qui pourront être déployés par la troupe, ils rentrent. Certains, avant de pas-

ser leur porte, regardent sur l'horizon le soleil descendre.

Au moment où le ciel s'embrase, un homme jeune, bâti comme un forgeron vient à la caravane.

"Il fallait que je vous dise, par charité chrétienne, que personne ne viendra ce soir à votre spectacle car nous ne sortons plus après le coucher du soleil. Vous devez prendre garde car un Vampire rôde et tue les femmes de Tinquex. Gardez près de vous crucifix et eau bénite si vous en avez. Prenez garde à vous et que Dieu vous vienne en aide."

Tout en parlant, il serre nerveusement un chapelet entre ses doigts. Pourtant, ce n'est pas le genre d'homme à croire les histoires de bonnes femmes. Il coupe court à toute explication quand il voit le soleil se coucher.

La nuit se passe normalement et au matin, tout le monde est content de lever le camp et de quitter ce village sinistre.

2. Colombine

(Jour 2)

La caravane quitte Tinquex, passe devant le Château des Seigneurs de Muire et franchit un pont au-dessus d'une rivière à sec. Sur la route, un des joueurs trouve un ballot contenant des vêtements (ceux de Christian qui les a troqué contre ceux du jeune homme qu'il a assassiné). Après une matinée de route, elle arrive à Reims.



Là, laissant la célèbre cathédrale sur leur droite, elle arrive à une grande place de marché remplie de monde. On y vend surtout des draps et diverses pièces d'étoffe mais aussi toutes sortes de vivres. De l'autre côté de la place, une troupe de théâtre fait des cabrioles.

La caravane fait halte dans le seul coin de la place libre. On prend un repas rapide pendant que l'Initié donne ses instructions. La plupart des montreurs d'animaux sont envoyés aux quatre coins de la ville jusqu'au soir avec les jongleurs et joueurs de musique. Ne resteront là que les numéros difficilement transportables comme funambules, acrobates avec matériel... Les joueurs, selon leur numéro, verront bien comment occuper leur après midi.

Dès qu'elle a fini de manger, Sylvie, la danseuse de corde installe son matériel. Comme le hasard fait mal les choses ! Cette jeune femme fait son numéro en habit de Colombine et bien sûr tout le monde la surnomme ainsi. Et son numéro rencontre un tel succès qu'elle le répétera des dizaines de fois dans l'après-midi, jusqu'au soir où elle le fera une dernière fois, à la lueur des torches.

Lors de sa dernière représentation, son spectateur le plus attentif fut certainement Christian de Chertemps. Dormant au cimetière non loin, il est venu ce soir choisir sa victime parmi les passants qui s'attardent au marché. Mais il resta rivé devant les tréteaux, regardant Colombine bondir, glisser et danser sur son fil. Au fond de son esprit, ce spectacle lui rappelait quelque chose. Et alors qu'il cherchait où il avait déjà vu cette fille, il en tomba amoureux. Avant la fin du numéro, son plan était établi : cette fille allait devenir sa compagne nocturne pour l'éternité.

Pendant que Colombine, épuisée, saluait son public, un frère faisait la quête. Quand elle regarda le montant de la recette, elle vit, émerveillée, que quelqu'un avait laissé une bourse pleine.

Quand les joueurs rentreront à la caravane, on leur racontera comment Colombine a charmé les Rémois. Une fois les comptes fait, l'Initié déclare, ravi :

"Encore deux jours comme celui-ci et l'hiver ne sera qu'une formalité."

Après quelques acclamations pour Colombine, tout le monde partit se coucher, le coeur léger. Les sinistres habitants de Tinqueux étaient oubliés.

3. Le Vampire

(Jour 3)

En pleine nuit, tout le monde fut réveillé par un grand cri poussé par Colombine. Si les joueurs se précipitent, ils trouvent une Colombine tremblante, serrant très fort sa couverture.

"J'ai vu penché sur moi un visage tout blanc, très beau, avec de longs cheveux blonds. Le temps que je me réveille et que je crie, il avait disparu."

Bien entendu, aucune trace du visiteur nocturne. Tout le monde va se rendormir.

Le lendemain, les plus matinaux découvriront le corps d'une de leur soeur, Marion égorgée près d'une roulotte. Elle est morte de toute évidence depuis quelques temps. Sa blessure à la gorge n'est pas nette mais déchirée. Le sang ruissèle sur les pavé mais il y en a assez peu, en fait. Le temps de faire ces constatations un attroupement s'est créé. Toute la caravane est là, regardant le cadavre. Certains prennent un air résigné, d'autres éclatent en sanglot.

Pauvre Marion, que faisait-elle hors de sa roulotte en pleine nuit. Pourquoi quelqu'un l'a-t-il tué ? Pas pour l'argent,

elle était pauvre comme ses frères. Pour ses charmes ? Il n'y a sur elle aucune trace de coups.

Les pleurs et les exclamations ont vite fait d'ameuter les premiers passants. Il n'est plus question de dissimuler le corps si c'est ce que certains avaient voulu faire.

"Encore une fille des rues égorgée!"

"Dieu nous protège du Non-mort !"

"Dieu sauve nos filles du Vampire !"

Voilà ce que l'on entend parmi les gens qui se sont rassemblés.

Probablement prévenue par la population, une troupe armée arrive. Le capitaine interroge les gens autour ainsi que les joueurs. De toute évidence, il fait son enquête par routine. Les réponses qu'on lui donne ne l'intéressent pas vraiment. Personne ne se soucie de la mort, même violente d'une saltimbanque. Et bien sûr, personne n'a rien vu.

Les joueurs pourront demander au capitaine ce qu'il pense de ses rumeurs de Vampire. Il n'y croit pas, ce sont des racontars de bonnes femmes. Certes, plusieurs filles de petites vertus sont mortes ces derniers mois mais il s'agit plutôt d'actes commis par un dément.

"Y'a pas que des prostituées qui sont mortes", objecte une voix dans la foule.

"Mais rien ne prouve que tous les meurtres soient causés par la même personne", rétorque le capitaine d'une voix forte et il fait évacuer la place par ses hommes.

"Restez en ville au cas où on aurait besoin de vous interroger" dit-il à l'Initié.

Il fait emmener le corps de Marion par ses hommes puisqu'elle n'a pas le droit d'avoir un office religieux et une place dans un cimetière.

Alors que tout le monde se disperse, Colombine arrive, affolée. Elle a trouvé dans ses affaires de scène une rose rouge séchée.

[A partir de maintenant, il va falloir charger les joueurs de l'enquête. Si Marion était proche de l'un d'entre eux, il semble naturel que celui-ci veuille se venger. D'autre part, c'était une fille douce et aimée de tous. De plus, Colombine semble également en danger. Un sentiment de révolte anime la caravane et tout le monde voudra trouver le coupable puisqu'il semble évident que les autorités rémoises s'en moquent. En fait, elles ne veulent surtout pas entendre parler de Vampire et autres sorcelleries.]

Voici les diverses histoires qui circulent. On peut les entendre sur les marchés, dans les tavernes et dans les maisons closes, puisque c'est le terrain de chasse préféré du Vampire.

4. Les rumeurs

(Jour 3, 4 et 5)

Dans les lieux de perditions...

Les joueurs pourront trouver un certain plaisir à errer dans les bas quartiers rémois. Ces lieux ne s'animent que lorsque le soleil est couché. Les façades des bars et des maisons closes sont éclairées pour que l'on puisse voir les filles sur le trottoir mais dès que l'on s'éloigne de ces îlots de lumière, on n'y voit goutte. Certaines ruelles font de parfaits coupe-gorge mais si on reste sur la rue principale, là où il y a les filles et les bars, on ne risque rien.

Les bourses des joueurs ne leurs permettront pas de se payer grand chose. Certes les filles sont attirantes et viennent aguicher les joyeux saltimbanques. L'un des joueurs



pourra arguer que la meilleure solution pour recueillir des confidences est de payer une de ses femmes et de monter avec elle. Récompensez-le de son dévouement en lui faisant rencontrer Mademoiselle Belle, une blonde avantageuse qui travaillait avec Marie le soir où on l'a retrouvée morte. Elle lui racontera dans sa chambre l'histoire suivante:

“Elle est partie avec un drôle de Monsieur. Très chic et bien habillé avec canne et chapeau mais on avait l'impression que ses habits étaient trop grands pour lui. Il avait de l'argent, il l'a montré à tout le monde avant d'emmener Marie. On était toutes jalouses d'elle parce que cet homme était très beau et semblait avoir de belles manières. En fait de belles manières, il lui a fait sa fête. Il n'a pas voulu monter mais il a dit que sa voiture l'attendait non loin. On imaginait déjà Marie dans un lit de plume d'une belle maison. Ben, c'est dans la boue qu'on l'a retrouvée le lendemain.”

Si les joueurs sont sans le sou, ils n'obtiendront que les renseignements suivants, les filles leur faisant bien comprendre qu'on n'a rien sans rien.

Les meurtres sont commis avec un rythme variable mais il se peut que tous les corps n'aient pas été retrouvés. Quatre prostituées sont mortes et trois autres ont disparu en l'espace de trois mois. On n'espère plus vraiment les revoir. La police est venue enquêter et est repartie. Mais maintenant, pas une fille ne s'éloignera de la lumière des lampes.

Enfin, si les joueurs ne veulent pas payer de leur personne mais donnent un petit encouragement à Mademoiselle Belle, elle leur fera tout de même des confidences.

S'ils repartent de ce quartier par des ruelles, il y a toutes les chances qu'ils se retrouvent assommés et les poches vides au matin.

Dans les bars...

On apprend dans les bars que le Vampire ne tue pas que les prostituées. En effet, quand les conversations vont bon train, si un joueur signale qu'une femme de la troupe a été retrouvée morte, tous les buveurs compatiront à son malheur. On leur proposera même un coup à boire pour se remettre et puis, on raconte...

C'est l'histoire d'un homme appelé Gaston Baudrit qui épousa en secondes noces une femme qui détesta rapidement la fille née du premier mariage. Cette jeune fille, au physique assez quelconque, il faut le dire, servait de bonne d'enfant au bébé de sa belle mère. C'est l'histoire de Cendrillon, direz-vous ? C'est comme ça qu'on la raconte dans les bars.

Cette jeune fille quelconque appelée Lise avait malgré tout réussi à trouver un amant puisqu'on murmurait qu'elle était grosse et que sa belle mère la traitait comme une fille de rien. A cet endroit du récit, le conteur fera quelques allusions du genre tel père, telle fille jusqu'au moment où d'autre commenceront à débattre de l'identité du père de l'enfant. Habilement remis sur les rails du récit, le conteur en viendra à la tragédie.

En effet, l'horrible belle-mère fut retrouvée morte dans son lit alors que son mari était comme d'habitude en goguette. Personne n'a vu quique ce soit entrer ou sortir, les portes n'ont pas été forcées. Le seul témoignage que l'on ait, est celui d'une femme de chambre un peu simple qui a juré avoir vu un fantôme penché sur le corps de sa maîtresse et que l'instant d'après, il avait disparu.

Pourquoi cette histoire est-elle si connue et si détaillée ? Il se trouve que le mari est un drapier fort riche et déjà célèbre pour ses frasques et sa vie dissolue. Son second mariage avait donné lieu à une fête dont on se souvient même si on murmurait qu'il avait été obligé d'y consentir par la famille de la mariée pour des raisons que l'on imagine.

Les joueurs, qui ont tout intérêt à aller voir la femme de chambre simplette pourront sans problème recueillir l'adresse de la famille: 1 rue du Clou dans le Fer.

Deuxième rumeur de bar, un homme a été retrouvé mort sur la route entre Tinquex et Reims. C'était un voyageur venant d'on ne sait où et qui a été égorgé de la façon habituelle. On l'a retrouvé tout nu, sur le côté de la route. Son cheval, s'il en avait un, n'a jamais été retrouvé.

Chez les Baudrit

La rue du Clou dans le Fer est assez étroite mais cossue. Située à quelques rues de la cathédrale, elle est fréquentée par de riches bourgeois et par des drapiers. Au coin, trône l'échoppe de Maître Baudrit, drapier entre les drapiers.

Si les joueurs font mine de s'intéresser à la marchandise présentée sur l'étal, on les regardera d'un sale air. Ils ne sont pas du genre à acheter des tissus de ce prix. Le vendeur, un des fils de Baudrit ne tardera pas à les envoyer promener. S'ils demandent à voir Marguerite, la servante, le fils leur répondra qu'ils pourront la voir le soir après son service mais en attendant, dehors ! Il n'est pas là pour faire les commissions aux domestiques.

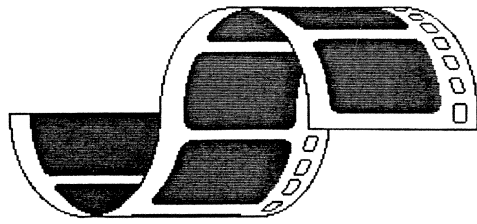
Si les joueurs sont patients et attendent dans la rue, ils pourront voir sortir de la maison une femme d'environ 30 ans, portant un seau vide, relativement essoufflée: c'est Marguerite la servante.

Marguerite est une brave fille avec de bonnes joues rondes, plutôt rêveuse et niaise. En outre, elle se cherche un homme. Sans vraiment draguer un des joueurs, elle montrera qu'elle est clairement intéressée par lui et fera de son mieux pour lui plaire (comme répondre à ses questions). Mais elle cherche le mariage, pas l'aventure.

Elle racontera :

“Il y a un bon bout de temps de cela (elle ne sait pas compter), mes parents, Dieu ait leur âme, étaient au service des seigneurs de Muire. Il y avait à l'époque deux fils, Christian et Thibault ; Les gens disaient qu'ils ne s'aimaient pas, que Thibault était un vrai seigneur et Christian un couard ou alors un homme d'église. Moi j'étais petiotte mais j'étais amoureuse de Christian parce qu'il était très

*Provins,
j'y étais*

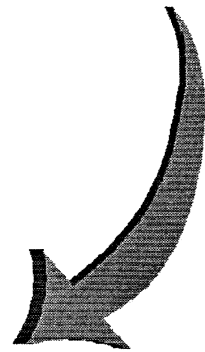


*et j'en ramène
des preuves...*

par Jean-Paul Gourdan



*Avant le spectacle, Régis Dabert, Luc Verdier,
Mathieu Sapin et Corinne Fontaine au pied de la tour
César.*



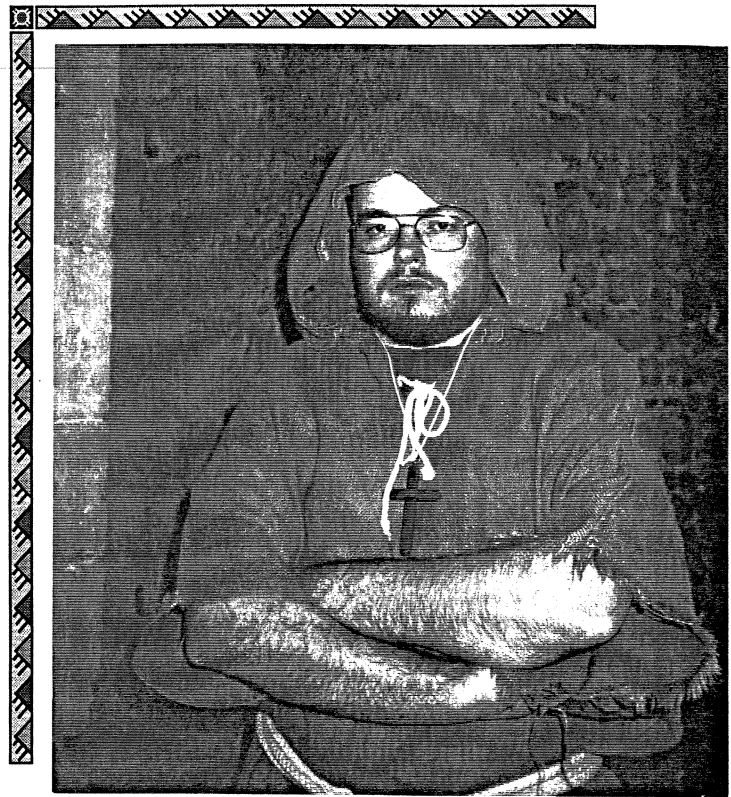
*Mael', Mam'Isa, Fabrice et Isabelle
Ramires. posant pour l'enlumineur.*





Marie-Catherine Palanchini alias la Comtesse de Champagne

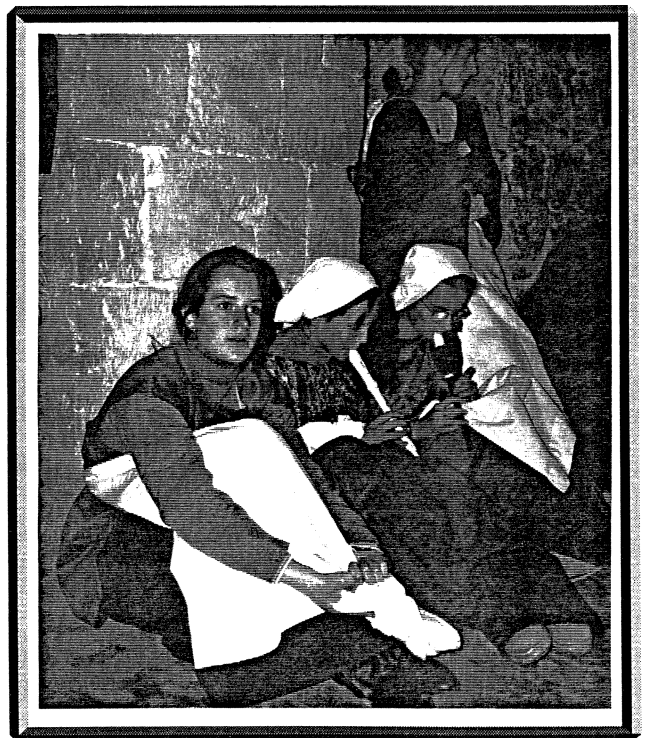
Fred Ménage dans le rôle de l'effroyx évêque



Trois joueuses de flûte de la caravane

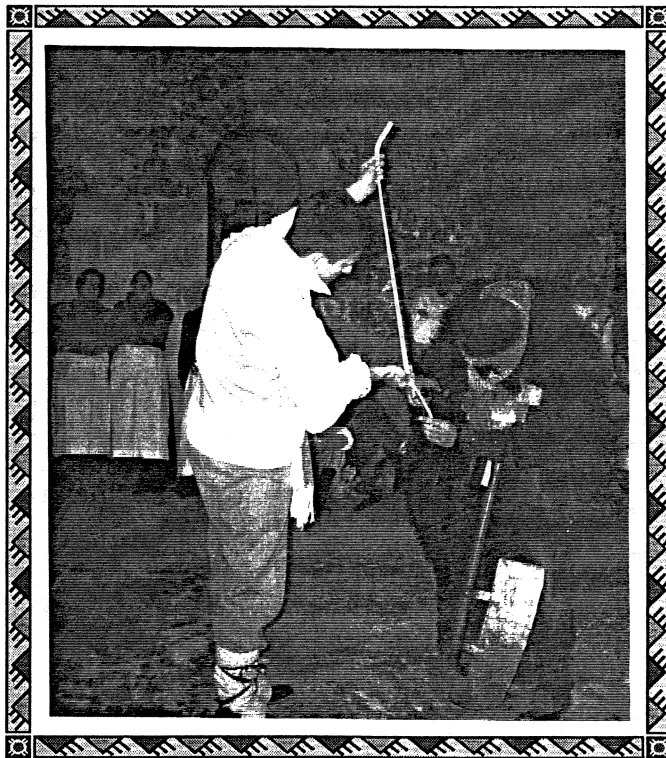


Un échantillon de la cour de Champagne :
Fred Ménage, Marc Fontaine, Loïc Archambaud, Stéphen
Lauruk & Isabelle Collet





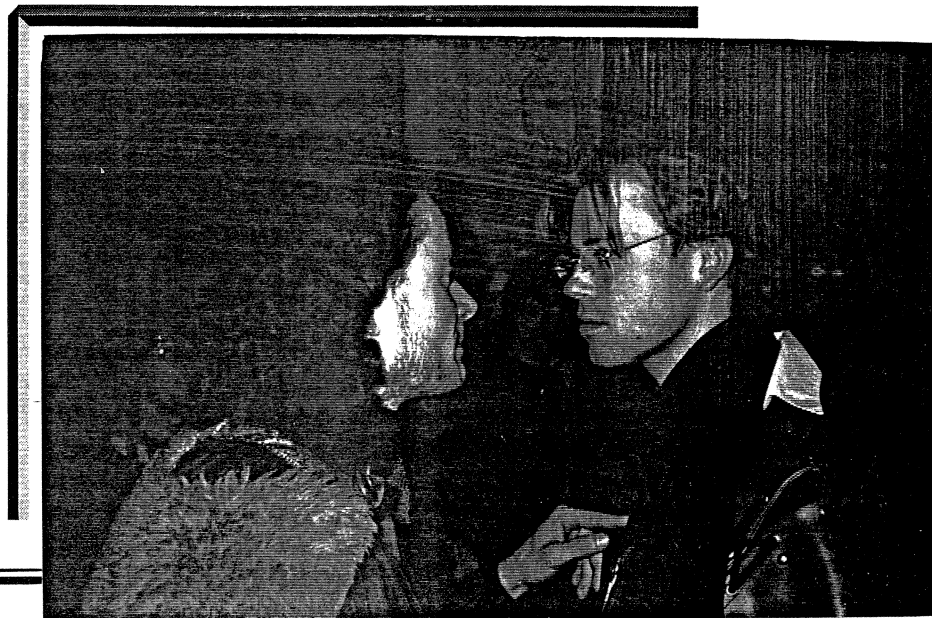
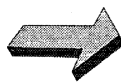
Toute la cour de
Champagne rassemblée
pour le spectacle...

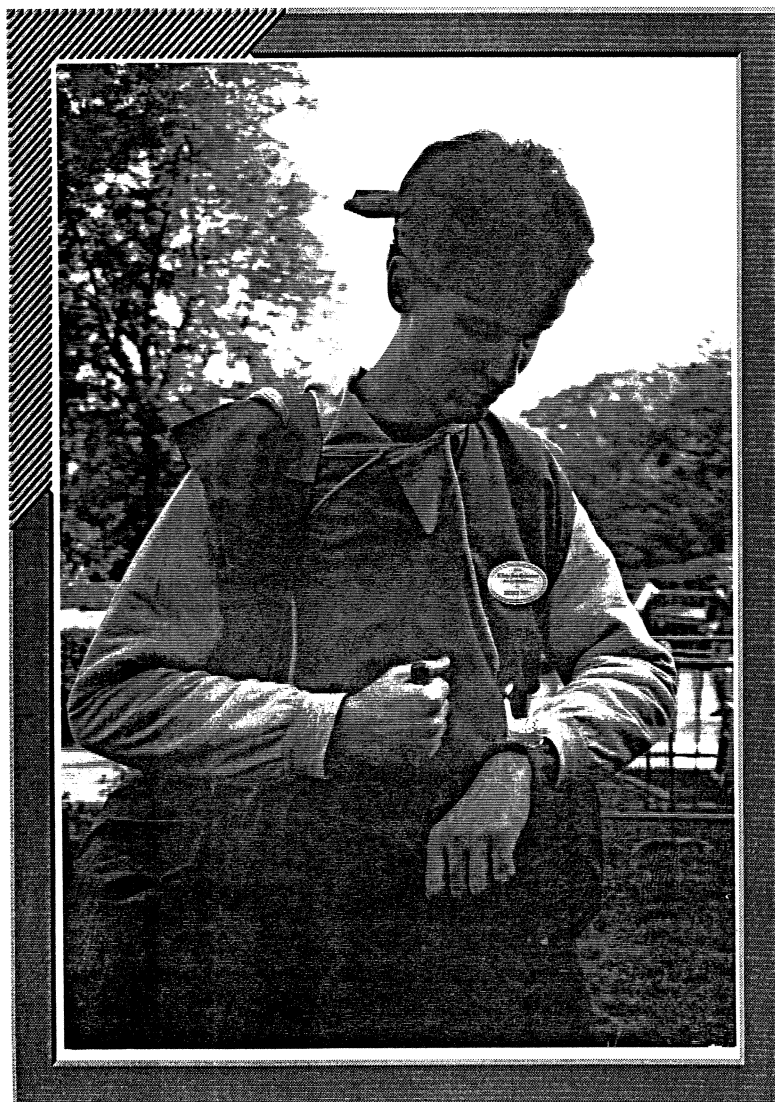
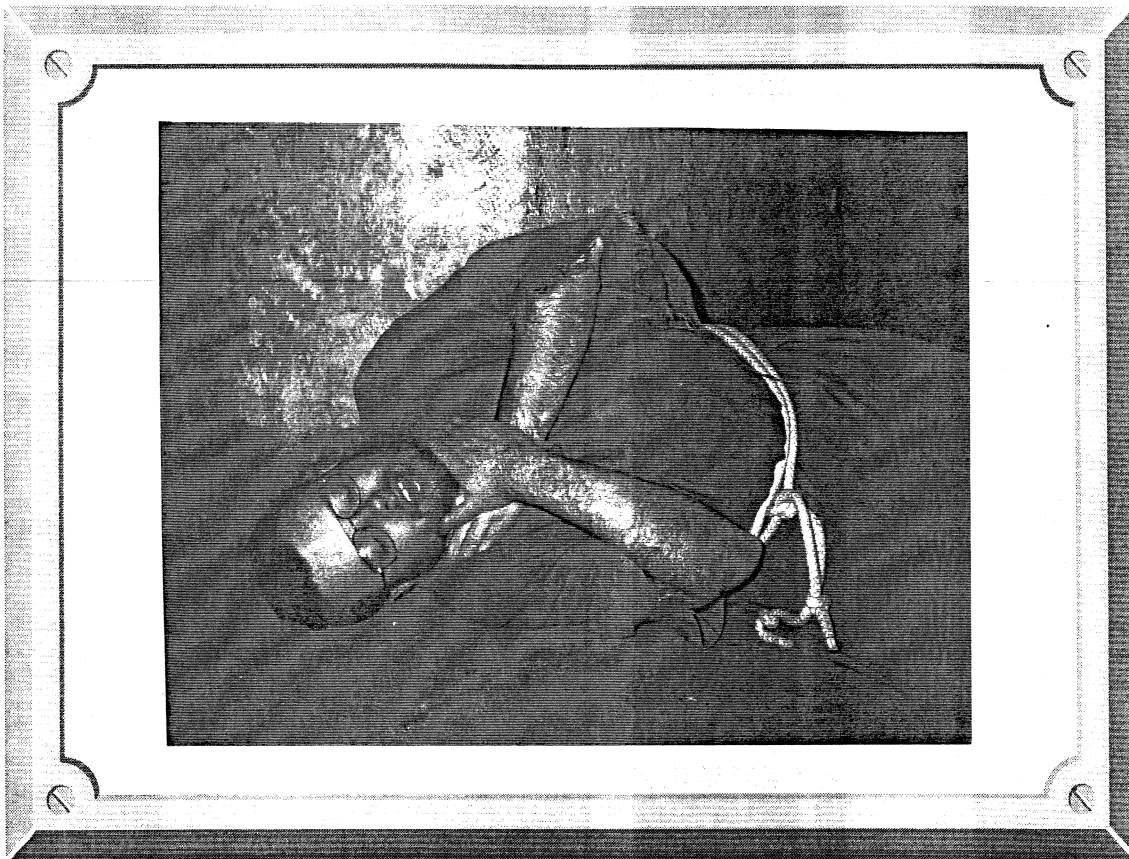


Un magicien bordelais enfumant
un garde champenois

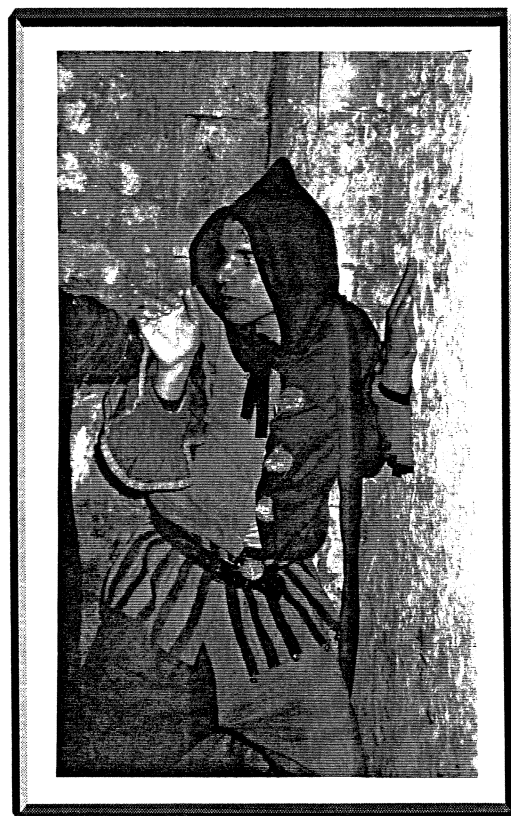


Complots...





Meurtre de l'Evêque



Ce personnage à gauche n'est autre que l'horrible Jean-Pierre LeChien



beau, un peu comme toi, troubadour. Oh, il ne s'en est jamais vraiment rendu compte ! Comme je disais, j'étais petiotte, je crois même qu'il ne m'a jamais vraiment vue. Vous pensez, un seigneur s'occuper d'une fille de domestique haute comme ça ! [Elle montre un mètre].

Et pis, y'a eu l'drame.

Christian a tué Thibault pour une femme a-t-on dit et il est entré chez les moines. Son père et sa mère l'ont renié et on a jeté les portraits qui ont été fait de lui. Comme c'est moi qui ai vidé ses affaires, à l'époque, j'ai récupéré un petit médaillon où d'un côté était peint son frère et lui de l'autre. Après on n'en a plus jamais parlé à la maison. Mais mes parents ont entendu dire qu'il était mort fou.

Et pis, l'aut' semaine M'dame Jeanne a poussé un cri en pleine nuit. C'est pas que je l'aimais beaucoup mais ça m'a réveillé. J'y suis allée et en entrant dans la chambre, j'ai vu M Christian tout nu, penché sur elle. Il n'avait pas changé, pas vieilli d'un pouce. J'ai hurlé et il a disparu ! Comme je vous le dis ! L'instant d'avant, il était là et celui d'après, y'en avait plus. [En fait, Christian s'est transformé en chauve souris mais dans sa panique, Marguerite n'a rien vu.]

Si vous voulez mon sentiment, c'est un démon qui est venue la chercher pour l'enfer. Ce n'était pas une femme bonne. Elle embêtait la petite Lise à cause de son gros ventre alors qu'elle n'avait pas de leçons à donner sur le sujet. On sait comment elle a eu le père ! Vous auriez vu ce sang partout dans la chambre. Il m'a fallu deux jours pour tout nettoyer et on a jeté les draps. Ce gâchis !

Après un rapide calcul, les joueurs pourront évaluer la date à laquelle "l'affaire Christian" est arrivé : environ 30 ans plus tôt.

Elle acceptera de donner aux joueurs le médaillon où ont été peint Christian et son frère. Elle ne veut plus entendre parler de la famille.

5. L'enlèvement

(Nuit 4)

Christian va essayer d'enlever Colombine. Selon que les joueurs la surveillent où non, ce sera plus ou moins facile. Par contre, il connaît la caravane, n'oublions pas qu'il a déjà rencontré le Veneur à deux reprises. Il considère que le Veneur est le Diable et les membres de la caravane ses âmes damnées, qu'ils en soient conscients ou non. Il sait que Colombine a le pouvoir de se transformer en animal, sans savoir lequel [le chat noir]. Pour l'éloigner de la caravane, il se présente à elle sous forme de chauve-souris. Il la taquine, joue dans ses cheveux, tournoie autour d'elle. Des baladins pourront témoigner l'avoir vu avec une chauve-souris par la suite. Colombine, légère et insouciant, se laisse entraîner jusqu'à ce qu'il puisse sans risque reprendre forme humaine, la bâillonner et l'entraîner vers une petite embarcation sur la Vesle. Il descend ainsi jusqu'à Tiqueux et l'emmène au Mont St Pierre. Là, il la fait descendre dans sa "tombe".

Pour Colombine, c'est un trou sombre au bord d'une colline. En effet, il n'y a pas un grain de lumière au fond de la tombe. De plus, Christian repousse derrière lui la pierre qui dissimule l'entrée. Et c'est dans ce noir complet que Christian, toute la nuit, va parler.

L'atmosphère devient irréelle. bercée par la douce voix de Christian qu'elle ne voit pas, Colombine ne comprend plus ce qui lui arrive. Il lui parle d'amour avec une ferveur puisée à sa sincérité. Ses mots sonnent vrais. Jamais personne ne lui avait parlé ainsi, jamais personne n'avait mis autant de patience et de douceur à lui parler d'amour sans pour autant tenter de la toucher. Pendant des heures, il lui dit combien de temps il l'avait attendu, comment il l'avait surveillé, saisissant chacune de ses apparitions comme une parcelle brillante dans sa nuit. Toute sa vie maudite n'avait tendu que vers cet instant où il la rencontrerait. Elle est sa lumière, son espoir, son sang, tout le reste n'est que du bruit. Elle sera son souffle et sa vie pour l'éternité. Et Colombine perd la notion du temps. Elle l'écouterait parler des heures sans bouger. Elle tremble, elle est perdue.

6. Hautvillers

(Jour 4 et 5)

Parmi les pistes qui s'offrent aux joueurs, le monastère dans lequel Christian s'est retiré peut s'avérer intéressant. Toutefois, les joueurs ont en générale du mal à y penser d'eux même. Il serait bon que Marguerite par exemple insiste lourdement sur le fait que Christian voulait être moine contre l'avis de mère, par exemple.

Il est important de noter que Dom Pérignon, économe de l'abbaye bénédictine de Hautvillers de 1668 à 1715, inventa le vin de Champagne en 1688. Le plus délicat à mettre au point fut le bouchon car il fallait un système suffisamment solide pour que celui-ci tienne malgré la pression. On peut penser qu'en

1678, date à laquelle se déroule le scénario, Dom Pérignon fait ses premiers essais.

Hautvillers est à une bonne journée de marche de Reims. Les joueurs devront trouver un prétexte valable pour entrer au monastère et trouver un moine suffisamment vieux pour se souvenir de Christian. Cela vaut la peine de se casser la tête car le frère Anselme l'a bien connu. Il a été son compagnon de cellule jusqu'à ce qu'il devienne fou.

Tout en vaquant à ses occupations (recenser les provisions du monastère dans les caves) il raconte l'histoire de Christian telle que la lui avait racontée, telle qu'elle est dans la nouvelle d'introduction. Alors qu'il termine juste son histoire avec l'arrivée au monastère de Christian, une détonation se fait entendre et résonne dans les caves. Tout le monde se précipite jusqu'à un moine, debout dans une salle parmi des rangées de bouteilles couchées. On peut voir à ses pieds des débris de verre nageant dans du vin mousseux. Il contemple avec perplexité un bouchon en liège en marmonnant :

"Pas au point du tout !"

Il ne semble pas vraiment se rendre compte du monde qui le regarde. Anselme repart en haussant les épaules :

"Bof, ça ne marchera jamais, son vin pétillant ! Personne n'achètera jamais une bouteille qui peut lui exploser à la figure."

Sur ce, il termine son histoire en racontant comment Christian a perdu la mémoire et a vu le Diable sous la forme d'un homme en noir. A ce niveau, les joueurs sont normalement convaincus, s'ils ne s'en doutaient pas que le Vampire est un frère.

7. Retour à Tinquex

(Jour 4 et 5)

Il serait bon que les joueurs aient vu toutes les étapes précédentes avant d'en arriver là, quitte à bousculer un peu la chronologie ou leur jeter des indices dans les pattes. Quoi qu'il en soit, au bout d'un moment, leurs pas devraient les ramener à Tinquex.

Le village est toujours aussi désolé mais à l'auberge, les joueurs pourront tomber sur un personnage sortant du lot. En habit marron, recouvert d'une grande cape vert foncé de bonne facture, il est assis à une table devant un verre de bière et écrit. A côté de lui, sur la table, sont posés son chapeau et une sorte de grand sac de voyage violet. L'aubergiste pourra leur dire qu'il s'agit du Professeur Van

Helming, de Hollande, spécialiste dans la chasse au... enfin vous savez quoi !

Le professeur sera ravi de discuter avec les joueurs. Enfin des gens qui ne sont pas paralysés par la terreur ! Il leur parle des moeurs des Non-morts. Par exemple, un bouquet de roses rouges placé sur le cercueil arrosé d'eau bénite empêchera le Vampire d'y retourner... tant que les roses sont fraîches. Voilà pourquoi une rose rouge séchée est un symbole important pour un Vampire. Il leur explique aussi que la seule façon de tuer un Vampire est de lui enfoncer un pieu dans le coeur puis de lui couper la tête. Certains ajoutent qu'il vaut mieux, pour être sûr, jeter la tête dans l'eau courante et brûler le reste du corps. Bien entendu, il faut au préalable trouver le corps du Vampire endormi pendant le jour. Malgré ses recherches, il n'a aucune piste. Il parlera aussi du Mont Saint Pierre et de la légende du village disparu.

Les villageois ont une sainte horreur de cet endroit. Ils racontent que l'on peut entendre des cloches sonner parfois à l'emplacement de l'ancienne église. Des fantômes rodent dans les environs. [Vous pouvez agrémentez l'affaire d'histoires terrifiantes à faire frémir le Chevalier le plus endurci.] Néanmoins, Van Helming est allé

arpenter la butte et n'a rien trouvé. Il espère bien galvaniser suffisamment les habitants de Tinquex afin de

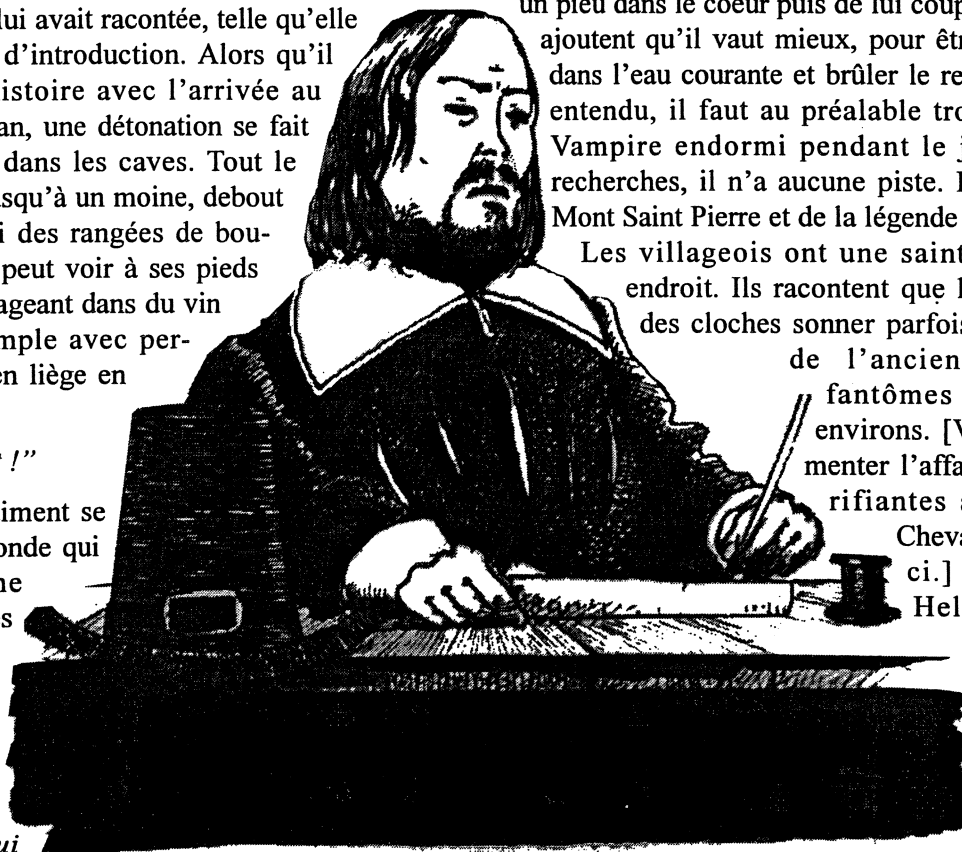
faire une battue correcte pour débusquer le Non-mort et de lui planter un pieu dans le coeur.

7. Pistes diverses

(Jour 3, 4 et 5)

Il se peut que les joueurs décident d'aller au Château de Muire pour parler à la famille Chertemps. Compte tenu du drame qui s'y est déroulé trente ans plus tôt, il est hors de question qu'une troupe de bateleurs y soit invitée. De plus, personne ne désire parler de Christian. Après tout, la folie l'a poussé au suicide et on n'aime pas s'en souvenir. Les gens du château (les parents de Christian et un vieux couple de domestiques) vivent repliés sur eux-mêmes. Ils descendent rarement au village et traînent derrière eux tout le deuil et la malédiction des Chertemps.

Les joueurs peuvent également vouloir inspecter les cimetières de Reims, d'autant plus que le cimetière du Nord se trouve non loin du campement de la caravane. En cherchant bien, ils trouveront dans le coin le plus sauvage du cimetière, parmi les mauvaises herbes, un petit mausolée de pierre dont le devant a été dégagé. Il appartient à la



famille De Paris et Chertemps. A l'intérieur, (la porte s'ouvre facilement) on trouve une couverture et des traces de sang sur les murs. Quelques habits traînent également par terre. Six personnes sont enterrées là. La première remonte à 1520 et la dernière en 1645. Christian a choisi ce tombeau parce qu'il contenait la famille de sa mère ainsi que le corps de son frère. Dans le fond brouillé de son esprit, le nom de Paris et Chertemps lui a semblé familier. Il est toutefois inutile de monter une garde à cet endroit : Christian n'y reviendra pas.

8. Fin pessimiste

(Jour 6)

Il faut bien comprendre que ce module se termine, selon les joueurs, mal ou très mal. Il s'agit de minimiser les dégâts. Voyons tout de suite le cas où l'affaire se termine très mal.

Les habitants de Tinquieux, menés par Van Helming organisent une battue. A l'aide de chiens, ils trouvent l'entrée de la tombe. Rassemblant leur courage, ils rampent dans le passage et découvrent Christian et Colombine endormis, enlacés. Surpris, les amants n'ont pas le temps de faire un geste. Ils sont tirés dehors sans ménagement. Christian apercevant la lumière du jour, pousse des hurlements. Van Helming s'approche de lui avec une croix, ce qui augmente sa terreur. Finalement, il tombe par terre, prostré.

Colombine se jette sur lui pour le secourir. Dans cette hystérie générale, Van Helming ordonne aux villageois de maintenir la compagne du Démon et lui plante son épée dans le coeur. Au cri de Colombine, Christian tourne la tête pour la voir mourir. Il se jette sur elle mais est bloqué par les villageois qui ont trouvé un courage tout neuf : c'est si facile de tuer les Vampires. Fou de rage dans un grand cri de désespoir, Christian prend son vol et les mains des villageois n'agrippent que du tissu. A leur grande terreur, ils voient la chauve-souris s'envoler.

De ce moment, Christian n'aura de cesse de tuer un à un tout ceux qui auront participé à cette battue. Il en exécutera un par nuit. Le premier sera Van Helming.

Face à sa détermination, les villageois n'ont aucune chance.

9. Arrêter le Vampire

Cette fin tragique pour Colombine peut être évitée. En effet, si les joueurs vont flairer les alentours du Mont St Pierre pendant la nuit 5, (toute expédition de jour est à exclure si on veut être discret) ils arriveront avant les villageois.

Colombine s'interposera entre Christian et les joueurs. Christian, s'apercevant que ces intrus font partie de la caravane, leur dira qu'il refuse de les rejoindre. Il veut poursuivre sa route seul, avec Colombine.

Au cours des explications, les joueurs vont réaliser peu à peu et le malaise va grandir. Christian va s'efforcer de faire comprendre aux joueurs que l'homme qu'ils suivent aveuglément est le Diable et qu'ils sont ses créatures. Quant à

lui, il doit poursuivre son éternité de ténèbres pour payer son crime. Christian est volubile et convaincant. Qu'est-ce qui prouve aux joueurs qu'ils n'ont pas, eux aussi dans leur passé, commis un acte innommable ? Sont-ils condamnés eux aussi à ne pas mourir ? C'est parce que Dieu ne veut pas d'eux. Colombine ne sera d'aucune utilité pour les joueurs. Elle est déjà vaincue.

Il est inutile d'attendre l'aube avec Christian. Si on l'oblige à supporter les rayons du soleil, il hurle, se tord de douleur comme s'il était brûlé et fini par s'évanouir. A son réveil, force lui est de constater qu'il peut supporter la lumière mais il ne changera pas pour autant d'avis. Ce n'est qu'une nouvelle épreuve pour lui faire croire qu'il est humain.

Que faire ?

Les joueurs peuvent décider de laisser partir les amants, espérant que Christian revienne à la raison sous la bonne influence de Colombine. C'est une erreur car Christian est fou depuis longtemps. Rien ne peut le ramener à la raison. Immortel, il prendra les risques les plus fous jusqu'à ce qu'il en meure. Colombine ne lui survivra pas. Pour Christian, bien sûr, ce ne sera pas la fin, mais un nouveau commencement de folie.

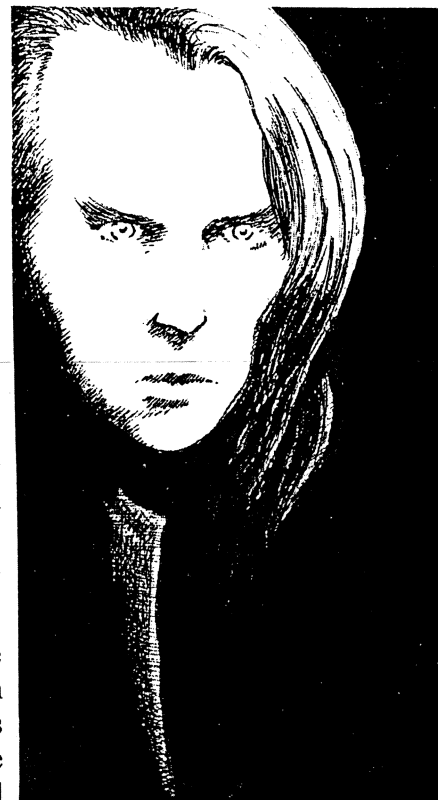
Si les joueurs demandent conseil à l'Initié, celui-ci ne se révélera d'aucun secours. Il leur conseille d'attendre le Veneur puisqu'il connaît Christian. Celui-ci leur apparaîtra à la tombée du soir sauf s'ils trouvent eux-mêmes la solution.

En fait, Christian ne souhaite qu'une chose, la fin de son calvaire. Il veut que son âme trouve la paix. Il désire la mort, la vraie. Il pourra le leur expliquer lui-même si malgré tout, les joueurs gagnent sa confiance. Il faut donc tuer le Vampire pour que Christian puisse renaître, libéré.

Le Veneur ne peut plus rien faire pour lui. Il est définitivement l'image du Diable. Il a échoué deux fois et expliquera aux joueurs qu'il n'a pas d'autres solutions que celle proposée par Christian.

Qui éloignera Colombine de Christian ? Elle est prête à le suivre n'importe où puisqu'elle a bu son sang. Qui ira tailler un pieu ? Et qui, poussé par les supplications de Christian l'enfoncera dans son coeur ? Il faut être Chevalier pour commettre un tel acte.

Pense, Chevalier, au moment où tu frapperas, que tu le reverras bientôt.



10. Que la nuit vous soit douce, Chevaliers.

C'est certainement sans un mot que les Chevaliers rentreront ce soir à la caravane. Le visage en paix de Christian ne les a pas réconfortés. Colombine qui devine ce qui s'est passé, veut se jeter sur eux, folle de rage et de haine mais les autres l'en empêchent. Il est trop tôt encore pour les explications. Elle a bien trop de peine et ne sait plus que croire.

Le soleil se couche au loin vers Tinquex qui n'aura plus à se soucier de ses nuits. Le Vampire ne viendra plus que dans les cauchemars des honnêtes gens. Les Chevaliers s'attendent à en recevoir leur part pour le reste de leur nuits. Ils s'attendent à avoir tous les soirs peur de leurs rêves.

Pourtant, c'est dans une infinie douceur qu'ils s'endorment, bercés semble-t-il par un chant qui vient de très loin. L'ombre de la Chimère glisse sur la frange de leur rêve. La caravane est rassemblée en cercle, entre chien et loup. On chante des airs inconnus. Le Veneur avance, tenant sur son poing un magnifique aigle royal. Quand tout le monde fait silence, on l'entend dire:

"Mes amis, mes frères, sachez faire bon accueil à Christian, enfin parmi nous !"

Dans les applaudissements, l'aigle se transforme et Christian apparaît, recroquevillé sur le sol, le visage rayonnant de joie, malgré la douleur.

"Que vos nuits restent douces, Chevaliers", chante la Chimère.

Fin

LES PERSONNAGES

Christian de CHERTEMPS

Chevalier de l'Ombre - Renard, Chien, sanglier, Chat noir, Chauve-souris - V 2 / I 3 / S 2 - Vie : 7

Capacités : Cha 4 / CMB 3 / REF 3 / SEN 2 / VIG 1

Aptitudes : CBT 2 / COM 4 / CREA 1 / HAB 2 / NAT 2 / SAV 3 / TEC 2

Compétences : Acrobatie 2D, Discrétion 3D, Eloquence 2D, Jonglerie 3D, Légendes 4D, Lettres, Religion 4D...

Talents : Attaquer 2D, Endurer, Impressionner 3D, Surprendre 2D, Influencer, Mentir, Séduire 4D, Observer 2D, Esquiver 2D.

Dons : Transformation animale 2D, Reconnaissance, Double-vue 2D, Charme, Empathie 2D, Possession animale 2D, Osmose 2D, Marches des Ombres 3D, Visite de l'Ombre 2D.

Christian est un jeune homme très beau, avec des yeux bleus et des cheveux blonds encadrant un visage d'ange. Il utilise son charme pour attirer ses victimes féminines. Voilà pourquoi il ne tue presque que des femmes. En outre, se croyant envoyé par le Diable, il tue des personnes qui, selon ses critères, se damnent ou sont mauvaises comme les prostituées ou Mme Baudrit.

Il sera impossible de le ramener à la raison. Arrivée au point où il en est, il préfère encore croire qu'il agit poussé par une inspiration démoniaque. Il ne supporterait pas d'admettre qu'il agit de lui-même. La façon de mourir qu'il choisit est en fait pour lui un moyen de repartir à zéro. Vous verrez, il est relativement facile de faire admettre cette fin aux joueurs ou du moins à certains d'entre eux. Je n'ai personnellement jamais eu besoin de l'intervention du Veneur.

Colombine

Chevalier de l'Errance - Chatte - V 1 / I 2 / S 2 - Vie : 5.

Capacités : Cha 4 / CMB 1 / REF 2 / SEN 3 / VIG 2

Aptitudes : CBT 2 / COM 2 / CREA 3 / HAB 3 / NAT 3 / SAV 2 / TEC 1

Compétences : Bricolage, Survie, Travail métal, Danse (2D), Comédie.

Talents : Attaquer, Endurer, Forcer, Impressionner, Surprendre.

Colombine est une jolie fille brune. Elle n'est pas très convaincu par les buts de la caravane et le Veneur lui fait peur. Elle est en outre insouciant et influençable. Elle collectionne les amants sans s'y attacher. Pour la bonne marche du scénario, il est impératif que Christian réussisse à l'enlever et que les joueurs perdent leur piste. Elle suivra la chauve souris sans hésiter malgré les menaces qui pèsent sur elle (un frère ne peut lui vouloir de mal). Si les joueurs sont sur leur piste, faites de Colombine un Chevalier de la Lune et elle s'envolera avec Christian sous la forme d'un grand duc. A priori, la Colombine rencontrée par Christian en 1662 n'est pas la même que celle-ci. Les Colombines étaient fréquentes dans les troupes de théâtre et Christian a inventé la ressemblance. Toutefois, les joueurs auront peut être du mal à croire Colombine si elle jure n'avoir jamais vu Christian de sa vie.

Marguerite

Marguerite est une brave fille, rebondie et énergique. Elle est très pragmatique et sans malice. A son contact, le joueur qui se dévouera pour l'interroger devra craindre pour sa vertu.

Elle cherchera réconfort auprès du joueur, n'hésitera pas à faire le siège de la caravane pour le voir.



Bestiaire

Le Chat

par Lucien Mathieu



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

Ses quatre pattes sont dotées de griffes rétractiles (5 aux pattes avant, 4 aux pattes arrière), qui lui permettent de grimper, déchirer et tuer.

Sa denture comprend 16 dents à la mâchoire inférieure : les prémolaires et les molaires sont acérées, aptes à déchirer les proies mais non à les broyer.

Répartition des dents :

Incisives :	3/3
Canines :	1/1
Prémolaires :	3/2
Molaires :	1/1

Son angle de vision est important, (187 degrés, alors que l'homme ne voit que dans un secteur de 125°).

Le chat ne possède pas de vision nocturne à proprement parler, car il a besoin de rayons lumineux ou de sources lumineuses, même infimes, pour distinguer les contours. Sous la lune même très affaiblie, on peut considérer qu'il possède une parfaite nyctalopie. Par contre, dans le noir absolu, le chat n'y voit rien.

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

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

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

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

On connaît bien le caractère indépendant du chat que certain considèrent comme égoïste, voire cruel, alors que ce sont deux émotions typiquement humaines.

Notes :

Quelques légendes se rapportant au chat :

« Les yeux du chat sont lumineux. »

Faux. En réalité le fond de leur œil réfléchit la lumière des alentours.

« Le chat noir traversant de droite à gauche le champ visuel d'un observateur porte malheur. »

« À la mort d'un sorcier, c'est un chat noir qui venait chercher son âme. »

« Il ne faut pas faire sa lessive le jour de la Sainte Agathe (5 fév.) pour éviter l'apparition d'un sorcier sous la forme d'un chat ivre de sang... »

Nous vous laissons seuls juges sur tous ces points.

Note importante :

Rappelez-vous qu'à Chimeres, les personnages n'incarnent que des chats noirs retournés à la vie sauvage (qualifiés aussi de Harets).



Le haret

Il existe de véritable population de chats sauvages dans les villes et surtout dans les campagnes, qui vivent et se reproduisent librement. Leur pelage est aussi varié que celui des chats domestiques, mais il y a une prédominance de robes rayées ou foncées, probablement parce qu'elles permettent un meilleur mimétisme.

Ces chats ressemblent à des chats domestiques au point qu'il est difficile de les différencier.



Quelques caractéristiques morphologiques permettent néanmoins de les distinguer les uns des autres.

Les harets sont généralement plus grands que les chats domestiques.

Les rayures de la robe sont généralement plus nombreuses chez le chat domestique que chez le chat sauvage qui en a de 8 à 12.

L'extrémité des pattes peut être blanche chez le chat domestique mais jamais chez le haret, qui ont d'ailleurs une queue plus courte, terminée en massue.

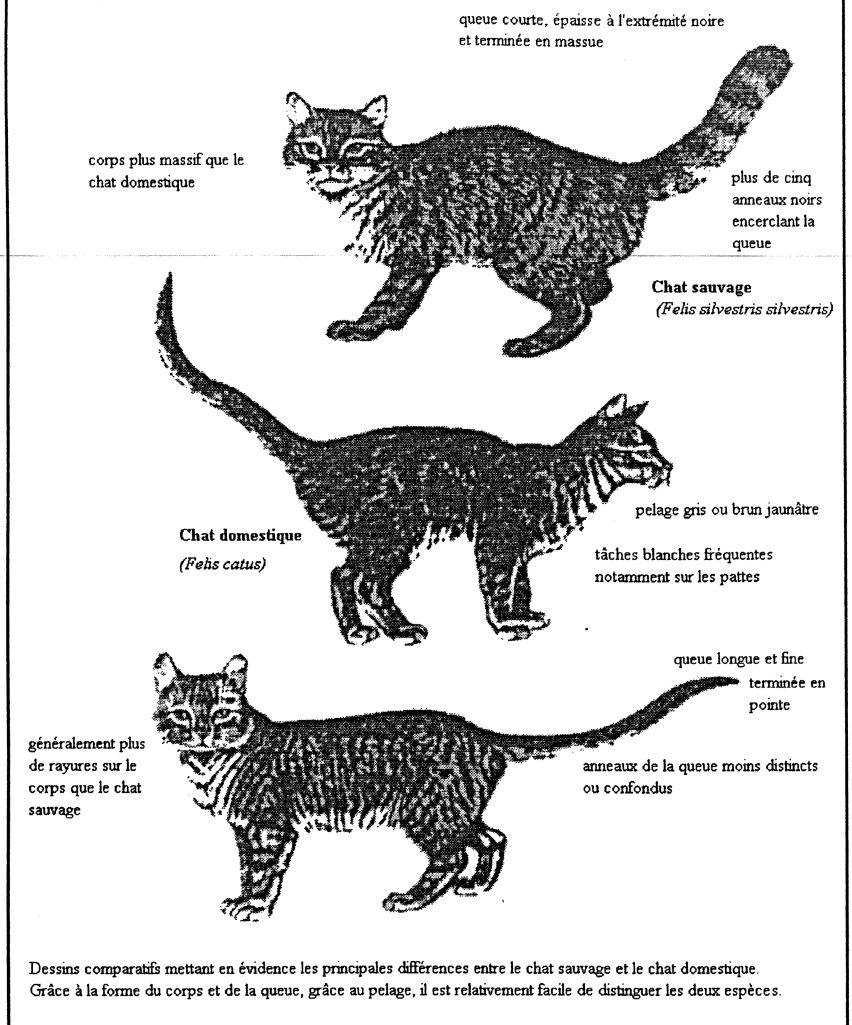
Enfin, les dents et le crâne du haret sont plus grands que ceux du chat domestique.

Habitats et m urs du chat sauvage :

En France, le chat sauvage est lié à la forêt à feuilles caduques. Il aime les milieux semi-ouverts où alternent des bois, des clairières et des marais.

Il établit son gîte dans des arbres creux, sous des abris rocheux, dans de vieux terriers de renards ou dans des grottes. De tels gîtes sont difficiles à repérer car les chats laissent très peu de signes de leur passage. Parfois, et bien qu'ils enterrent généralement leurs excréments, quelques crottes déposées sur des

Chat sauvage et chat domestique



pierres témoignent des limites de leur domaine. Celui des mâles est 2 à 3 fois plus étendus que celui des femelles et peut atteindre 300 à 500 hectares dans des endroits dégagés où les proies sont plus rares que dans les zones accidentées ou les bois denses.

Pendant la plus grande partie de la journée, le haret se repose, souvent niché à la base de grosses branches. Il commence à chasser au crépuscule, se postant à l'affût : petits rongeurs, mulots, campagnols constituent 80 à 90% de son régime alimentaire qu'il agrémenté de petits oiseaux et d'œufs trouvés dans les nids. C'est un animal difficile à observer.

Caractéristiques :

Chat domestique

Hauteur : 25 cm au garrot
Longueur : 40 cm (+ 25 cm de queue)
Poids : 5 à 6 kg
Longévité : 15 à 20 ans



Chat haret

35 cm au garrot
40 cm (+ 20 cm de queue)
3,5 à 4,5 kg
10 ans.



Reproduction

Le chat sauvage est un animal solitaire, ne vivant en couple qu'à l'occasion de la reproduction. Chaque année, il s'accouple avec la même partenaire. Le mâle appelle bruyamment la femelle pour la localiser et celle-ci répond en émettant des miaulements plaintifs. Alors le mâle suit la femelle et lui caresse les flancs avec la tête. Ils semblent se mordre l'un l'autre à pleine gueule.

Le rut intervient à la mi-janvier et la fin février.

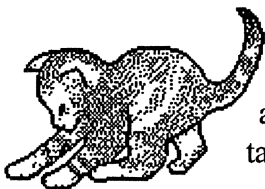
La femelle met bas de 2 à 6 petits qui naissent les yeux fermés mais sont recouverts de pelage. Ils pèsent de 120 à 150g à la naissance. Leurs coussinets plantaires, d'abord roses, noircissent peu à peu. Les yeux s'ouvrent entre le dixième et le treizième jour, laissant voir un iris bleu pâle, qui devient gris-vert à l'âge de 2 mois et finalement jaune d'or à 5 mois.

Lorsqu'on le manipule, le chaton nouveau-né émet un pialement aigu qui devient plus grave à l'âge de 5 jours.

La mère garde son gîte propre. À l'âge de 6 semaines, les chatons se tiennent bien debout et sortent pour jouer avec la mère. Elle les surveille alors avec soin, les appelle et va les chercher en les transportant par la peau du dos s'ils se sont trop écartés. Elle leur apprend aussi à recouvrir leurs excréments.

Au cours de cette période, la mère s'absente fréquemment pour chasser. Elle rapporte au gîte les proies mortes et à coups de patte, les fait bouger pour encourager les petits à s'en saisir.

Le chaton qui capture en premier une proie empêche les autres de la lui prendre en émettant des grondements.



À partir de l'âge de 9 semaines, les jeunes chats accompagnent leur mère pour de courtes promenades. Plus tard, la famille effectuera de réelles expéditions. Les petits gardent le contact avec leur mère en émettant des sons la bouche fermée, ce qui a l'avantage de ne pas indiquer leur position exacte à d'éventuels prédateurs.



La chauve-souris est un animal étrange et inquiétant car, bien qu'elle soit un mammifère, elle est organisée pour le vol grâce à ses membres antérieurs. Ses doigts sont très allongés (sauf le pouce qui reste libre et se termine par une griffe arquée) et soutiennent une membrane alaire qui s'étend aux membres postérieurs (le pied restant libre) et la queue.

La forme de la membrane, sa surface et ses proportions varient selon les espèces et de ce fait, différencient les vols.

La chauve-souris est capable de faire du 'sur-place' ou d'effectuer des cabrioles et autres 'loopings' impossibles aux oiseaux.

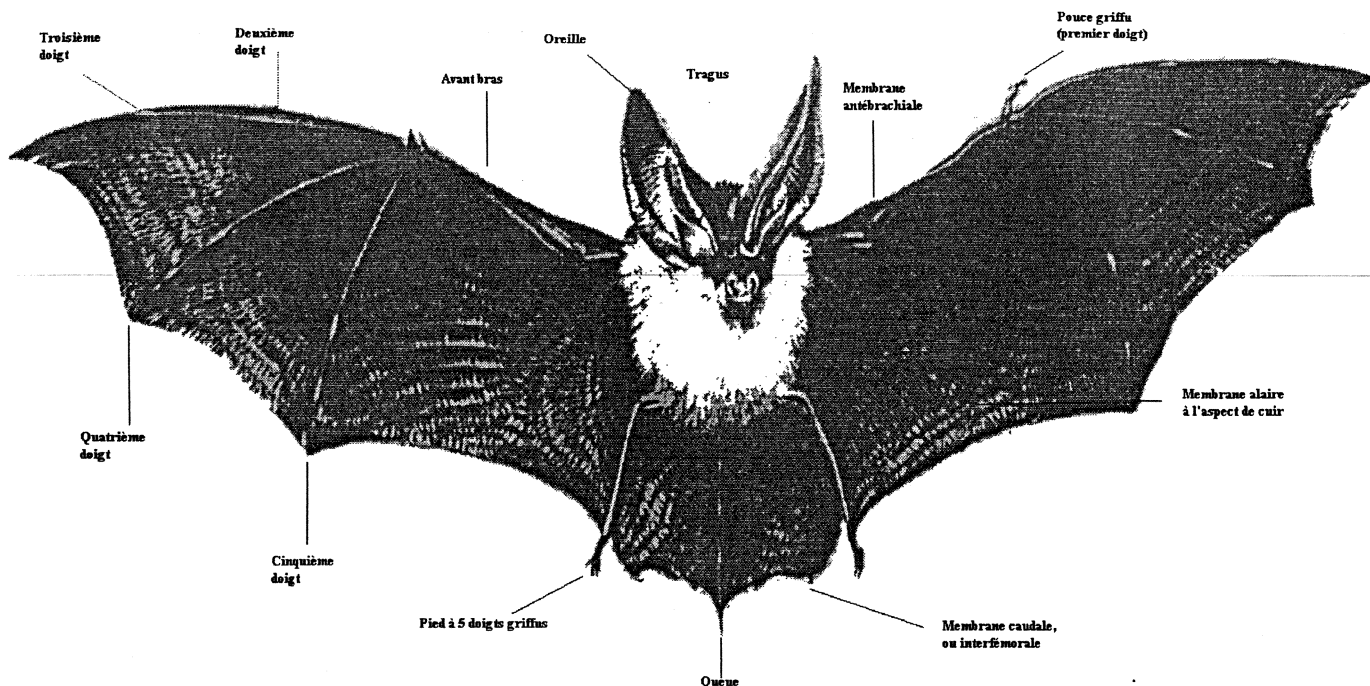
Les chauve-souris sont crépusculaires ou nocturnes. Elle se dirige grâce au procédé de l'écho-localisation, c'est-à-dire qu'elles émettent durant le vol des ultrasons dont la fréquence est inaudible par l'homme ou les autres animaux et qui leur sont renvoyée comme un écho par les obstacles. Ces ondes ultrasonores sont captées chez certaines espèces par les oreilles, chez d'autres par les lamelles nasales. Les chauve-souris peuvent ainsi percevoir la distance et la direction de l'obstacle, même si celui-ci est très petit, qu'il s'agisse par exemple d'insectes ou d'autres proies potentielles.

L'Oreillard

L'oreillard commun est un mammifère nocturne. Il ne se nourrit que la nuit. Toutefois, rien ne l'empêche de voler dans la journée puisque par exemple, c'est le jour qu'il se reproduit.

En vol, ses oreilles très sensibles sont droites et dirigées vers l'avant, de telle sorte qu'elles détectent les insectes par écho-localisation.

Quand l'oreillard est au repos ou quand il court à quatre pattes, ses oreilles sont rabattues sur ses épaules.



L'alimentation

Les oreillards attrapent d'autant plus facilement leurs victimes que, habiles manœuvriers, ils sont capables de voler sur place, leur corps faisant un angle de 30° avec l'horizontale. Ils peuvent ainsi prélever avec précision la faune des feuilles, des troncs, et même celle qui se trouve à la surface du sol.

Outre les insectes volants, leur régime inclut donc un nombre d'insectes non volants délaissés par les autres chiroptères.

À la fin de l'été, l'oreillard chasse les moustiques et les papillons de nuit, plus particulièrement les noctuelles qu'il happe en virant sur l'aile et en utilisant éventuellement leur membrane caudale comme... un filet à papillons. Il cueille aussi des chenilles sur les feuilles des arbres. Si la victime est un peu grosse, il se choisit un perchoir pour consommer méthodiquement leur proie dont il rejette ailes et pattes. C'est ainsi que sous leur juchoir favori, on peut trouver de petits tas d'articles chitineux qui signent la présence régulière du festoyeur.

Les colonies de reproduction

L'oreillard, qui se nourrit volontiers près des habitations et qui excelle à voltiger dans un espace confiné, est un des visiteurs les plus fréquents des chambres ouvertes sur les belles nuits d'été. Si elle ne présente aucun danger pour l'homme, ce type de rencontre n'a pas toujours été appréciée par tout le monde.

Les oreillards affectionnent l'habitat humain et choisissent ordinairement de se reproduire dans des greniers ou des clochers. Les femelles s'y réunissent par petits groupes de 20 à 30 pour mettre bas et élever leur jeune. Elles y sont si discrètes que les habitants de maisons ne s'aperçoivent généralement pas de l'existence de la pouponnière, laissant ainsi les femelles élever tranquillement leur progéniture.

Ces petites colonies ne causent aucun dommage, elles se rendent même utiles en débarrassant les lieux de toute araignée et de tout parasite du bois.

Les greniers ont l'avantage d'être confortables et plus il y fait chaud, plus la croissance des jeunes est rapide. Les jours et les nuits où il fait trop frais, les mères s'assemblent en bloc compact pour réchauffer collectivement les petits.

Les jeunes naissent en juin ou en juillet. Comme chaque femelle n'a qu'un petit par an (et encore, pas tous les ans), les populations d'oreillards ne s'accroissent que très lentement. Lorsqu'une colonie a été décimée, il lui faut parfois des décennies pour se reconstituer.

Tous les chiroptères ont un taux de reproduction assez bas. Cela tient à leur longévité (20 ans, ce qui est énorme pour de si petits mammifères) et au fait qu'ils ont peu de prédateurs. Il arrive qu'une chouette, un chat ou une fouine attrape un oreillard mais dans l'ensemble, ce dernier ne craint guère la prédation, la plus grande menace pour lui étant l'homme, qui voit en lui un animal de malheur et un 'vampire'.

Le nouveau-né est très gros puisque son poids atteint le tiers de celui de l'adulte. Il tète l'une ou l'autre des deux télines pectorales que la femelle porte sur ses flancs.

Le petit s'accroche au dos ou au ventre de sa mère, ce qui n'empêche nullement cette dernière de voler en emportant avec elle sa descendance.

S'il a été déplacé accidentellement de son lieu de repos habituel, le jeune peut se faire entendre de sa mère qui vient alors le chercher.

Les mâles ne prennent aucune part à l'élevage des petits et se regroupent avec les femelles qu'après le sevrage et la dispersion des jeunes.

Une hibernation de trois mois

À l'instar des autres vertébrés insectivores, les oreillards doivent faire face à la disette qui survient aux froides nuits d'automne. Ils n'ont alors que deux possibilités : migrer vers le sud sous des cieux plus cléments ou hiberner sur place.

Les oreillards hibernent de préférence là où ils ont passé l'été dans un arbre, une maison ou un clocher mais aussi dans une grotte. Ils préfèrent les endroits frais et humides où la température dépasse légèrement 0°. S'il fait trop chaud ou trop froid dans le gîte d'hibernation, l'oreillard sera tôt ou tard contraint à des réveils et des déplacements qui consomment bien inutilement de l'énergie, d'autant qu'en hiver, l'animal a peu de chance de trouver quelque chose à se mettre sous la dent.

Si le refuge est bien choisi et si l'hiver est modéré, l'oreillard peut hiberner trois mois de suite. Mais pendant ce temps, les grandes oreilles de nos chauve-souris sont très vulnérables : leur mince et vaste surface perd facilement de l'eau par évaporation et si les conditions sont suffisamment favorables pour qu'il n'y ait pas de déshydratation, il reste encore l'éventualité du gel. Pour s'en protéger, l'oreillard replie ses longs appendices sur les épaules en les fronçant par leur bord externe. Il s'enveloppe alors dans ses vastes ailes et s'endort.

L'hibernation prend fin en février dans le midi, en mars dans le centre

et le nord ouest, en avril ailleurs et en particulier en montagne.

Lorsqu'il se réveille, l'oreillard peut avoir perdu jusqu'à 20% de son poids.

Les sorties nocturnes

Les oreillards commencent à s'agiter au coucher du soleil en été. Ils émergent alors des recoins et des fissures où ils ont passé la journée à l'abri de la lumière et pendant près d'une heure, ils effectuent de petits vols d'échauffement et s'appliquent à nettoyer leur pelage soyeux. Cette opération est vitale : si les poils s'agglutinent ou se feutrent, le pelage perd de son pouvoir isolant contre le froid et la pluie et le corps n'a plus son profil aérodynamique.

À la tombée du soir, les oreillards s'envolent pour chasser. Ils peuvent rester dehors la nuit ou rentrer au bout d'une heure s'ils sont rassasiés ou si un petit les attend.

Bien qu'il soit capable de longs vols d'une seule traite (jusqu'à 50 km), l'oreillard n'aime pas s'éloigner beaucoup pour chasser.

Notes

Il court de nombreuses légendes sur ce curieux mammifère qui se repose la tête en bas, accroché par les pattes.

Contrairement à ce que l'on dit, il ne s'accroche pas aux cheveux des personnes qui le dérangeraient dans son sommeil ou dans son vol.

L'oreillard ne suce pas le sang de ses victimes et n'a aucun rapport avec les 'vampires', même s'il existe au Mexique un chiroptère qui se nourrit du sang de ses proies.

Il n'est pas non plus l'envoyé du Diable (quoique...).

Caractéristiques :

Taille : 10 cm

Envergure : jusqu'à 25 cm

Poids : environ 50 g

Couleur du pelage : jaune chamois sur le dos, chamois sur le ventre.



Longévité : jusqu'à 20 ans et plus.

Régime alimentaire : insectes, araignées, papillons de nuit

Prédateurs possibles : l'homme, oiseaux de nuit, chats, fouines, genettes.

Ouvrons le débat

François Edelin

Un an déjà !

Un an que le nouveau bureau officie et l'heure du bilan a sonné. Il est toujours difficile de juger objectivement son propre travail surtout lorsqu'il est bénévole. Durant cette année, un certain nombre d'actions ont été menées, aboutissant à des résultats divers et variés. L'objet de cet article n'est pas de citer le travail que chacun a fait et de distribuer congratulations ou reproches car ce serait un brin prétentieux de ma part, et puis ce n'est pas la performance qui compte mais le résultat, n'est-ce pas ?

A mes yeux, l'élément le plus positif de cette année est la parution régulière du bulletin de liaison. D'après la mini-enquête, il satisfait ses lecteurs, de plus, il crédibilise l'association auprès de l'Éditeur et des Auteurs. Nous devons simplement rester vigilants de ne pas avoir trop d'articles communs avec '*La Lézarde*', le bulletin de liaison de Pythagore.

Il est un autre résultat qui est tout à fait discutable cette fois : je parle de l'augmentation de la notoriété de la Guilde, donc de l'augmentation du nombre d'adhérents, donc de l'augmentation de nos moyens financiers. D'aucuns objecteront que nous sommes riches ; à ceux-là je répondrai qu'une demi-page de publicité noir et blanc dans *Casus Belli* nous suffirait à devenir pauvre ! Nous avons les moyens de continuer mais pas ceux de croître et c'est dommage à mon sens. Ce problème n'est pas nouveau, déjà l'année dernière, le bureau décidait plusieurs actions à entreprendre pour augmenter les adhérents : nous sommes passés de 35 à 50 cotisants, mais le couperet est tombé suite à l'appel de cotisation : nous revoici à 35...

Il n'y a pas à ma connaissance d'autre association soutenant activement les jeux des Bizien, une question se pose alors : n'y a-t-il en France qu'une centaine de Conteurs pratiquant Hurléments ou Chimères ? Si tel était le cas, Multisim ne pourrait affirmer que la gamme Chimères est rentable. Alors ? Les acheteurs auraient-ils rangé leur exemplaire des règles dans un placard ? C'est possible. Et pourquoi ? Car la densité des règles et la complexité du background (l'Histoire) en fait un jeu difficile à appréhender seul quand on est jeune et débutant. Bien sûr cet avis n'engage que moi :

c'est ma propre expérience qui me fait parler : j'ai laissé Hurléments dormir un an sur une étagère avant de m'en servir (honte sur moi), préférant continuer à être joueur de AD&D (re-honte sur moi).

Doit-on continuer à rester confidentiels ? Il n'y aurait pas de honte (cette fois-ci) à répondre oui, car après tout, on est bien ensemble non ? J'ai peur cependant qu'à ce rythme, la réunion 'de dans deux ans' à Provins ne soit plus l'occasion pour les adhérents de faire une AG, mais plutôt une belote ; cela malgré le blanc-seing que nous donne le binôme Auteurs-Éditeurs.

Récemment, j'ai acheté le numéro 12 de '*Grimoire*', le fanzine dédié à Warhammer (jeu que je ne pratique pas). En lisant attentivement le courrier des lecteurs, on reconstitue leur parcours qui est proche du nôtre : la maison d'édition du jeu a disparu, ils ont eu à souffrir d'un passage à vide puis tout va bien de nouveau depuis que le jeu est réédité par Games Workshop. La différence avec nous, c'est qu'aujourd'hui ils tirent à 1000 exemplaires un trimestriel de 70 pages, agrafé, avec une couverture en couleurs, au prix de 40 francs, distribué à travers (semble-t-il) un réseau de boutiques. Ça ne vous tenterait pas vous, de recevoir quatre numéros du même genre sur Chimères pour 120 francs par an ? Moi si, d'ailleurs cela avait été évoqué avec Multisim à l'AG 94, mais l'idée a visiblement été abandonnée en chemin.

On peut donc choisir l'option de ne pas vouloir rester microscopiques, mais dès cet instant, il faut se creuser le ciboulot pour trouver des idées nouvelles et d'autres partenaires, sans pour autant renier ou jeter l'anathème sur qui que ce soit.

Tentons d'analyser un peu le JdR : on peut voir ce jeu comme l'application d'un système de simulation basé sur l'imaginaire (combat, transformation animale, sur-homme, sorts, pouvoirs, etc) dans un décor soit fantastique ('médiéval', post-cataclysmique, SF, etc) soit historique (moyen-âge, pré-industriel, contemporain). Pourquoi la Guilde n'élargirait-elle pas son horizon aux JdR 'médiévaux historiques', c'est à dire ceux avec lesquels il est au moins possible de jouer au moyen-âge ? Citons de tête Hurléments, Chimères,

Pendragon, Ars magica et surtout, Miles Christi. Ajoutons que la tendance générale du JdR français est de s'appuyer sur le décor historique et on le comprend : deux mille ans de passé c'est quand même mieux que deux cents pages d'histoire fantastique, imaginée par des gens qui n'en ont pas, non ?

Bien sûr, dans cette optique, il serait impératif de faire quelques changements notables pour séduire de nouveaux éditeurs.

Par exemple 'La Guilde des Veneurs' pourrait devenir '**La Guilde Médiévale**' ou '**La Guilde des Conteurs**'. L'objet de la Guilde, qui est rappelons-le : « *Offrir à ses adhérents toutes les facilités pour développer 'Hurlements, le jeu de l'Initié' et tout autre jeu s'y rapportant dans ses aspects les plus divers* », pourrait devenir : « *Offrir à ses adhérents toutes les facilités pour développer et promouvoir les jeux de rôles médiévaux-historiques dans leurs aspects les plus divers* »².

C'est dans cette optique que j'ai contacté SPSR, éditeur du nouveau JdR 'Miles Christi'. Ils nous connaissent car l'un d'eux, Benoît Clerc, fut le 33^e membre de la Guilde. Ce premier contact s'est avéré fructueux car Benoît ne m'a pas caché l'intérêt qu'il nous porte ; à nous désormais de lui montrer CONCRETEMENT notre désir d'évoluer vers un horizon plus large. Peut-être avons-nous là l'occasion, tout en restant indépendant, d'acquérir nos lettres de noblesse, de permettre aux anciens de découvrir un jeu nouveau, et aux nouveaux de d'apprendre un jeu mature.

Cependant, le bureau n'a pas l'autorité nécessaire pour initier un tel changement, et puis ce serait un peu dictatorial. Seule une Assemblée Générale Extraordinaire avec un vote à la clé pourrait mettre en œuvre un projet de ce type. Comme il nous est difficile de nous rassembler, je vous propose de vous exprimer en renvoyant au bureau le bulletin de vote que vous avez trouvé avec le présent numéro avant le 30 septembre afin qu'une décision soit prise rapidement pour profiter de l'engouement naturel que provoque le lancement du jeu, et pour faire parler de nous avant les fêtes qui se rapprochent à grands pas.

Je compte sur vous³.

F.E.

2. Disons historique tout court ou encore «...*toutes les facilités pour développer et promouvoir les jeux de rôles dont la sensibilité est proche de celles de Hurlements*».

3. Je me permets d'insister sur l'importance de votre participation à ce vote, l'avenir de la Guilde est en jeu.

Soyons clair, François ne propose pas de vendre notre âme à Miles Christi mais de nous ouvrir vers un jeu d'une sensibilité proche de Hurlements, afin d'enrichir notre vision du moyen-âge, de faire des échanges avec d'autres joueurs et de fournir plus de moyens à la Guilde. La nouvelle qui suit essaie de mettre en évidence des points communs entre les deux jeux. De fait, nombres d'aides de jeux peuvent être communes à Miles Christi et Hurlements / Chimères.

Personnellement, je ne jouerai probablement jamais à Miles Christi car l'esprit Templier ne me motive pas. En outre, en tant que joueuse de Nephilim, je pense que j'aurais du mal...! Toutefois, il ne me semble pas choquant de m'associer à des gens qui font un travail sérieux et de qualité. En outre, je suis persuadée que si nous restons entre nous, nous commencerons par nous assécher, par manque d'idées nouvelles et nous serons condamnés à nous étioier voire à disparaître.

Qu'advient-il, quand la Guilde aura épuisé son fond d'articles ? François, Jean-Philippe et moi ne pourront pas assurer indéfiniment un numéro de 40 pages trimestriel. Il nous faut, à moyen terme, de nouveaux rédacteurs. Une alliance avec Miles Christi nous permettrait de sauvegarder nos acquis et de nous élever vers de nouveaux buts.

Donc, réfléchissez-bien. Ne vous fiez pas à un premier sentiment de rejet, dû à votre attachement légitime à Hurlements. Ce fut aussi ma réaction. Envisagez tous les avantages que pourraient nous procurer cette alliance.

Ayant suivi Hurlements dès ses premières heures avec l'équipe du Dragon Radieux, vous pouvez être assurés que je n'ai pas l'intention de le solder à des fins de développement commercial du bulletin. Ce serait ridicule. Nous sommes à la Guilde pour nourrir une passion, non pour satisfaire une ambition personnelle. Voter pour une modification des statuts ne veut pas dire que nous signons avec Miles Christi. Ce vote nous permettrait de nous asseoir autour d'une table pour discuter de la faisabilité de ce rapprochement et des conditions dans lesquelles il se fera.

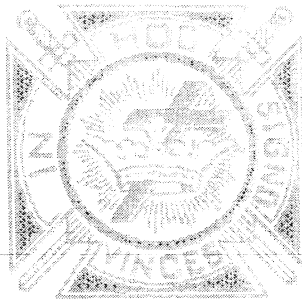
Donc, réfléchissez-bien...

I.C.

Notes de la maquettiste :

1. Je préfère de très loin **Guilde des Conteurs**, **Guilde Médiévale** nous éloigne du JdR et semble restreindre Chimères à une époque dans laquelle on veut trop souvent le cantonner.

Sulpice



*une nouvelle inspirée du
livret de règles de
Miles Christi*

par François Edelin

Je me nomme Sulpice, Sulpice de Béthune, j'ai vingt-huit ans, et il y a maintenant deux ans que je vis outremer, par la volonté de Dieu. La mission dont le Seigneur m'a chargé sur terre est double : spirituelle et matérielle. Je sers Dieu pour répandre Sa Parole et Sa Gloire et je sers le Temple pour défendre les chrétiens et tous les lieux saints où ils vont faire leurs dévotions.

Depuis près de vingt jours, avec cinq seigneurs frères du Temple, nous avons quitté la commanderie de Jérusalem pour accompagner nos blessés à celle de Toulouse, et les remettre sous la garde bienveillante du frère chapelain. Nous nous sommes rendus à Saint Jean d'Acre, avons pris un bateau pour rallier Gênes. Demain nous passerons outremer vers le royaume du roi Louis.

Le jour tombe. Mes prières sont finies et l'angoisse de devoir dormir m'étreint de nouveau : tous les soirs depuis que nous avons touché le sol gênois, le parcours cahotique de ma vie jaillit de ma mémoire alors que je cherche le sommeil...

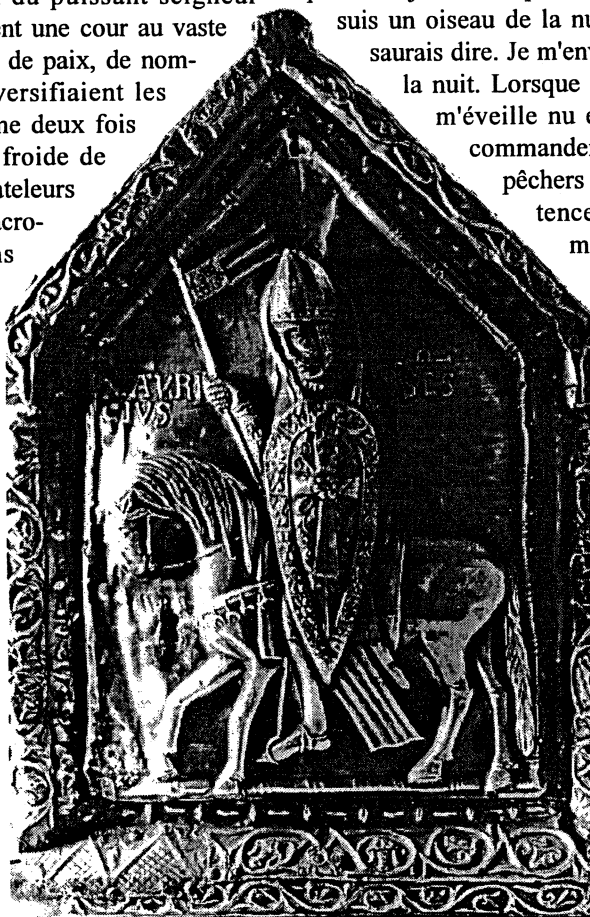
Je me souviens que dès mon plus jeune âge, Dieu a permis à mon père de me placer sous la protection du puissant seigneur Ferrera, Comte de Flandres, qui entretient une cour au vaste rayonnement culturel. En ce temps béni de paix, de nombreux troubadours y chantaient et y versifiaient les mérites de la Comtesse. Il y avait même deux fois l'an, à l'occasion des foires chaude et froide de Champagne une troupe de nombreux bateleurs qui venaient égayer la mesnie par leurs acrobaties et leurs animaux savants. Dans cette ambiance, le petit fillet déluré que j'étais, apprit rapidement à épier, à surveiller, à mentir, et parfois même, que Dieu me pardonne, à monnayer ses services auprès des soupirants pour porter des messages d'amour à leur Dame. Et quand le soir la fête s'engourdissait dans les vapeurs d'alcool, je rêvais d'une douce Dame m'écoutant déclamer des vers et me berçant pour m'endormir.

Ces douces années ont passé, je suis devenu damoiseau. Le premier jour de mon douzième printemps marqua une déchirure dans ma vie. Dieu me rappelait à la réalité des choses. On me chargea de mille tâches plus dures les unes que les autres : panser, dresser et harnacher les chevaux, nourrir la meute de chiens, laver la volerie, servir le pain et

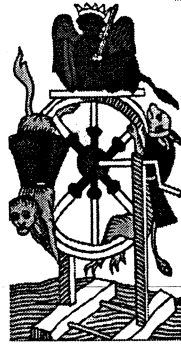
le vin à table, découper les viandes et autres venaisons. J'aurais fui cet esclavage s'il n'y avait eu le chevalier Arnault, mon maître, que je devais servir en toute chose. Dieu m'est témoin qu'il fut bon avec moi, il me dispensa mille leçons dont je ne percevais encore l'utilité : des combats à l'escrime ou au bâton, du maniement de l'écu ou encore de l'utilisation de la lance sur un destrier. Cependant, je continuais à chercher plus que tout l'amour et la tendresse des femmes, ce qui me valut bien des fois d'être le souffre douleur de mes camarades qui ne pensaient qu'aux choses de la guerre ou de la chasse. Alors, quand j'étais désœuvré, je me réfugiais auprès du chapelain qui me narrait toutes sortes d'histoires où brillait un chevalier de légende terrassant des dragons. C'est lui qui me fit prendre conscience de la force de ma foi. La piété de cet homme m'a ouvert les yeux sur la réalité du combat quotidien que mène le Seigneur contre le mal. Après avoir été armé Chevalier, j'ai décidé de mettre ma vie au service de Dieu pour lutter efficacement contre les forces du Malin. Ainsi je suis devenu un Chevalier du Temple.

La nuit est douce et chaude, le sommeil va enfin s'abattre sur mes épaules et je devine que d'étranges rêves m'attendent encore : je suis un oiseau de la nuit, un hibou ou une chouette, je ne saurais dire. Je m'envole du campement et je chasse toute la nuit. Lorsque l'aube déchire le voile de la nuit, je m'éveille nu et fourbu. Il me tarde d'arriver à la commanderie de Toulouse pour confesser mes péchés et libérer mon esprit en faisant pénitence. En attendant, je dois remplir ma mission sans faillir, car en plus des frères blessés que nous accompagnons, une caravane de bateleurs qui remonte aussi vers le nord a demandé à se placer sous notre protection le temps de passer la chaîne des Pyrénées. Nous avons accepté.

C'est étrange comme leur visage me semble familier, ils nous ont pourtant assuré de ne jamais avoir rencontré de frère du Temple, néanmoins, le regard sans âge de cet homme au chapeau sombre, ses drôles de vêtements noirs trop petits qui mettent en évidence sa grande maigreur éveillent en moi l'étrange pressentiment qu'il va se passer quelque chose...



TIRAGE DE CHRONIQUE PAR LA ROUE



Un système pour tirer rapidement un perso de Chimères ou pour se créer des PNJ étoffés.

Par François Edelin

INTRODUCTION

Le tirage de chronique tel qu'il est prévu dans les règles semble tout à fait adapté aux joueurs désireux de pratiquer "Chimères" régulièrement ; ils disposent ainsi d'une feuille de personnage unique quelque soit la période à laquelle se déroulent les contes. Peu importe s'ils jouent en campagne ou non, la chronique fournit toutes les informations nécessaires.

Pourtant, ce système trouve ses limites quand il s'adresse à un joueur occasionnel de passage à la table, lors de rencontres ou pour déterminer le parcours précis d'un frère PNJ. Il est inconcevable d'obliger chaque futur chevalier de passer deux heures à tirer une chronique pour un seul scénario. On ne peut non plus imaginer un veneur tirant 100 chroniques pour construire sa caravane !

C'est la raison pour laquelle nous vous proposons un système de tirage rapide de chronique par la méthode dite "de la Roue". Bien évidemment, elle est loin d'être aussi précise que celle détaillée dans les règles mais elle est rapide (environs un quart d'heure). Ce système donne une vision imprécise de l'histoire du chevalier dragon, une sorte d'instantané qui tient compte néanmoins des royaumes qu'il a traversé préalablement. Avant d'aborder cet article, nous vous conseillons de vous familiariser avec le système standard expliqué dans les règles sur lequel le tirage par la Roue s'appuie (et pour cause).

PRÉSENTATION

Le tirage de chronique par la Roue se fait par rapport à une date fixe, celle du Conte qui va être joué. Plus elle est récente, meilleures sont les chances de tirer un chevalier expérimenté (cf dernier chapitre). Le système standard ne permet pas d'obtenir le titre de Chevalier de la Chimère qui se mérite par l'expérience (et par une chronique détaillée), mais une règle optionnelle en fin d'article nuance cette impossibilité.

Tout au long de ce texte nous étayerons nos explications par l'exemple de Christian que vous apprendrez à connaître dans le conte du royaume de l'Ombre et de la Lumière présenté dans ce numéro : "Mauvais Sang".

TIRAGE DES ARCANES

Après avoir écarté les cartes formes animales et soigneusement mélangé les tarots (ordre et sens), on tire tous les arcanes un par un pour former des groupes (royaumes) que l'on dispose en cercle dans les sens horaire. Quand toutes les cartes sont dévoilées on doit avoir représenté les 5 royaumes, disposés tels les extrémités fictives des rayons d'une roue. Chaque tas "royaume" contient les trois cartes qui leur sont rattachées plus d'éventuels piliers ou clés que l'on disposera à l'extérieur du cercle.

Exemple :

Christian commence son tirage par La Justice (VIII), il la place en haut en respectant son sens (la carte est sortie renversée) et forme ainsi le premier royaume de la Roue : les Éléments. Il tire ensuite La Maison Dieu (XVI) du royaume de l'Errance, il place l'arcane à "2 heures" pour constituer le second royaume. Le troisième arcane est un pilier : Le Pape (V), il est placé à l'extérieur de la Roue en regard du royaume de l'Errance puisque tiré consécutivement à La Maison Dieu. Ainsi, après avoir retourné tous les tarots il obtient les royaumes dans l'ordre (horaire) suivant: Éléments, Errance, Lune, Ombre / Lumière et Rêve.

Les piliers sont individuellement rattachés au royaume du dernier arcane tiré sauf s'il est lui même un pilier ou une clé auquel cas on doit se référer de nouveau à l'arcane précédent. Un pilier tiré en premier est mis de côté jusqu'à pouvoir être associé à un royaume.

Le système s'applique de la même façon aux clés à la différence qu'elles sont placées à l'intérieur de la Roue et que leur sens de sortie n'importe pas.

DEGRÉ D'EXPLORATION

Pour déterminer le degré d'avancement du chevalier dans sa quête, on regarde dans le sens horaire combien de royaumes consécutifs s'enchaînent de manière rationnelle, c'est-à-dire respectant la progression logique de l'Errance au Rêve. Attention, on ne regarde pas uniquement à partir du groupe de l'Errance (i.e. un enchaînement Lune-Éléments compte pour 2, indépendamment des royaumes précédents ou suivants). Le degré d'avancement d'un chevalier par ce système est donc de 1 minimum (L'Errance) et de 5 maximum (L'Ombre et La Lumière).

Exemple :

La Roue de Christian totalise 4 car Errance-Lune et Ombre/Lumière-Rêve se suivent deux à deux. Notre chevalier est donc Chevalier de l'Ombre ou de la Lumière.

DONS PAR ROYAUME

Chaque groupe de cartes contient au moins un triplet de lames (Chevalier-Chimère-Dragon). L'ordre de sortie de ces tarots (Chevalier en premier, Chimère en second, Dragon en troisième) va déterminer le nombre de dons que le chevalier apprend lors de son exploration :

Aucun tarot placé :	1 don (le royaume est effleuré)
1 tarot placé :	2 dons (le royaume est décrit)
Tous les tarots placés :	3 dons (le royaumes est élucidé)

Exemple :

Pour Christian, le triplet de l'Errance est Dra-Chi-Chev, il maîtrise donc 2 dons : "Transformation animale" et "Reconnaissance".

La valeur en D de chaque don est de 1 plus le nombre de réussites obtenues avec 1D (1-2-3 : +0, 4-5 : +1, 6 : +2).

Note :

Il n'y a qu'un seul triplet pour décrire les deux royaumes complémentaires que sont l'Ombre et la Lumière. Il convient donc de choisir quel sera l'ordre d'exploration, puis de déterminer les valeurs du triplet opposé en inversant de sens et de position les trois lames.

Exemple:

Christian tiré le triplet Ombre/Lumière suivant : Chimère - Chevalier - Dragon (R). Il choisit d'explorer l'Ombre en premier lieu pour profiter du deuxième don. Il inverse ensuite le triplet qui devient : Dragon - Chevalier (R) - Chimère (R), soit un seul don pour le royaume de la Lumière.

TAROTS OBTENUS PAR ROYAUME

Un tarot s'obtient quand la Lame qui lui est associée (Chev pour le premier tarot, etc...) est correctement placée et orientée (non renversée) :

Chev. à gauche et orienté : premier tarot

Chev. à gauche plus Chim. au centre et orientés : les 2 premiers tarots

Chev. à gauche plus Chim. au centre plus Dra. à droite et orienté : les 3 tarots

Notes :

Le royaume auquel l'arcane "Le Monde" est rattaché bénéficie d'un tarot supplémentaire dans la limite des trois possibles.

Le tarot "Chevalier" du royaume de l'Errance est toujours acquis et ce, quelque soit le résultat indiqué par les Lames.

TIRAGE DES FORMES ANIMALES

Autour de chaque royaume on place une carte "animal". Une Clé permet de placer une lycanthropie supplémentaire pour le royaume auquel elle est rattachée. Le tas "Ombre-Lumière" reçoit deux cartes animaux : une pour l'Ombre et une pour la Lumière. Christian a parcouru 4 royaumes dans lesquels il y a deux clés, il dispose donc de 6 lycanthropies en tout.

LES CARACTÉRISTIQUES

Essences : répartir 4D plus 1D par tarot obtenu.

Capacités : répartir 12D.

Aptitudes : répartir 16D.

Talents :

On choisit à son gré une sélection de talents dans laquelle on répartit trois fois en D, le nombre de formes animales obtenues précédemment. On ne peut toutefois excéder 4D par talent.

Donc Christian peut répartir $6 \times 3 = 18D$ dans les talents de son choix.

Compétences SAUF celles de la caravane :

Même principe que pour les talents mais on répartit 6 fois le nombre de lycanthropies obtenues (soit 36D pour Christian).

Compétences de la caravane :

Dès l'Errance le chevalier apprend à s'occuper des des animaux tirant les chariot, raison pour laquelle il se note automatiquement la compétence Attelage à 1D. Puis grâce à ses frères et sœurs de route, et s'il est persévérant, il devient un bon bateleur. C'est ce que traduit l'apparition des piliers dans la chronique par la Roue. Un pilier accorde deux compétences à 1D pour le royaume auquel il est rattaché quand il est correctement orienté. Si l'arcane est sorti renversé, seule la première compétence est accordée. Chaque royaume traversé donne 1D à affecter à l'une des compétences.

Voici les compétences qu'accordent les piliers :

La Papesse (II) :	Comédie	Poésie
L'Impératrice (III) :	Acrobatie	Musique avec...
L'Empereur (IV) :	Dressage	Déguisement
Le Pape (V) :	Jonglerie	Danse

Exemple :

Christian a tiré le Pape renversé quand il explorait l'Errance. Il a donc appris la jonglerie mais pas la danse. Jusqu'au quatrième royaume, il dispose de 3D (l'errance ne compte pas car il donne Attelage) et choisit d'augmenter Attelage à 2D et jonglerie à 3D.

INTERPRÉTATION

Une fois les caractéristiques techniques établies, il reste à connaître les grandes tendances du moment de notre Chevalier. Après avoir battu les arcanes, on lui en fait tirer 3 : un pour la décennie qui précède celle dans laquelle se déroule le Conte, un second pour la décennie courante et un dernier pour la suivante ; puis on les interprète comme expliqué dans les règles.

Les bonus que donnent Le Monde, La Roue de Fortune ainsi que les tarots spécifiques au royaume en cours ou passés s'appliquent lors de ce tirage.

Cas particulier, les clés :

En première lame, elle signifie un retour à la caravane dans une circonstance particulière.

En seconde lame, le chevalier peut s'attendre à une fin de Conte plutôt... mouvementé !

Le tirage d'une clé en troisième lame n'entraîne pas d'effet particulier sur le Conte.

AJUSTEMENTS AVEC LE CONTE (optionnel)

On l'a vu, le tirage de chronique par la Roue permet d'obtenir n'importe quel "grade" de l'Errance à l'Ombre & la Lumière. Afin que l'expérience du chevalier soit plus en rapport avec l'époque à laquelle se déroule le Conte, il peut être nécessaire de pondérer le système en éliminant ou ajoutant certains royaumes après que toutes les lames aient été dévoilées.

Si le Conte se déroule avant 1300 :

Masquez le groupe Rêve et Ombre & Lumière pour que l'expérience maximale plafonne au royaume des Éléments.

Si le Conte se déroule entre l'an 1300 et l'an 1599 inclus :

Masquez les groupes Rêve pour que l'expérience maximale plafonne au royaume de l'Ombre ou de la Lumière.

Le Conte se déroule à partir de 1600 :

Pas de modification particulière, l'expérience maximale plafonne au royaume de l'Ombre & de la Lumière. Si on souhaite néanmoins avoir une chance d'obtenir le titre de chevalier de la Chimère, on peut considérer lors de la détermination du degré d'exploration, qu'un chevalier est toujours au moins dans l'Errance. Ce qui signifie que le nombre de royaumes consécutifs exprime les passages aux royaumes suivants et non plus le nombre de royaumes explorés. Christian aurait alors 4 passages et serait donc chevalier de l'Ombre et de la Lumière.

FICHE DE PERSONNAGE

La fiche de personnage qui résulte de ce tirage n'a pas besoin d'être aussi complète qu'avec le système classique. Créez vos feuilles "Compagnon" en un coup de photocopieuse : au recto la page 1 de la feuille fournie dans les règles et au verso le formulaire en page suivante. Si vous avez des questions ou des remarques, n'hésitez pas à m'écrire.

F.E.

Révélation



*Une petite nouvelle
pour la route,
parce qu'il y avait long-
temps qu'on ne s'était
pas fait un exemple de
révélation.*

Par Jean-Baptiste Clarenson

L'homme courait à en perdre haleine. Derrière lui, s'élevaient les aboiements féroces des molosses ainsi que les rugissements de haine de leur maître. L'homme courait sans fin ni but à travers l'épaisse forêt, tentant d'échapper au bûcher que ceux qu'il considérait comme ses frères avaient élevé au centre du village. Des gouttes de sueurs perlaient de son front et roulaient le long de son visage juvénile. Malgré la fatigue et les meurtrissures, il continuait à courir, tandis que dans sa tête, se répercutait à l'infini la même question :

“Pourquoi moi ? Qu'est-ce que j'ai fait au Seigneur pour être maudit de la sorte. Ils ont raison, je suis un monstre, un lycanthrope !”

Des cris le sortirent de sa torpeur :

“Par là, je l'ai vu. J'ai vu le monstre.”

Les lumières se rapprochèrent encore de Julien. Celui-ci trébucha sur une racine et une peur immense s'empara de son cœur. Il se mit en position fœtale, fermant les yeux et se mit à murmurer entre ses dents :

“Pitié, mon Dieu, pitié. Je voudrais être petit et disparaître dans un trou...”

Son vœu se réalisa, la salamandre s'extirpa tant bien que mal des vêtements de Julien et se mit à déguerpir

à une vitesse folle... pour une salamandre. Derrière elle, les paysans venaient de trouver les haillons du monstre et rugissaient de frustration.

“Cherchez, continuez à chercher !...”

La salamandre parcourut un long trajet avant que Julien ne refasse surface. Entièrement nu et harassé par l'effort, ce dernier se traîna lentement jusqu'à une clairière baignée d'une clarté lunaire presque irréelle. Et au milieu de la clairière se tenait un homme tout de noir vêtu. Julien tomba à genou, épuisé et n'ayant plus la force de fuir. Autour de l'homme en noir apparurent d'autres personnes. Leurs habits étaient ceux de troubadours. Tous regardaient Julien d'un air amical, presque amoureux, mais en tout cas, fraternel. Julien se détendit, sans même savoir pourquoi.

L'homme en noir ouvrit la bouche et déclara :

“Julien, viens avec nous !”

Sa voix était chaude et pourtant forte. Et à ses mots, Julien sut. Il sut qu'il avaient trouvé une famille, sa véritable famille.

Le lendemain matin, la caravane partit tranquillement et Julien, caché sous une bâche, ne jeta même pas un regard sur le passé.

Maintenant, il regardait devant lui.

NEWS NEWS NEWS NEWS

Les trois et quatre septembre derniers, le club Pythagore de Provins faisait ses journées jeux d'ambiance français. Jean-Luc Bizien était là ainsi que Miles Christi, Ecryme et Nestiveqnen. Comme toujours des gens sont venus d'un peu partout : Lyon (toujours les mêmes...), Paris, Clermont-Ferrand, Belgique... On a donc joué et parlé projets. Ne manquez pas bientôt un roman Chimères, écrit par Jean-Luc dans l'ombre du Conquérant.

(Elric va bien, merci.)

Ces rencontres, comme toujours, sont un vrai bonheur, je n'aurai qu'un mot à dire, vivement les prochaines.

J'espère que vous vous en voulez de les avoir manquées.

En bouclant mon Pêcheur, je fus soudain prise d'un doute affreux :

Vous ai-je déjà parlé de Nestiveqnen (le q ne se prononce pas) ? Parce que, après *Entre Lacs*, le tome 2 est sorti et s'appelle *Château et Chimères*. Maquette toujours aussi sympa et croquis à tomber par terre. Soyons lucide, il ne vous reste plus qu'à l'acheter (je sais, ça n'a rien à voir avec Chimère mais c'est des lyonnais...).

Je suis certaine qu'il sera très bien dans votre bibliothèque à côté du premier. (Vous vous souvenez, *Entre Lacs*, le livre qu'il vous faut absolument si vous aimez les inspirations Rêve de Dragon. Je vous en ai déjà parlé ?).

*Comarque : dominant
le vallon de la Baune,
château des XIII^e, XIV^e
et XV^e siècles (Dordogne).*

