



L'AUBERGE AUX VIEUX

UN MYSTÈRE PYRÉNÉEN

INTRODUCTION: Ce mystère pour « Vaesen – le jeu de rôle » peut s'insérer dans une campagne plus dense ou être l'objet d'un scénario indépendant. Les personnages-joueurs ont entendu parler de la singulière Auberge-Relais de Loudenvielle dans les Hautes Pyrénées. Il se déroulerait des événements curieux depuis de nombreuses années, de pauvres hères apparaîtraient non loin de celle-ci, d'où viendraient-ils ? Pourquoi se retrouveraient-ils ici ? Œuvre d'une fée, d'un diable ou d'un Saint ?

par Frédéric LABAT

Prélude

Ce mystère pour « Vaesen – le jeu de rôle » peut s'intercaler dans une campagne plus dense ou être l'objet d'un scénario indépendant. Les personnages-joueurs ont entendu parler de la singulière Auberge-Relais de Loudenvielle dans les Hautes Pyrénées. Il se déroulerait des événements curieux depuis de nombreuses années, de pauvres hères apparaîtraient non loin de celle-ci, d'où viendraient-ils ? Pourquoi se retrouveraient-ils ici ? (Œuvre d'une fée, d'un diable ou d'un Saint ?

Tout d'abord, intéressons-nous à l'histoire singulière de ce lieu.

Contexte

Depuis des siècles, la vallée de Loudenvielle est la demeure d'un Cheval des Ruisseaux (Livre de base - p.124), une jument mythique au pelage blanc plutôt placide, discrète et craintive. De tout temps, elle se montre rarement aux habitants (moins d'une fois par siècle) et n'a aucune envie de faire du mal aux êtres humains qui séjournent dans cette vallée perdue des Pyrénées. Depuis le début du XIX^{ème} siècle, le comportement de cette jument surnaturelle a changé avec les mutations du monde rural. Toujours assez discrète et craintive, elle ne fait pas davantage mal aux habitants cependant elle va chercher de pauvres hères et les amènent très loin de chez eux dans cette vallée. Puis, sans se dévoiler, elle observe leur nouvelle vie ou survie dans cette vallée. La plupart des arrivants sont dans un état de confusion extrême et meurent de froid ou d'accident dans les montagnes environnantes. En 1807, une société prospère de transport toulousain « Gaspard et Fils » construit un relais de poste puis une auberge près du Lac de Loudenvielle. Pendant vingt ans, le relais s'avère florissant malheureusement le col proche de la vallée de Bagnères-de-Luchon prend un essor soudain, la vallée de Loudenvielle se retrouve à l'écart du trafic de marchandises vers l'Espagne. Le relais esseulé est vendu pour une bouchée de pain à une

famille de la vallée, les Aventin. Trois générations se succèdent jusqu'au petit-fils, François Aventin qui est le propriétaire actuel de cette auberge. Très tôt, les Aventin ont pris soin des pauvres hères qui apparaissent mystérieusement dans la vallée. L'auberge est devenue un singulier hospice au milieu des montagnes. Dès qu'un pauvre hère meurt, le Cheval des Ruisseaux part en chercher un autre à travers l'Europe et à son tour le nouveau venu quémante un gîte à l'auberge. Les Aventin de père en fils prennent cette curieuse tournure du destin à cœur. La famille pense que le Seigneur lui-même leur envoie ces pauvres gens et que leur devoir est de s'en occuper pour la sauvegarde de leur âme. Avec cette étonnante histoire, les Aventin ne cessent de recevoir des dons en nourriture et en vêture pour les pauvres âmes perdues de Loudenvielle. Même l'église de Lourdes prévoit toujours plusieurs colis pour l'Auberge des Aventin. Chaque année à la cathédrale, des cierges sont allumés pour les énigmatiques Égarés de Loudenvielle. D'une certaine manière, les Aventin y trouvent un devoir, une honnête mission et la sollicitude des bonnes gens.

Néanmoins, des événements sont en marche dans la petite vallée de Loudenvielle dont l'arrivée des personnages détermine le sort à venir de cette curieuse auberge et du Cheval des Ruisseaux.

La rencontre d'un cheval féérique, d'une lavandière et d'un truand

Le Cheval des Ruisseaux

Cette créature ancienne des Hautes Pyrénées a eu de nombreux noms, Esprit-Cheval, la Hija de Hermes, Cavalò Brook et tout dernièrement La Blanche de la Lune ou tout simplement Blanche par les autochtones des vallées du Louron et du Lys.

En presque deux millénaires, elle n'a fait que quelques apparitions éphémères à de rares élus. Elle n'a jamais été vindicative ou malfaisante envers les humains. Elle demeure une légende pour les montagnards. Selon les

contes, voir Blanche assure à quiconque d'être chanceux pour les dix années à venir. Il est vain pour un esprit humain d'appréhender les changements de comportements de Blanche, peut-être les mutations dans le monde rural, les lignes de chemins de fer qui taillent leurs routes à coup d'explosifs dans la montagne. Vers les années 1830, Blanche se prit à aller chercher de pauvres âmes en peine à travers l'Europe et à les abandonner dans la vallée de Loudenvielle. Avec l'arrivée des Aventin à l'auberge-relais, ces pauvres hères trouvent un refuge inopiné dans cet âpre milieu montagnard. Dès qu'un vieux décède à l'auberge, Blanche part en chercher un nouveau et l'abandonne sur le pas de la porte de celle-ci, immuablement et invariablement, les Aventin savent qu'ils ne vont pas tarder à avoir un nouveau pensionnaire.

Quand le cavalier est abandonné, Blanche jette un sort d'**AMNÉSIE** sur le pauvre hère. Quand le sort opère, l'individu oublie toutes les heures de sa cavalcade fantasmagorique. Il ignore comment il a pu se retrouver au milieu des montagnes. Dans de rares occasions, le sortilège d'**AMNÉSIE** fonctionne moins parfaitement, l'individu se rappelle une vague chevauchée à une vitesse inouïe sur le dos d'un cheval blanc.

Toutes les nuits, Blanche invisible aux yeux des mortels prend plaisir à espionner les gens de l'auberge et leurs petites tribulations humaines. Elle s'est entichée de la famille Aventin et de quelques habitants du petit hameau de Loudenvielle qui se niche à l'extrémité sud du lac.

Justement, à l'arrivée des personnages-joueurs, le compte à rebours lié au mystère va se déclencher. Blanche va rompre sa millénaire posture pacifique avec les humains quand elle va être témoin d'une sale affaire. Elle va intervenir et blesser mortellement un vieux contrebandier libidineux, Baptiste Ascaso qui souhaite violenter une pauvre et jeune lavandière esseulée, la douce et rêveuse, Lucie Vignec.

La Lavandière

Lucie Vignec est une belle et jeune femme du hameau de Loudenvielle. Elle travaille

duement comme lavandière à Loudenvielle et Loudenvielle. Orpheline de père et de mère, elle vit dans une mansarde que son oncle de Bagnères-de-Luchon lui a gratuitement louée. Quelques soirs par semaine, elle fait le ménage au relais des Aventin et l'aubergiste lui donne le souper et quelques pièces en fin de semaine.

Sans le savoir, Lucie est l'humaine préférée de Blanche. Le Cheval des Ruisseaux n'a de cesse de l'espionner et de la suivre dès qu'elle la repère dans la vallée de Loudenvielle. Peut-on parler d'affection, difficile à dire venant d'un être mythique mais Blanche ne peut pas supporter qu'on fasse du mal à Lucie.

Le Truand

Baptiste Ascaso est un contrebandier connu des montagnards des vallées de Loudenvielle et de Bagnères-de-Luchon, d'origine franco-espagnole, il a passé une vie de rapines dans les montagnes revendant tantôt son recel à Barbastro ou à Lannemezan. Il a passé un tiers de sa vie en prison à Toulouse. Âgé d'une soixantaine d'années, petit et râblé, à la barbe blanche et drue, au regard chafouin, il en impose toujours un peu. L'âge aidant, il a raccroché quelque peu sa truanderie et écume avec quelques benêts manipulables les auberges des vallées du Louron et du Lys. Endimanché, portant un somptueux manteau en fourrure et un chapeau à large bord rehaussé d'une plume de faisan, il se la joue grand prince des montagnes. Rares sont ceux qui tombent dans les rets de ses histoires rocambolesques. A mots couverts, il est surnommé moqueusement la « Vieille Buse du Louron ».

Il a repéré Lucie depuis quelques mois et a bien tenté de la séduire mais celle-ci ne supporte pas ce vieillard licencieux qui pourrait être son père. Le soir de l'arrivée des personnages-joueurs à l'auberge, Baptiste se cache dans les fourrés et compte bien avec ses gars faire tomber Lucie dans une embuscade. Il ne peut savoir que Lucie est suivie par Blanche. Quand Baptiste commence à ceinturer Lucie, Blanche intervient et disperse les truands à grands coups de sabots. Lucie terrorisée se réfugie à l'auberge. Peu de temps

après, un des gars du truand amène Baptiste moribond à l'auberge.

Le vieux pêcheur

Blanche y veille, il y a toujours et en tout temps trois pauvres vieux à l'auberge. Il y a de cela quinze jours, un vieux corse nommé Pietri Nicolas a fini de mourir d'une attaque cardiaque massive. Il a été enterré au cimetière du village dans l'allée des pauvres âmes errantes qui s'échouent mystérieusement à l'auberge. C'est la congrégation de Lourdes qui prend en charge les frais de ces obsèques. Ils n'ont pas de famille connue. Le curé de la paroisse, Père Sestera s'occupe de tout le côté administratif. Il gère l'aide aux indigents recueillie par la communauté religieuse et la reverse aux Aventin pour le coût de l'hébergement.

C'est cette nuit-là que Blanche ramène un nouveau pauvre hère à l'auberge. Ce coup-ci, c'est un pêcheur de Valence, Sergio Zamora qui débarque transi de froid, trempé et confus dans la salle commune. C'était un pauvre pêcheur âgé et affamé, il a tenté d'aller pêcher malgré la tempête. Sa barque a chaviré et il allait finir noyer quand Blanche l'a récupéré et transporté dans les Pyrénées. Le sort d'**AMNÉSIE** n'a qu'imparfaitement fonctionné, Sergio se rappelle un cheval galopant sur l'écume des vagues. Puis Sergio s'est accroché à la crinière, il est parvenu à se hisser sur son dos. Ensuite, ce ne fut qu'une cavalcade vélocité, confuse et sa chute dans un sous-bois montagnoux. Il se rappelle un magnifique cheval blanc aux yeux lactescents.

Conflit

Le conflit principal de ce mystère est entre Blanche et le groupe de truands. Par extension, les résidents de l'auberge vont être les témoins de tout cela. Lucie se réfugiant dans l'auberge, Blanche ne la voit plus et sa tension monte. Elle va tomber sur le râble des truands qui ont fui dans le sous-bois autour du lac. Peu à peu, le Cheval des Ruisseaux les piste et les abat. Un seul truand et un Baptiste agonisant se réfugient dans l'auberge. Blanche n'a pas les moyens de pénétrer dans l'auberge

donc elle demeure à l'extérieur, elle pousse des hennissements et galope autour du bâtiment.

Invitation

Ce mystère se déroule début juin dans la vallée du Loudenvielle, les nuits sont moins glaciales, la neige n'est plus que sur les sommets. Cependant, les personnages-joueurs arrivent en soirée juste avant l'éminence d'un gros orage de montagnes. La pluie est drue et froide. La visibilité au dehors n'est que de quelques mètres même avec une lanterne. L'averse ne cessera qu'au petit matin.

Les personnages traversent les Pyrénées pour se rendre en Espagne pour y résoudre un mystère important ou font le chemin inverse vers Toulouse après leur mission. Autrement, ils ont lu sur le journal local un court article de presse sur le mystère de l'auberge-relais des Aventin à Loudenvielle. En 1873, il existe une ligne de chemin de fer de Toulouse jusqu'à Bagnères de Luchon, le trajet prend un peu plus de cinq heures de voyage. Il faut compter trois bonnes heures de cheval pour rejoindre l'auberge sur les berges du Lac de Loudenvielle. Le groupe de personnages devrait y parvenir à la tombée de la nuit.

Préparatifs

Comme toujours, les personnages joueurs peuvent se préparer pour le trajet dans leur quartier général et obtenir un Avantage (cf. Vaesen, pages 24 et 42). Ceux qui se renseignent sur la vallée de Loudenvielle ne trouveront que des informations pratiques ou n'importe quelle autre information administrative, politique historique ou géographique. Les légendes dans les Pyrénées sont issues de traditions orales, il est difficile d'en trouver la moindre mention écrite à l'époque, tout particulièrement dans la région sauvage des Pyrénées. Les personnages joueurs ne connaissent pas la nature de la menace qui les attend.

La vallée de Loudenvielle

C'est une commune pyrénéenne, située à 36 kilomètres au sud de Lannemezan et à 15 kilomètres à l'ouest de Bagnères-de-Luchon. Elle se trouve dans le Pays d'Aure, dans la vallée du Louron. Dans les années 1870, on ne compte qu'un maigre hameau et quelques fermes isolées. Le lac de Génos-Loudenvielle n'a pas le diamètre actuel, il a été transformé en lac de retenue dans le siècle suivant.

L'arrivée

« Votre voyage par train de Toulouse à Bagnères de Luchon n'a pas été désagréable, vous avez pu vous extasier devant le panorama de la campagne gasconne et le piémont pyrénéen. A peine descendu du train vers les 14 heures de l'après-midi, vous avez été pris en charge par un colporteur qui fait le voyage jusqu'à la vallée du Louron. Il amène régulièrement des marchandises à dos de mulets jusqu'au hameau de Loudenvielle. Si vous aviez eu une belle journée ensoleillée en montant vers le Louron, le temps a fraîchi et s'est mis à l'orage. Le colporteur était de plus en plus inquiet sur ce point précis, l'orage s'annonçait très méchant ! Par chance, c'est au crépuscule que vous avez atteint la fameuse auberge des Aventin. Harassé et fourbu, vous avez eu juste le temps d'atteindre la salle commune avec vos bagages quand l'orage a éclaté. Un véritable déluge d'eau tomba du ciel empêchant les convives de l'auberge de retourner chez eux. » Un porche couvert permet d'accéder à la cour centrale de l'auberge. La cour donne sur une écurie, une grange pour le foin et d'éventuelles calèches. Toute l'auberge est de plein pied, les combles abritent le fenil. Le petit appentis contre le pignon-façade abrite le four à pain relié à la souche de cheminée de briques sur le toit. La forme de la toiture atteint une pente de 55° et couverte en ardoises. Cette disposition permet de supporter les fortes précipitations de la région et l'enneigement des vallées.

La grande salle commune compte une vaste cheminée centrale entourée de tables et de

chaises pour les voyageurs. Une deuxième cheminée plus petite est contre le mur du fond à proximité d'un long bar et d'étagères chargées de diverses bouteilles de vin ou de liqueurs. La salle est basse de plafond, la chaleur est moite presque suffocante. Des salaisons en guirlande sont attachées sur les poutres et des tresses d'ail rose sont accrochées aux piliers de la salle. Quelques petits tableaux de la vie chrétienne ponctuent les murs de la pièce avec un crucifix au-dessus de la porte d'entrée. C'est François Aventin, le propriétaire et tenancier qui vient accueillir les voyageurs en les invitant à se rapprocher de la chaleur de la cheminée. C'est un grand gaillard, à la barbe noire et aux yeux brillants de vie. Sa femme Emeline, s'empresse de fermer et barrer la porte de l'auberge pour éviter que les coups de vent ne la fassent s'ouvrir. Son épouse est un petit bout de femme vive et nerveuse. François leur propose du vin chaud et des châtaignes grillées en signe de bienvenue. Il y a deux familles de paysans qui festoient dans un coin de la salle. Un jeune homme est assis à une table, il travaille sur un herbier. Un vieil homme semble soliloquer à côté de lui. Une vieille femme tricote une écharpe en laine au coin du feu. Elle sourit à quiconque avec ses petits yeux pétillants. Pour finir, une table est occupée par quatre hommes à la mine patibulaire dont un sort du lot, en portant un large chapeau avec une belle plume de faisan et un manteau au col rehaussé d'hermine. Il est âgé, râblé au visage marqué par une vie dissolue. C'est le triste sire de l'histoire, Baptiste Ascaso et sa bande. Leur table est encombrée de bouteilles de vin vide. Ils ont l'air passablement tous bien éméchés.

Six portes donnent sur la grande salle commune, chacune mène à des chambres à coucher double ou quadruple. Une seule derrière le bar mène aux appartements privés du couple de tenanciers. Le colporteur dépose les bagages des personnages-joueurs dans les chambres et se pose sur un siège du bar pour siroter une bonne bière.

Malgré l'orage au dehors, l'ambiance semble assez détendue. Emeline finit de fermer les volets de l'auberge tandis que François et leur

filieuse Eulalie allument les bougeoirs situés un peu partout dans la salle.

Vous pouvez laisser un moment aux personnages pour qu'ils discutent avec les tenanciers ou les divers convives :

- François, Emeline et Eulalie Aventin, ils sont très employés par ce début de soirée. Il y a beaucoup de monde à s'occuper. Ils ne peuvent pas se perdre en longue palabre.
- Émile Christian, un étudiant en sciences naturelles de l'université de Toulouse. Il est botaniste et réalise une thèse sur les plantes endémiques des Pyrénées. Il est bavard et cordial. Depuis quelques semaines, il séjourne à l'auberge. Il a déjà rencontré Julie Vignec la lavandière qu'il trouve très gentille et plutôt jolie. Son cœur va chavirer pour elle durant les tristes événements à venir de la nuit.
- Andrew Williams, un vieil anglais, un des pauvres hères qui s'est retrouvé transporter par Blanche jusqu'ici. C'était un artiste de Londres, un monteur de pièces de théâtre. Sans un sou et sans un toit, il était certain de mourir de froid dans l'indifférence la plus totale de ses condisciples. Seul Émile Christian sait parler l'anglais. Le sort d'Amnésie de Blanche a complètement brisé l'esprit d'Andrew. Il est devenu totalement amnésique. Cela fait trois ans qu'il est pris en charge par les Aventin.
- Isabella Gallo, la pauvre vieille femme qui tricote inlassablement près de la cheminée. Elle ne parle que par onomatopées et raclement de glotte. Blanche la récupérée à Rome, Isabella habitait dans une vieille ruine, elle vivait seule et désœuvrée. Le sort d'Amnésie a aggravé la folie légère qui étreignait la pauvre vieille femme. Elle ne comprend que l'italien et ne répond qu'en clignant des yeux. Cela fait quatre ans qu'elle est hébergée par les Aventin.
- La famille Bosc, trois jeunes enfants qui jouent avec des jouets en bois sous la table, les deux parents

profitent d'une bonne et appétissante garbure cuisinée par Emeline. Ils fêtent leurs huit ans de mariage.

- La famille Gourg, des cousins au Bosc qui fêtent leurs dix ans de mariage. Ils ont deux jeunes filles à leur table, sages et polies.
- La bande à Baptiste, ils ne sont pas très causants et bien imbibés d'alcool. Ils se fendent la poire et tournent tout à la dérision.

Compte à rebours et catastrophe

Le compte à rebours progresse point par point, dans l'ordre, quand il y a besoin que quelque chose arrive pour dynamiser la scène, ou bien quand on arrive à un moment clé de la nuit. Laissez toujours le temps à vos Personnages-Joueurs de réagir aux événements avant d'enchaîner.

1. L'orage se calme un peu. À la fin de leur souper festif, les familles Bosc et Gourg en profitent pour retourner à leur maison. Les habitations se situent dans le hameau, ils allument leurs lanternes, ferment leurs manteaux et s'aventurent dans la nuit.
2. Baptiste et sa bande quittent l'auberge en titubant et chantonnet quelques airs bien grivois. Emeline les invite à chanter cela ailleurs et fissa.
3. Alors que les PJ se préparent à aller dans leur chambre. Blanche vient d'abandonner le pauvre pêcheur Sergio Zamora non loin de l'auberge. Affolé et confus, il passe par la porte des appartements des Aventin et déboule hagard dans la salle commune. Il est frigorifié et confus. Il parle uniquement espagnol. Émile et François savent quelque peu parler espagnol.
4. Avec l'arrivée de Sergio, les PJ apprennent la légende de Blanche et l'étrangeté des arrivées des vieux de l'auberge. Pour les PJ, les indices s'additionnent sur le Vaesen.
5. L'orage redouble de vigueur quand la pauvre Julie tambourine à la porte

d'entrée. François et Emeline reconnaissant sa voix, lui ouvre rapidement l'accès à la salle. Julie est trempée, vraisemblablement terrorisée. Les deux tenanciers vont s'occuper rapidement d'elle. L'installer au coin du feu, une chaude couverture de laine sur les épaules, un grog fumant pour la revigorée. Émile prend soin d'elle et sort des plantes apaisantes de sa besace. Il indique à Emeline de les préparer en infusion.

6. C'est autour du dernier comparse de Baptiste de réclamer pour lui et son chef agonisant de pouvoir entrer dans l'auberge. Après un débat houleux, la charité chrétienne finit par triompher et les tenanciers ouvrent la porte. A l'agonie, Baptiste meurt dans les bras tremblants de son comparse.
7. De sinistres hennissements d'un cheval se font entendre tout autour de l'auberge. Avec l'orage et l'obscurité difficile de percevoir quelque chose.
8. Le cadavre de Baptiste est placé dans la grange et son dernier comparse souhaitant veiller le mort reste seul dans la grange. Peu après, effrayé par les hennissements redoublés de Blanche. Il s'enfuit dans la campagne. Il est rattrapé par le Vaesen et rapidement abattu par celui-ci.

Les propos de Julie

Elle rentre chez elle sous la pluie à une heure trop tardive. Elle le regrette amèrement d'avoir pris un tel risque.

Juste à quelques pas de chez elle, Julie est accostée par Baptiste et sa bande. Ils la bousculent rapidement et la poussent sous l'avant-toit d'une vieille grange pour être à l'abri de l'averse. Elle se débat mais ils sont quatre contre elle et Baptiste s'apprête à la violenter quand commence un déchaînement de fureur. Baptiste est projeté contre le mur de la grange. Un de ses comparses propulsé dans un tas de bois. Un autre au sol semble être piétiné par une force invisible. C'est là qu'elle voit une forme évanescence, comme un cheval blanc qui va si vite qu'elle n'en

distingue qu'une vague forme. Julie vient de voir son premier Vaesen, cette triste expérience lui a donné le Don de Clairvoyance ! Elle a pu se relever et tituber jusqu'à l'auberge des Aventin, seul endroit de réconfort pour elle.

Les derniers propos de Baptiste

Agonisant dans les bras de son dernier compère, Baptiste balbutie des propos décousus d'un combat contre un fantôme. Son ami ne dit pas grand-chose, celui-ci n'a été que bousculé par une forme invisible de gros gabarit. Il a vaguement entendu un hennissement et de retentissants coups de sabots sur la chaussée empierrée.

Baptiste a le torse et le dos tout violacé et une plaie ouverte à la tête. Il fait une hémorragie pulmonaire, il meurt quelques minutes après son entrée dans l'auberge. En réalisant un test de **Médecine Difficile**, on peut remarquer la trace d'un sabot sur son torse.

Le sort du Cheval des Ruisseaux

La fin du Cheval des Ruisseaux est dans les mains des PJ. Le combattre ne sera pas chose aisé. On peut très bien entendre que le Vaesen a franchi la dernière ligne, celle de tuer des humains. Les PJ pourront utiliser Julie, c'est le talon d'Achille du Cheval des Ruisseaux. Cependant Julie ne pourrait pas bien apprécier de se voir manipuler de la sorte. L'auberge peut être une prison et sceller la fin du Vaesen. Il y a des objets sacrés dans l'auberge. Ils peuvent former le piège mortel pour le Cheval des Ruisseaux. Si Blanche comprend que Julie est en danger, elle prendra le risque de pénétrer dans l'auberge pour aller la chercher.

Les PJ peuvent seulement se préoccuper de Julie. S'ils maintiennent ce choix. Blanche disparaîtra avant l'aube, désertant l'endroit. Néanmoins, le Vaesen lourdement perturbé réapparaîtra quelques semaines plus tard en ayant un comportement désormais assez cruel. Les PJ en entendront parler et ils devront sûrement s'en occuper durablement.