

LA BIRETTE DE SOLOGNE

(un scénario pour Meute, écrit par Solaris)

Synopsis : Une jeune femme est sujette aux médisances locales, accusée d'être la birette, créature issue d'une vieille légende de Sologne qui pactise avec le diable. Entre folklore et réalité, les membres de la Meute pourraient bien avoir à faire un choix difficile.

INTRODUCTION

Cette histoire se déroule en automne, autour de Millançay, dans la forêt de Bruadan, en Sologne. Il est tout à fait possible d'utiliser le cadre de la Meute de Marvejols et ses personnages pré-tirés (voir livre de règles). Cependant, ce scénario convient à tout type de meute, du moment que ses membres soient curieux et subtils.

Léa est une jeune femme dont les parents sont morts dans un accident de voiture quand elle était très jeune. Sans autre famille, elle fut confiée aux services sociaux et placée à plusieurs reprises. Son manque de sociabilité l'a plusieurs fois conduite à fuguer et changer de famille d'accueil. C'est à ses 18 ans, avec un petit pécule, qu'elle prit son indépendance. De nature sauvage mais débrouillarde, elle réussit à se faire accepter dans une brocante proche de Millançay, comme employée, sous la bienveillance du couple propriétaire d'origine anglaise, les Cooper, qui avec patience et une certaine affection, l'ont prise sous son aile tout en respectant son indépendance.

Mais depuis quelques semaines, des chasseurs sont découverts affreusement égorgés en forêt. Seul le dernier d'entre-eux, Marcel Duffray, a réussi à s'en sortir vivant. Mais, il est encore en soins à l'hôpital de Romorantin-Lanthenay. L'attention de ces chasseurs va alors se porter sur la légende de la birette et d'une certaine Léa...

ENTRÉE EN SCÈNE DE LA MEUTE

Alors qu'un (ou plusieurs) membre de la Meute va à La Poste pour récupérer un colis quelconque, il entend une conversation dans la petite file d'attente : deux clients commentent un article du quotidien local qui parle de Marcel Duffray, un chasseur qui se serait fait dévorer par un énorme loup en Sologne, admis à l'hôpital de Romorantin-Lanthenay la veille. Cet article mentionne également une certaine colère des chasseurs pour qui ce ne serait pas la première fois... Puis, si la Meute n'intervient pas, les clients s'en vont, oubliant le journal prêt d'une machine à affranchir.

Certes, les joueurs ne vont pas forcément réagir, oubliant ainsi l'information et le journal en question. Il peut alors être judicieux de ne pas jouer cette scène, et de commencer le scénario quand les joueurs arrivent en Sologne, après leur avoir expliqué le pourquoi du comment de leur déplacement. Cette solution a d'ailleurs le mérite de mettre les joueurs directement dans l'intrigue et de dynamiser le début du scénario.

Si à l'inverse, vos joueurs sont réactifs et aiment jouer le relationnel, c'est une excellente occasion de commencer le scénario en douceur avec une scène d'apparence banale. Les membres de la Meute pourront même engager la conversation avec les deux clients qui peuvent être des connaissances locales, comme des voisins par exemple.

LE CHASSEUR DEVENU PROIE

En toute logique, surtout si vous décidez de commencer le scénario à cet instant, c'est vers Marcel Duffray que les membres de la Meute devraient commencer leurs investigations, soit à l'hôpital de Romorantin-Lanthenay. Différentes options sont possibles pour accéder au patient :

se faire passer pour de la famille ou des journalistes semblent le plus simple.

Marcel est en meilleur état que le journal semblait l'indiquer, mais il a un gros pansement au niveau du coup et reste sous perfusion. Le médecin, plutôt décontracté, demande simplement à ce que la visite ne dure pas plus de 10mn, pour ne pas fatiguer le patient, et en sa présence.

Le patient est un gaillard déjà âgé, mais encore solide et est loin du cliché du chasseur alcoolique et sans jugeote. Il est plutôt de nature pragmatique, bon vivant certes, mais responsable. Mais, les membres de la Meute peuvent sentir qu'il a eu très peur et qu'il ne sortira pas indemne de la confrontation en forêt.

Voilà ce qu'il peut apprendre aux membres de la Meute :

- c'était en milieu d'après-midi, en pleine forêt, en bordure d'un étang,
- il était isolé, mais pas loin de deux de ses comparses, qui ont pu intervenir à temps pour appeler les secours
- Noisette, son épagneul breton a fuit sans demander son reste. Christiane, sa femme, l'a retrouvé le soir, apeuré, dans la grange de leur ferme,
- il n'a rien vu venir, et a juste eu le temps de se protéger avec ses bras en hurlant,
- selon Robert et Gustave, ses compagnons de chasse, c'était un énorme loup, et c'est en tirant un coup de fusil que la bête s'est enfuit pour ne plus réapparaître. Peut-être qu'ils auront plus de choses à dire. Ils ont l'habitude de se retrouver au Café des Étangs, le bar de Millançay, tous les trois.

Note : Marcel ne fera pas mention de la birette, car pour lui la créature n'existe tout simplement pas. Mais, si les personnages reviennent le voir plus tard, il connaît la légende et pourra leur en parler (voir Annexes).

LA FERME DUFFRAY

Les membres de la Meute peuvent se rendre à Millançay chez Duffray pour y rencontrer Christiane, son épouse. C'est une ferme un peu vieillotte mais relativement cossue (meubles

traditionnels, poutres...) et entretenue. Leurs deux enfants vivent et travaillent à Orléans. Elle demeure avec son mari et Noisette, leur chien. Ce dernier somnole devant la cheminée mais semble inquiet au moindre bruit suspect.

Christiane est accueillante mais n'apprendra pas grand-chose aux personnages, sinon que le Café des Étangs fait aussi hôtel si besoin pour les héberger. Cette visite peut toutefois confirmer que les Duffray sont une famille sans histoire.

Par contre, la Meute devra faire attention à ne pas éveiller les soupçons. Si Christiane est avenante, elle pourrait toutefois se méfier et prévenir les chasseurs de ses suspicions. Enfin, elle non plus n'évoquera pas la légende de la birette.

AU CAFÉ DES ÉTANGS

C'est le bar du village qui a également quelques chambres à disposition. L'endroit est tenu par Micheline, une veuve cinquantenaire qui n'a pas sa langue dans sa poche et qui apprécie la chasse, comme la majorité des gens du coin. D'ailleurs, ses menus contiennent des produits préparés avec ce que les chasseurs lui donnent parfois (gibier, volailles...).

C'est ici que la Meute rencontre les deux amis de Marcel. Robert est un homme relativement âgé et menu, alors que Gustave, à peine cinquante ans, est charpenté et en grande forme physique.

Voilà ce que les joueurs pourront apprendre :

- les deux chasseurs n'étaient pas présents quand Marcel s'est fait attaqué,
- par chance, Gustave revenait vers lui quand il a vu cette créature sur lui. Il a alors tiré un premier coup de feu avec sa carabine pour faire fuir la bête, avant de la viser, en vain,
- Robert a appliqué suite au coup de feu, et voyant la scène, a appelé les secours avec son mobile (selon ses propres mots),
- Cela fait maintenant la quatrième victime, mais les trois premières ont eu moins de chance, elles sont mortes (deux chasseurs et un promeneur),
- demain matin, à 7h (oui, ils sont matinaux les chasseurs), une réunion aura lieu ici avec

tous les chasseurs de Millançay (soit 15 personnes si la Meute le demande).

Les deux chasseurs rentrent assez tôt pour être frais le lendemain.

Et si... Grand, robuste et un peu rustre, Gustave ferait un coupable tout désigné, du moins physiquement. Évidemment, il n'est pas coupable mais vous pouvez très bien laisser les joueurs sur cette fausse piste.

RÉUNION AU SOMMET

Le lendemain matin, ce sont effectivement une quinzaine de chasseurs qui sont présents. La présence des membres de la Meute n'est pas forcément bien perçus, sauf s'ils ont su se faire accepter la veille. Dans ce cas, les chasseurs les impliqueront dans leurs réflexions, ou les ignoreront tout simplement.

La tension est palpable et un étrange sentiment d'invulnérabilité flotte dans la salle du bar. Ils sont tous en tenus de chasse, et prêt à en découdre. N'hésitez pas à animer les discussions, et éventuellement à jouer sur l'ambiguïté de Gustave si vous suivez l'idée de sa (fausse) culpabilité.

C'est alors que le ton monte, ça parle fort et ça argumente pour faire une battue. Mais, Paul, un des chasseurs, évoque une jeune femme farouche qui traîne souvent en forêt, seule. Elle est réputée pour être solitaire. Il ne serait pas surpris que ce soit une sorcière ou un truc du genre et qu'elle soit mêlée à cette histoire de cadavres...

Puis, c'est au tour de Micheline de causer. Et quand elle prend la parole... on l'écoute. Elle raconte, de sa voix grave et mystérieuse qu'elle ne serait pas étonnée que la Léa, et bien elle soit... une birette ! Les hommes deviennent comme fous et décident d'aller chercher la Léa à la brocante !

Les membres de la Meute ont ainsi très peu de temps pour se renseigner sur la birette (voir Annexe).

Ils comprendront d'ailleurs qu'ils sont en grand danger si les chasseurs apprennent leur vraie nature de Neuris... Tenter de raisonner les

chasseurs est peine perdue, les chasseurs partent pour le gîte des Vernon.

LA TRANSE DES PROIES 1539 - 1ère partie

Pour rappel, la France est sous le règne de François 1^{er}, dans la période dite de la « Renaissance ». 1539 est l'année où le roi de France officialise le français comme langue du royaume.

Les personnages sont sous forme de loups. Il voit devant eux l'un un homme vêtu de vêtements pratiques en cuir, et plutôt en bonne santé. Mais les crocs d'un des membres de la Meute lui ont arraché la carotide. Il fallait mieux, il fait partie des poursuivants qui les traquent. D'ailleurs, au loin, ils continuent d'entendre les chiens aboyer, certains chevaux hennir et des hommes se crier des indications : « Par là ! » ou encore « Ils ont filé par le ruisseau ! ».

Petit détail qui va frapper les personnages, leur victime porte au creux de son poignet un petit tatouage en forme de croix sur une patte de loup.

La Meute est donc en fuite et à tout intérêt à continuer la fuite. Si les personnages souhaitent contre-attaquer, faites leur comprendre que leurs ennemis sont nombreux et bien équipés (arbalètes, torches, armes à poudre...). Sinon, embrayer sur la poursuite, jouez sur les projectiles qui leur passent tout près et faites sentir qu'il y a peu de chance qu'ils s'en sortent. C'est seulement quand ils arrivent en zone marécageuse qu'ils comprennent qu'ils vont pouvoir ralentir leurs poursuivants et enfin fuir.

Retour au XXI^e siècle.

LA BROCANTE COOPER

C'est une ferme restaurée dont le hangar sert pour le commerce de la brocante. Soigné et décoré avec soins, avec une touche très british, comme le jardin à l'anglaise par exemple. Les propriétaires, James et Olga Cooper se sont installés au village il y a une vingtaine d'années

et leur affaire est plutôt prospère, attirant de nombreux chineurs du secteur.

Il est probable que les joueurs chercheront Léa avant les chasseurs. Aller à la brocante avant eux est un exploit mais c'est possible de gagner de précieuses minutes...

Arrivés sur place, les Cooper ont un flegme qui tranchent avec le groupe des chasseurs. Si les membres de la Meute leur explique le danger que court Léa, ils répondront que cette dernière est partie cueillir des champignons en forêt, pas loin de l'étang. Ils seront alors davantage inquiets.

Les chasseurs arrivent à ce moment et commencent par intimider les Cooper pour récupérer Léa.

Libre aux personnages de réagir : soit ils en profitent pour devancer les chasseurs et se rendent à l'étang, soit ils tentent de protéger les Cooper, sachant qu'une partie des chasseurs est déjà en forêt pour commencer la battue. Les chasseurs sont virulents, mais ne sont pas (encore) des meurtriers. Mais le moment est anxiogène et il y aura fort à faire pour faire redescendre la pression.

Notes pour le MJ :

- Avoir été dans sa chambre peut aider le flair des Neuris.

- Si les membres de la Meute n'ont pas été très subtils, il y a de fortes chances qu'ils veuillent éviter les chasseurs...

LA CHASSE À LA BIRETTE

Le temps compte avant que les chasseurs aient l'information ou tombent sur Léa par hasard, sachant qu'elle ne se doute de rien et n'a pas de téléphone.

Léa est réellement parti cueillir des champignons, mais elle maîtrise très mal la créature qui est en elle. Ce n'est pas une Neuri, mais une birette. C'est une réelle lycanthrope qui a reçu cette héritage de sa mère. Elle n'a pas conscience de sa nature profonde mais pense qu'elle est possédée et amenée à commettre des meurtres. Elle essaie alors de trouver la

quiétude, seul moyen pour elle de contrôler ce qu'elle appelle sa frénésie.

Lorsque la Meute arrive près de l'étang, ils repèrent un fourgon vert. Des chasseurs sont déjà dans le coin et la Meute doit faire vite...

Laisser les joueurs élaborer leur stratégie. Puis, laisser la tension monter. Léa est introuvable et les chasseurs la pistent. On entend même les chiens.

Léa apparaît alors tendue. Elle comprend que quelque chose ne va pas et le ou les personnages qui la trouvent devront faire preuve de doigté. C'est alors qu'un chasseur apparaît, et Léa se transforme. Quand celui ci s'approche, elle lui sautera dessus si les joueurs ne font rien...

LA TRANSE DES PROIES 1539 – 2ème partie

Les personnages sont sous leur apparence humaine. La Sologne est devenue trop dangereuse et ils doivent fuir la région. A pieds, il se décident donc pour un périple de plusieurs jours. C'est alors qu'au moment où ils traversent un pont, arrivent face à eux un groupe de cavaliers composé de sept combattants. Ils sont équipés et portent des tenues identiques en cuir épais. Mais ils n'ont pas d'uniforme comme des soldats.

Ces derniers interrogent les personnages : noms, raison de leur voyage... Ils sont polis, mais fermes. C'est alors qu'un des membres de la Meute remarque sur celui qui les interroge un tatouage sur le creux de son poignet : une croix chrétienne sur une patte de loup.

Les personnages ont toute liberté d'agir :

- rester diplomates pour continuer tranquillement leur chemin,
- s'en prendre aux cavaliers et ne pas faire de quartier,
- tenter le dialogue et pourquoi pas, interroger le cavalier sur ce tatouage.

Il est évident que le cavalier ne divulguera rien sur ce tatouage et cela le rendra soupçonneux. En revanche, il concède volontiers, si les personnages sont avenants, que son groupe chasse une créature du diable, une birette. Elle fait des ravages dans les villages alentours et tue

sans vergogne. Il leur dit alors de rester prudents et de ne voyager que le jours.

Si la Meute engage le combat et réussit à éliminer le groupe de cavaliers, ils devraient avoir l'idée de les fouiller. En plus de leur équipement réglementaire (armes, munitions, rations et monnaie), ils trouveront un laissez-passer royal en latin et en français permettant à cette troupe de se mouvoir sur toutes les terres du royaume de France.

Retour au XXI^e siècle.

CONCLURE LE SCÉNARIO

Le meneur doit maintenant adapter la fin du scénario en fonction des réactions de la Meute. Léa est sous forme lycanthrope et elle n'est plus en état de dialoguer, seule sa rage parle. Quelle est tué le chasseur ou pas, il faudra la laisser s'éloigner et se calmer pour qu'elle retrouve forme humaine, mais sans a perdre de vue.

Maintenant, plusieurs choix sont possibles :

- laisser Léa au mains des chasseurs,
- laisser Léa dans la nature,
- la récupérer et prendre soin d'elle,
- la tuer pour éviter que d'autres meurtres aient lieu...,
- vous pouvez également faire jouer un affrontement final entre la Meute et les chasseurs, surtout si ces derniers on compris que la Meute est du côté de Léa.

Les chasseurs n'ont d'ailleurs pas de preuve concrète que la birette existe vraiment, mais l'état de Marcel et le témoignage de Gustave leur suffisent amplement pour justifier leur traque et les accusations sur Léa.

Quand aux mystérieux cavaliers de 1539, libre au meneur de jeu de laisser la Meute faire des recherches et de découvrir une faction religieuse « La Croix des Loups » qui avait pour but de chasser les créatures lycanthropes. Le meneur de jeu peut ainsi considérer que cette faction a disparu, ou bien qu'elle est encore bien présente au sein de l'Église de France et s'en

servir pour de prochaines aventures en travaillant sur ses ressources et ses moyens d'action...

ANNEXE 1 :

Généralités sur la birette de Sologne

C'est une créature qui se rencontre dans les endroits les plus sauvages et blasphématoires de la Sologne. Elle avait soit l'aspect d'un loup-garou, d'une vache noire énorme ou d'une licorne impie. Mais, suivant les sources, la Birette est avant tout un "voirloup" femelle (mentionnée dans le folklore des bords de Loire) devient lycanthrope de la même façon que le "voirloup" : c'est-à-dire en accomplissant un pacte ou en se laissant posséder par le Diable. Les Birettes seraient alors soit sous forme de loup ou de sanglier. La birette conserve également ses marques de blessures quand elle redevient humaine. Ses enfants héritent de sa malédiction, quand bien même ce sont de fervents catholiques.

Enfin, il existe une expression locale, « *courir la birette* », qui rappelle leur habitude d'attaquer le bétail et d'effrayer les populations pendant la nuit.

LÉA

Description : Écorchée vive, Léa aime vivre seule, et vit ses crises comme un malheur qu'elle ne souhaite partager avec personne. Elle a toutefois compris que c'est dans la quiétude qu'elle évite l'apparition de son autre moi, ce qui n'est pas simple. Léa n'est pas une mauvaise personne, il faut juste l'apprivoiser.

Occupation : employé de gîte, elle aime être au contact de la nature et profiter des saisons.

Vécus :

* « Je suis débrouillarde. » 2

* « Vivre seule ne me fait pas peur. » 1

Relations : Les Cooper, au gîte de Millancay.

Spécialités : Volonté, Instinct

La birette

Description : C'est une grande louve agressive et affamée qui se satisfait qu'à la chasse de manière cruelle. Le pelage est sombre et les yeux virent sur le rouge. C'est une créature très rapide et agile.

Traits :

- * Cruelle
- * Perdue

ANNEXE 2 : PERSONNAGES 1539

Ne pas hésiter à distribuer ces personnages de façon aléatoire, rappelez-vous qu'ils vont être peu joués et que c'est du « passé » ! Les personnages sont volontairement mixtes afin de pouvoir jouer indifféremment une femme ou un homme.

Cette Meute regroupe des malandrins qui vont et viennent autour de la Loire. Ils vivent ainsi de rapines et de petits délits et demeurent au mieux dans des auberges ou sinon dans des caches naturelles ou des ruines.

Aubertin/Ameline

Description : personne vive et réactive.

Occupation : fripouille, chef du groupe.

Vécus :

- * « Habile et dynamique. » 2
- * « Toujours pleins d'idées. » 1

Relations :

- * Gerbaut/Geneviève : « Nous lui devons beaucoup pour survivre. »
- * Héribert/Hermine : « Personne pleine de mystères, mais sage. »
- * Jehan/Jehanne : « Tape aussi dur qu'il est bon camarade. »
- * Lancelin/Léceline : « Quel comédien/ne, mais il nous sort de bien de mauvais pas. »

Attributs : Corps 2, Esprit 3, Dominance 2

Spécialités : Instinct, Vivacité

Gerbaut/Geneviève

Description : personne qui vit dans la nature.

Occupation : chasseur/chasseuse.

Vécus :

- « Survivre en nature est en moi » 2
- « Je sais me battre si besoin. » 1

Relations :

Aubertin/Ameline : « Son côté citadin est un plus pour nos larcins. »

Héribert/Hermine : « Nous sommes très proches, mais son rapport à Dieu est étrange. »

Jehan/Jehanne : « Sa simplicité me touche beaucoup... »

Lancelin/Léceline : « Vit d'amour et d'eau fraîche, mais aime quand j'apporte de la viande. »

Attributs : Corps 2, Esprit 3, Dominance 2

Spécialités : Endurance, Volonté

Héribert/Hermine

Description : personne étrange et mystique.

Occupation : Herboriste.

Vécus :

- « Je sais soigner » 2
- « Je connais les plantes et les poisons naturels. » 1

Relations :

Aubertin/Ameline : « Devrait parfois prendre du recul. »

Gerbaut/Geneviève : « Peut-être que je pourrais lui apprendre... »

* Jehan/Jehanne : « Gros nounours sur qui je peux compter. »

Lancelin/Léceline : « Tout nous oppose et pourtant... »

Attributs : Corps 2, Esprit 3, Dominance 2

Spécialités : Érudition, Instinct

Jehan/Jehanne

Description : personne bourrue au grand cœur.

Occupation : ancien(ne) paysan(ne) vigneron(ne).

Vécus :

- « Sait se battre » 2
- « Aime le bon vin » 1

Relations :

Aubertin/Ameline : « Réfléchis trop, mais je l'aime bien. »

Gerbaut/Geneviève : « Sans ses coups bas, je me bats mieux. »

Héribert/Hermine : « Ne semble pas croire en Dieu, mais je l'aime bien. »

Lancelin/Léceline : « Drôle de personne, mais j'aime quand il/elle nous raconte des histoires. »

Attributs : Corps 3, Esprit 2, Dominance 2

Spécialités : Empathie, Puissance

Lancelin/Léceline

Description : personne pleine de charme aux paroles alambiquées.

Occupation : ancien acteur/actrice de théâtre.

Vécus :

* « Les mots sont plus forts que les actes. » 2

* « Charmer est ma seconde nature. » 1

Relations :

* Aubertin/Ameline : « Il ne lui manque que la culture. »

* Gerbaut/Geneviève : « Rustique, mais efficace. »

* Héribert/Hermine : « Dommage que ses tisanes soient immondes, il/elle sait des choses. »

* Jehan/Jehanne : « Son naturel me désarçonne. »

Attributs : Corps 3, Esprit 2, Dominance 2

Spécialités : Charisme, Érudition

Meute est un jeu de rôle écrit par Julien Moreau et publié par les Éditions John Doe.