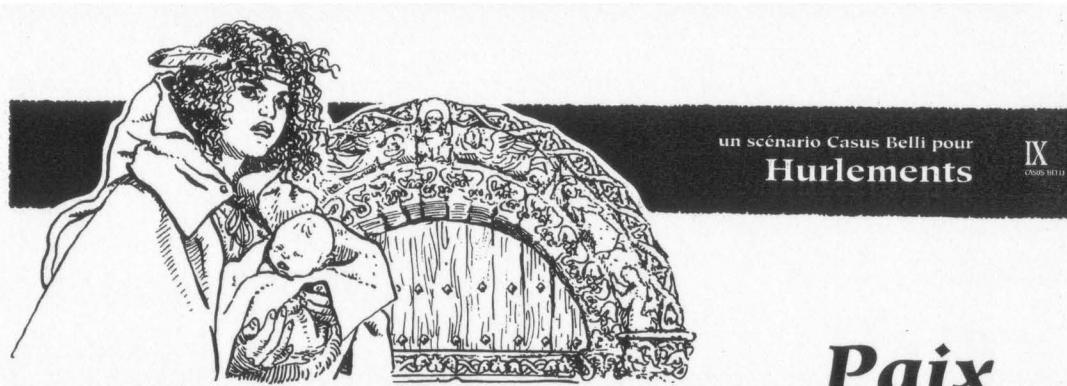


- Hub Name: france rpg
- Hub Address: lancedragon.no-ip.com:1411
- Web Address: <http://robesnoires.free.fr/>



Paix sous la lune aux hommes de bonne volonté

Cette aventure peut être résolue par des questeurs dont au moins un devra avoir la fibre maternelle (ou paternelle).

“**G**uerir était pour elles chose naturelle, et si le monde les accusait de s'interposer entre les époux, de nouer l'aiguillette qui loge la tare de l'impuissance ou de la froideur affective dans les entrailles d'un mariage en apparence solide, protégé par son toit douillet et sa maison plongée dans l'obscurité, et si non content de les accuser, le monde les brûlait vives dans le brasier

d'une opinion indignée, tel était le prix qu'elles avaient à payer.”
John Updike, *Les Sorcières d'Eastwick*

En cette nuit de la Noël...

... Il gèle à Pierrefendre car depuis le coucher du soleil, la bise et la neige abattent leurs tour-



mentes jumelles sur le vaste plateau où le bourg trouva jadis refuge.

Nul ne sait pourquoi il porte ce nom hérité des temps barbares et des anciennes divinités. Peut-être est-ce parce qu'avant la lente christianisation de cette contrée difficile d'accès, dure aux hommes, oubliée des dieux, un éclair – qu'aucun nuage n'avait annoncé – aurait fendu net une immense table de granit, faisant jaillir de ses décombres une source d'une rare fertilité : une bénédiction pour l'endroit, un caisse rocaillage qui retient mal les pluies d'automne.

Aujourd'hui, la légende bégaye au rythme des sautes de mémoire des vieux de l'endroit, qui murmurent parfois des histoires de dragons tirés de leur sommeil, de chevaliers volant comme des oiseaux ou de monstres pouvant lire dans les rêves. Certains y croient dur comme fer, d'autres haussent les épaules, mais les enfants restent bouche bée, hypnotisés par la voix du conteur. Qui sommes-nous pour vouloir trancher ? Nous savons tous que les dragons, les chevaliers et les esprits chagrinés de nos cauchemars existent. Qui sommes-nous pour vouloir à tout prix démêler le vrai du faux, la vie du rêve, la réalité du jeu ?

Où l'on sent gronder la révolte au sein de la Caravane

Chacun dans la Caravane est au bord de l'épuisement : à la fatigue du voyage s'est ajouté le froid, qui transperce les vêtements les plus chauds et les constitutions les plus solides. Dix nuits déjà que l'on dort à la belle étoile. Trois jours déjà que l'on puise dans les réserves de vivres. Aujourd'hui, les plus faibles montrent d'inquiétants signes d'épuisement, les autres se résignent et serrent les dents.

D'autres ont choisi de faire entendre leurs récriminations : « Passe encore que le Veneur soit absent, mais qu'au moins l'Initié nous explique à quoi rime ce voyage sans but ! Certains toussent dans leur sommeil et la nourriture va bienôt manquer ! Et cette piste, en plein désert, en pleine tourmente ! Pas une grange ou un bouquet d'arbres pour s'abriter ! Pas un muret pour couper le souffle de la bise, faire un feu, manger chaud, sécher ses vêtements ! La nuit est tombée depuis une heure et aucun refuge n'est encore en vue ! »

Où l'on assiste à la magie de la nuit de Noël

A moins d'un miracle... et Dieu sait que toute terre chrétienne, enrichie des légendes du passé et du travail des hommes, est prompte à en receler.

Une demi-lieue plus avant dans la froidure et la résignation, le miracle prend la forme d'une masse sombre. Malgré la fatigue, chacun force l'allure pour finalement voir, à mesure que l'on s'approche du havre providentiel, deux tours trapues se détacher sur le ciel d'encre. Les murailles qui les flanquent n'ont rien des remparts d'une place forte, mais leur caractère gros-

sier dissimule mal la solidité des défenses de Pierrefendre.

Les nouveaux arrivants sont cependant obligés de constater que leur entrée s'y fait dans la plus totale indifférence. Passé les murailles, l'impression que l'endroit est étrangement désert ne fait d'ailleurs que se renforcer. D'accord, il fait nuit ; d'accord, il fait froid ; d'accord, c'est la nuit de Noël, mais à rebours de la tradition, aucun esprit de fête ne plane sur Pierrefendre.

Les rues étroites partant des remparts mènent toutes à la place que domine l'église dédiée à saint Dominique. Tout est calme, bien trop calme pour une veillée de fête : nul paroissien en retard, nul chant religieux, nul cri d'enfant, nul aboiement. Un étrange sortilège semble courvrir Pierrefendre d'un silence lugubre. Un quartier de lune mutin joue à cache-cache avec le vent.

Puis retentit un cri, bref et aigu. La Caravane s'est figée, instantanément. Le silence reprend lentement possession de la nuit ; la tension et la chair de poule s'estompent.

A nouveau ce cri – poignant, brutal – plus proche d'un miaulement de détresse que d'une plainte véritablement humaine. Inquiets, les saltimbanques se regroupent autour des chariots.

Une troisième fois, le cri s'élève dans le silence et se module cette fois en un long vagissement mi-humain mi-animal qui, tant bien que mal, essaye de se frayer un chemin à travers les éléments déchaînés, pour revendiquer désespérément le droit à l'existence. C'est un des



personnages-joueurs qui, le premier, découvre la source de cette étrange plainte, qui a su si bien tétoniser la Caravane. Dans la pénombre du porche de l'église, une masse sombre a esquisonné un mouvement furtif. Après avoir attiré l'attention de ses frères, il gravit les marches du perron à pas de loup et contourne ce qui se révèle être, à la lueur de sa torche, un tas de vêtements glacés ; il va pour écarter les linges quand deux petites mains en jaillissent. Il crie de surprise en découvrant un nouveau-né qui semble la faim a tiré de son sommeil. Chacun s'apprête déjà à rire de son effroi et à avertir l'Initié quand la troupe est soudain éblouie par la chaude lumière des cierges : le curé de Pierrefendre, attiré par le tumulte, sort de son église et s'avance vers le joueur.

● **Conseils.** Si aucun des joueurs n'est suffisamment proche ou ne se décide à aller vers la source des cris, c'est Caroline, un PNJ pensionnaire de la Caravane, qui s'approchera et à qui s'adressera le sermon du curé.

— « Allons (ma fille/mon fils), quel sacrifice allez-vous commettre en cette nuit qui vit naître le Sauveur ! Songez à l'innocence de cette créature, nue, affamée, totalement dépendante de votre amour ! Je sais votre détresse, vous demandant de choisir entre une réputation souillée et un être que Dieu a déjà placé sous Sa Garde, car je sais la faiblesse de l'homme : parfois ses sens s'embrasent, le poussent à pécher puis à en négliger les conséquences... »

— Mais...

— A moins que vous ne prétiez quelque foi à la « malédiction » des enfants de Noël ? Croyances d'un autre âge, légendes que tout cela ! Non, cet enfant n'offense pas le Christ en naissant la même nuit que lui ! Non, il ne lui poussera pas du poil dans les paumes ! Non, il ne hurlera pas comme un chien ! Non, il ne se transformera pas en loup, enfin ! Sornettes vous dis-je ! Mais vous ne croyez pas à ces balivernes, sinon auriez-vous placé votre enfant sous la protection de notre saint patron et de Dieu lui-même ?

— Mais, mon père, cet enfant...

— ... est le vôtre, à la bonne heure. D'ailleurs cet angelot ne vous sourit-il pas, ne vous dévore-t-il pas du regard, ne tient-il pas vos doigts dans ses mains ? Je ne puis, bien entendu, accueillir cet enfant mais pourquoi n'iriez-vous pas, de ma part, demander l'hospitalité à notre bon seigneur Ogier ? D'autant plus que son épouse va donner vie d'ici peu à ce que l'on dit. Ne pensez-vous pas que votre courage, votre nouvelle expérience pourra trouver à faire un juste marché avec le soutien moral – et pourquoi pas financier ? – que la châtelaine est à même de

vouloir prodiguer ? Et si vos amis ne sont pas trop fatigués, ils pourraient sans doute, après un bon bol de soupe, faire montre de leur talent au château. Car c'est fête là-bas, pour commémorer la naissance de notre Sauveur et célébrer la venue d'un petit mâle – enfin ! – dans la famille de Pierrefendre.

— Nous vous remercions de tout cœur, mon père, mais...

— Ta, ta, ta ! Je ne veux plus entendre de vous que des paroles de repentir et je serai quitté de ma peine. Bonsoir (ma fille/mon fils) et bonsoir à vos amis batteleurs. Joyeux Noël à tous. »

● **Conseils.** Le portail de l'église refermé, la Caravane se retrouve face à un problème épique : que faire du petit d'homme qui gigote gaiement dans les bras du joueur qui l'a découvert ?

Bien sûr, le Veneur est absent.

Bien sûr, il y aura des partisans dans les deux camps : on l'emmène malgré les règles, après tout ce n'est qu'un nouveau-né ; on le laisse là où on l'a trouvé, il ne peut nous apporter que des ennus.

Bien sûr, on attend au tournant les femmes, et notamment celles qui ont déjà été mère : si elles sont les plus susceptibles de s'attendrir, ce sont également elles qui comprennent le mieux les raisons d'être des règles de la Caravane.



Où l'on goûte à l'hospitalité du bon seigneur Ogier

Finalement, les saltimbanques, pressés par les événements (et les éléments !), se chargent du nouveau-né et se hâtent vers le château, les plus radicaux pensant se débarrasser du « fardeau » à la première occasion.

A la porte du château, la Caravane est stoppée par deux gardes passablement éméchés qui sont prêts, pourvu que les femmes se montrent plus « aimantes », à laisser entrer tout le monde (le maître des lieux entend faire preuve de charité chrétienne en cette nuit de Noël ; de plus, personne ne devait faire grise mine alors que son épouse est en couches, tous les amuseurs sont les bienvenus).

On accompagne donc tout ce petit monde dans un coin de grange ou d'écurie, on essaye de tronçonner quelques « coquines » et on enjoint chacun de remettre un peu d'ordre dans sa tenue avant d'être introduits auprès du seigneur.

- **Conseils.** Si l'arrivée de la Caravane passe inaperçue (quoique...), il peut en être tout autrement de celle du bébé. Vont se poser le problème de sa nourriture (la Caravane n'est pas équipée pour) et celui d'un éventuel « nounours » (si certains saltimbanques se sont amusés à lui trouver une peluche grandeur nature, le nourrisson ne va plus vouloir lâcher son nouveau copain!).

Dans la salle de banquet, le seigneur Ogier, ayant visiblement fait honneur au vin, se lance dans un grand discours. « Alléluia ! Gloria ! Hosanna le Sauveur ! Seul Son Très Saint Nom est sacré ! Saint-Denis ! Jour de liesse et de ripailles que ce jour bénit entre tous ! Réjouissons-nous mes amis, mes frères ! Mangez et buvez tout votre soûl ! Mais voilà que déjà ma vue se trouble. Ah coquin, fais donc attention quand tu poivres : ne vois-tu pas que tu fais pleurer ton gentil seigneur ! Disparaîs et rapporte-nous plutôt quelques pichets de ce necar qui me coûte si grand prix !

Mes amis, mes frères, grande est ma joie, immense ma fierté – et tant pis si c'est là péché ! – infini mon orgueil ! Mes amis, mes frères, faites quelque silence je vous prie. Holà gents ménestrels, un peu moins fort ou il va vous en cuire. Qu'on

fasse taire ces damnés chiens ! Qu'on se taise à la fin ! Voilà qui est mieux. Oui mes amis, mes frères, réunis autour de cette table, vous ripalierez sans raison. Mais avez-vous besoin de raison pour tuer cuisiniers et mitrons à la tâche ? Non, vous êtes mes hôtes et honorez mon donjon par amour de moi. Pourtant, ce soir, il faut que mon allégresse tombe dans vos cœurs. Vous savez que mes deux précédentes épouses – que leur âme repose en paix – n'ont pu me donner d'héritier. Mais foin des chagrinants anciens ! Ce soir je ne veux plus que goûter mon bonheur et ma fierté. Car le Tout-Puissant, par le truchement de mon épouse, est sur le point de me donner un fils, mes amis, mes frères. Un fils qui, si telle est Sa Volonté, naîtra comme l'Enfant-Jésus en cette nuit bénie entre toutes. »

Dire que cette annonce jette un froid sur l'assistance est être bien en deçà de la vérité : on entend un silence mortel tomber sur tous les fronts. Jusqu'à ce que la voix de basse de Jouinet, l'astrologue des Pierrefendre, s'élève et hurle à la malédiction. Sa diatribe quant aux enfants nés la nuit de Noël pétrifie convives et saltimbanques : sourcils rapprochés, nature vile, abolements, croyance millénaire, poils à l'intérieur des paumes, transformation sous la lune complice, le catalogue est complet. Soudain Ogier, reprenant ses esprits, se jette sur son astrologue et le roue de coups jusqu'à ce qu'il se taise. Le silence – mortel – retombe.

Pour les saltimbanques présents dans la salle, c'est la surprise puis les doutes. Qu'est-ce que c'est que cette malédiction à la fin ? Deux fois en moins d'une heure on y fait référence ; ne

recélèreraient-elle pas un fond de vérité ? Surtout que certains invités opinent du chef. Et de quel enfant s'agit-il : celui déjà né ou celui à naître ? Et le Veneur qui est parti à la recherche d'un nouveau frère ! Et si celui-ci se cachait sous une forme nouvelle pour la Caravane : celle d'un nouveau-né ?

Où l'on appelle discrètement à l'aide

Du côté de la Caravane, on s'est séché et installé du mieux possible, mais le joueur n'a pu arracher l'enfant aux saltimbanques qu'en fuyant la chaleur des écuries. Il va sans but en fulminant contre tant de stupidité quand il est discrètement abordée par une jeune femme qui se présente comme la demoiselle de compagnie de Mathilde, l'épouse « de notre bon seigneur Ogier ». Celle-ci, sur le point d'accoucher, aurait grandement besoin qu'on lui prodigue conseil et assistance. Difficile de refuser quand le gîte et le couvert de la Caravane sont en jeu. Et même si on ne connaît pas l'enfant qu'on a dans les bras !

Dans sa chambre, la parturiente, pâle comme un linge, lui dévoile sans détours la véritable nature de « l'aide » qu'elle attend : son mari ne peut, pour une raison inconnue (on parle d'un sort ancien), avoir d'enfant. Pour éviter de « disparaître » comme les deux premières châtelaines, elle s'est « arrangée » pour être enceinte. Et a accouché il y a moins d'une heure d'un enfant mort-né. Pour sauver sa vie, il lui faut l'enfant qui dort, paisible, contre le sein du joueur.

- **Conseils.** C'est à lui, et à lui seul, de trancher ce dilemme. Bien sûr, ce serait un moyen pratique de se débarrasser du nouveau-né, mais a-t-il le droit de décider pour lui ?

A l'occasion, si les saltimbanques se sont montrés un peu observateurs, un jet sous Sensibilité leur apprendra qu'il y a beaucoup d'oreilles qui traînent dans le château, et notamment du côté de la chambre de Mathilde.

D'àventure les joueurs ont pris les devants et le parti d'échanger les enfants avant que Mathilde n'ait réclamé leur aide, le Veneur aura tout intérêt à semer d'embûches leur progression vers sa chambre ou vers la salle du banquet (gardes intraitables, va-et-vient incessant d'intrigants etc.). ▷



Où l'on essaye tant bien que mal de ripailler derechef

La chape de glace qui est tombée sur l'assistance depuis la tirade d'Ogier ne s'est pas fissurée. Au contraire, la rapidité et la violence de sa réaction à la harangue de Jouent confortent chacun dans leur opinion et finissent par mettre la puce à l'oreille des indécis : il est clair que cette naissance annoncée pour cette nuit même cache quelque diablerie.

Sous l'effet du choc et du vin, les langues se délient et mille conciliabules naissent sur les lèvres des convives dont le plus virulent reste Pierre de Nys. On parle des enfants de Noël, de la disparition des deux épouses d'Ogier, de son impossibilité à procréer. Et chacun de conclure que seul le Diable pourrait sauver Mathilde. D'ailleurs cette caravane de saltimbanques qui arrive à point nommé...

● Conseils. Pour faire oublier la mauvaise ambiance, les nouveaux arrivants devraient se proposer à distraire la table. S'ils ne le font pas d'eux-mêmes, Ogier les y invitera en courant d'injures ceux qui se sont produits jusque-là. Bien sûr, sans répétition, ce n'est pas formidable mais le charme agit malgré tout. Jusqu'à ce que Violaine, la dame de compagnie de Mathilde, apparaisse, chuchotant à l'oreille d'Ogier. On sent bien que c'est le plus beau jour de sa vie : son fils vient de naître.

Pierre de Nys sourit également, tandis que Jacques Illaire, son espion personnel, lui fait son rapport à voix basse.

Où l'on a bien mérité quelques explications

C'est bien sûr Ogier qui est au cœur de l'intrigue, mais Ogier enfant. Fils du seigneur local, sûr de son impunité, il s'en prit une fois de trop,

avec sa bande de chenapans, à la vieille Rachel. Celle-ci, pour lui donner une leçon, lui « noua l'aiguillette » (ce sort était (?) destiné à rendre impuissant, il était tellement craint que sa victime somatisait et devenait impuissante du fait de sa propre peur). Humilié en tant que meneur et dans sa virilité, Ogier revint à la nuit tombée mettre le feu à la cabane, dans l'incendie de laquelle périt Rachel. Plus personne ne pouvait « dénouer l'aiguillette » !

Ogier oublia cet incident et, par la suite, succéda à son père. Mais il ne parvint pas à assurer sa descendance. Cette absence d'héritier perdurant, son influence politique s'éfîffa : ses vassaux commencèrent à intriguer. Furieux de voir sa puissance (dans les deux sens du terme !) remise en cause, Ogier en rejeta la faute sur ses épouses et les fit disparaître. Mathilde comprit qu'il lui fallait devenir enceinte au plus vite si elle ne voulait pas partager le sort des deux infertiles.

On comprend mieux pourquoi l'annonce d'Ogier fige l'assistance, parmi celle-ci se trouvent certains roitelets qui touchent sur le trône de leur seigneur : la naissance d'un petit malé réduirait leurs projets à néant.

Où l'on s'aperçoit que le scénario n'est pas clos

La première urgence pour les saltimbanques consistera à se débarrasser de la dépouille du bâtard d'Ogier. La solution la plus simple reste encore de plier armes et bagages. Malheureusement, il n'est pas question de reprendre la route au beau milieu de la nuit et par ce temps sans éveiller les soupçons. D'autant plus que les libations vont repartir de plus belle et qu'Ogier va présenter « sa » progéniture à sa cour en jurant que c'est le plus beau bébé de la terre.



Comment se défaire du cadavre sans quitter l'enceinte du castelet donc, et ce afin qu'il ne soit pas retrouvé dans les heures à venir ? Diverses solutions sont envisageables, aucune n'est parfaite en soi.

— On trouvera des partisans de la méthode « lourde » : le faire dévorer, sinon par les animaux de la Caravane, du moins par d'autres (porcs, meute, etc.).

— On peut tenter de le cacher jusqu'au départ de la Caravane. Cependant, un événement peut éveiller les soupçons et conduire à une fouille générale dans le château !...

Ensuite, les saltimbanques devront se mêler des intrigants et de leurs espions (n'est-ce pas l'un d'eux qui est venu leur souhaiter la bienvenue dans les écuries ?) : ceux-ci risquent fort de ne pas se satisfaire de l'heureux dénouement proposé – surtout si l'enfant a été repéré d'entrée de jeu – et d'aller fouiner du côté des acteurs de ce deus ex machina (un saltimbanque n'a-t-il pas fait disparaître au cours de son numéro des chats et des chiens ? Pourquoi pas un nouveau-né ?).

Enfin, d'autres événements peuvent interférer dans le destin de la Caravane :

— le vrai père - s'il fait partie des vassaux d'Ogier - peut révéler sa paternité lors de la présentation de l'enfant à la cour ;

— Le joueur qui a découvert l'enfant peut « cracher » et vouloir le récupérer.

● Conseils. Si vous souhaitez revenir à Pierrefendre, les pistes ne manquent pas :

— la véritable mère du bébé confié à Mathilde réapparaît ;

— l'enfant est retrouvé mort alors qu'il allait succéder à Ogier ;

— les cadavres des deux précédentes épouses sont retrouvés en forêt ;

— l'enfant est un futur membre de la Caravane : il sera révélé à l'âge de 10 ans.

Guillaume Delafosse
illustration :
Rolland Barthélémy

DE PORTRAITS

Ogier de Pierrefendre

Archétype du seigneur local : bon guerrier et bon vivant. Son pouvoir est de plus en plus chancelant : la naissance d'un héritier le restaurera dans ses prérogatives vis-à-vis de ses vassaux.

MENTAL : 35 REFLEXE : 15 PHYSIQUE : 35

Mathilde de Pierrefendre

Jeune femme au tempérament effacé, elle n'en a pas moins la tête sur les épaules. Pour sauver sa vie elle a trompé son mari, mais cela n'a servi à rien. A la fin du scénario, son calvaire n'est pas terminé.

MENTAL : 20 REFLEXE : 15 PHYSIQUE : 20

Violaine

Elle est un peu tout pour sa maîtresse : demoiselle de compagnie, confidente et à l'occasion son oreille dans le château. Loyale et intelligente, elle a su garder sa place tout en repoussant les avances d'Ogier.

MENTAL : 45 REFLEXE : 20 PHYSIQUE : 20

Pierre de Nys

Il est l'instigateur du complot visant Ogier, et le chef des intrigants. Impressionné cependant par la personnalité de son seigneur, il avancera à visage couvert le plus longtemps possible.

MENTAL : 35 REFLEXE : 15 PHYSIQUE : 25

Jacques Illaire

Ancien voleur, il est devenu l'âme damnée du précédent, ne perdant au change ni de sa discrétion, ni de son sens de l'observation. Si les joueurs se montrent maladroits, il leur compliquera singulièrement la tâche ; en effet, il a vu les saltimbanques s'agiter autour d'un enfant dans les écuries...

MENTAL : 40 REFLEXE : 30 PHYSIQUE : 25

Jouent

Lui est fou, c'est clair. On comprend d'ailleurs mal pourquoi Ogier a accueilli un tel personnage à sa cour. Quoi qu'il en soit, l'astrologue n'est dangereux que par ses prophéties. D'autant plus dangereux qu'il a lu dans les astres que l'enfant est un bâtard. Mais qui ira croire les élucubrations de ce dément ? A moins que les intrigants n'étaient sa prédiction...

Les vrais parents

On ne les connaît pas. On l'imagine, elle, sauvageonne, de longs cheveux noirs colles sur le front, de grands yeux noirs. Lui, est laissé à l'imagination du Veneur.

Le père de l'enfant de Mathilde

On ne le connaît pas lui non plus : satellite de la cour, ancien amoureux, voyageur de passage, etc., à vous de voir.