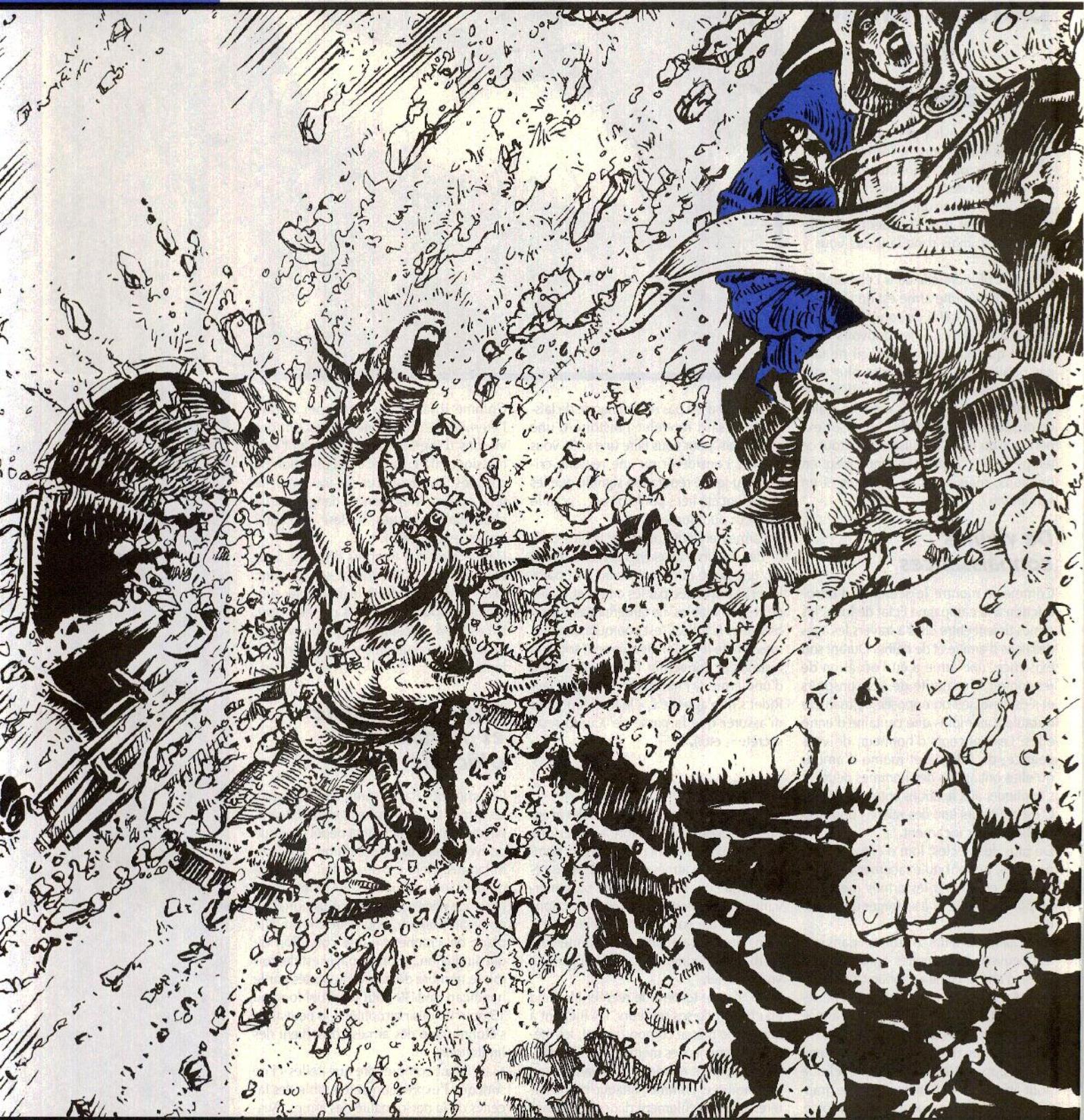


texte  
Frédéric Ménage  
illustration  
Thierry Ségur  
plan  
Cyrille Daujean

# LES TROIS VIES



**Pour Hurlements**  
*En aide de jeu : Qui est l'Initié ?*

**C**e scénario, prévu pour un nombre quelconque de chevaliers, propose une approche particulière du personnage de l'Initié. Cette approche est détaillée dans l'aide de jeu. Consultez-la avant de commencer la lecture de ce qui suit.

## Introduction

Depuis bientôt deux mille ans, les hivers de l'occident chrétien sont éclairés par un phare qui ne s'est jamais éteint. Croyants et laïques, seigneurs et gueux, émules du Père Noël, de saint Nicolas ou du petit Jésus, tous se retrouvent dans une éternelle fête dont l'origine se perd dans les brumes de l'aube de l'humanité : Noël. Et que serait Noël sans les contes qui l'accompagnent ? Parfois moralisateurs, toujours remplis d'espoir, ces récits que des myriades d'enfants ont écoutés la bouche et les yeux grand ouverts ne connaîtront jamais l'oubli. Certains d'entre eux ont même frayé avec les plus grands noms de la littérature, comme *A Christmas Carol*, immortalisé par Charles Dickens. Mais il est un conte de Noël que les errants ignorent... Un récit que seuls les membres d'une mystérieuse caravane de saltimbanques connaissent et qu'ils ne racontent à personne. Une histoire qui leur revient toujours en mémoire au cœur des drames les plus terribles et qui leur rappelle que la joie et le bonheur surgissent parfois au détour des plus sombres chemins. L'histoire de trois hommes qui n'en sont qu'un, l'histoire d'un brigand, d'un colporteur et d'un Initié...

## L'avalanche

La Caravane traverse l'un des hivers les plus rudes de son histoire. La neige, le vent et la famine ont déjà eu raison de trois voyageurs et Noël n'est pas encore passé. Les saltimbanques savent qu'ils devront faire face à de longs mois de lutte incessante contre la mort, mais même le Veneur ne peut rien contre le froid et la tempête ; il ne peut qu'attendre. Attendre que cesse la tourmente et que reviennent les beaux jours. Les voyageurs viennent d'arriver dans le petit village de Puymoutier, au cœur du massif Central. Les Puymoutrins ne sont guère mieux lotis que les saltimbanques et n'ont pas le cœur à aller au spectacle. De toute manière, que pourraient-ils offrir aux artistes ? Ils n'ont plus rien. Cet été, leur seigneur, Othon, s'est battu avec un de ses belliqueux voisins connu sous le triste nom de

Roland le Balafré. Les soldats des deux camps ont ravagé une grande partie des récoltes et brûlé nombre de granges. Finalement, après un court siège du château, Roland a emporté la victoire et a fait empaler son adversaire sur la place du village. Depuis ce triste jour, les mercenaires à la solde du Balafré n'ont eu cessé de piller le peu qu'il restait aux villageois et d'enlever leurs plus belles femmes pour les soumettre à leur plaisir dans les alcôves du château. Aujourd'hui, deux jours avant Noël, les Puymoutrins meurent de faim, tandis que Roland et ses hommes se vautrent dans d'interminables orgies alimentées par les récoltes qui auraient dû nourrir le village. Seules les pauvres filles qui ont été emmenées au château mangent à leur faim, mais leur sort n'est guère plus enviable que celui des autres villageois.

Un matin, après être rentrés bredouilles d'une exténuante partie de chasse, les PJ sont hélos par Isabelle qui leur demande de la rejoindre dans sa roulotte. Elle leur apprend l'existence d'un orphelinat, situé à une bonne heure de carriole du village et leur demande s'ils pourraient s'y rendre pour apporter un peu de joie au cœur des enfants pendant les fêtes de Noël. La Caravane quittera Puymoutier dans l'après-midi du 26 décembre, ce qui permettra aux PJ de passer la nuit de Noël en compagnie des enfants. Le temps de ramasser quelques accessoires et costumes et voilà bientôt notre petit groupe de voyageurs, entassé dans une des roulettes de la Caravane, qui se lance à l'assaut des pentes enneigées du Puy Moutier.

Lorsqu'elle affirmait que l'orphelinat Sainte-Lucie était situé à une heure de carriole du village, Isabelle devait certainement avoir en tête la descente, et encore par une belle journée d'été ! Mais pour ce qui est de faire avancer la mule la plus tête de la Caravane sur un chemin à peine visible, surplombant une pente vertigineuse, le tout dans une redoutable tempête de neige, c'est une autre paire de manches. Voilà maintenant plus d'une heure que les PJ se sont mis en route et ils n'ont toujours pas vu le moindre orphelinat. A vrai dire, ils peuvent légitimement se demander s'ils ne l'ont pas déjà dépassé, car la tempête ne leur laisse guère le loisir d'admirer le paysage. Des flocons de neige en furie les environnent de toute part et cinglent le visage du malheureux qui tient les rênes de la mule. Le chemin, qui grimpe le long de la montagne en une interminable série de lacets, est tout juste assez large pour laisser passer la roulotte.

Au moment où les PJ commencent sérieusement à se demander s'ils ne feraient pas mieux de s'arrêter et d'attendre la fin de la tempête, ils entendent un grondement sourd provenant du sommet de la montagne. Les voyageurs ne disposent que de quelques secondes pour se mettre à l'abri sous un rocher, situé à une dizaine de mètres de la roulotte, avant que

l'avalanche ne s'abatte sur eux<sup>1</sup>. Le rocher est à peine assez grand pour les protéger tous, et ne saurait en aucun cas empêcher la roulotte d'être emportée par la neige, en compagnie de la mule la plus tête de la Caravane. Prenez un des joueurs à part et dites-lui qu'il a remarqué quelque chose de bizarre : malgré la neige qui déferle de toute part et limite sérieusement son champ de vision, il a très nettement vu deux roulettes se faire entraîner par l'avalanche. Il lui a même semblé voir une silhouette humaine tomber et l'entendre crier.

Deux minutes plus tard, l'enfer a cessé. Les PJ se retrouvent seuls, transis de froid, sans nourriture ni couverture, perdus sur les flancs immaculés d'une montagne qui a bien failli leur servir de tombeau. La tempête n'a pas survécu à l'avalanche et la neige a cessé de tomber. Une fois le choc passé, ils peuvent apercevoir les débris de leur chariot, plusieurs dizaines de mètres en contrebas. Seul un « volant » pourra sans danger aller les inspecter, et il n'aura pas de mal à constater la présence de débris provenant d'une autre roulotte. En revanche, il ne trouvera aucune trace de la silhouette que l'un des PJ a vu tomber. Le malheureux est probablement enfoui sous des tonnes de neige.

Ce « malheureux » est un colporteur. Il a quitté Clermont quelques jours plus tôt, pour se rendre à Sainte-Lucie, comme tous les ans à l'époque de Noël. Les enfants le connaissent bien et attendent avec impatience sa venue. Sa roulotte est toujours pleine de petits objets glanés au fil de ses voyages, qu'il distribue aux orphelins pour leur plus grande joie. Il y a deux jours, le colporteur a rencontré une jeune femme sur sa route. Elle se prénomme Marie. Jusqu'à une période récente, elle exerçait le plus vieux métier du monde dans les rues de Clermont, mais un de ses clients lui a laissé un petit souvenir avant de partir, et Marie s'est retrouvée enceinte. Lorsqu'elle s'en rendit compte, Marie éprouva tout d'abord une joie immense à l'idée d'avoir un enfant à elle, rien qu'à elle, un petit bout de chou qu'elle élèverait avec amour, dans le respect du Seigneur. Mais très vite, l'allégresse a cédé la place à l'implacable réalité. Ne pouvant plus se prostituer, Marie se vit bientôt privée de ses maigres revenus. Pendant quelques temps elle parvint à subsister en mendiant près des églises, mais lorsque l'hiver et la famine arrivèrent, les gens durent songer avant tout à leur propre survie et il ne se trouva plus grand monde pour donner aux mendiants. Marie n'eut d'autre solution que de quitter la ville, en espérant trouver un sort plus enviable dans un des villages environnants. En vérité, elle ne trouva partout que la disette et la misère. Un soir, épuisée et affamée, elle s'allongea sur le bord d'une route et commença tout doucement à s'éteindre en silence, oubliée de Dieu et des hommes. C'est ainsi que le colporteur

## HURLEMENTS



la trouva. Il l'enveloppa dans de chaudes couvertures, alluma un grand feu et entreprit de la ranimer. Elle ne dut sa survie qu'à l'acharnement du colporteur qui la frictionna pendant deux longues heures avant qu'elle ne reprenne connaissance. Le colporteur décida de l'emmenier avec lui à Sainte-Lucie. Mère Sophie, la religieuse qui préside aux destinées de l'orphelinat, est une brave femme. Le vieil homme sait qu'il peut compter sur elle pour recueillir cette pauvre fille pendant l'hiver et lui offrir tout l'amour et le réconfort dont elle a besoin. Depuis deux jours qu'ils voyagent ensemble, ils se sont à peine parlé, mais l'amitié n'a pas besoin de s'encombrer du langage, et Marie commença à se dire que finalement, Dieu ne l'avait peut-être pas oubliée. Cette pensée l'a abandonnée au moment où le colporteur l'a projetée hors de la roulotte avant d'être emporté par l'avalanche. Le vieil homme vient une fois de plus de lui sauver la vie, mais cette fois-ci, au prix de la sienne.

Les PJ la trouveront sans peine, quelques lacets au-dessus du rocher qui les a abrités. Elle est à moitié enfouie dans la neige, mais elle respire encore. Il faut vite la mettre près d'un feu, mais tout espoir n'est pas perdu, car à quelques dizaines de mètres, ils peuvent apercevoir le toit d'un bâtiment. Ils sont enfin arrivés à l'orphelinat.

### L'orphelinat

Voilà maintenant dix ans que l'orphelinat Sainte-Lucie s'est installé dans les ruines du monastère du Puy Moutier, déserté par les moines depuis son incendie en 998 (l'état de ces ruines dépend fortement de l'époque à laquelle vous faites jouer le scénario). Quatre adultes s'y occupent d'une quinzaine d'enfants. Mère Sophie est secondée par les sœurs Camille et Blandine ainsi que par Germain, un brave homme à qui Dieu n'a pas jugé utile d'accorder l'usage de la parole. Les talents de Germain sont vitaux pour la petite communauté : c'est lui qui a retapé les trois pièces dans lesquelles vivent les enfants. Il a redonné un toit à la chapelle, rouvert le puits et cultive chaque jour avec soin le petit potager de l'orphelinat. Sœur Camille lui a appris à lire et à écrire et Germain s'occupe également des quelques archives datant de l'ancien monastère. Elles sont en très mau-

vais état, et seul Germain parvient à en déchiffrer quelques bribes.

Le monastère semble dater du début de l'époque romane (XII<sup>e</sup> siècle), les voûtes en arc de cercle de la chapelle sont là pour en attester. Pourtant, si les PJ visitent

les lieux, ils remarqueront sans peine une inscription gravée dans la pierre au-dessus de l'entrée de la chapelle. La phrase, écrite en latin, peut se traduire comme suit : « Moi, Géral, ai dressé ces murs pour la plus grande gloire de Dieu, en l'an de grâce neuf cent soixante-trois. »

Comment ce Géral a-t-il pu construire le monastère en 963, plus de deux siècles avant l'apparition de la voûte romane ? Si jamais les voyageurs évoquent ce mystère avec Germain ou Mère Sophie, ils pourront obtenir quelques éclaircissements. Mère Sophie leur dira que Géral était une sorte de génie, un artiste inspiré par Dieu, qui a découvert le secret de la voûte en arc de cercle deux cents ans avant tout le monde. Malheureusement, son secret a disparu avec lui en 980,

lorsque le monastère a été attaqué par Gauvain du Puy, un redoutable brigand. Géral a trouvé la mort en défendant son œuvre, l'épée à la main, face à Gauvain en personne. Le bandit a fait main basse sur l'important trésor du monastère avant de mettre le feu aux bâtiments. La plupart des richesses volées par Gauvain dans d'autres endroits de la région ont été retrouvées depuis, mais jamais personne ne parvint à mettre la main sur la moindre piécette appartenant au trésor du monastère du Puy Moutier. Nul ne sait ce que Gauvain du Puy en a fait. La légende du trésor du Puy Moutier a attiré de nombreux chercheurs d'or pendant des années, mais aujourd'hui elle est oubliée de tous.

Germain, lui, a une version légèrement différente des faits, et il pourra en faire part aux PJ par gestes. Si ces derniers ont du mal à le comprendre et s'ils en font la demande expresse, il leur confiera ses révélations par écrit. D'après lui, Géral n'était qu'un imposteur. Le monastère a en réalité été bâti par un certain Gauvain de Bénodet, un jeune moine architecte originaire de Bretagne, travaillant pour le compte de Géral, l'abbé à qui allait être confiée la direction du monastère. Quand Gauvain eut achevé son travail, Géral le chassa et revendiqua pour lui-même l'œuvre du Breton. D'après Germain, Gauvain de Bénodet, blessé dans son orgueil, quit-

ta la voie de Dieu et se fit bandit de grand chemin sous le pseudonyme de « Gauvain du Puy ». La carrière du brigand s'acheva en 980, lorsqu'il accomplit sa vengeance en détruisant le monastère et en tuant l'abbé Géral.

### Mauvaises nouvelles

Marie et les PJ sont accueillis à bras ouverts par mère Sophie et toute la communauté. On leur apporte des vêtements chauds, des couvertures et on les installe confortablement près d'un grand feu. Personne ne leur pose de question, mais visiblement chacun est avide d'entendre leur histoire. L'auditoire est composé des quatre adultes et d'une demi-douzaine de charmants gamins plutôt calmes. Chacun écoute attentivement le récit des PJ et de Marie. Si les saltimbanques annoncent qu'ils étaient venus pour offrir un spectacle aux enfants à l'occasion de Noël, ils seront chaleureusement remerciés par mère Sophie. Le fait qu'ils aient perdu tous leurs ustensiles et leurs costumes dans l'avalanche ne saurait compromettre leur louable projet, et ils pourront trouver auprès des quatre adultes toute l'aide qu'il est possible d'apporter pour préparer un spectacle enchanteur.

Lorsque les PJ ou Marie évoquent la mort du colporteur, ils provoquent une vive consternation. La plupart des enfants pleurent et les adultes ont visiblement du mal à retenir leurs larmes. Mère Sophie prend les PJ à part et leur explique, d'une voix entrecoupée de sanglots, la raison de son chagrin. Depuis maintenant six ans, le colporteur venait passer Noël à l'orphelinat. C'était un homme bon et généreux, et il ne manquait jamais d'apporter de petits cadeaux aux enfants. Il n'était pas rare de le voir arriver avec un ou deux orphelins qu'il avait recueillis sur son chemin, pour en confier la garde à mère Sophie. En vérité, la plupart des enfants aujourd'hui présents ont été amenés par le colporteur et tous le considéraient un peu comme leur grand-père. Lorsqu'un enfant atteignait un âge trop avancé pour rester à l'orphelinat, il repartait avec le colporteur qui s'occupait de lui trouver une place, chez un artisan ou un fermier de la région. Vous comprendrez donc aisément pourquoi la nouvelle de sa mort est accueillie avec tant de tristesse par les pensionnaires de Sainte-Lucie.

Pour mère Sophie, cette annonce est bien plus qu'une triste nouvelle : c'est une catastrophe. En effet, le seigneur Othon avait pour habitude d'envoyer des provisions à Sainte-Lucie pour permettre à ses pensionnaires de passer l'hiver. Mais la guerre qui a sévi cet été a ravagé les récoltes et le nouveau seigneur, Roland le Balafré, a entassé le peu qu'il restait dans son château. Cette année, nul chargement de vivres n'est parvenu jusqu'à l'orphelinat. Il ne reste quasiment plus rien pour nour-



rir les enfants. Mère Sophie a dû se résoudre à fermer l'orphelinat, mais elle voulait que les enfants puissent passer un dernier Noël à Sainte-Lucie avant de devoir quitter ses murs hospitaliers. Elle comptait beaucoup sur le colporteur pour l'aider à trouver un nouveau toit pour tous ces enfants. Mais aujourd'hui, elle apprend qu'il a été rappelé à Dieu. Désidément, les voies du Seigneur sont parfois bien cruelles.

Mère Sophie ne mentionnera le contenu du paragraphe précédent que si les PJ lui posent les bonnes questions et insistent un peu. En tout cas, elle n'en parlera pas devant les enfants. Elle n'a pas eu le cœur de leur annoncer qu'ils devaient partir ; elle ne veut pas gâcher la fête et réserve cette triste annonce pour le lendemain de Noël.

Si les PJ demandent à quoi ressemblait le colporteur, on leur décrira un homme d'une cinquantaine d'années, au visage ferme et bien dessiné. Les enfants dresseront un portrait idyllique du personnage : aimable, rieur, malin, sage. Aucun des quatre adultes ne contredira leurs affirmations, bien qu'il leur soit parfois arrivé de trouver que le bonhomme avait fort mauvais caractère. Il est vrai que le colporteur était souvent d'humeur bougonne et ronchonnait dans sa barbe pour un oui ou pour un non, mais ses coups de gueule et ses râleries dissimulaient mal son cœur d'or et son âme généreuse. Aucun doute n'est permis : c'est un homme de bien que la neige a emporté aujourd'hui. Mais la vie continue, et mère Sophie sèche bien vite ses larmes en s'excusant auprès de ses hôtes. Elle leur offre un repas frugal, et installe confortablement Marie dans la grange. La jeune femme s'est bien remise de son séjour sous la neige, mais elle est extrêmement fatiguée. De toute évidence, elle arrive au terme de sa grossesse et l'accouchement n'est plus qu'une question d'heures.

## La caverne

Alors que les PJ viennent à peine de finir leur repas, sœur Blandine entre dans la salle commune, toute affolée : « Mère Sophie, vous n'auriez pas vu Axel ?

— Non, il ne me semble pas l'avoir aperçu depuis quelques temps.

— C'est bizarre, il devait venir me voir pour préparer la crèche... »

A ce moment, une petite voix fluette se fait entendre : « Il est parti, Axel ; il est parti avec Stéphane, Julie et Pierre ». Cette voix appartient à une petite fille d'une demi-douzaine d'années, qui était jusqu'alors très occupée à jouer aux osselets devant la cheminée.

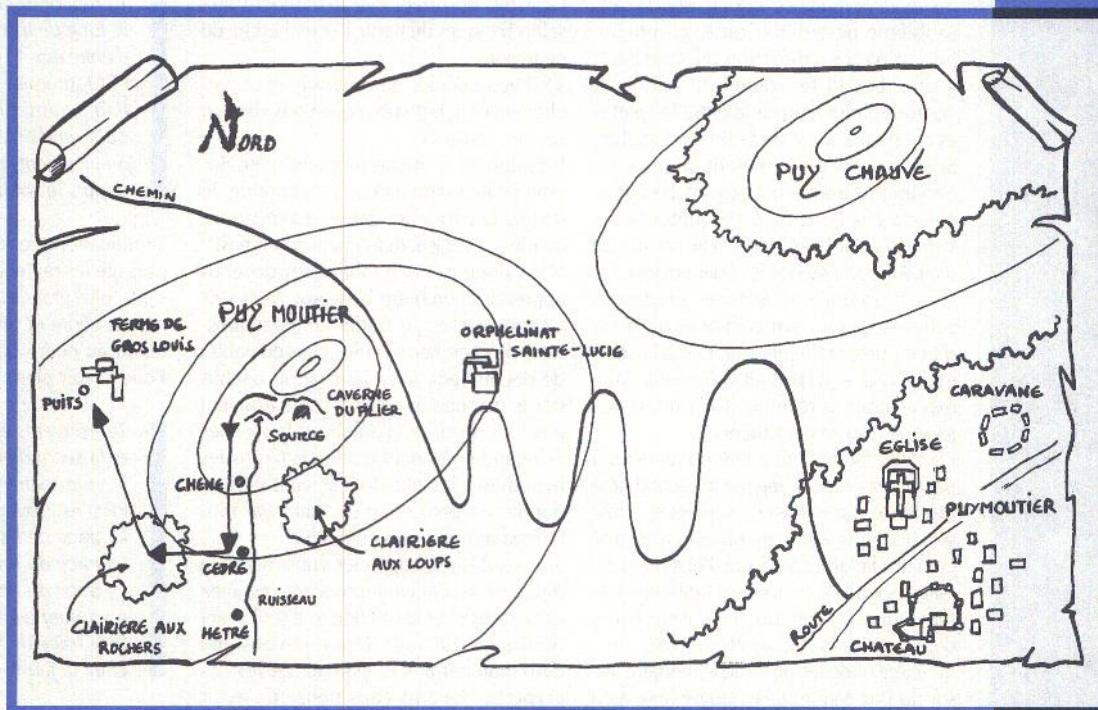
— Mais où est-il parti ? demande Blandine.

— Il est parti chercher le colporteur... » Très vite, mère Sophie prend la situation en main et interroge les autres enfants. Quelques minutes plus tard, elle revient voir les PJ, l'air terriblement inquiet. Il semblerait qu'Axel et les trois autres garnements se soient éclipsés en début d'après-midi, pour aller guetter la venue du colporteur. C'était avant l'avalanche, et ils ne sont toujours pas rentrés...

Si les PJ ne le proposent pas eux-mêmes, mère Sophie leur demande de partir à la recherche des enfants. Elle leur propose l'aide de Germain, mais les saltimbanques auront tout intérêt à décliner cette offre, s'ils comptent mettre en œuvre en toute discréction leurs méthodes « particulières » d'investigation. En l'occurrence, les « voltants » (aigle, faucon, hibou, chauve-souris) et les « reniflants » (chien, loup) seront les plus performants dans cette recherche. Ils seront gênés par la neige, qui s'est remise à tomber, et par le vent, mais ils ne

ment perdus au beau milieu de la forêt. Depuis ce moment, ils ont essayé sans succès de retrouver le chemin de l'orphelinat. Lorsque les PJ arrivent dans la clairière, les enfants sont en assez mauvaise posture. Ils ont en effet fait la connaissance d'une petite meute de loups, particulièrement agressifs. Comme chacun sait, les loups n'attaquent jamais les êtres humains, sauf pendant certains hivers, lorsqu'ils sont vraiment affamés, et c'est malheureusement le cas aujourd'hui. L'un des enfants (Pierre) a été mordu à la jambe, et les trois autres tentent tant bien que mal de repousser les loups avec des bâtons. Il est grand temps que les voyageurs interviennent...

La meute est composée de six loups en fort mauvaise santé (M25 R15 P25), en raison du manque de nourriture. Les PJ ne devraient pas avoir trop de mal à les chasser. Une fois le combat fini, les enfants regardent les PJ et/ou les « animaux » qui les accompagnent, en tentant de déterminer s'ils doivent courir dans leurs bras ou s'enfuir à toutes jambes. Les saltimbanques devront développer des trésors de diplomatie pour les rassurer. De toute manière, seule la petite Julie leur fera totalement confiance. Les trois autres garderont leurs distances. La blessure de Pierre n'est que superficielle et ne requiert pas de soins ur-



devraient néanmoins pas avoir trop de difficultés à localiser les enfants, dans une clairière en pleine forêt (voir plan ci-dessus).

Les quatre gamins sont partis quelques heures plus tôt, pour aller à la rencontre du colporteur, mais ils ont été surpris par la tempête de neige. Fort heureusement pour eux, ils se sont égarés et ne sont pas restés sur le chemin, ce qui leur a permis d'échapper à l'avalanche. Lorsque la tempête s'est calmée, ils étaient complètement perdus au beau milieu de la forêt.

Cela dit, la nuit va bientôt tomber, et il ne faut pas trop tarder à regagner les murs protecteurs de l'orphelinat. Malheureusement, la tempête ne l'entend pas de cette oreille et redouble de violence. Il apparaît clairement aux PJ qu'il est pour le moment impossible de voyager dans la forêt. Il leur faut donc trouver rapidement un abri dans les environs. Ils n'en trouveront qu'un : une caverne située à quelques dizaines de mètres au nord de la clairière, près d'une petite source qui don-



## HURLEMENTS

### PARCHEMIN n° 1

**Parmi tous les butins que j'ai amassés, il en est un auquel je n'ai jamais touché, car il appartient à Dieu. Je l'ai confié à sa garde en un lieu secret. Le chemin est difficile et truffé d'embûches. Seule l'aide de Dieu permettra de le trouver, car la solution de toute chose réside dans la parole de Dieu.**

**Gauvain du Puy, en ce troisième jour de l'an de grâce neuf cent quatre-vingt-sept.**

### PARCHEMIN n° 2

**Pars de la grotte du pilier et ensuite laisse Dieu te guider.**

**PS 29 3**

**Tu rencontreras trois grands arbres le long de ton chemin. De l'un d'entre eux, tu te dirigeras vers l'ouest.**

**I RO 7 7**

**Tu trouveras ensuite un rocher et la seconde trace t'indiquera la voie à suivre.**

**PR 30 19**

**En suivant cette direction, tu trouveras un puits.**

**Tu sauras s'il s'agit du bon puits en écoutant la parole de Dieu.**

**PS 92 4**

**L'entrée est dans le puits.**

ne naissance à un mince ruisseau qui court le long de la montagne. Et comme la tempête va souffler jusqu'au matin, ils n'ont pas d'autre choix que d'y passer la nuit.

La grotte est assez spacieuse et leur offrira, associée à un grand feu dans l'entrée, un bon abri pour la nuit. Il serait néanmoins plus prudent de prendre la peine de l'explorer auparavant, on ne sait jamais... Si cette brillante idée n'effleure pas l'esprit embrumé de vos joueurs, vous pouvez utiliser un stratagème aussi simple que malhonnête : l'un des PJ se réveille en pleine nuit, couvert de sueur, émergeant d'un sombre cauchemar. Il se lève, pour tenter d'échapper à l'emprise du rêve, et contemple un moment la neige qui tombe à gros flocons. Tout en admirant le paysage, il a l'impression que quelque chose ne colle pas dans le décor. Il cherche pendant quelques instants, en tentant désespérément de mettre le doigt sur le détail qui cloche (laissez travailler l'imagination fertile de votre joueur). Puis soudain, c'est l'illumination : il manque un gamin ! Bien entendu, la neige a recouvert d'éventuelles traces depuis longtemps. Impossible de voir où il a pu partir... Fort heureusement, impossible n'est pas canin. Un chien, ou tout autre animal pourvu d'un bon odorat, pourra sans problème déterminer qu'Axel (encore lui) est parti en direction du fond de la grotte. Les PJ le trouveront endormi, confortablement installé entre les pattes avant d'une ourse de taille respectable.

Si vos voyageurs explorent la grotte en arrivant, ils trouveront aussi cette ourse, qui n'a pas l'intention de quitter la caverne d'ici le printemps. Elle se soucie d'ailleurs fort peu des PJ et des enfants, car elle est occupée à s'adonner à l'une des activités les plus sympathiques de la vie d'une ourse : elle hiberne. Elle a le sommeil lourd, et il faudrait vraiment le faire exprès pour la réveiller. Cela dit, si vos joueurs insistent vraiment...

De toute façon, leur attention ne devrait pas tarder à être attirée par le second hôte des lieux : un très vieux squelette, adossé à un impressionnant pilier naturel (titre et mite à la fois). Là encore, l'état du squelette dépend de l'époque à laquelle vous faites jouer le scénario. Il s'agit des restes d'un pauvre diable mort en 1056 alors qu'il tentait de retrouver le légendaire trésor du Puy Moutier. Le pauvre hère a eu la mauvaise idée de se reposer dans cette grotte qui était habitée à l'époque par un vieil ours d'humeur particulièrement belliqueuse. Malheureusement pour notre voyageur, l'action se déroulait en plein été et l'ours était tout ce qu'il y avait de plus éveillé...

Outre le squelette lui-même, les PJ trouveront une sorte de sacoche contenant les restes de deux objets : une Bible et une sorte de cylindre de métal rouillé, contenant deux parchemins. La Bible tombera en poussière au moindre contact,

mais les parchemins, qui ont bénéficié de la protection du cylindre, sont encore lisibles (voir ci-contre).

Si jamais les PJ font part du contenu des parchemins à leurs jeunes compagnons, ils vont déclencher quatre vocations spontanées mais fermes de chasseurs de trésor. Inutile de préciser que les charmants gamins se montreront particulièrement enthousiastes. Déchaînez-vous !

La sagesse recommande toutefois d'essayer de faire dormir tout ce petit monde jusqu'au matin. Les PJ n'auront pas trop de leur répertoire de berceuses pour y parvenir.

Ces codes étranges ne sont en fait que la désignation d'un certain nombre de versets de la Bible. Les PJ peuvent aller consulter la Bible de la chapelle de Sainte-Lucie autant de fois qu'ils le voudront. Si vous disposez d'une Bible dans sa version traduite par Louis Segond (la plus répandue), donnez-la à vos joueurs, ils effectueront la recherche en « grande nature », c'est beaucoup plus amusant. Si jamais vous ne disposez pas d'une Bible dans cette version, il vous suffira de leur lire les textes des versets, qui sont reproduits ci-après, avec les explications *ad hoc*.

### La chasse au trésor

Le lendemain matin, le ciel est bien dégagé et le vent est tombé, rendant enfin possible le retour à l'orphelinat. Les enfants et les PJ sont accueillis avec force cris et embrassades par la petite communauté. Si jamais les PJ ont parlé aux enfants du trésor, la nouvelle se répand comme une traînée de poudre parmi les autres orphelins. Mère Sophie ne tarde pas à mettre un peu d'ordre dans tout cela en distribuant quelques invectives bien senties aux éléments les plus enthousiastes. Cela dit, en privé, elle demandera aux saltimbanques de partir à la recherche de ce trésor.

« Si Dieu a décidé de vous donner ce parchemin, c'est bien pour que vous vous en serviez ! Non ? »

Néanmoins, à aucun moment mère Sophie ne leur demandera de lui donner le trésor. Les joueurs devront avoir eux-mêmes cette idée, mais n'anticipons pas... Voilà donc nos saltimbanques devenus apprentis chercheurs de trésor. Mais s'ils veulent passer du stade, certes intéressant, de chercheur à celui, plus enviable, de découvreur, il va leur falloir déchiffrer le parchemin codé. S'ils ne trouvent pas tout de suite la solution, laissez-les échafauder pendant quelques temps les hypothèses les plus folles avant de leur donner un petit coup de main par l'intermédiaire d'un ou deux PNJ.

Si vous désirez apprécier vous-même la difficulté de l'éénigme proposée, essayez donc de trouver la solution tout seul avant de lire ce qui suit. Reportez-vous aux deux parchemins et essayez de les déchiffrer... Quand vous penserez avoir trouvé, il ne vous restera plus qu'à vérifier votre hypothèse en passant au paragraphe suivant.

En vérité, tout réside dans la signification de ces étranges suites de lettres et de chiffres (PS 29 3, I RO 7 7, PR 30 19 et PS 92 14). La solution pour les déchiffrer est écrite en toutes lettres dans le premier parchemin : « La solution de toute chose réside dans la parole de Dieu ». Et où peut-on trouver la parole de Dieu ? Dans la Bible, bien entendu.

**Pars de la grotte du pilier et ensuite laisse Dieu te guider.**

**PS (les Psaumes) 29 3 :**

**La voix de l'Eternel retentit sur les eaux,  
Le Dieu de gloire fait gronder le tonnerre ;  
L'Eternel est sur les grandes eaux.**

Signification. Le point de départ se situe à la grotte du pilier (celle où les PJ ont trouvé les parchemins). Il faut ensuite descendre le cours du ruisseau qui prend sa source à côté de l'entrée de la caverne.

**Tu rencontreras trois grands arbres le long de ton chemin. De l'un d'entre eux, tu te dirigeras vers l'ouest.**

**I RO (premier Livre des Rois) 7 7 :  
Il fit le portique du trône,  
où il rendait la justice, le portique du jugement ; et il le couvrit de cèdre,  
depuis le sol jusqu'au plafond.**

Signification. Le ruisseau arrose sur son passage les racines de trois arbres importants, plus grands que les autres : un chêne, un cèdre et un hêtre. C'est bien entendu au cèdre qu'il faut bifurquer vers l'ouest (voir plan).

**Tu trouveras ensuite un rocher et la seconde trace t'indiquera la voie à suivre.**

**PR (Les Proverbes) 30 19 :  
La trace de l'aigle dans les cieux,  
La trace du serpent sur le rocher,  
La trace du navire  
au milieu de la mer,  
Et la trace de l'homme  
chez la jeune fille.**

Signification. Au bout d'un quart d'heure de marche, les personnages arrivent dans une clairière. En son centre se trouve un rocher sur lequel sont gravés quatre symboles (voir ci-contre). La seconde trace est celle du serpent. Le symbole correspondant est orienté au nord-ouest sur le rocher. C'est donc dans cette direction qu'il faut aller.

**En suivant cette direction, tu trouveras un puits. Tu sauras s'il s'agit du bon puits en écoutant la parole de Dieu.**

PS (Les Psaumes) 92:4 :  
Sur l'instrument à dix cordes  
et sur le luth, au son de la harpe.

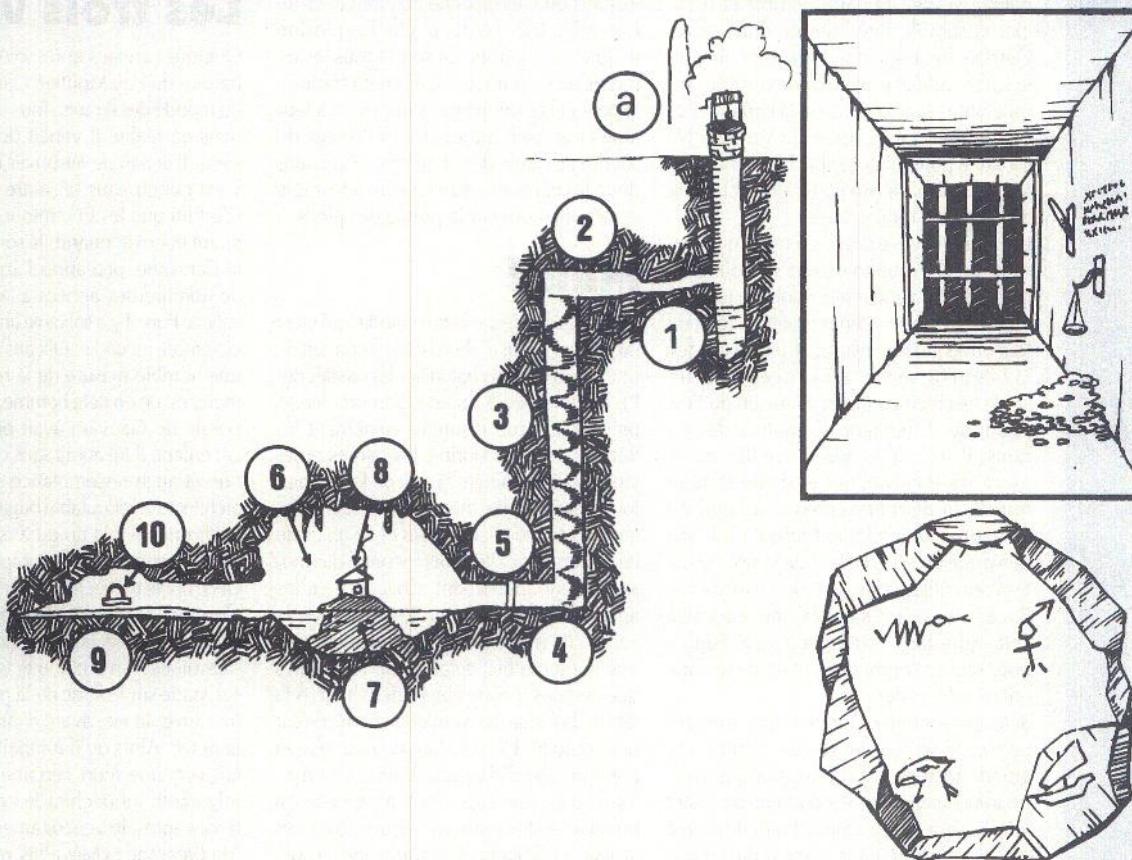
**Signification.** La margelle du puits est en effet ornée de motifs en bas-relief représentant une harpe, un luth et un curieux instrument à dix cordes.

Malheureusement pour les PJ, ce puits (a) est situé au beau milieu d'une ferme qui est encore habitée et gardée par deux chiens féroces. S'il les entend aboyer, il est probable que leur maître, Gros Louis, sortira pour voir de quoi il retourne. Dans ce cas, l'accès au puits risque fort d'être quelque peu compromis. Il convient donc de se montrer discret et de trouver un moyen d'éloigner les chiens. Une fois cet obstacle passé, les PJ pourront accéder au puits. Ils remarqueront quelques barreaux en métal qui descendent vers d'obscures profondeurs. Ces barreaux s'arrêtent une demi-douzaine de mètres plus bas, juste

une inscription gravée dans la pierre : « Le sage ne piétine pas la bête, AP 13:18 ». Le verset correspondant est bien sûr situé dans l'Apocalypse : « C'est ici la sagesse. Que celui qui a de l'intelligence calcule le nombre de la Bête. Car c'est un nombre d'homme, et son nombre est six cent soixante-six. » Précisons tout de même que les bibles de l'époque étant manuscrites, elles sont également très volumineuses. Il est donc évident que les PJ n'ont pas pu la prendre avec eux. De toute manière, mère Sophie ne l'aurait pas permis. S'ils veulent la consulter à nouveau, l'un d'entre eux devra retourner à la chapelle. L'escalier est extrêmement haut et comporte environ un millier de marches. Il a été construit par Gauvain de manière à s'écrouler si quelqu'un marche sur la six cent soixante-sixième marche. Fort heureusement pour les PJ, le mécanisme a un peu vieilli et l'escalier ne s'écroulera qu'une fois qu'ils seront arrivés en bas. Si l'escalier s'écroule, il sera impossible de repasser

balanc. Sous cet appareillage, se trouve un tas de galets polis qui font tous à peu près le même poids. Une inscription est gravée dans le mur : « Multiplie le nombre des cornes de la bête qui vient de la mer par le nombre de ses têtes. Puis ajoute le nombre des cornes de la bête qui vient de la terre. Dépose autant de cailloux sur le plateau de la balance et actionne le levier. Tu dispose de trois essais. Si tu échoues au dernier, ton destin sera scellé. » Cette fois-ci, aucune référence biblique n'est mentionnée. Les PJ vont devoir effectuer quelques recherches. Ce qui signifie que l'un au moins d'entre eux doit retourner à la chapelle. S'ils ont fait écrouler l'escalier, il est à souhaiter qu'une salamandre soit présente dans le groupe... Sinon, il leur faudra trouver une autre solution.

La référence à la bête qui vient de la terre et la bête qui vient de la mer devrait les orienter vers l'Apocalypse. Les versets qui donnent la solution sont :



au-dessus de l'eau, à hauteur d'une sombre ouverture. Il est à espérer que les PJ se sont munis d'une source de lumière, sinon la suite des événements risque de s'avérer assez délicate. L'ouverture appartient à un petit boyau, assez grand pour qu'un homme y passe à quatre pattes. Il débouche quelques mètres plus loin dans un tunnel (2), où il est possible de marcher debout à deux de front. Ce tunnel prend fin en haut d'un très vieil escalier en bois et en colombage (3), au dessus duquel on peut lire

ser par là, même pour un animal volant. En effet, les débris se sont entassés dans la partie basse du boyau vertical qui servait de cage d'escalier. Seule une salamandre peut espérer se faufiler dans ce fatras. L'escalier débouche dans un tunnel (4) horizontal. Après environ cinq minutes de marche, l'avancée des PJ est bloquée par une herse (5) baissée. A droite en regardant la herse, une sorte de levier sort du mur. A côté, une barre de fer sort également du mur et supporte un plateau de

AP 13:1 : *Puis je vis monter de la mer une bête qui avait dix cornes et sept têtes, et sur ses cornes dix diadèmes, et sur ses têtes des noms de blasphème.*

AP 13:11 : *Puis je vis monter de la terre une autre bête qui avait deux cornes semblables à celles d'un agneau, et qui parlait comme un dragon.*

Il faut donc placer soixante-douze pierres dans la balance. Si les personnages actionnent le levier avec le bon nombre de pierres dans la balance, la herse s'ouvre.



## HURLEMENTS

S'ils se trompent, le plafond s'écroulera sur eux au troisième essai infructueux. Le tunnel continue ensuite pendant un quart d'heure puis débouche sur une immense grotte (6) qui abrite un lac souterrain. Au milieu de ce lac, se trouve une île (7). Sur cette île est bâtie une petite cabane (8) munie d'une cheminée. Jusqu'à présent, il n'y a rien là de bien extraordinaire. Mais le problème est que de la fumée s'échappe de cette cheminée. Il semblerait bien que quelqu'un ait devancé les PJ. En tout état de cause, il n'y a qu'un moyen de s'en assurer : y aller. Pour ce faire, les PJ devront voler ou nager. Lorsqu'ils arriveront sur l'île, ils trouveront une très vieille barque, qui semble encore en bon état. Elle a été utilisée par le mystérieux personnage qui se trouve à l'intérieur. Il ne leur reste plus qu'à ouvrir la porte pour le rencontrer. La surprise risque d'être de taille, car il s'agit du Veneur !

La cabane contient en tout et pour tout une table, quatre bancs et un coffre. Un bon feu brûle dans la cheminée, et le Veneur, assis devant l'âtre, sombre et silencieux, semble figé comme une statue. Derrière lui, les flammes dansent une folle sarabande et projettent des ombres inquiétantes sur les murs de la cabane. Est-on bien sûr qu'il s'agisse du Veneur ? Ne serait-ce point plutôt le Diable, venu pour les punir d'avoir osé partir à la recherche du trésor du monastère ?

Le Veneur lève le doute en prenant la parole. Les PJ reconnaissent sa voix sans difficulté. Le Veneur leur souhaite la bienvenue et écoute attentivement le récit de leurs aventures. Ensuite, il leur explique la raison de sa venue : « J'ai eu la chance de très bien connaître Gauvain du Puy. Avant de disparaître du monde des errants, il m'a demandé de veiller sur le trésor du Puy Moutier et d'être là pour fournir la dernière épreuve à celui ou ceux qui parviendraient jusqu'ici. Il m'a demandé de vous poser une simple question : qu'allez-vous faire de ce trésor ? » Il n'existe qu'une seule bonne réponse à cette question : le donner à mère Sophie pour sauver l'orphelinat, et permettre aux enfants d'y rester.

Si les personnages donnent une autre réponse, le visage du Veneur trahira une grande tristesse, et il leur dira que malheureusement le trésor doit encore rester ici pour quelques temps. Il repartira avec eux vers la Caravane, sans repasser par l'orphelinat. A leur arrivée à la Caravane, les PJ auront la surprise de constater que l'Initié est de retour. Fin du scénario.

En revanche, si les personnes donnent la bonne réponse, le Veneur leur remettra le trésor. Il ne repartira pas avec eux. Si jamais l'escalier est écroulé, le Veneur leur révélera un autre moyen de sortir : en suivant avec la barque le cours de la rivière souterraine qui traverse le lac, ils aboutiront à une autre grotte (9). De cette grotte part un passage souterrain (10) qui débouche dans les caves du château de Puymoutier. Les saltimbanques auront peut-être quelques

problèmes pour s'éclipser discrètement du château, mais ça leur apprendra à ne pas casser les escaliers.

## Les rois mages

Lorsque les personnages arrivent à l'orphelinat, les bras chargés du trésor, il fait nuit noire. Et ce n'est pas n'importe quelle nuit... C'est la nuit de Noël. Alors qu'ils s'approchent des bâtiments, les PJ constatent avec appréhension qu'un silence pesant a étendu sa toile sur les environs. Pas une voix ne s'échappe de Sainte-Lucie, pas un animal ne bronche... Soudain, un cri perçant déchire le silence. Le cri d'un petit homme qui vient de naître. Ce cri provient de la grange attenante à l'orphelinat. Là, parmi les quelques bêtes élevées par Germain, est rassemblée toute la communauté. Marie tient son fils dans ses bras, le visage rayonnant de joie. C'est à ce moment que les PJ arrivent, pour annoncer la bonne nouvelle...

Il est parfois des instants magiques, des instants que les mots ne peuvent décrire. Comment jeter sur du papier l'explosion de joie qui illumine ce soir-là tous les témoins de ce miracle ? Comment traduire la paix et la sérénité qui s'imposent à leur âme et gravent à tout jamais l'image du sourire de Marie dans leur cœur ? Laissons donc les héros de cette histoire à leur joie et retirons-nous sur la pointe des pieds...

## Mais !

Qu'est-ce donc que cette mélodie qui vient du dehors ? Tout d'abord mince courant de musique qui vient chatouiller les oreilles des PJ, il prend peu à peu de l'importance. A présent, chacun distingue nettement les flûtaux, les tambourins, les harpes et les violons, qui illuminent la nuit de leurs notes joyeuses. Très vite, mère Sophie, suivie des enfants et probablement des PJ, se précipite au-dehors pour aller à la rencontre des musiciens qui approchent. Chacun peut les apercevoir, avançant sur le chemin de la vallée. Ils montent le long du sentier en une immense file, éclairés par les torches que certains d'entre eux portent haut. A la tête de la file se trouvent deux hommes sur une roulotte. L'un est tout de noir vêtu et porte un grand chapeau. L'autre est enveloppé dans une cape dont la capuche est rabattue et dissimule son visage. Une fois arrivée à l'orphelinat, la Caravane (j'espère que vous l'avez reconnue) forme un vaste cercle autour des habitants de Sainte-Lucie. Le Veneur prend alors la parole :

« Mes amis, mes frères, nous voici arrivés pour célébrer Noël avec les enfants de Sainte-Lucie. Ce n'est pas une nuit comme les autres, car ce soir, deux hommes sont nés. L'un d'entre eux est un petit enfant, qui vient de crier sa joie de venir au monde. L'autre n'est plus un enfant, mais nous célébrons pourtant aujourd'hui sa naissance, son retour parmi nous. Mon ami, toi que tous ici connaissent sous de nombreux noms, montre-nous ton visage.

Réjouissons-nous car Gauvain du Puy, le colporteur et l'Initié sont de retour parmi nous. Et ils ne font qu'un. »

L'homme qui accompagne le Veneur relève sa capuche. Aucun doute possible : c'est bien l'Initié. Les enfants se précipitent vers lui, et déjà il commence à leur distribuer des cadeaux. Ils ont reconnu leur ami de toujours : le colporteur. L'homme se dirige ensuite vers les PJ et leur parle en ces termes : « Je vous remercie d'avoir permis à mon trésor, acquis dans le sang et les larmes, de connaître une fin aussi joyeuse et aussi juste. Merci de lui permettre de redonner vie à ces murs que j'ai bâti il y a si longtemps. Celui qui en moi est encore Gauvain de Bénotet et Gauvain du Puy vous en sera éternellement reconnaissant. »

Cette fois-ci, il est grand temps que nous nous retirions pour laisser tous ces gens à leur fête. Avant de vous quitter, il ne me reste plus qu'à apporter quelques éclaircissements.

## Les trois vies

Quelques années après avoir pillé le monastère du Puy Moutier, Gauvain disparut du monde des errants. Tous le crurent mort, mais en réalité il venait de rejoindre les siens. Il venait de retrouver la Caravane. Il y est connu sous un autre nom : l'Initié. C'est lui que les PJ ont tour à tour estimé, craint et envié quand ils sont arrivés dans la Caravane, peu après l'an mil. Il a vécu de nombreuses années à la tête des chevaliers. Puis, il y a soixante ans, il a péri dans ce terrible incendie. Dix ans plus tard, dans une humble maison de la région de Clermont, est né un petit homme. Si un contemporain de Gauvain avait pu voir grandir cet enfant, il lui aurait sans conteste trouvé une étrange ressemblance avec le génial architecte et redoutable brigand qui défraya la chronique à la fin du X<sup>e</sup> siècle. L'enfant devint homme et se fit colporteur. Il exerça ce noble métier jusqu'au jour terrible, où, alors qu'il se rendait à l'orphelinat en compagnie de Marie, une avalanche s'abattit sur sa roulotte. Il n'eut que le temps de pousser Marie sur le flanc de la montagne pour lui sauver la vie, avant d'être emporté par la neige. Alors qu'il tombait et se précipitait vers une mort certaine, une douleur fulgurante lui déchira le corps... Peu de temps après, le Veneur amenait un faucon à la Caravane : « Mes amis, mes frères, nous accueillons aujourd'hui un nouveau parmi nous... »

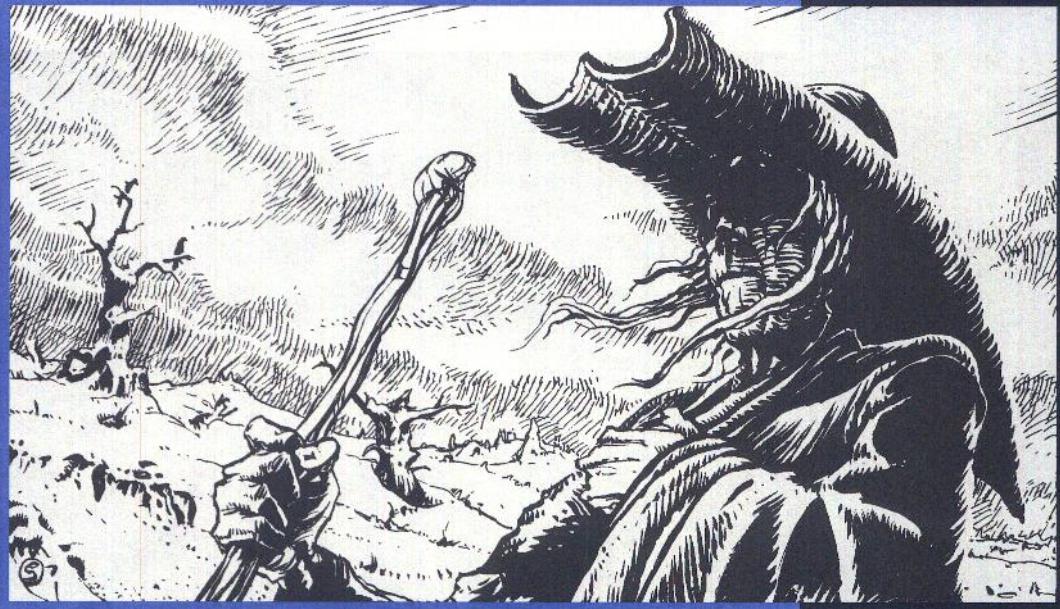
## Et demain ?

L'Initié va-t-il reprendre son ancien rôle ? Va-t-il le laisser à Isabelle ? Retournera-t-il à l'orphelinat à chaque Noël ? Seul le Veneur le sait. Et le Veneur, c'est vous...

1) Je sais bien qu'il n'y a pas d'avalanche dans le massif Central, mais puisqu'on vous dit que cette année-là l'hiver fut très RIGOUREUX !

# Qui est l'Initié ?

**Attention !**  
ces  
informations  
sont réservées  
au Veneur



Personnage à part dans la Caravane, l'Initié suscite bien des questions. Il est apparu dans la plupart des scénarios d'Hurlements comme une sorte d'adjoint au Veneur, chargé de diriger la Caravane lorsque son chef s'absente pour partir à la recherche des novices. Son caractère et son apparence varient selon les auteurs, d'aucuns ont même choisi de décrire une Initiée. Qui est-il (ou elle) réellement ? Quel est son véritable rôle ? Quelle est son histoire ? Autant de questions auxquelles nous allons tenter de répondre.

## Que disent les règles ?

Dans les règles de Hurlements, est dit « initié » tout personnage qui est à la fois chevalier de l'ombre et du feu. Il occupe par ses pouvoirs, ses connaissances et son vécu, une place importante au sein de la Caravane, et agit souvent comme un instructeur auprès des questeurs pour qui il est le « Gardien de l'esprit ». *A priori* il semble donc logique de supposer que plusieurs initiés peuvent coexister en même temps dans la Caravane. De même, il peut exister plusieurs chevaliers de la chimère. Pourtant, un peu plus loin dans les règles, Valérie et Jean-Luc privilègient deux individus dans chacune de ces catégories. Ils sont appelés l'Initié et LE Chevalier de la chimère : « En son absence (celle du Veneur) veillent l'Initié et le Chevalier de la Chimère. Connus tous deux pour leurs sages conseils et leurs aptitudes, tant physiques que mentales, ils sont les plus parfaits reflets de la pensée du Veneur. »

Le personnage du Chevalier de la chimère n'apparaît pas dans les scénarios de Hurlements (ce qui n'est pas le cas de

la Chimère elle-même). En revanche, l'Initié a pris une place grandissante et est devenu un « PNJ permanent » au même titre que le Veneur ou l'Ennemi éternel. Chaque auteur de scénarios en a une vision plus ou moins détaillée et plus ou moins précise. Il est parfois difficile pour le maître du jeu de trouver une cohérence parmi tous ces aspects de l'Initié. Bien entendu, de nombreuses questions ont été posées aux auteurs du jeu à son sujet. Ils y ont répondu dans le *Hurlefune* n° 4 : « Finn en a fait une jeune femme. Encore une fois, il s'agissait d'une vision toute personnelle des choses, mais qui a perturbé nombre d'entre vous... Qui est l'Initié ? C'est à chaque Veneur de répondre... Nous préférons la version le présentant comme un homme ancien sans âge précis. L'Initié est un repère, une référence, mais ne doit pas à notre sens être trop « marqué », trop précis, autant de détails qui lui enlèvent son mystère... Tout ce mystère sans lequel l'Initié ne serait qu'un troubadour de plus... Voilà, il y a sans doute bien d'autres façons de lire entre les lignes, et d'échauffer d'autres hypothèses, mais nous vous faisons entièrement confiance sur ce point. Vous saurez vous y adapter. » Je vous propose dans ce qui suit une méthode pour pouvoir utiliser les différents Initiés que vous avez pu rencontrer dans tel ou tel scénario.

## Le voyage de l'Initié

Avertissement : le voyage que je vous propose n'engage que moi et ne constitue nullement une approche « officielle » du personnage de l'Initié. Je crois cependant qu'il reste proche dans l'esprit de ce que proposent Valérie et Jean-Luc.

Lorsque vos joueurs sont arrivés à la Caravane, l'Initié était déjà présent. Il est probablement, vu son niveau « hiérarchique » dans la Caravane, mort de nombreuses fois pour renaître ensuite. Je vous propose tout simplement de faire vivre à vos joueurs la période qui s'écoule entre une des morts de l'Initié et son retour dans la Caravane. Le principe est très simple. Au cours d'une de vos parties d'Hurlements, rajoutez un épisode supplémentaire : l'incendie de la Caravane. Trouvez une bonne raison pour que cet incendie semble logique dans le scénario que vous faites jouer et débrouillez-vous pour que l'Initié meure dans les flammes en tentant de sauver un de ses frères.

Pendant une cinquantaine d'années au moins (cela correspond au temps minimum pour que l'Initié renaisse et vieillisse assez pour réintégrer le groupe), la Caravane va vivre avec un autre Initié. A vous de lui trouver un autre caractère et une autre apparence. Si votre Caravane est encore à l'époque de Guillaume IX, ce nouvel Initié peut être Isabelle, ce qui vous permettra de faire jouer la campagne de Finn tout en restant cohérent avec les autres scénarios.

Lorsque vous aurez estimé avoir suffisamment utilisé ce nouvel Initié, faites revenir l'ancien à la Caravane. Essayez de donner à ce retour l'importance qu'il mérite. De nombreuses solutions sont possibles ; l'une d'elles est de proposer à vos joueurs l'aventure ci-jointe : *Les trois vies*. Elle donne des détails sur les vies de l'Initié avant son arrivée à la Caravane, mais elle préserve volontairement le mystère de son rôle au sein de la communauté. Ce mystère sans lequel, comme l'ont dit les auteurs du jeu, l'Initié ne serait qu'un troubadour de plus...

**AIDE  
DE  
JEU**