

# *Souvenirs, souvenirs*

Scénario pour *Hurlements, le jeu de l'Initié*, pour deux questeurs ou plus.

*L'époque n'est pas précisée, les lieux sont fictifs et donc adaptables.*

*Écrit par Yashletn.*

## *La Caravane arrive au bourg.*

Par une belle journée d'été, la Caravane arrive aux abords du bourg de Redon. On s'installe pendant que l'initié et quelques questeurs vont annoncer les spectacles et la main d'œuvre proposés par les saltimbanques.

- "Vous tombez bien! Demain soir, 'y aura un grand repas avec ceux des hameaux voisins. Vos talents de musiciens et autres amusements s'ront bien appréciés. Nous n'sommes pas bien riches, mais vous aurez d'quoi vous remplir l'ventre pour quelques temps. En attendant, on a toujours besoin de bras aux champs..."

Ainsi sera fait. L'Initié rejoint la Caravane et organise les tâches pour les jours à venir: qui aux champs, qui dresse l'estrade, qui prépare le spectacle...

## *Déjà-vu*

Depuis le lavoir, **Rolande** aperçoit le cortège qui arrive au village et...

- "Mon Dieu! Je dois avoir la berlue!"

Parmi les arrivants, elle reconnaît **Clément**, son fils disparu il y a quelques années.

- "Non! C'est impossible! Quelle est cette diablerie!? **Clément** discute avec **Fabien**!!!"

## *Le passé de Rolande et Bastien*

Il y a vingt ans de cela, une certaine Caravane fit une halte près de Coupiac. **Fabien**, jeune novice, se rapprocha de la jeune **Rolande**, si bien qu'un soir, ils couchèrent ensemble. Le lendemain, la Caravane reprit son chemin.

Quelques mois passèrent, **Rolande** vit son ventre s'arrondir. Elle trouva refuge et soutien auprès du Benoît, un brave paysan qui ne fit pas cas de cette "grossesse honteuse". Ainsi naquit **Clément**, fils de **Rolande** et d'un **Fabien** de passage.

L'été de ses huit ans, **Clément** se baignait et jouait dans un ruisseau avec son oncle **Albert**, frère de **Rolande**.

- "Viens te sécher au soleil, Clément! Viens t'allonger sur cette pierre toute chaude!"

Ah! Le beau garçonnet! Sa peau de pêche, son teint si pur, son corps si tendre... Albert entreprit habilement une approche et commit le pire des péchés avec le tout jeune **Clément**.

...

- "Ce sera notre secret!" lui fit-il promettre.

Depuis ce jour, quelque chose s'est éteint chez **Clément**, il n'en parlera jamais, jusqu'à oublier l'événement.

Il continua à vivre à Coupiac, aidant le Benoît, jusqu'au jour où il rêva qu'il était dans la peau d'un chat. Ce rêve fut marquant tant tout cela semblait réel. D'autant qu'il s'était réveillé dans un bois avoisinant sans savoir comment il y était arrivé.

Cette péripétie se répéta, chaque fois plus réelle, parfois même il avait l'impression de contrôler ce chat. Et un matin, à son énième réveil sylvestre, il rencontra un mystérieux homme en noir.

- "Bonjour **Bastien**! Je t'ai enfin retrouvé. Viens avec moi, rejoins tes frères."

Que faisait-il là? Qui était-il? Il aurait tout le temps de s'en souvenir.

Après la disparition de **Clément**, **Rolande** devint plus taciturne. La même année, le Benoît tomba gravement malade.

- "Ma bonne femme. Si je venais à mourir bientôt, ne me pleure pas trop longtemps. Après ton deuil, va rejoindre mon frère Anselme, au bourg de Redon, à quelques lieues au sud. Sa femme n'a pas survécu à la naissance de leur fille **Isabelle**. Il serait bon qu'elle ait une mère et que lui ait une femme. Tu serais alors à l'abri du besoin si Dieu le veut."

Quelques jours plus tard, Benoît décéda des suites de sa maladie. Après avoir pleuré et prié pour son cher mari, **Rolande** partit pour Redon où elle fut accueillie sobrement par Anselme. Depuis ce temps, **Rolande** a trouvé sa place à Redon, travaillant tout le jour à la ferme d'Anselme, chérissant **Isabelle** comme sa propre fille.

## *Déjà-vu (suite)*

Revenons donc à notre Caravane fraîchement arrivée à Redon. Depuis le lavoir, **Rolande** ouvre la bouche pour appeler son **Clément** mais reste pétrifiée de voir son fils discuter avec... son propre père, qui plus est apparemment du même âge! Quelle est cette diablerie?!

Que faire? Se cacher? Quel est le dessein de cette engeance de démons? Tourmentée, **Rolande** décide d'aller confier son trouble à son frère **Albert**, moine au monastère des Sauges, non loin de là.

Du côté de la Caravane, on s'est installé, on a détaché les animaux de trait. On a besoin d'eau, de foin, de quelques vivres... **Fabien**, **Bastien** et **Toine** sont désignés pour aller acheter des vivres au bourg. On les dirige vers la ferme d'**Anselme**. Lorsqu'ils y arrivent, ils sont accueillis chaleureusement par **Isabelle** qui étend le linge... avec sa belle-mère.

**Isabelle** est une jeune femme de dix-huit ans, jolie et souriante. Elle est curieuse et pose mille questions aux joueurs : d'où viennent-ils? Quels numéros vont-ils présenter? etc.

Après un petit moment de discussion, si les joueurs sont observateurs ils peuvent s'apercevoir qu'elle semble séduite par **Fabien**. Les joueurs ne voient pas de prime abord **Rolande** ; celle-ci les observe, stupéfaite, ébahie, apeurée tout en continuant d'étendre le linge. Elle reste en retrait, leur tournant un peu le dos, se cachant derrière les draps.

Malgré ces précautions, **Bastien** croise le regard de **Rolande** ce qui donne à celle-ci des sueurs froides : il ne la reconnaît pas. Ce regard fait émerger chez **Bastien** une vague de souvenirs flous, une impression de familiarité, des visages voilés... Si **Bastien** ou l'un des joueurs s'approche de **Rolande**, celle-ci prend son panier et s'éloigne en maugréant et en tremblant de peur. Elle est bien sûr attirée par son fils mais le spectacle de celui-ci devisant avec son son père comme deux compagnons du même âge est insoutenable pour elle, elle est convaincue que le malin la persécute.

- "Viens **Isabelle**! Dis au revoir à ces voyageurs, on a encore du travail."

Et les joueurs regagnent la Caravane.

Si **Bastien** veut en savoir plus sur ses brefs souvenirs, il restera sur sa faim. Cette femme lui évoque quelque chose de familier, mais ce n'est apparemment pas sa mère puisqu'elle ne semble pas le reconnaître. Il est à noter que les joueurs ne savent pas que Coupiac se trouve au nord du bourg et **Bastien** ne sait pas qu'il a été révélé près de ce hameau.

Tout ce que les joueurs apprendront, c'est que la fête du lendemain soir conviera des gens des hameaux avoisinants et s'ils sont plus curieux, ils pourront entendre le nom de Coupiac. Si **Bastien** entend ce nom, il aura pour lui un écho particulier toujours sans en savoir plus.

## *Deuxième jour, deuxième revenant*

La première journée au bourg se passe entre le travail aux champs, l'organisation de la Caravane et la préparation du spectacle (estrade à monter, répétitions...). Les joueurs peuvent discuter assez aisément avec les villageois qui sont heureux de les accueillir... sauf **Rolande** qui reste discrète.

Le deuxième jour, **Rolande** part voir son frère, moine convers au monastère des Sauges, dans le but de lui faire part de ce qu'elle a vu. Elle a confiance en lui, il connaît **Clément**, il saura bien l'aider si c'était elle qui était possédée ou si c'est une autre diablerie. C'est un homme de Dieu, il doit connaître ces choses-là. Le monastère se trouve à trois heures de marche, au nord-ouest de Redon.

Une fois arrivée, elle lui raconte ce qu'elle a vu. **Albert** est gêné à l'idée de revoir **Clément** mais accepte d'accompagner sa soeur pour se rendre compte de visu. Il demande à l'abbé la permission d'aller "enquêter" et par la même occasion faire réparer quelques outils bien utiles aux champs et autres ateliers du monastère.

Ainsi repart vers le village le petit cortège : **Rolande**, **Albert** et une mule portant les outils et autres seaux.

L'arrivée au bourg se fait en fin d'après-midi, discrètement, le moine restant encapuchonné pour masquer son visage au regard de **Clément**. Après avoir fait leurs affaires auprès du forgeron, **Rolande** et **Albert** se postent derrière des buissons pour observer les membres de la Caravane.

- "Là! Près de la deuxième carriole! Dis-moi si je rêve!" chuchote **Rolande** en pointant un petit groupe de trois voyageurs.

En effet, il s'agit bien de **Clément**... ou bien la ressemblance est frappante. Le deuxième serait donc **Fabien**, celui qui n'aurait pas pris une ride en vingt ans ! Rien à dire pour celui-là car **Albert** ne l'a jamais connu. Et le troisième... Oh! Stupeur! Mais on dirait Frère **Mattéo**!

## *Le passé d'Albert et de Toine*

Revenons une dizaine d'années dans le passé. **Albert** travaillait encore au hameau de Coupiac. Il habitait seul, pas très loin de la maison de sa sœur **Rolande**. Il n'avait pas encore pris de femme et ne semblait pas particulièrement entreprenant dans ce sens. A dire vrai, ses penchants se traduisaient par d'autres fantasmes, d'autres envies coupables. Ses désirs étaient parfois si pressants que les démons de la luxure le taraudaient, le harcelaient.

L'incident au bord de l'eau avec son neveu **Clément** reste son seul passage à l'acte. Suite à ça, il fut rongé par le remords et la culpabilité d'autant plus que sa soeur avait toute confiance en lui. Il ne pouvait plus la regarder en face.

Les années passèrent et il continuait d'être pris de tourments balançant entre désirs de chair et culpabilité. Sa vie devint pénible. Comment en sortir? Il ne parvenait même pas à se confesser un prêtre.

- "Dieu! Aidez-moi!"

Un jour en revoyant **Clément** adolescent, il se sentit calme et sans élan. Il avait abondamment prié et ce soudain changement, cet apaisement nouveau, se révéla pour lui comme une réponse, un signe du Ciel : il décida d'entrer dans les ordres. Il se rendit au monastère des Sauges, à l'ouest de Coupiac et y fut accepté comme frère lai. **Clément** avait quinze ans, **Albert** trente cinq.

Les mois passèrent, **Albert** s'adaptait bien à sa nouvelle vie. Loin des tentations point de péché. Il travaillait dur mais appréciait la fraternité qu'il partageait avec les autres reclus. Et tout particulièrement avec l'un d'entre-eux : **Mattéo**.

Avec le temps, ces deux-là devinrent très proches. Si proches qu'un jour, lors des ablutions, **Albert** sentit poindre des démons qu'il croyait pourtant bannis. Le corps souple et musclé de **Mattéo** fit monter en lui un désir inavouable. Mais **Mattéo** était malin ; il perçut ce trouble qu'il avait créé et sourit. Le soir, il questionna amicalement **Albert**:

- "Albert! Tu avais une famille avant d'entrer ici?"

- Heu! Non.

- Cela ne te manque pas parfois?

- Non.

- Ni simplement les femmes?

- Non. Quelles sont ces questions?

- Peut-être n'aimes-tu pas les femmes?

- Assez, Mattéo!

- Ne t'offense pas! Allons, nous sommes frères, nous ne pouvons nier la force de la chair. Nous sommes ici pour en être libérés mais la promiscuité peut parfois raviver certains feux.

- Je...

- J'ai vu une lumière, un feu dans tes yeux ce matin alors que j'étais nu près du puits. Tu peux compter sur moi, je ne dirai rien à personne. D'ailleurs crois-tu être le seul?"

Et de fil en aiguille, **Albert** se confia à **Mattéo**, lui dévoila ses penchants, ses tourments ainsi que son voeu sincère d'en être libéré. Il lui raconta aussi ces attouchements passés avec son neveu ainsi que l'enfer du remords qu'il avait vécu depuis. **Mattéo**, loin d'être troublé, écoutait patiemment, avec compassion son "frère". Il s'ensuivit une relation qui allait, parfois, jusqu'à des contacts interdits. **Mattéo** séduisait **Albert**, jouant de son aura et du désir qu'il suscitait.

- "Pour lutter contre Satan, nous devons le connaître, le connaître en nous." clamait **Mattéo** au sommet de sa perversion.

**Albert** retomberait-il en enfer? Il était subjugué, ensorcelé par **Mattéo** et en même temps, repentant et priant pour que les tisons infernaux, la colère divine l'épargnent.

Et un jour, **Mattéo** disparut. Non loin de là, un nouveau compagnon, **Toine**, rejoignit la Caravane.

## *Le soir de fête*

**Albert** venait donc d'être témoin d'un rassemblement plus que suspect : l'amant d'un soir de sa sœur, aussi jeune que jadis, discutant avec le propre fils de cette dernière et un ancien moine qui lui non plus, n'a que peu subi les effets du temps. Satan venait pour les persécuter. Quel est son sombre dessein? Et si **Mattéo** dévoilait le secret d'**Albert** à **Rolande**? À moins que les soirs de pleine lune, **Clément** et **Mattéo**... « Non! Notre père, protégez-nous! » **Albert** se perdait en conjectures.

- "Qu'allons-nous faire?" demanda **Rolande** à son frère.

- Je ne sais pas...

- Tu vois il est revenu. Il a pris mon fils, peut-être vient-il pour en emmener d'autres? Et mon **Clément** que lui est-il arrivé?"

- Calme-toi, ma soeur! Nous devons en savoir un peu plus."

**Albert** se retrouve empêtré: le danger imminent vient, pour lui, de la proximité toute soudaine de **Mattéo** et de la **Rolande**. Celui-ci pourrait lui dévoiler son secret. De même, il ne pourrait aller faire un rapport au père supérieur du monastère sans risquer là aussi, s'il y a arrestation, de voir son secret dévoilé au grand jour. Alors que faire?

En attendant, la journée se passe, puis vient la soirée. Les habitants des hameaux voisins arrivent au bourg, si bien que la population du village double. Les tables se dressent et déjà commencent quelques numéros de jonglerie. Les musiciens installent une ambiance, on commence à manger.

**Isabelle** reste proche de **Fabien**, que celui-ci soit sur scène ou non. Il lui plaît et elle se laisse approcher. **Fabien** n'a pas besoin d'être très observateur pour se rendre compte de l'effet qu'il fait. Nos deux tourtereaux roucoulent tant et si bien que la nuit venue, le repas terminé, **Isabelle** propose à **Fabien** une petite promenade. Personne sauf **Rolande**, qui surveille sa "belle-fille" ne s'aperçoit que le jeune couple s'est éloigné de la place du village.

Leur petite marche nocturne les mène à une maison en ruines, bien à l'écart du bourg. Ils s'y embrassent et plus encore... Après quelques temps de douce étreinte, **Isabelle** époussette sa robe, retouche rapidement sa coiffe, lui donne un baiser et quitte la mesure. Quelques minutes plus tard, **Fabien** entreprend lui-aussi de regagner le bourg. Il sort de la mesure et...

## *L'enlèvement*

- "Qu'est-ce qu'on va faire, maintenant ?" demande **Rolande** un peu affolée

- "Je ne sais pas... Heu..."

**Albert**, face au fait accompli, dans l'urgence de trouver une solution, se retrouve désemparé.

- "Quelle idée aussi tu as eue de l'assommer!" chuchotte-t-il à sa soeur.

- "Écoute, je veux savoir ce qu'il veut, ce qu'il me veut ce..., ce... je ne sais même pas comment le nommer. Pourquoi revient-il? Pourquoi a-t-il choisi **Isabelle**? Et ses compagnons, sont-ils complices? Et mon **Clément** qui me reconnaît plus? Qu'est-ce qu'ils lui ont fait?"

- C'est vrai que c'est une bien étrange affaire que tout cela. Aide-moi à le ligoter et le bâillonner. Je le charge sur ma mule et l'emmène dans un endroit tranquille où l'on pourra l'interroger. Tu te souviens de la grotte du merle..."

**Albert** donne donc rendez-vous à **Rolande** à cette grotte située à quelques kilomètres de Coupiac, et part avec son lourd chargement. Il marche deux bonnes heures pour atteindre la grotte du merle, pénètre dans l'anfractuosité et y dépose **Fabien**. Puis il repart.

**Fabien** s'était réveillé pendant le trajet. S'il tente de se libérer, il s'aperçoit rapidement que toute tentative, que ce soit en se tortillant ou même en se transformant, impliquerait une luxation, une déchirure ou une entorse. Si, malgré tout, il décidait de s'échapper, il finirait malgré tout par être rattrapé (*il ne sera pas trop dur au **Veneur** de trouver les circonstances empêchant un être blessé d'aller bien loin*) puis ligoté à nouveau par **Albert**. Il finira en tout cas endormi dans l'obscurité totale.

**Albert** se dirige ensuite vers le monastère où il est attendu dans la matinée. Il marche trois heures et trouve un endroit, non loin du monastère, pour se reposer en attendant la matinée. Il se réveille au petit matin et rejoint le monastère avec sa mule et ses outils.

## *On cherche Fabien : les flash-back*

- "Les gars ! Vous avez pas vu **Fabien**?"

- Heu, non !?"

Au réveil, il faut plier bagages, démonter, ranger, atteler... L'Initié charge les joueurs de retrouver **Fabien** qui manque à l'appel. La Caravane lève le camp dans la journée, elle s'installera le soir dans une clairière non loin de là en attendant d'avoir à nouveau ses effectifs au complet.

En questionnant les membres de la Caravane, on obtient une majorité de "*Je sais pas!*". En persévérant, on entend finalement quelques "*Je l'ai vu qui discutait avec une jeune fille du village.*" ou "*Ce fripon s'acoquinait avec une fille du bourg.*" Rien de plus précis. Si les joueurs ne font pas le rapprochement ou n'avancent pas, **Isabelle** viendra à la Caravane en fin de matinée pour voir **Fabien** justement. Si les joueurs sont là, ils pourront discuter.

- "Bonjour! Vous partez déjà?"

- Et oui.

- Heu... Votre... ami n'est pas là? » demande **Isabelle** en cherchant **Fabien** du regard.

Si les joueurs questionnent **Isabelle** avec un minimum de tact, elle confessera, le rouge aux joues, qu'ils ont passé un moment ensemble la nuit dernière. Avec un peu de persuasion, elle les mènera même à la mesure.

Si les joueurs questionnent **Rolande**, elle restera assez bourru et déclarera ne rien savoir. Si **Bastien** l'observe, il

percevra un trouble : il éprouve un sentiment mystérieux face à cette femme.

Si les joueurs veulent faire appel au flair de certains chiens ou loups, ils devront attendre la nuit et intervenir rapidement et discrètement. La mesure se trouve heureusement à la lisière du bourg. Si un questeur loup ou chien circule dans les rues, il risque fort de faire aboyer les chiens du village. Quoi qu'il en soit, les traces de **Fabien** ne donnent aucune piste nette : de la mesure à la place, de la place à la Caravane et les quelques endroits visités du village.

Si les joueurs cherchent des traces au sol, ils peuvent remarquer, en plein jour cette fois-ci, des traces de sabots de mule. Celles-ci sont assez nettes et profondes dans la terre proche de la mesure. Elles suivent la route qui part vers le nord puis s'estompent à mesure qu'on s'éloigne du bourg, le chemin devenant plus sec et caillouteux.

En demandant aux habitants du bourg où mène la route du nord, on apprend qu'elle passe par Coupiac, autre village à deux heures de marche de là.

En s'informant sur les environs, ils apprennent l'existence de hameaux autour de Redon et du monastère des Sauges, au nord-ouest. Pour aller à celui-ci, il faut prendre la route de Coupiac et après une heure de marche, au carrefour, prendre à gauche.

Si les joueurs s'enquêtent d'un voyageur accompagné d'une mule, ils n'obtiennent aucune information, personne n'a vu ça.

## *De retour à Coupiac*

*Ces impressions devront être habilement distillées par le Veneur pour ménager le suspens.*

Le village en lui-même amène à lui seul des bribes de souvenirs mais les lieux cruciaux demeurent la maison dans laquelle il vivait, devant laquelle il lui revient des souvenirs d'enfance. Le Veneur peut mentionner certaines odeurs (terre, arbustes...) qui provoquent des réminiscences très fortes. S'il repense à la **Rolande** et aux sentiments qu'il a eus face à elle, ce souvenir vient corroborer ce qu'il éprouve ici : **Rolande** serait... sa mère? La simple évocation de cette hypothèse le secoue de tristesse et de joie mêlées.

Second lieu fort en souvenirs ou plutôt justement en non-souvenir : l'Odou, le ruisseau dans lequel il se baignait souvent. Si **Bastien** se rend sur une berge de l'Odou, surtout si c'est en plein jour, il lui viendra des images d'été et de jeux dans l'eau puis de violentes images imprécises. Il sent alors nauséeux, en proie à un malaise. S'il souhaite creuser sa mémoire malgré tout, il perçoit un visage : celui d'**Albert**, mais cette vision lui laisse une impression neutre. Rien de plus précis pour l'instant mais il a l'impression qu'un épisode douloureux de son enfance s'est joué près de ce ruisseau. Ces deux lieux sont les principaux mais le Veneur pourra, selon les besoins, en trouver d'autres pour amener **Bastien** à être conforté dans l'idée qu'il a vécu à Coupiac auparavant.

En parallèle à ces flash-back, si **Bastien** déambule dans les rues de Coupiac, il sent qu'on l'observe, que des villageois le dévisagent. S'il entreprend d'en questionner, il y a de grandes chances pour qu'il entende :

- "Tiens, **Clément**! Te voilà de retour! Tu n'as pas changé depuis ces années." ou encore:

- "Ta mère ne vit plus ici tu sais, elle est partie après la mort du Benoît. Mais je ne sais pas où."

Ici aussi, le Veneur saupoudrera parcimonieusement les informations afin de ménager l'ambiance de l'enquête.

## *Toine au monastère des Sauges*

Si **Toine** se rend au monastère des sauges, dès qu'il l'aperçoit, il a lui aussi des impressions de déjà-vu. Près du monastère, de jour, il croise, dans des champs, des moines qui le dévisagent. Parmi ceux-là, peut-être, une silhouette fait remonter en lui des souvenirs de discussions et une certaine familiarité : celle d'**Albert** qui travaille la terre tout là-bas. **Albert** reconnaît **Toine/Mattéo** mais fait comme s'il ne l'avait pas vu. Si les personnages sont observateurs, surtout **Toine**, ils peuvent percevoir le trouble d'**Albert**. S'ils l'approchent, celui-ci les attend, tremblant dans sa bure. Le visage d'**Albert** déclenchera chez **Bastien** un malaise. S'il a déjà eu ce souvenir lors de la visite de Coupiac, il reconnaîtra là l'**Albert** de ses visions. Les regards inquisiteurs des moines (c'est bien le cas

de le dire) feront sentir aux PJ qu'il serait prudent de ne pas s'attarder et trop se faire remarquer, surtout si **Bastien** et **Toine** ont reconnu **Albert**. Si cependant ils abordent ce dernier, il balbutie quelques mots, feignant de ne pas le connaître puis part rejoindre les bâtiments.

Si **Toine** visite le monastère la nuit, sous forme animale, il reconnaît les lieux, tout lui revient progressivement : le cloître dans lequel il a tant déambulé en discutant avec **Albert**, le scriptorium dans lequel il travaillait, le dortoir... Que ce soit de jour ou de nuit, si **Toine** creuse ses souvenirs, il lui revient qu'il était un compagnon intime d'**Albert**, ils partageaient leurs pensées et leurs secrets. **Toine** s'appelait alors **Mattéo**. Si **Bastien** creuse sa vision d'**Albert**, il se sent mal, pris de vertiges. Il se souvient d'**Albert** mais c'est comme s'il était bien plus grand, et son regard, son regard vicieux. Il n'en sait pas plus... pour l'instant, fouiller ces souvenirs-là est douloureux.

## *On retrouve Fabien*

Que reste-t-il à faire pour nos joueurs? Ceux qui auraient entrepris de surveiller **Rolande** le soir où la Caravane a quitté Redon n'auront rien appris : elle n'a pas quitté le bourg. En fait, le moment où **Rolande** et **Albert** se rendraient à la grotte du merle n'est pas précisément défini. Il faut bien comprendre qu'ils ont agi dans l'urgence, sous un coup de sang, sans réfléchir. De plus, leur raison vacille un peu au vu des "revenants". **Rolande** et **Albert** ne savent pas vraiment quoi faire avec **Fabien**, mais si tout ce déroule bien, ce ne sera pas un problème.

Le timing souhaitable en terme d'avancées serait que les joueurs suivent la seule piste qu'ils aient : la route du nord. Ainsi ils peuvent se rendre à Coupiac ou au monastère, chacun de ces lieux apportant son lot de flash-back. Une fois que les joueurs sont face à leurs souvenirs, ils n'en savent pas plus sur le lieu où se trouve **Fabien**, mais peuvent suspecter **Albert** et décider de le suivre. Une nuit, ils pourront apercevoir une silhouette sortir du monastère et marcher en direction du nord-est. L'homme est encapuchonné, donc il est impossible de distinguer s'il s'agit d'**Albert**... Des loups ou des chiens pourront eux le confirmer. Le moine marche d'un pas alerte pendant trois heures et rejoint la grotte au merle où l'attend **Rolande**. Les joueurs qui auraient surveillé **Rolande**, auraient vu celle-ci sortir de chez elle une nuit pour partir sur la route du nord vers Coupiac puis bifurquer peu avant pour atteindre une grotte. Maintenant, libre aux joueurs d'intervenir quand ils le jugent opportun. S'ils débarquent sans attendre et foncent dans la grotte, ils retrouveront **Fabien** ligoté, bâillonné et assoiffé; **Rolande** s'enfuira croisant **Albert** à ce moment, il s'enfuira à son tour. Il pourra s'en suivre des chasses à l'homme ou/et femme. Cette solution est efficace pour libérer **Fabien** au plus vite mais laisse en suspens le mobile de cet enlèvement.

Autre dénouement, plus intéressant : les joueurs attendent que **Rolande** et **Albert** entrent dans la grotte. Là, ils les surprennent et les maîtrisent, les empêchant de s'enfuir. **Rolande** et **Albert** sont apeurés.

- "Bon! Maintenant vous allez nous expliquer pourquoi vous avez enlevé notre compagnon!?"

- C'est un diable! Et vous aussi devez en être! Il y a vingt ans il est venu me... et le voilà qui revient et prend ma petite **Isabelle**." lâchera **Rolande**.

**Fabien** se remémore alors subitement de ce vieil épisode mais ne dit mot.

- "Et mon fils! Notre fils! Il me l'a donc pris aussi! **Clément**, que t'a-t-il fait pour que tu ne me reconnaisse plus? Mon **Clément**, que t'est-il arrivé?"

Mais **Bastien** est absorbé par **Albert**, en effet, les souvenirs traumatisants de son enfance refont jour : il se rappelle désormais ce qui s'est passé jadis, ce que son oncle **Albert** lui a fait. Sa colère, mêlée de tristesse, éclate !

- « Salaud! Salaud!

- Pardon, **Clément**! J'implore ton pardon chaque jour que Dieu fait.

- Qu'est-ce qui te prend **Clément**? » s'insurge **Rolande**.

- Maman, tu te souviens des étés où je jouais avec oncle **Albert**?

- Oui, mais... **Albert** !!! Tu...» l'intuition féminine et maternelle de **Rolande** comprend soudain ce qui a dû se passer.

- « J'avais seulement huit ans cet été-là ! » hurle **Bastien** en s'écroulant en sanglots.

**Rolande** en se jette alors comme une furie sur son frère, le rouant de coups et d'injures brûlantes. **Albert** résigné et

coupable se laisse faire. Selon ses sentiments, **Bastien** pourra décider du sort de ce dernier. Qu'en pensera **Toine** ? De même, une fois l'orage passé, **Bastien** pourra choisir quel comportement adopter face à sa mère : la prendre dans ses bras, au grand bonheur de cette dernière, conserver une distance ou s'éclipser. Peut-être encore trouvera-t-il les mots pour expliquer leur présence et leurs âges, à **Fabien**. et lui. Vérité ou histoire ? De quoi apaiser sa mère encore en état de choc.

Une fois que les joueurs auront réglé tout ce qu'il auront souhaité et auront le fin mot de l'histoire, il pourront rejoindre la Caravane qui les attend dans une clairière près de Coupiac. **Rolande**, elle, rejoint Redon.

Le lendemain, la Caravane reprendra la route.

## *Les personnages*

### **Albert**

PNJ  
Errant, moine convers  
Race : aucune (errant)  
Âge : 52 ans

### **Bastien**

PJ  
Nom d'errant : **Clément**  
Race : peu importe  
Âge : 22 ans

### **Fabien**

PJ passif ou PNJ  
Nom d'errant : peu importe  
Race : peu importe  
Âge : 21 ans, plus jeune que Bastien

### **Isabelle**

PNJ  
Fille de Anselme, belle-fille de **Rolande**  
Race : aucune (errante)  
Âge : 18 ans

### **Rolande**

PNJ  
Mère de **Clément/Bastien**  
Race : aucune (errante)  
Âge : 50 ans

### **Toine**

PJ  
Nom d'errant : **Mattéo**  
Race : peu importe  
Âge : 22 ans

## *Chronologie*

Les dates proposées ci-dessous servent seulement de repères, le scénario pouvant se situer à différentes époques.

- ◆ 1300 : **Rolande** couche avec **Fabien** et tombe enceinte. Elle a 20 ans.
- ◆ 1301 : Naissance de **Clément**
- ◆ 1302 : Naissance de **Mattéo**
- ◆ été 1309 : Attouchements de **Albert** sur **Clément**, sceau du secret.
- ◆ 1316 : **Albert** entre au monastère des Sauges à 38 ans.
- ◆ 1322 : **Albert** rencontre **Mattéo**
- ◆ 1323 : Révélation de **Clément/Bastien**
- ◆ 1324 : Révélation de **Mattéo/Toine**
- ◆ 1325 : Mort de Benoit, **Rolande** s'installe à Redon chez **Anselme**.
- ◆ 1330 : La Caravane arrive à Redon...



## Carte

