

- Hub Name: france rpg
- Hub Address: lancedragon.no-ip.com:1411
- Web Address: <http://robessoires.free.fr/>



*Attention danger,
une caravane peut
en cacher une autre...*

Des larmes de sang...

Voici un scénario solo pour un Chevalier de l'Air ou de la Terre qui se voit confier pour la première fois un petit groupe de novices, pour une séance d'entraînement.



L'ENTRAÎNEMENT PASSA COMME UN RÊVE,
INTENSE. TROP FURTIF, SANS DOUTE,
MAIS SI HEUREUX...



MAIS AVEC LA NUIT
SURVINT L'ORAGE.



NOUS EÙMES TÔT FAIT DE
REPRENDRE LA ROUTE.



ALORS ELLE APPARUT.
BRUSQUEMENT.



TREMPÉS,
HARASSÉS...



...NOUS TROUVÂMES ENCORE LA
FORCE DE NOUS ÉLANCER...



... DE CRIER,
ET CHANTER.



LA SURPRISE N'EN FUT QUE PLUS
GRANDE. QUI ÉTAIENT-ILS ?



JE VOULUS REFUSER LEUR
INVITATION...



RECH"TEZ POUR LA
NUIT, MES GH"ENTILS
CH'EIGNEURS.

...MAIS MES FRÈRES
ÉTAIENT ÉPUISÉS.

VELL. BIZIEN
DEN

Avertissement

Il s'agit d'une aventure difficile à mener et à vivre. Le Chevalier est ici à un stade crucial de son évolution. Il se découvre une nouvelle fonction, des responsabilités énormes : assurer la sécurité de ses frères novices. Confronté à la folie et à des choix terribles, c'est l'occasion pour lui d'une prise de conscience... Le Veneur aura donc à cœur de bien choisir le Chevalier auquel il proposera ce voyage stressant, s'il ne veut pas voir « l'entraînement » finir en apocalypse. De plus, bon nombre de joueurs considèrent à tort la Caravane comme le refuge ultime, et le Veneur et l'Initié comme des sauveurs éternels, dont la fonction unique serait d'apparaître au moment critique, apportant secours et secours partout où on les appelle... Ici, il n'en est rien. Le Chevalier est livré à lui-même et doit s'adapter très vite et agir seul pour assumer pleinement son rôle.

Le début de l'aventure

Le Veneur annonce au Chevalier qu'il va à présent assurer l'apprentissage de quatre novices nouvellement arrivés. Cette phase de jeu peut être riche, et devra par conséquent être préparée avec le plus grand soin par le Veneur (une attention tout particulière doit être réservée au choix des quatre PNJ, au regard de ce qui va suivre!).

Enfin, le Chevalier, accompagné par les quatre novices dont il connaît les facultés, part à l'abri des regards indiscrets (au cœur de la plus proche forêt, comme c'est la coutume). S'il a été bien pensé et réfléchi, l'entraînement se déroule très bien au long de la journée. Les novices, d'abord plutôt réticents, découvrent la fantastique étendue de ce pouvoir qu'ils ne maîtrisent pas encore et qu'ils hésitent à utiliser pleinement. Si le travail de la journée n'a pas été considéré avec tout le sérieux nécessaire, le Veneur aura à cœur d'improviser quelques menus problèmes (relationnels, voire émotionnels) qui surviendront au cours de l'apprentissage.

Dans un cas comme dans l'autre, personne n'aura vu le temps passer tandis que de gros nuages annonciateurs d'orage se sont accumulés au-dessus des frondaisons. La nuit ne tarde pas à tomber et, tandis que le tonnerre gronde, des trombes d'eau s'abattent, trempant copieusement vêtements et matériel. Décidant de rejoindre la Caravane pour y trouver repos, le petit groupe repart à travers la forêt sombre. Bientôt apparaissent des lueurs diffuses de torches dans la plaine, et des roulettes en mouvement.

La caravane s'est arrêtée et elle est vite rejointe... Et le malaise s'installe brutalement, car ce n'est pas la Caravane, mais un cortège de créatures contre-faites, caricatures de troubadours : nains, bossus, monstres en tous genres sont là, qui dévisagent les nouveaux venus. Une atmosphère étrange émane du tableau, mais les occupants des corbeilles sont plutôt accueillants, en particulier un géant aux cheveux longs et au large sourire : « Oh là, camarades ! Partageons nos misères ! Joignez-vous à nous pour cette nuit, et attendons ensemble la fin de l'orage ! Demain, un nouveau jour viendra ! » Pressé par ses compagnons qui tremblent de froid, le Chevalier accepte l'invitation. Le piège odieux s'est refermé. Le cortège continue sa route dans la nuit, pendant qu'on distribue des couvertures aux personnages, et qu'on leur offre aimablement un peu d'alcool. Seule la première roulotte, celle du géant, est éclairée à la torche. Les autres sont noires en l'absence de lune. Il n'est donc pas possible de dévisager ses interlocuteurs. L'ambiance est cependant détendue, certains des membres de cette caravane — ils disent « ma

famille » — sont même relativement volubiles.

La procession atteint enfin un bosquet assez dense pour protéger de la pluie, puis s'installe en cercle au cœur de la forêt. Autour du feu, l'atmosphère devient lourde, oppressante. Les personnages sont rejoints par des créatures difformes, que l'éclairage dansant s'amuse à dessiner plus grotesques et inquiétantes encore. Cette fois les mots viennent avec hésitation, les phrases se font bredouillantes. Mais le géant intervient encore : « Allons, amis, dormons ! Demain, nous verrons plus clair ! Et que chacun d'entre nous rêve une vie meilleure ! » On s'allonge autour du feu. Le sommeil se fait d'abord prier, puis il envahit tout le campement.

Peu avant le lever du jour, le Chevalier se réveille, couvert de rosée. Il se lève avec difficulté, et l'esprit encore embrumé se dirige hors du cercle des caravanes pour assouvir un besoin naturel. Alors qu'il est debout contre un arbre, il reçoit quelques gouttes d'un liquide glissant sur l'épaule. Il lève machinalement la tête.

Sous le choc, il ne peut même pas crier son horreur. L'un de ses élèves est là. Entièrement nu. Il est pendu à une branche basse par les pieds. On lui a ouvert le ventre de haut en bas. Il n'est plus qu'une plaie rouge sombre.

Le Chevalier est paralysé. Au-dessus de lui, le feuillage a bougé et l'un des nains est apparu, souriant, un énorme couteau encore poisseux de sang à la main. D'une voix nasillarde, il déclare, déçu : « L'a pas beaucoup sch'ouffert... Dommage... » Et il part d'un rire dément. Alors d'autres rires tout aussi hallucinés lui font écho.

D'un bond le Chevalier s'est retourné. D'entre les roues des chariots, il peut les voir maintenant : toute une armée de monstres démoniaques, armés de couteaux, grimaçant, hurlant leur folie dans la nuit... Peur panique ? Instinct ? Le Chevalier s'est élancé dans les buissons. Fuir ! Echapper à ce cauchemar, à cette vision de folie furieuse ! Il a couru en hurlant sa peur, cherchant à prévenir ses frères du danger. Il ne sait pas combien de temps il a couru. Il s'est effondré, tremblant, peur et rage au ventre. Tête lourde, trop lourde... Alcool ou drogue ? Et ses frères, là-bas qui n'avaient pas entendu les cris...

Alors l'homme en noir est apparu. Providentiel, comme toujours. Il a su qu'il était sauvé mais un sentiment de honte l'oppressait. Il s'est mis à parler très vite, à tout raconter : l'entraînement, la nuit, la rencontre, le sang, la peur, les monstres, l'horreur... Alors le Veneur, pour la première fois en sa présence, eut un mouvement de rage et explosa en une colère terrible. Sa voix était hurlante et glacée à la fois : « Tu étais le Chevalier ! Le responsable ! Je t'avais confié leurs vies et toi... toi ! Tu es là, implorant, incapable ! Va ! Retrouve-les et sauve-les s'il en est encore temps... Va ! » Et le Veneur disparut. Rêve ou Réalité ? Le Chevalier était seul à présent. Et c'est donc seul qu'il lui faudrait affronter la folie et la mort...

Note au Veneur : ne faites intervenir l'homme noir que si le chevalier tarde à prendre ses responsabilités.

La galerie des monstres

« La Toise »

C'est un géant qui avoisine les deux mètres. Il doit avoir une trentaine d'années mais son visage très marqué, ses cheveux bruns et longs empêchent de mieux cerner son âge. Son avidité n'a d'égale que

sa méchanceté. Pas très intelligent, il se laisse souvent aveugler, voire ridiculiser par Courtebotte. Quand il s'en aperçoit — avec un certain retard — il entre dans des fureurs incontrôlables. Il manie alors avec délectation une grosse masse et un fouet de cuir.

La Toise : Mental 25 Réflexe 15 Physique 35

Romuald « Beau sourire » et Gilbert « Gagne pain »

Respectivement faux aveugle et faux cul-de-jatte, ce sont les deux lieutenants de La Toise. Ils sont à la fois agents de renseignement, gardes du corps « discrets » et efficaces et gardes-chiourme. Totalement dénués de sentiments, ils appliquent à la lettre les ordres de La Toise et peuvent, parfois, faire preuve d'un grand zèle... En l'absence de leur chef, ils veillent sur leur petite « famille » et attendent le retour du géant pour s'aventurer en couple dans les ruelles des bourgs visités. Dans ce cas, Romuald porte un bandeau sombre et tire la caisse à roulettes où prend place Gilbert. Ils aiment à se présenter comme « les jambes et les yeux ». Romuald œuvre avec un cordon étrangleur, Gilbert avec un fin poignard. Chacun d'eux peut être considéré comme un véritable artiste dans sa spécialité. Ils sont cependant tellement veules qu'en cas de grave danger, ils n'hésitent pas à reprendre leur indépendance.

Si leur caravane est toujours harcelée le troisième jour, ils décident de courir les routes de leur côté.

Romuald : Mental 40 Réflexe 20 Physique 30

Gilbert : Mental 40 Réflexe 15 Physique 25

Elouin « croc de fer », dit « Le Bec »

Cet ancien artisan a perdu l'usage de ses deux mains, broyées par un chariot. Affublé désormais de deux crochets, il a vu dans cette caravane une occasion de salut. Il n'aime ni la pitié, ni la condescendance, ni les gens qui ont deux mains. En fait, il

n'aime personne. Lunatique, il peut passer sans transition de la volubilité au mutisme, de la gentillesse à l'agressivité.



Petit, râblé, il est d'une grande force physique et d'une agilité surprenante et maniple parfaitement ses prothèses. Il est très dangereux.

Elouin : Mental 20 Réflexe 25 Physique 30

Ludvine la femme-serpent, dite « Mortepeau »

C'est une jeune femme aux longs cheveux noirs, élancée, qui pourrait être très séduisante si une étrange maladie ne la couvrait par endroits d'écailles luisantes et relativement répugnantes.

Son visage est — lui — tout à fait normal, et fort joli : des traits fins et réguliers, une peau à la blancheur de porcelaine, de grands yeux vert de jade et une opulente chevelure qu'elle maintient par une fine couronne d'argent. Ludvine est appréciée de tous, mais sombre parfois dans de longues crises qui l'entraînent à des manifestations violentes, proches de l'hystérie. Elle souffre en effet d'ophidophobie et lors de ces crises, elle cherche à se mutiler, s'arrachant des morceaux de cette peau écailleuse qui l'horrifie. Elle vit cette situation comme une terrible malédiction.

La Toise la considère comme le clou du spectacle : elle apparaît dans une longue tige noire et à peu de peu se dédroule... Les amateurs de frissons macabres sont alors comblés. Le géant ne tolère pas qu'on lui soit désagréable, ni qu'on lui manque de respect...

Elle n'est pas méchante et si on sait lui prêter attention, elle pourra se laisser attendre, voire séduire. Elle peut être une alliée de choix dans la place, mais elle n'ira pas jusqu'à combattre. Pire, confrontée à un spectacle trop violent (effectuer un jet sous Mental) elle peut perdre la tête et, à ce moment, devenir dangereuse pour tous. Elle n'assistera ni ne participera aux exécutions des prisonniers.

Ludvine : Mental 40 Réflexe 10 Physique 25

Béregère, Berthe et Berthille, « les trois Grâces »

Impossible de donner un âge aux trois microcéphales de la troupe. On les suppose encore jeunes, mais leurs pauvres visages laissent deviner un vécu douloureux. Le faciès contrefait des inséparables semble éternellement crispé en un rictus hébété de crétinisme satisfait, caricature de sourire. Elles inspirent la pitié et paraissent gentilles, innocentes. En fait, il n'en est rien. Fascinées par la douleur et la mort, elles assisteront à toutes les exécutions et pousseront le vice jusqu'à feindre d'aider les prisonniers... pour donner l'alerte au dernier moment, et partir dans un fou-rire sadique. Personne ne connaît l'origine des trois sœurs, si ce n'est qu'on s'est empressé de se débarrasser d'elles, sans même les vendre, quand La Toise est passé. Elles ne sont pas physiquement dangereuses et préfèrent observer plutôt qu'agir. Elles soutiendront La Toise et les siens, mais verbalement. Et à distance respectable...

Toutes les trois : Mental 10 Réflexe 5 Physique 10

Camille, l'hermaphrodite

Difficile de ne pas se sentir mal à l'aise, devant le doux visage et les formes féminines et sculpturales de celui qui se révèle être un homme...

Camille est un être fascinant et désespéré, déchiré dans sa chair entre elle et lui, toujours hésitant, se cherchant sans jamais le trouver. Tantôt elle, pleinement femme, tantôt lui, complètement homme. Et pourtant... // Elle n'en représente pas moins un adversaire redoutable : Camille a toujours recon-

tré la haine, le mépris et le rejet des « normaux », et préférera mourir plutôt que d'abandonner « les siens » qu'il/elle soutiendra jusqu'au bout.

L'hermaphrodite est schizophrène, donc instable. Son discours n'est pas toujours cohérent. En combat, il préfère le stylet tandis qu'elle a une préférence pour une petite hache... // Elle cache souvent son visage derrière un loup bleu nuit et une voilette.

Camille : Mental 40 Réflexe 10 Physique 25

« Courtebotte », « La Fouine », « Crapaud » et « Le Bedeau »

Les quatre nains font front pour supporter la tyrannie de La Toise qui ne cesse de leur infliger vexations et brimades. Leur haine du géant est à présent si intense qu'ils sont tous à l'affût d'une occasion de s'en débarrasser. A force de persécution et de châtiements ils ont sombré dans une folie meurtrière, et en veulent à la Terre entière. Tous les « grands » méritent la mort, et si possible, dans les plus grandes souffrances...

Ils ne perdent jamais l'occasion de laisser libre cours à leurs instincts les plus sauvages, et se font systématiquement une joie de s'occuper des malheureux enlevés par La Toise. Ils agissent alors à l'écart et font preuve d'un raffinement extrême dans l'art de la torture. Purs sadiques, les quatre gnomes déments utilisent d'énormes couteaux de boucherie qu'ils passent des heures à aiguiser sur des grosses pierres plates. S'ils arrivent à cacher leur jeu de prime abord, il est impossible d'ignorer leur complète folie après un moment passé en leur compagnie. Courtebotte est le chef, les trois autres le suivent comme des ombres, et leurs rires haut perchés de psychopathes viennent ponctuer en échos hallucinés chacun de ses « traits d'esprit ». Pendant toute la durée du scénario, ils resteront à portée de couteau des otages, devisant gaie-ment entre eux et s'adressant parfois aux prisonniers bâillonnés, très gentiment.

• **Courtebotte :** Mental 30 Réflexe 20 Physique 15 1,10 m, engoncé dans un costume de bouffon élimé et coiffé d'un bonnet à traits pointes dont il ne se sépare jamais. Cramponné à son éternelle marotte à grelots il débambule dans un entêtement constant de clochettes ininterrompu dont le tintement des grelots semble l'hypnotiser. Sa voix nasillarde et sa démarche dansante ont tôt fait de tourner la tête et d'agacer... Ce qui l'encourage à continuer avec le chapeau de bouffon. Il voit, à l'arrivée des voyageurs au sein de la « petite famille », une chance insperpée de s'amuser, d'abord, et d'enfin se charger de La Toise. Comme les trois autres, il cache son gros couteau sous son pourpoint mais, très lesté, peut le faire apparaître comme par magie...

• **La Fouine :** Mental 10 Réflexe 20 Physique 15 85 cm, aussi maigre que nain, il est affublé d'un nez disproportionné qui lui vaut sans doute son surnom. Totalement dévoué à Courtebotte qu'il vénère comme un demi-dieu. C'est le souffre-douleur attitré de La Toise qu'il hait par conséquent plus que les autres. Il réussit à être encore plus bête que méchant.

• **Crapaud :** Mental 20 Réflexe 20 Physique 15 1 mètre, ventripotent. Aussi gras que son esprit est épais, et par-dessus tout, immensément laid. Des oreilles rondes, décollées, encadrent un visage bouffi et des yeux porcins très enfoncés. Le souffle court (à cause de son poids), il ne laisse échapper qu'un pénible filet de voix, plus proche du coassement que du humain. D'où son nom.



• Le Bedeau :

Mental 40 Réflexe 20 Physique 15

1 mètre, tout de noir vêtu avec, curieusement, un chaperon multicolore. Relativement taciturne, il est (presque) cultivé et totalement mystique. Pour lui, les crimes odieux auxquels il se livre en compagnie des trois autres sont des rituels nécessaires. Il est intimement persuadé du bien fondé de ses actions et ne comprend pas qu'on puisse lui en vouloir. Il se considère comme un scientifique... Il est en fait obsédé par la mort et cherche à recueillir les impressions des agonisants au moment de leur passage dans l'au-delà. Tandis que les autres se livrent aux pires délires, il interroge consciencieusement le « volontaire »... et se trouve toujours fort contrarié de son manque de coopération. Le drame de sa vie : ses recherches n'avancent pas vite... Il est sensible au charisme de Courtebotte, grâce auquel, un jour, peut-être, il saura enfin !

Anselme « Double bosse »

C'est la seule authentique victime de la caravane. Ancien homme lige du clergé, il a été convaincu de sorcellerie sur dénonciation et a dû s'enfuir. Il a trouvé refuge au sein de la « famille », dont il est maintenant le souffre-douleur... Simple d'esprit, le bossu cache sous son aspect hideux, une absence totale de méchanceté : Anselme est incapable de se servir de sa force hors du commun pour se battre. Il se promène toute la journée les bras ballants, essayant sans broncher toutes les brimades dont il est l'objet. Et si parfois il prend conscience de l'injuste comportement de ses compagnons, il se console en se répétant que sa « famille » l'a sauvé jadis du bûcher.

Anselme ne quitte jamais la caravane, et ne sait pas ce qu'il advient des victimes qu'on entraîne dans la nature. Il prendra en pitié les prisonniers qu'il cherchera à apaiser par tous les moyens (leur apportant de l'eau, leur parlant doucement, leur chantant des cantiques etc.) provoquant sans le vouloir le courroux de Courtebotte qui lui distribuera moult coups de marotte. Lorsqu'il est stressé, Anselme cède à la panique et balbutie des suites sans fin de citations latines, qu'il débite pêle-mêle en ignorant leur sens, probables reminiscences de son passé « religieux ». Double bosse est un personnage-clé du scénario. Il peut être l'unique chance de salut des prisonniers, parce qu'il est profondément humain et se refuse à voir souffrir quelqu'un. S'il est interrogé discrètement, il pourra à sa façon révéler les différents rapports qui régissent la « famille » : la vérité sur Gilbert et Romuald, la haine de Courtebotte, les crises de Ludvine... C'est malheureusement avec lui qu'il est le



d'obstacles qui peuvent lui être fatals, ainsi qu'à son interlocuteur.

Anselme : Mental 20 Réflexe 20 Physique 35

Que s'est-il passé ?

L'explication de ces meurtres sordides est presque banale. Voici quelques années que La Toise a décidé de partir sur les routes pour exploiter sa différence. De foires en fêtes villageoises, il réalisa l'intérêt malin qu'éveillait, chez ses congénères «normaux», la découverte de l'Autre. Et c'est en liant une amitié intéressée avec ses deux futurs lieutenants que lui vint l'idée de constituer une collection de monstres dont seraient avides maints bourgeois et seigneurs. Ces derniers sont souvent prêts à payer fort cher une occasion d'échapper à l'ennui. Les trois hommes se mirent en chasse et eurent tôt fait de rallier à leur procession tous ceux qui, par leur monstruosité, se trouvaient rejetés...

Hélas le désordre, comme la folie, sont vite contagieux. Et le monstre ne tarda pas à rejoindre ses créatures dans leur tourment.

C'est aujourd'hui un véritable asile d'aliénés qui traverse le pays, semant malheur et mort sur son chemin. De plus, La Toise — qui a fini par oublier son vrai nom et ne répond plus qu'à son sobriquet — est en proie à un déséquilibre mental croissant : il sait la haine que lui porte Courtebotte et le danger que représente le nain, mais il ne peut oublier la valeur marchande des quatre compères... Alors, pour satisfaire les instincts de destruction de Courtebotte et des siens, son esprit malade a imaginé une solution simple. Il lui faut enlever des innocents (qu'il saoule ou drogue) et les livrer au sadisme des quatre forcés...

Et cette nuit-là, cinq personnages perdus vinrent se jeter dans ses bras. Drogés, aucun d'eux n'entendit les plaintes du malheureux « élu ». Au petit matin, le Chevalier fut le seul à s'éveiller...

Ce que le Chevalier peut faire

On l'a déjà dit, le Chevalier ne peut compter que sur lui-même pour tenter de sauver ceux de ses frères qui peuvent l'être. Sous la surprise, il ne choisira pas

d'attaquer de front : même un ours ne peut espérer venir à bout d'une dizaine de combattants. L'esprit embrumé, c'est l'instinct de survie qui l'emporte. Il faudra pourtant trancher :

- Si le Chevalier décide de se sacrifier et choisit le combat, le Veneur devra vérifier que l'instinct du personnage ne le pousse pas à se sauvegarder en fuyant avant le coup fatal.

- Si le Chevalier préfère la guérilla au combat de masse, il peut choisir d'harceler les tueurs sous l'une de ses formes propres ou d'effectuer un transfert : la faune locale est riche, il peut donc accéder à toutes ses exigences (en tenant compte des restrictions d'usage, bien entendu).

- S'il a de plus pris le temps d'observer ses ennemis et d'en tirer les conclusions psychologiques qui s'imposent, il pourra même agir sur leur moral et les faire « craquer » nerveusement. (Effectuer alors un tirage sous Mental x2 pour chaque adversaire.

Un jet manqué — supérieur — entraîne une perte momentanée de 10 points, cumulatifs. Lorsque le Mental tombe à zéro, le personnage perd tout contrôle et s'enfuit. Dans notre cas, toute action offensive nouvelle peut donner lieu à un tirage).

- Le Chevalier peut aussi percevoir et comprendre l'attitude d'Anselme. Il peut, s'il le veut, s'en faire un allié précieux mais il sera très difficile d'établir le contact. Anselme ne s'éloigne jamais des roulettes (l'attention des autres serait inmanquablement attirée) et le pauvre — même plein de bonne volonté — est maladroit et peu discret. Il faudra déployer des trésors de prudence et de ruse pour arriver jusqu'à lui et se faire comprendre. S'il est ému, Anselme acceptera de profiter d'un moment d'inattention des nains pour tenter de délivrer les prisonniers (tout au plus défaire leurs liens). Ce faisant, il risque sa vie, mais n'en a pas conscience... Faire une diversion habile à ce moment peut être vital.

Les événements

Voici une série d'actions qui auront lieu quelle que soit l'attitude du Chevalier.

J+1. Le Chevalier a pu s'échapper. Ses trois frères survivants sont bâillonnés, attachés au sol, solidement ligotés à des piquets profondément enfoncés. Pas de fait marquant dans la matinée. En début d'après-midi, Elouin fait une crise et veut s'attaquer à l'un des prisonniers « qui ne cesse de le narguer ». Les nains s'interposent, Elouin reçoit une estafilade sur un avant-bras. La Toise hurle et ramène l'ordre. A la tombée de la nuit, les nains sont fébriles. Les lames crissent sur les pierres. Ils entraînent l'un des prisonniers, toujours attaché, dans le bois. Celui-ci est trop choqué, il ne se transformera pas... Camille les accompagne.

J+2. A l'aube les hurlements de Ludvine, en proie à l'une de ses crises, ont réveillé le camp. Gilbert et Romuald interviennent pour l'empêcher de se mutiler. A cette occasion, si ce n'est déjà fait, ils se révèlent physiquement normaux. Anselme passe la matinée auprès des deux prisonniers restant. Il leur parle doucement et leur chante des psames. Les nains finissent par le chasser. En début d'après-midi,

une violente dispute éclate entre La Toise et Courtebotte. Ce dernier est roué de coups et sévèrement fustigé par le géant. Le visage tuméfié, Courtebotte hurle : « Tu as eu tort ! C'est trop ! Je te tuerai, tu m'entends, je te tuerai ! » Et La Toise de rire.

A la tombée de la nuit, nouvelle exécution. Elouin, Camille et les trois microcéphales accompagnent les nains. Courtebotte en profite pour demander à chacun de « choisir son camp ». Il est clair qu'il veut mettre sa menace à exécution. On procède à l'odieuse mise à mort. Sous la douleur, le novice se transforme et presque instantanément sombre dans le coma, reprenant son apparence humaine. Toute l'assistance est choquée, sauf Pie Dieu qui, sentencieux, annonce « qu'on touche au but ». Personne ne parle de l'incident en revenant au camp.

J+3. Les cris de Ludvine ont longtemps déchiré la nuit. Au matin tout le monde est tendu. L'air toujours plus illuminé, le Bedeau entreprend de raconter à La Toise la transformation du sacrifice de la veille. Il se perd dans des explications ésotériques nébuleuses, s'embrouille, se reprend, finit par s'énervier et prend à témoin les Trois grâce à ne peuvent que rire nerveusement. Le Bedeau devient fou furieux et insulte le géant qui fait claquer son fouet. Un hurlement retentit, sursaut. Le géant s'effondre en jurant et fait des efforts pathétiques pour se relever. Il n'y parviendra pas. Courtebotte lui a tranché les jarrets. A cet instant, tout le monde hurle. Les nains se jettent sur La Toise. C'est la curée. Beau sourire et Gagne pain en profitant pour s'éclicher. Le désordre le plus indescriptible régnera jusqu'au coucher du soleil. A ce moment, les nains décideront du dernier sacrifice rituel. Mais cette fois, sans quitter le cercle des chariots. Voyant cela, Ludvine fait une crise d'hystérie et se jette sur la plus proche créature. Anselme essaie de libérer le prisonnier. C'est peut-être enfin le moment d'agir, si ce n'est déjà fait...

Quelques conseils

Cette aventure peut paraître difficile à mettre en scène, à faire vivre. Il est vrai que son ton résolument noir la démarque nettement de la production classique du Jeu de l'Initié. Toutefois, il ne s'agit nullement d'exécuter un personnage, ni de le traumatiser en le plongeant au beau milieu d'éléments totalement incontrôlables, et en distillant l'horreur crescendo. C'est plutôt l'occasion pour le joueur de laisser pleinement s'exprimer son personnage.

Il est peu probable que le Chevalier parvienne à sauver tous ses frères. Il vous faut être vigilant (respecter le réalisme des actions), sans pour autant avoir « la main trop lourde ». N'hésitez pas à modifier légèrement le scénario si vous sentez que le Chevalier ne peut pas surmonter les épreuves, ou s'il vit trop mal une telle responsabilité. Stress n'est pas forcément gore. Vous êtes seul juge.

Conclusion

De retour à la Caravane avec le (ou les) survivant(s), le Chevalier accuse le choc et se sent responsable de ce qui n'est qu'un caprice du Destin. Ou de l'Équilibre. Puis viendra la nuit, et plus tard, beaucoup plus tard, la Chimère. Et, finalement, elle parlera. Elle lui expliquera, saura trouver les mots pour l'apaiser. Lui faire accepter la Réalité. Alors peut-être cessera-t-il de verser ses larmes de sang...

texte
Jean-Luc Bizien
illustration
Ben

Bibliographie/Filmographie

— **BD :** *La Foire aux Monstres* de B. Wrightston. *Le Torte* de L. Rollin et P. Dubois.

— **Roman :** *L'homme qui rit* de V. Hugo. *Le nom de la rose* de U. Eco.

— **Ciné :** *Freaks* de T. Brownings (1932!). *Au nom de la rose* de J. J. Annaud.

Merci à tous ces auteurs, pour leur puissance d'évocation et à Guillaume Delafosse pour ses idées et son soutien.