



# Pêcheurs de Lune

Numéro 9

## L'EDITO (DE LA MAQUETTISTE INTERIMAIRE)

Amis des loups et des ténèbres, bonsoir !

Je profite de cet éditto pour vous communiquer une pénible nouvelle : votre cotisation touche à sa fin. Eh oui ! Il est toujours pénible de parler d'argent entre amis mais comment faire ? Mon but est d'arriver à publier un "*Pêcheur de Lune*" tous les deux mois. C'est un vœu pieu, me direz vous ? Je vous propose alors la formule suivante :

La cotisation à La Guilde des Veneurs se monte à 100 F payables par chèque à l'ordre de la **Guilde**. Elle donne droit à 6 numéros de "*Pêcheurs de Lune*" plus la participation au Grandeur Nature *Hurlements* de Provins le 11 juin 1994. A notre charge de publier un numéro tous les 2 mois de sorte que la cotisation puisse se renouveler annuellement. Nous attendons donc vos règlements à l'adresse suivante : Isabelle COLLET, 3 pl. Maurice Utrillo, 51100 Reims.

Si vous décidez de vous réinscrire à la Guilde, vous recevrez "*Pêcheurs de Lune 10*" début avril. Vous y trouverez la liste des membres **A JOUR DE COTISATION**.

Bien. il fallait que ce soit dit !

SOMMAIRE	
L'Edito (de la Maquettiste) .....	page 1
Aide de jeu : Le Béarn par Emmanuel Hanon .....	page 2
Scénario : Jehan de l'Ours par Emmanuel Hanon .....	page 9
Les Niouses par Isabelle Collet .....	page 16
Bibliographie 1 : Les scénarios .....	page 19
Une nouvelle révélation par François Edelin .....	page 20

Vous découvrirez dans ce numéro de très beaux dessins réalisés par Mathieu Sapin qui deviendra, j'espère, un de nos illustrateurs habituel. Ne trouvez-vous pas que "*Pêcheur*" est plus joli avec des images, surtout inédites ? Moi aussi. Si vous avez envie de prendre le crayon, n'hésitez pas. Vos dessins sont les bienvenus de même que vos textes. Nous avons d'autant plus besoin de votre participation maintenant que nous vous avons promi de paraître tous les deux mois.

Vous trouverez en outre p. 19, un récapitulatif de tous les scénarios parus jusqu'à présent. Si certains vous ont échappé, envoyez nous la liste des scénarios que vous voudriez recevoir. La Guilde vous les enverra, vous facturant les frais d'envoi et de photocopies.

Dans un prochain *Pêcheur*, nous publierons une liste similaire pour les nouvelles et aides de jeu.

Bonne lecture.

---

---

# Le Béarn

Emmanuel HANON

*Veneur au pays des derniers ours*

Le Béarn fut, jusqu'à Henri IV, un état indépendant. Il ne rejoindra la France qu'en 1620. Il est donc délicat de donner un aperçu de l'Histoire du Béarn en quelques pages, tant sont courantes les anecdotes de la petite histoire. En effet, la Caravane se rencontre, pour qui sait voir, à chaque recoin de ce pays. De Jean de l'Ours à Gaston Fébus (que d'aucuns disaient garou...), il y a fort à voir et à faire !

Pour commencer cette aide de jeu sur le Béarn, j'ai pensé qu'il serait bon de vous livrer les différentes dynasties des vicomtes de Béarn. Ensuite, il y a la Grande Histoire, celle qui figure dans les manuels. Pour finir, je donne un aperçu de la vie en Béarn, des artisans et des commerces.

## 1. Les dynasties des vicomtes de Béarn

-Un fils de Loup-Centulle (!), duc de Gascogne, est nommé vicomte de Béarn par Louis le Débonnaire en 820.

- Gaston II - Centulle (940 - 984)
- Centulle III le Vieux (984 -1004)
- Gaston III (1004-1010)
- Centulle III le Jeune (1010 - 1022)
- Centulle IV le Vieux (1022-1058)
- Centulle V le Jeune (1058-1090)
- Gaston IV le Croisé (1090-1131)
- Centulle VI (1131-1134)

### Les Gabaret

- Pierre III (1134-1153)
- Gaston V (1153-1170)
- Marie (1170-1173)

### Les Moncade

- Gaston VI (1173-1214)
- Guilhem (Guillaume) Ier (1214-1224)
- Guilhem II (1224-1229)
- Gaston VII (1229-1290)

## Les Foix-Béarn

- Bernard-Roger III (1290-1302)
- Gaston Ier (1302-1314)
- Gaston II (1314-1343)
- Gaston III Fébus (1343-1391)
- Matthieu de Castelbon (1391-1398)
- Archambaud de Grailly (1398-1412)
- Jean Ier (1412-1436)
- Gaston IV (1436-1472)
  
- François Fébus (1472-1483)
- Catherine (1583-1517)
- Henri II d'Albret (1517-1555)
- Jeanne d'Albret (1555-1572)
- Henri III de Navarre, qui deviendra IV de France (1572-1610)

Suivent alors les rois de France.

Le Béarn aura pour capitales :

841 Morlas  
1194 Orthez  
1464 Pau

Prière de se reporter à la carte pour les localisations.

---

## 2. L'Histoire

Dans cette partie, vous trouverez une histoire abrégée du Béarn. Elle est perfectible, mais vous livrera l'essentiel, du moins je l'espère.

Le premier document que l'on connaisse, atteste en 1022 l'existence de Centulle IV, vicomte de Béarn. La capitale est alors Morlas. Il laissera le titre à son petit fils. Il meurt dans une embuscade tendue par les souletains lors d'un essai de conquête.

En 1080, sous Centulle V, Oloron (reconstruite sur les ruines d'Iluro dévastée au IXème siècle par les Normands) est doté d'un "for". C'est un code juridique écrit, contrat entre le vicomte et les habitants. En 1082, Centulle V subit une lourde défaite contre le pays de Mixe, où de nombreux chevaliers béarnais trouvèrent la mort.

Entre Centulle V et Centulle VI, règne Gaston IV le Croisé. Il est ainsi nommé car il participe en 1099 à la grande croisade à Jérusalem, celle que nous nommons la "première". De retour en Béarn, il couvrit le pays de fortifications, d'églises et de commanderies sur le chemin de Compostelle, qu'il détourna en partie de Roncevaux, sur le Somport.

Un chevalier de sa suite, un certain Loup Fort sera à l'origine de la ville de Lescar, étrange non ? En 1118, Gaston IV aide son ami Alphonse 1er le batailleur, roi d'Aragon, à reconquérir Saragosse sur l'Islam. Il reçoit des seigneuries espagnoles et meurt en combattant les Maures.

Pour plus de deux siècles, le Béarn sera vassal de la couronne d'Aragon. Ses frontières ne bougeront plus jusqu'à la révolution.

Après la dynastie des Centulle, vient celle des Gabaret, pour 40 ans. Le Béarn passe ensuite aux Moncade avec Guilhem de Moncade, un gentilhomme catalan, cham-

bellan du roi d'Aragon qui épouse la vicomtesse Marie.

Gaston VI proclame en 1188 le For général de Béarn, définissant les devoirs et les obligations réciproques du vicomte et de ses sujets. Sous les Moncade, des Fors particuliers garantiront les libertés locales, à la ville de Morlas (1220), aux vallées d'Aspe (1222), d'Ossau (1222) et de Barétous (1247). Le For de Morlas sera appliqué à toute ville neuve ou bastide nouvelle.

Au XIIIème siècle, le dernier Moncade, entreprend une véritable réforme judiciaire qu'il substitue à la cour des Jurats. À sa base, il place trois juridictions de première instance :

- les seigneurs continuent à rendre la justice sur ses terres,
- les communautés élisent des Jurats qui tranchent les procès entre les habitants,
- la cour des Chevaliers permet au seigneur d'être jugé par ses pairs.

La vieille "Cour Majour", devient une instance d'appel. Comprenant les évêques de Lescar et d'Oloron et dix barons laïques, elle est présidée par le vicomte qui va le plus souvent y déléguer son sénéchal. Le sénéchal lui-même s'entourera d'une véritable audience de magistrats.

Gaston VII s'adjoint un chancelier et un trésorier. Il divise le Béarn en 17 "vics" (du latin vicus : quartier, bourg). Chacun est le siège d'une viguerie dans laquelle il place un "Baile" (bailli, prononcer "Baïle"). La langue béarnaise va se substituer au latin. Vos questeur auront tout intérêt à connaître le béarnais, dérivé de la langue d'Oc, pour se faire tant soit peu comprendre. La langue d'oïl sera parlée à la cour.

Sur le plan administratif, une "Cour des communautés", composée des représentants des villes dotées d'un for, équilibre les avis de la Cour Majour. Dans les 10 dernières années de son règne, vont se multiplier les constructions de bastides, villes nouvel-

---

les dont les "poblants" (repeuplants) ont en échange d'une terre ou d'un privilège citadin, l'obligation d'entretenir une enceinte de palissade, doublant ainsi le réseau des fortifications vicomtales et associant la population à la défense. C'est un état très moderne pour son temps ! Ainsi, la caravane ne rencontrera-t-elle pas de coupe-jarrets, ou de bandes organisées de grande envergure, du moins qui soit originaires du cru !

Le Béarn vient de quitter le camp aragonais pour rentrer dans la mouvance gasconne des premiers temps. En 1213, le roi d'Aragon voulut porter secours au midi Cathare. Il fut vaincu par Simon de Montfort à la bataille de Muret en partie parce que les Béarnais arrivèrent en retard à son appel. Gaston VI ne se trouva guère de compromis. Cependant les liens se relâchèrent entre lui et un suzerain affaibli demeurant le plus souvent dans la lointaine Barcelonne. Les Moncade vendirent la plupart de leur terres catalanes.

En 1228, le roi d'Angleterre qui règne à Bordeaux, se souvient que jadis le Béarn devait hommage à la Gascogne. Il le fait savoir à Gaston VII qui fait la forte tête. Le vicomte va jusqu'à injurier l'Anglais devant le parlement de Paris. Il est cependant contraint de se rendre à Bordeaux. Emprisonné deux fois, il finit par prêter le serment demandé en 1279. En même temps, il fait fortifier sa frontière avec la Gascogne, et pour mieux la surveiller, transporte sa capitale de Morlas à Orthez.

L'héritière de Gaston VII est mariée au comte de Foix, Roger-Bernard III, en proclamant indivisible l'union des deux principautés. Le seigneur se trouve ainsi dans la délicate position de devoir hommage au roi d'Angleterre pour le Béarn et au roi de France pour le comté de Foix !

Les deux puissants se font la guerre, et on trouve des soldats Béarnais dans les deux camps ; cependant, ceux restés en Béarn s'enrichissent du commerce des neutres. Il faudra beaucoup de diplomatie aux vicom-

tes Gaston Ier et Gaston II, ainsi que Marguerite de France et Aliénor de Comminges (veuves respectives des deux précédents) qui assureront les interrègnes. Le Béarn ignore en effet la loi salique.

Aliénor forme aux devoirs son fils Gaston III qui prendra vite le surnom de Fébus. Ce grand prince, dont la vie est un véritable roman, va faire du Béarn un état quasi-souverain. Il part en croisade en Prusse, libère les dames de Meaux, assiégées dans leur château par les impitoyables Jacques.

De retour au pays, il écrase l'armée du comte d'Armagnac en 1362. Il tirera d'énormes rançons de ces ennemis héréditaires. Face au Prince Noir, il réussira à ne prêter hommage pour l'Angleterre que pour ses seigneuries gasconnes.

Il rêve d'un grand état pyrénéen. Il possède outre le comté de Foix, le Nébouzan autour de Saint-Gaudens, l'Andorre, les terres d'Albi et de Lautrec, le château de Mauvezin où sont rattachés les redoutables routiers d'un frère bâtard, et il domine la Bigorre sans la posséder. Il rencontrera Froissart à Orthez. Ce personnage historique fera bien vite figure de légende (n'y touchez pas, je me le réserve !).

Sa succession est délicate. Par le traité de Toulouse, signé le 5 janvier 1390 avec Charles VI, il désigne le roi de France comme son héritier de fait. Cependant, les "états de Béarn" le réfutent. Ils écartent aussi son bâtard du trône en l'indemnisant et choisissent Mathieu de Castelbon pour héritier. Ils utiliseront les fortunes amassées dans la tour d'Orthez pour acheter le silence des Français.

Au XVème siècle, le dernier de Foix-Béarn, Gaston IV sera un grand prince. Il opte pour le camp français en reconquérant en 1449 Mauléon, Dax et Bayonne sur les Anglais. Occupant la Soule, il épousera Eléonore de Navarre de sorte que leur fils, François Fébus (celui-là aussi est réservé !), est en 1481 couronné à Pampelune.

---

Il devient difficile de maintenir le vieil équilibre entre les voisins désormais aussi puissants et rivaux que la France et l'Espagne.

En 1483 sa soeur Catherine lui succède. Elle a deux prétendants, d'un côté le fils du roi d'Espagne et de l'autre, un grand prince du Sud-Ouest, Jean d'Albret, candidat du roi de France. Les états de Béarn opteront pour Albret. Le parlement de Toulouse prononce la saisie du Béarn pour serment non prêté. Albret menace de basculer dans le camp espagnol. Louis XII transige en 1512 par l'arbitrage de Blois : il se contentera d'un Béarn indépendant mais allié. Du coup Ferdinand d'Aragon envahit en 1513 la Navarre et la garde. Après quelques hostilités, Jean et Catherine gardent la valeur des cantons de Saint-Palais à Saint-Jean-Pied-de-Port. Cela leur suffira pour conserver le titre de roi ou reine de Navarre.

Leur fils, Henri d'Albret (1517-1555) épouse Marguerite d'Angoulême, dite de Navarre, soeur de François Ier. Le vent de la Réforme souffle sur l'église. Marguerite fait nommer un rénovateur, Gérard Rousset, à l'évêché d'Oloron. Sa fille Jeanne d'Albret choisit le camp Huguenot. Elle épouse Antoine de Bourbon, mais c'est elle le lion du ménage. Quand les guerres de religion éclatent, elle fait de son fils Henri III de Navarre le chef du parti réformé en France.

Elle va imposer un culte protestant au Béarn, confisquer et vendre les biens de l'Église et créer une université protestante, l'académie d'Orthez. Le Béarn vit encore une paix relative, entre les divers procès entre papistes et huguenots.

Tout change en 1569. Jeanne et Henri étant à la Rochelle, Charles IX ordonne la saisie du Béarn pour sa protection. Pour la première fois depuis plus de 3 siècles, la vicomté connaît les horreurs de la guerre. On tue, on viole, on pille, on torture. Les huguenots tiennent à Navarrenx. Jeanne

envoie pour les délivrer un soudart qui fera pire que tout : Montgomery. Le gave rougit de sang à Orthez, et s'il reste ça et là quelque chose d'intact, c'est que "le sauveur" n'a pu les voir.

En 1589, la couronne passe aux Bourbons et c'est Henri III de Navarre qui devient Henri IV de France. Il se convertit au catholicisme. Pour ne pas froisser ses Béarnais il dira " Je donne la France au Béarn". Dans les faits, le Béarn conserve ses fors !

Le parlement Béarnais, truffé de Huguenots, refuse d'enregistrer les édits de Louis XIII qui rétablissent la religion catholique en Béarn. Le roi revient à Pau et impose l'enregistrement désiré. Il proclame aussi la réunion du Béarn à la France. Paul de Lescur et deux de ses amis seront décapités pour avoir prétendu résister.

Le béarnais reste cependant la langue du pays. Les Béarnais achètent aussi librement le sel et ne paient pas la gabelle. Les cadets partent faire fortune en Amérique et fournissent les mousquetaires du roi.

En 1685, la révocation de l'édit de Nantes par Louis XIV, permet aux protestants de revivre un peu au Béarn. La vieille tolérance Béarnaise avait permis aux protestants de rester. Quand en 1787 paraîtra l'édit de tolérance, les temples seront rebâti là où la Réforme a pu survivre et les mariages clandestins seront enregistrés en séries.

Avec la Révolution, et l'abolition des privilèges, ce sont les fors qui disparaissent. L'assemblée nationale laisse au Béarn un délai pour se prononcer : l'obstacle est de taille. Cependant un avocat du Tiers-État, Mourat, n'aura pas trop de mal, dans une atmosphère d'émeute, à convaincre des avantages à devenir Français. Le Béarn ne sera bientôt plus que la moitié d'un département. Aucun député des Basses-Pyrénées ne votera la mort de Louis XVI.

L'histoire du Béarn rejoint ensuite celle de la France.

---

### 3. Vie des Béarnais.

Le cadre est somptueux. Un auteur du XIV<sup>ème</sup> siècle (peut-être Fébus lui-même) écrit :

"Gorgé de pluies qui l'arrosent et de vives fontaines, florissant de plantes et d'arbres au temps printanier, ce jardin embaumant d'odeurs aromatiques, favorise par ses ombres réparatrices et amènes ceux qui cherchent le repos ; ceint de tours qui se dressent dans le ciel, il nourrit le paon vêtu de couleurs variées. Ce pays fertile produit des fruits abondants et délicieux ; il s'étend au couchant, retraite pour Fébus déclinant. Ô combien estimable le paysan qui le cultive ! Admirable domaine du taureau ! La vache mère protège ce jardin de ses cornes. Que la main de l'homme téméraire, ô mère, blessée par tes cornes, se détourne à son droit d'y entrer. Que tout homme désireux de dérober les fruits de ce jardin prenne garde de ne point être retenu par celui qui le cultive."

Les Béarnais sont des gens d'une rare intelligence. Ils ont l'esprit vif et l'abord aimable. Cependant, même si l'hospitalité est offerte de bon cœur, il ne faut pas en abuser. Malgré les prêtres, les paysans restent tournés vers les rebouteux et les génies de la montagne. Et puis il court la légende (légende ? voire...) de Jean de l'ours, et elle a la mémoire vivace !

#### 3.1. La noblesse Béarnaise

Il est à noter que la noblesse béarnaise est étroitement contrôlée par la famille vicomtale. Sa richesse foncière et immobilière est hors de proportion avec celle des autres familles nobles du béarn. Même ceux qui ont acquis le titre de "baron du Béarn" ne peuvent contrebalancer le pouvoir du seigneur.

Le noble est celui qui possède une terre noble dotée d'un statut particulier. Le droit

en Béarn interdit, jusqu'à la Révolution, une noblesse de lignage assortie du droit d'aînesse avec le privilège de la masculinité.

Le noble est détenteur d'une terre appelée "domenjadure". Elle est exempte d'impôts mais chargée de services honorables (aide militaire, assistance au conseil du vicomte pour le servir en échange de sa protection).

La particule "de" n'existe pas. Elle désigne seulement en Béarn un lieu d'origine, mais "En" ou "Ena" au féminin, qui permet la distinction entre un noble et un non-noble.

On distingue quatre groupes nobiliaires :

- les barons constituent la catégorie supérieure de la noblesse,
- les "caver" (prononcer caber), ou chevaliers, servent leur maître à cheval,
- les "domengers" que l'on peut assimiler à des écuyers ou damoiseaux,
- les "abbés laïques" qui n'ont rien à voir avec la vie monastique, mais qui sont possesseurs d'une abadie.

Il est possible d'appartenir à plusieurs groupes, suivant les terres pour lesquelles le noble rend hommage.

En 1385, on recense 294 maisons nobles sur 12500. Sur 401 villages, 189 seulement avaient une maison noble. La zone montagnarde pyrénéenne ne connaît pas la féodalité (de plus, il n'y a pas de servage).

Les nobles n'avaient pas un niveau de vie très élevé. Leurs revenus annuels étaient ridicules face à ceux du Vicomte. Ils se trouvaient bien souvent incapables de payer les dots ou les amendes. Pire, ils empruntaient souvent aux bourgeois, à l'Église ou au Vicomte, en hypothéquant sur des objets de valeur ou sur leurs terres. Leurs héritiers se retrouvaient le plus souvent sans liquidités à l'heure de la succession. Dès lors il leur fallut chercher des revenus ailleurs,

---

au service des rois d'Angleterre et de France par exemple.

À l'époque moderne, la noblesse, profondément unitaire au Moyen Âge, se désunit. Jeanne d'Albret étend le droit d'entrée aux États du Béarn à la majorité des détenteurs d'abbayes laïques, après avoir mis en vente la totalité des biens de l'Église. Lors de la révocation de l'édit de Nantes, le corps nobiliaire se trouva une seconde fois renouvelé.

### 3.2. Artisanat et commerce

Au Moyen Age, il est difficile de parler d'industrie ; c'est plutôt un artisanat lié aux besoins de la vie locale. À de rares exceptions, il n'y avait guère d'exportations (sauf le sel de Salies et le travail du fer à Oloron). Au XVIème siècle, apparaît l'industrie textile. En revanche, l'activité commerciale est très intense.

Il y a peu de textile ou de travail du bois, par contre, une importante métallurgie à Oloron, où on trouve de véritables armuriers. On trouve aussi de nombreux serruriers, chaudronniers, maréchaux-ferrants. Dans certains villages, l'abondance de peaux de bêtes explique une grande activité des cordonniers et des tanneurs. Les peaux étaient achetées directement au boucher.

L'artisanat se perpétuait grâce aux contrats d'apprentissage. Pendant 2 ans (barbiers, savetiers...), 3 ans (serruriers, tailleurs,...), 4 et même 7 ans (forgerons), un maître accueillait un apprenti et s'engageait à lui apprendre son métier, à le loger, le nourrir et l'habiller.

Le commerce du sel fut totalement libre. Le sel produit à Salies, ne fut en effet jamais taxé, et le Béarn, je l'ai dit, ne connut pas la gabelle.

Les marchés locaux occupèrent une place très importante. Le seigneur désignait un

jour fixe, établissant une rotation sur les villages voisins pour éviter une concurrence nuisible. La liaison entre le commerce intérieur et extérieur se faisait par l'intermédiaire de foires ; Fébus avait donné à Sauveterre le droit de tenir 2 foires annuelles à partir de 1370 (d'aucuns disent que c'est pour y retenir des amis bateleurs). Mais dès la fin du Moyen Âge, ces foires et ces marchés furent fortement concurrencés par les activités commerciales de Pau, qui devint le principal centre administratif et économique.

Les jours de foire (le lundi après la Pentecôte, la Saint-Laurent le 10 août et la Saint-Martin le 11 novembre) il n'y avait aucun octroi, de même pour le jour du marché (lundi) qui devint une véritable institution.

Les foires attiraient de nombreux étrangers, offraient à côté du bétail tous les types de produits. Les Jurats de Morlas, en vertu du rôle joué par ce bourg comme première capitale de la vicomté, étaient chargés d'étalonner les poids. En dehors des foires qui avaient ces exemptions de taxes si particulières, le Vicomte prélevait un "octroy" sur un certain nombre de marchandises, notamment au passage des ponts.

Le commerce à l'exportation, en Béarn, est à 90 % la vente de produits d'élevage. On trouve aussi le sel de Salies, quelques ustensiles en buis, des souliers et des objets fabriqués à partir du cuir. Ces produits partaient soit vers l'Aragon et la Navarre, soit vers Bordeaux, soit vers Bayonne, et beaucoup moins vers Tarbes et Toulouse. Pour les céréales, il fallait en grande partie les importer (de la Chalosse, l'Armagnac et la Bigorre, voire l'Aragon et la Bretagne !)

L'approvisionnement en poisson de mer frais ou salé se faisait régulièrement par Bayonne pour compléter le produit de la pêche en rivière. La Chalosse et l'Armagnac fournissaient sans peine les quantités de vin nécessaires pour compléter la production locale.

Pendant la guerre de cent ans, la prospérité du Béarn vient de sa neutralité. Grâce à elle, le Béarn joue le rôle d'intermédiaire entre les habitants des zones françaises et anglo-saxonnes, puis entre la France méridionale et la péninsule Ibérique.

Par la suite, on notera de grosses affaires commerciales au XVème siècle. Un Oloronais, en 1437 est en procès avec un de ses correspondants pour 22000 florins (à cette époque, un boeuf valait entre 5 et 8 florins, ça donne une idée de la valeur des marchés traités !...). Les marchands continueront de s'enrichir, en sachant développer de nouveaux marchés avec les nouvelles découvertes.



Voilà, j'espère que cette petite aide de jeu vous sera utile, pour préciser le cadre dans lequel peut évoluer votre caravane, si elle vient à rouler en Béarn. Si elle peut vous donner des idées de scénarios, c'est encore mieux (mais je le répète : pas touche à Fébus, je suis en train de travailler dessus !).

Pour moi qui ai l'occasion de me promener souvent dans ce pays, le Béarn est rempli de paysages toujours changeants, passant de la plaine à la montagne, en un clin d'oeil. On peut respirer sa magie en chaque lieu. De plus, c'est une région très hospitalière, et vos questeurs pourront y trouver un havre pour passer entre autres de trop rudes hivers.

Pour terminer, j'aimerais signaler, sans vouloir forcer qui que ce soit, que la conception d'une telle aide de jeu est chose aisée. La plupart des manuels touristiques vous livreront la partie historique, et si vous avez la même chance que moi, un ouvrage spécialisé vous fournira le reste.

De là à dire que j'aimerais fort lire dans quelque temps, des aides de jeu sur d'autres régions, il n'y a qu'un pas que je me permets de franchir. Si seulement dix d'entre nous cherchaient un peu sur leur région, offrant une vingtaine d'heures de leur temps, cela nous ferait quelques descriptions supplémentaires, et quelques détails dont les joueurs sont friands !

Bulletin édité par :  
**La Guilde des Veneurs**  
3 pl Maurice Utrillo  
51100 Reims

**Ont participé à ce numéro :**

**Rédaction :**

*Cyrille Benizet  
Isabelle Collet  
François Edelin  
Emmanuel Hanon  
Luc Verdier*

**Maquette :**

*Isabelle Collet*

**Dessins :**

*Mathieu Sapin  
et Ben pour les logos*

**Correction**

*Rénée Schuh et David Collet*

**Soutien moral et logistique :**

*David Collet*



---

---

## Jehan de l'Ours

E. HANON

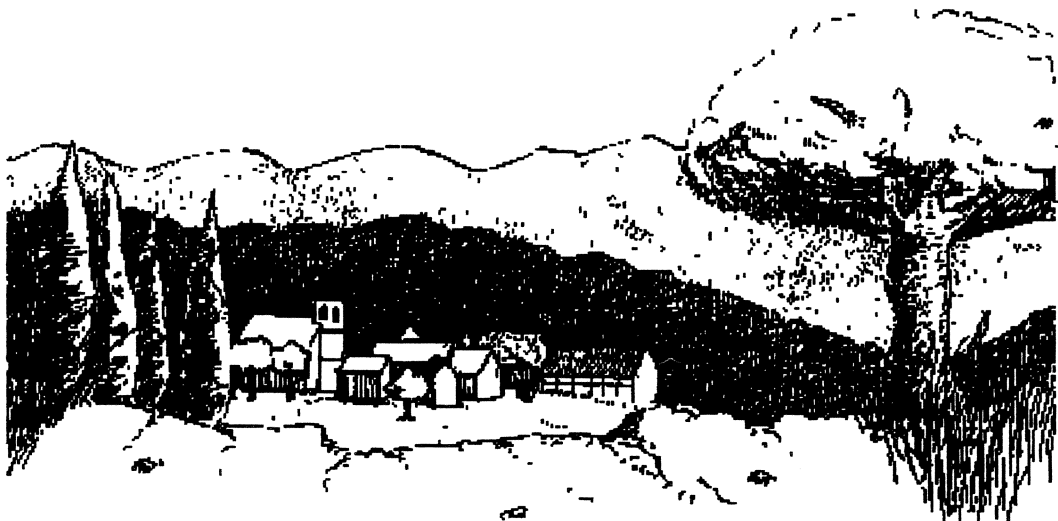
Ce scénario est conçu pour quatre à cinq joueurs novices qui évolueront dans la première partie du XI<sup>ème</sup> siècle. J'en ai fait mon premier scénario après la révélation : l'intrigue est simple et il n'y a guère d'enquête à mener, ce qui permet aux joueurs d'appréhender la vie de la Caravane, leur nouvel univers. C'est donc un scénario d'initiation volontairement court, la partie étant comprise entre 2 et 3 heures maximum.

En effet, lequel d'entre nous ne s'est jamais trouvé confronté à des débutants tentés par une première partie, mais pas disposés à consacrer une pleine après-midi à une première expérience. Ce scénario tente de concilier ces deux impératifs : une aventure courte, et pas forcément simpliste, n'oublions pas qu'elle est essentiellement destinée à des novices, qui plus est débutants !

De plus, les joueurs pourront voir la révélation "côté Caravane", lorsque le Veneur revient avec un frère. Jehan, ou Jean est en effet un personnage clef de la Caravane. Et si tout se passe bien, ils seront pour beaucoup à son retour à la Caravane. Ils le verront arriver et pourront l'appeler "Novice" et, peu de temps après, il sera Chevalier.

En tant que scénario d'initiation, destiné éventuellement à inclure un novice dans un groupe déjà constitué, on peut le situer chronologiquement n'importe quand entre l'an mille et le XIII<sup>ème</sup> siècle. Cela influe simplement sur les formes antérieures de Jehan : en l'an mil c'est un "vrai" novice, et au fil du temps il peut avoir maîtrisé des formes supplémentaires, en gardant à l'esprit qu'il est présenté dans *Chienne de Vie* (in *Hurlelune 2*) comme Chevalier de la Terre.

En outre, ce scénario peut être joué "en solo", il suffit pour cela de donner l'opportunité au questeur "choisi" de se promener aux alentours du village et de lui faire rencontrer soit Jehan de l'Ours — de loin, pour piquer sa curiosité —, soit un berger isolé qui connaît l'histoire. Enfin bref, avec un minimum d'accommodements, la chose est parfaitement faisable.



---

## L'arrivée à Bielle

La caravane circulait au coeur du Béarn depuis quelques semaines déjà. Nous allions de hameau en hameau pour offrir le spectacle. C'était l'automne, un automne au mois d'octobre encore très doux, qui nous avait offert un temps superbe. Le soleil du matin réchauffait les corps, sans être étouffant.

Nous étions entrés dans la vicomté d'Oloron. Après le succès que nous avons connu à Louvie Juzon, nous étions en route pour Bielle. Nous avons aperçu le village depuis le sommet d'une butte, sur le chemin de terre. La joie au coeur, nous avons forcé le pas, progressant plus rapidement sur un terrain aplani, contrastant avec les chaos que nous avons fréquentés.

A l'entrée du village, nous avons dressé le cirque et mené les bêtes à l'attache. Après les diverses corvées, nous avons entendu l'Initié nous dire :

"Allez-vous mêler aux villageois et montrez-leur quelques-uns de vos numéros de parade. Si tout va bien, nous pourrions faire une représentation dès ce soir. Comme il y a peu d'habitants en ce lieu, un spectacle sera certainement suffisant. Alors, faites que tous aient envie de venir ce soir !"

*Note : Voilà une occasion de plus pour faire regretter aux joueurs de ne pas avoir de numéro comme les Chevaliers, qui n'ont plus, eux, à monter le cirque ou à s'abaisser en de "viles" tâches.*

Aux joueurs qui restent, on dira :

"Vous avez vu partir vos compagnons de route vers le village, au milieu de rires et de chants. La besogne avait bientôt repris, il fallait monter les gradins pour ce soir, que tout soit prêt pour le spectacle."

*Note : Si certains de vos questeurs ont déjà un numéro, ils peuvent partir parader en ville en laissant derrière eux ceux qui n'en ont pas encore. Sinon, dès que le cirque sera monté, en milieu d'après-midi, l'Initié donnera quartier libre aux joueurs et ceux-ci pourront faire ce que bon leur semble.*

Derrière la Caravane, il y a un bosquet qui est certes près du village, mais qui pourrait permettre à vos joueurs de se transformer, s'ils ne pensent pas aux roulottes.

Plusieurs possibilités s'offrent à eux :

- survoler ou visiter les alentours,
- aller au village, parler avec les habitants,
- poursuivre leur entraînement, en partant à l'écart de la Caravane et du village.

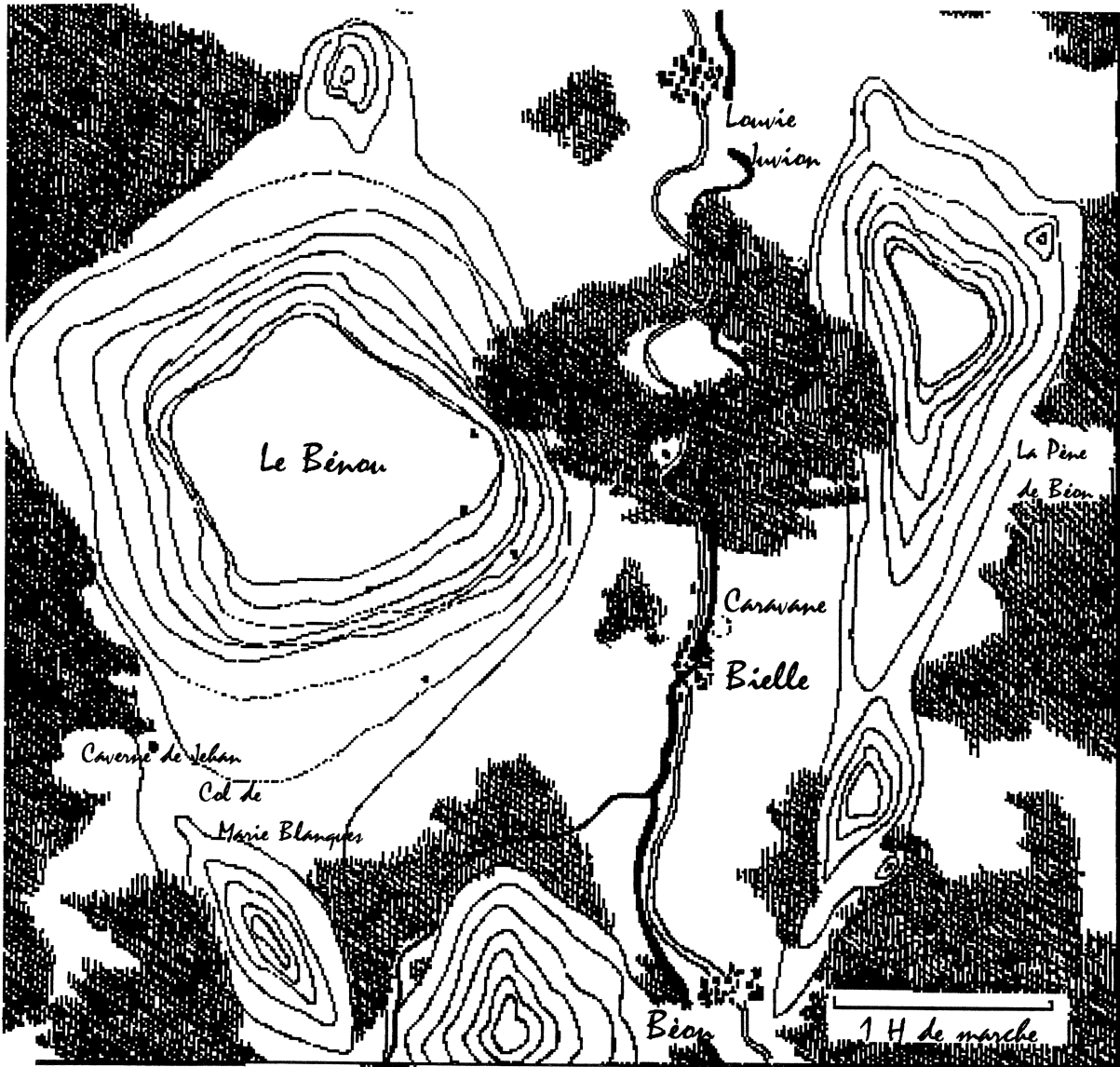
## Les environs (voir plan)

Vers l'ouest, après une sévère montée (1 heure et demie de marche vive) la montagne fait place à un large plateau, le Benou, où on peut voir de nombreuses cabanes de bergers. Des troupeaux sont encore ça et là dans la vaste prairie.

Vers l'est, c'est la Pène de Béon, la montagne semble se dresser plus brusquement qu'à l'ouest. Le sommet est un petit plateau aussi, accessible par un sentier étroit et en certains endroits fort pentu. C'est le domaine d'un groupe de buses au plumage très clair, les Marie-Blanques.

Au sud, c'est la suite de la vallée d'Ossau, avec le village suivant (Béon). Les Pyrénées se font de plus en plus élevées.

Vers le Nord, c'est le gave d'Ossau qui serpente et qui mène à Louvie Juzon, le village qu'ils viennent de quitter.



### Le village

Si les joueurs interrogent habilement les villageois, ou s'ils prêtent l'oreille à leurs conversations, ils pourront apprendre que :

- Les moines qui sont établis ici sont des bénédictins de San Juan de la Pena, en Aragon. Ils sont en train de mettre en place un hôpital à la demande de l'évêque Étienne d'Oloron. Ce sont eux qui, aidés des villageois, ont récemment aplani les terres autour de Bielle afin qu'elles soient plus aisées à cultiver.
- Ces renseignements peuvent aussi être collectés en regardant les moines travailler. Il charrient des seaux de terre et de cailloux pour combler les creux du terrain. Il reste encore pas mal de travail, mais on peut imaginer la tournure que cela prendra une fois fini.
- Dans la montagne, on dit que vivait une vieille femme, qui s'était fait engrosser par un ours. Si les joueurs interrogent quelques vieux, ils pourront apprendre qu'on l'appelait la Suzanne qui, quand elle était plus jeune, avait disparu pendant 7 ans. Quand un berger, le vieux Gaston, l'avait recueillie, elle descendait de la montagne avec un enfant. C'est un ours qu'il avait pour père, ça c'est sûr ! C'est elle-même qui l'avait dit. Le petit avait une force colossale, pensez ! Il avait réussi à déplacer un rocher que l'ours plaçait devant sa tanière dès qu'il en sortait. Ainsi, grâce à cette force mi-

raculeuse, les captifs avaient pu sortir et s'enfuir. Maintenant, le fils est devenu fort comme un ours.

On n'a plus vu sa mère depuis quelques temps ; quant au vieux Gaston, cela fait quelques années déjà qu'il est mort. Le "gamin", qui a maintenant une bonne vingtaine d'années, habite quelque part dans les bois, vers le col de Marie-Blanque, après le plateau du Bénou.

On dit qu'une nuit son père lui avait demandé de rentrer les moutons, qu'il pensait dehors. En fait, c'était une meute de loups. Eh bien le gamin, qui ne devait avoir que 12 ans, les fit fuir en arrachant un petit arbre et en leur tapant dessus !

Si les joueurs partent enquêter, il faut 3 heures de marche rapide pour arriver au col. Là, soit un volant cherche et découvre à quelques centaines de mètres du chemin une cabane en bon état, soit un chien ou un loup pourra trouver quelques traces qui convergent par là.

La cabane abrite une petite bergerie, ainsi qu'une bonne réserve de foin. C'est le logis d'un homme grand et costaud, qui est actuellement assis à sa table, mangeant un morceau de fromage sur du pain de gruau.

*Note : Il s'agit effectivement de Jehan, mais vos questeurs n'en auront à ce stade aucune preuve formelle.*

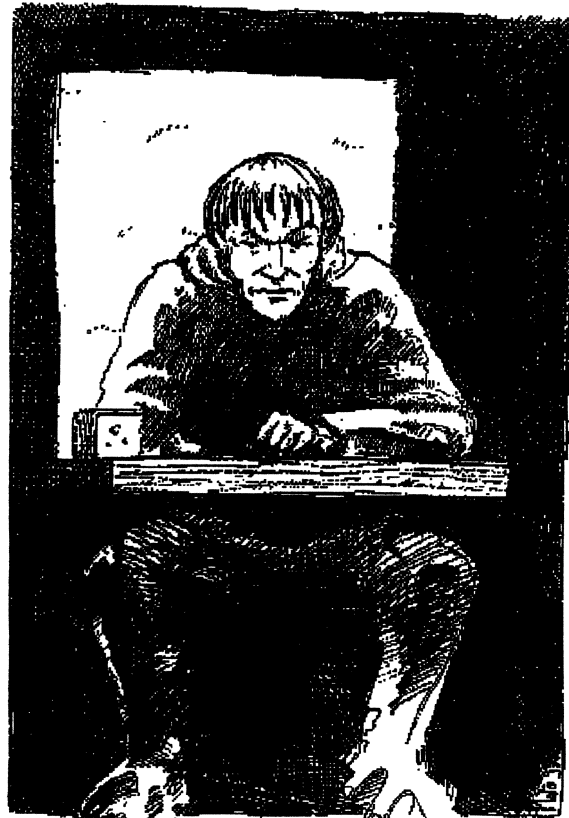
S'ils sont sous forme humaine, ils peuvent l'aborder et parler avec lui, ce qui leur permettra de savoir qui il est, voir plus bas.

Derrière la cabane se trouvent deux petits monticules de pierres sèches : ce sont les tombes du vieux berger et de Suzanne, morte l'hiver dernier.

Si les joueurs viennent en loup, Jehan les "sentira" venir, fera comme si de rien n'était et, dès qu'il en aura l'occasion, se ruera en direction de la bête avec un énorme gourdin, lui promettant une sacré raclée. Si

le joueur n'a pas le réflexe de fuir, c'est ce qui lui arrivera !

Si les joueurs tentent de lui parler, il se montrera d'abord méfiant, il n'a guère de rapport avec les gens du voisinage. Il pourra leur rapporter son histoire si un jet sous "Séduire" est réussi (malus de 30 %). Gare s'ils se trouvent nus... quelle que soit l'histoire qu'ils inventeront, il les prendra pour des fous... à moins qu'elle ne soit vraiment plausible !



*Jehan*

Il leur dira alors que Suzanne, sa mère, n'a en fait nullement été engrossée par un ours, mais qu'elle était retenue captive par un berger, qui l'avait emprisonnée dans une grotte. Le berger abusait ainsi d'elle en toute impunité.

Il y avait bien eu des recherches, mais personne n'avait pu la retrouver, le berger participant lui-même à la battue et s'arrangeant pour que l'on passe toujours au large de la prison. La pauvre femme en fut traumatisée et perdit l'esprit. Le berger venait à elle

---

régulièrement, lui apportant juste de quoi survivre, vêtu d'une grosse peau d'ours. Si bien que quand elle fut retrouvée par celui qui devint le "père" de Jehan, le vieux Gaston qui vivait en cette cabane un peu en retrait du monde, elle annonça, dans sa raison chavirée, que c'était un ours qui l'avait engrossée.

Elle dut alors vivre à l'écart des gens du village. Le vieux berger raconta tout cela à l'enfant au moment de mourir, alors que Jehan atteignait ses 13 ans. Pour les gens de la vallée, malgré les démentis du vieux Gaston, c'est la fable qui fut retenue...

Quant au tortionnaire de sa mère, Jehan, le rencontrant à peine sorti de la grotte, subit une crise et le tua.

On pourra le déduire des propos d'un vieux du village qui dira que le gars Louis, qui avait participé aux recherches avec le plus de hargne, était mort des griffes de l'ours qui avait enlevé Suzanne juste avant qu'elle ne revienne. On pense qu'il les avait enfin trouvés.

### **La représentation et après**

La représentation a lieu le soir et draine toute la population de Bielle en plus de celle des fermes voisines. Le spectacle plaît beaucoup et c'est après les numéros que les villageois voudront que les bateleurs prolongent un peu le rêve à l'auberge en leur compagnie.

Ceux qui iront pourront voir arriver un berger qui déclare, furieux, qu'un ours lui a éventré deux brebis. Si l'on écoute attentivement, on pourra apprendre que cela porte le compte à une dizaine de moutons morts "comme pour le plaisir", depuis le début de l'été. Les bergers en ont plus qu'assez, et le vin aidant, vont jusqu'à décider une battue demain matin.

En se renseignant habilement, on apprendra que d'habitude, les ours ne s'aventurent sur

le plateau que très rarement, et surtout qu'ils ne laissent jamais leur victime derrière eux. Là, cela fait au moins un mouton mort de trop.

Si les joueurs insistent, les bergers soupçonneront les ours de la caravane, que l'on aura sûrement exhibés la veille !. La situation rentrera vite dans l'ordre lorsqu'on leur dira que la caravane est innocente pour tous les autres moutons et qu'il est peu logique que ce soit un ours de la Caravane qui soit parti sur le Benou. D'ailleurs ils sont attachés dans une roulotte.

*Note : Improviser une réponse à ce type d'accusation ne pose évidemment pas de problème à "un vieux routard de la Caravane", mais croyez-bien que des novices un peu stressés peuvent vraiment manquer de réflexes; ce qui est envisagé ci-dessous.*

Si les joueurs ne disent rien, laissez monter le ton puis faites intervenir un Chevalier qui pourra "recadrer" vos joueurs. Et la prochaine fois, soyez plus sévère... C'est leur première partie, tout de même !

### **La battue**

Le lendemain matin, les têtes sont lourdes et le réveil a été difficile. On démonte le cirque, pour faire demi-tour. Le Veneur désire en effet retourner vers la plaine et la Caravane ne poussera pas plus avant dans la vallée. Il y a si peu d'habitants qu'il paraît inutile à tous de faire une seconde représentation.

Au village, on se prépare pour la battue. Une quinzaine de paysans sont rassemblés et c'est Enguerrant, le berger qui vient de perdre deux moutons, qui prend la tête du groupe avec son chien. Une sombre détermination se lit sur les visages.

En une heure, ils sont sur le plateau, et si des joueurs les suivent, ils remarqueront que les paysans marchent bon train.

---

Une demi heure après, ils sont sur les traces de l'ours.

Ils ne mettront à partir de là qu'une heure pour arriver jusqu'à la cabane de Jehan. Ils y seront pour le milieu de matinée.

Les joueurs peuvent alors aller prévenir le Veneur (c'est même conseillé !) qui est à la Caravane , il les remerciera et dira alors qu'il s'en occupe. Ils verront partir le Veneur en direction du Bénou.



*Note : Cette chronologie ne tient pas compte des éventuelles actions des joueurs !*

Si un questeur se rend sur le Benou, il n'aura pas de mal à découvrir le théâtre du drame. Deux flaques de sang sont éloignées de quelques dizaines de mètres. L'ours a dû arriver sous le vent pour que les moutons ne le sentent pas. On peut suivre les traces de l'ours, qui au bout d'un certain temps, laissent place à celles d'un homme.

*Note : Le joueur aura alors à se poser de sacrées questions : Est-ce un membre de la Caravane ? Est-ce un errant non révélé ? Je vous promets que cela n'a rien d'évident pour un novice tout frais !*

Une rapide enquête chez Jehan montrera que c'est bien son odeur qui succède à celle de l'ours.

Ils ont tout intérêt à prévenir Jehan de l'arrivée imminente de la battue ! Celui-ci s'enfuira vers la montagne, leur disant qu'il connaît suffisamment le coin pour ne pas être rattrapé. Auparavant il lâchera son troupeau.

Si l'un d'entre eux désire le suivre, le Veneur disparaîtra de sa vue, puis si le questeur se rapproche, il se retrouvera nez à nez avec lui et l'homme en noir lui demandera ce qu'il désire. Le Veneur lui fera sentir qu'il n'a pas besoin de lui.

Si les joueurs ne font rien, la battue sera lancée. Les traces de l'ours se perdent non loin de la cabane de Jehan. Les paysans le comprendront vite et se lanceront alors à sa poursuite.

Si les joueurs ne font pas diversion, les traqueurs se retrouveront face à Jehan qui, se trouvant acculé contre une paroi abrupte, crissera et, transformé en ours, fera face à ses poursuivants. Lesquels, l'instant de stupeur passé, se ruèrent sur lui. Jehan rendra l'âme en emportant avec lui 4 bergers.

Jehan, au moment du trépas, se retransformera en homme. Les bergers jeteront son corps dans un gouffre, non loin de là. Quand ils reviendront au village, ils raconteront cela en disant que les vieux avaient raison : c'était bien le fils d'un ours et d'une femme !

---

Inutile de dire que le Veneur accueillera fraîchement les joueurs qui auront à lui raconter cela...

Si par contre Jehan est averti à temps, les bergers ne trouveront que la cabane vide. Déduisant que l'hôte a préféré fuir, ils partageront les quelques moutons entre ceux qui auront perdu des bêtes dans les attaques de l'ours. Ils mettront la cabane à sac, détruisant la plupart de ce qu'elle contient.

### **Epilogue**

Peu avant la fin de l'après-midi, la Caravane avait de nouveau fait route vers Louvie Juzon. L'initié était à sa tête, le Veneur étant parti depuis le matin. Les boeufs avaient tiré les roulottes pendant quelques lieues quand l'Initié avait indiqué une petite clairière en bordure de la route, celle-là même qui nous avait abrités quelques jours auparavant.

Le campement fut rapidement monté, nous avons préparé un feu pour la veillée. Babeth et Ernestine préparaient les volailles que certains spectateurs nous avaient apportés pour payer leur place.

C'est au coucher du soleil que le Veneur était revenu, accompagné d'un lourd plantigrade. Chacun s'était approché et bientôt, un cercle s'était formé autour d'eux. Le Veneur parla alors :

"Mes amis, laissez-moi vous présenter Jehan, notre nouveau compagnon de route. Sachez lui réserver bon accueil."

Puis se tournant vers le colosse pataud qui l'accompagnait, il ajouta :

"Jehan, tous ceux-ci sont tes frères !"

Des cris de joie ont éclaté dans nos rangs. L'ours avait un instant cédé à la panique, mais certains lui avaient adressé des

grognements chaleureux et amicaux, et il s'était calmé.

Il s'était allongé et l'homme au physique imposant, nu sur l'herbe, avait gémi doucement. Thibaud s'était approché de lui et lui avait placé une couverture sur les épaules. Il l'avait relevé et l'avait conduit à la roulotte réservée aux errants qui nous rejoignaient.

Puis, on a veillé autour du grand feu. On a chanté et on a ri pour ce nouveau frère. On a chanté et on a ri, jusqu'à ce que l'ivresse de nos rêves nous saisisse, jusqu'à ce que le sommeil soit le plus fort.

### **Les principaux personnages :**

**Jehan** : Errant non encore révélé, il assume selon l'époque où vous faites jouer le scénario les formes d'Ours, de Cerf, de Chauve-souris et de Faucon. A un certain stade de son Initiation, c'est un Chevalier de la Terre. Les joueurs verront donc arriver ce frère à la Caravane et pourront constater lors de scénarios suivants qu'en fait, c'est un novice très particulier (j'entends que c'est le cas échéant un Chevalier, et pour eux, c'est particulier !).  
Caractéristiques : M : 65 R : 55 P : 80

**Enguerrant le berger** : C'est un paysan costaud, qui possède l'un des plus gros troupeau de la région. Il compte environ une cinquantaine de têtes. Une fois le "forfait" accompli, il sera le plus déterminé et le plus hargneux.  
Caractéristiques : M : 40 R : 20 P : 30

**Les bergers** : Ils ont les mêmes caractéristiques qu'Enguerrant. Ils le suivront car ils se sentent soit aussi touchés que lui, soit des victimes en puissance. Hors de ce contexte de moutons égorgés, ce sont des gens charmants. Ils recevront toute aide à la battue avec gratitude et quelle qu'en soit l'issue, ils inviteront les participants à dîner avec eux.

---

## LES NIOUSES

### Galettes des rois du club Pythagore de Provins :

J'y étais !

Peu de monde, malheureusement pourtant la galette était bonne. Deux parties de *Hurlements* ont tourné : une pour Novices et une pour Chevaliers. J'en profite pour féliciter mes Chevaliers avec lesquels j'ai passé une excellente après-midi. Ils ont été très forts

En bref, le club *Pythagore* est toujours aussi accueillant et on y va avec l'assurance d'être bien reçu.

### Courrier

Luc Verdier, Bordeaux

*"Pourquoi ne pas créer un Pêcheur pour les joueurs et un pour les Veneurs ?"*

R : Pas possible. D'une part, il n'y a pas assez d'articles pour joueurs pour constituer un Pêcheur périodique et d'autre part, tous les joueurs espèrent un jour devenir des Veneurs voilà pour certain joueurs ont acheté *Hurlements* et l'ont mis sous clef et pourquoi nous avons des Chevaliers à la Guilde. Pour s'approcher de ta proposition, des logos sont apparus dans Pêcheurs. Ces logos, d'ailleurs semblent faire l'unanimité. En outre, un "Pêcheur" spécial joueurs est en projet sur une idée de JNR.

*"L'AG et le GN tombent en plein pendant les dates d'examens. Ne pourriez-vous pas repousser l'AG et organiser un Week-End GN pour la fête médiévale de Provins et un autre plus tard ?"*

R : Nous avons déjà beaucoup de mal à organiser un seul Week-end *Hurlements*. Nous ne pourrions pas en faire deux du même calibre. En outre, des gens se déplacent de très loin pour ce Week-end.

Ils ne feraient pas la route pour deux, c'est bien compréhensible.

Organiser le Week-end *Hurlements* pendant la fête médiévale de Provins nous permet de nous plonger dans une ambiance propice et bien sûr, nous ne sommes pas maître de la date de la fête Médiévale. Nous avons placé la date de l'AG ce jour là car c'est le moyen de toucher le plus de monde. Voilà donc la raison de cette date même si nous sommes conscients qu'elle ne convient pas à tous.

*"Pourrait-on constituer un dossier sur chaque animal de la troupe ?"*

R : Lucien Mathieu nous prépare un bestiaire de derrière les fagots, je ne vous dit que cela.

*"Peut-on demander à l'ensemble des veneurs d'envoyer un plan médiéval de leur ville ?"*

R : Très bonne idée. La Guilde peut vous servir de boîtes à lettre et de bibliothèque pour scénarios et aides de jeu. Nous en reparlerons dans le prochain numéros avec des propositions concrètes de mise en place.



François Edelin, St Cloud

**A propos de l'indépendance des formes animales que l'auteur préconise :**

*"C'est dénaturer le jeu que d'autoriser un joueur à laisser mourrir une de ses formes sans voyager. "Ainsi doit-il craindre pleinement la Mort, comme si elle intervenait définitivement comme la sanction suprême, le point final : la fin de l'aventure, le néant, l'absence" telles sont les règles (livret 1, p 58). Disposer de moult corps et associer des blessures à un animal, c'est cautionner le système aberrant qui consiste à rester en pleine forme jusqu'au dernier point de vie (suivez mon regard)."*

---

## Dieu et Diable ?

"J'adhère complètement à l'opinion qu'expose Jean-Philippe et Hervé; et j'ajouterais qu'on ne sait pas exactement qui est le Grand Veneur (le créateur de la réalité ?), ni qui est l'Ennemi Eternel (le Destructeur de cette même réalité ?) et c'est tant mieux..."

NDLM : Jean-Luc Bizien nous a promis une conférence sur l'Ennemi Eternel, Sa vie, Son oeuvre le 11 juin. A bon entendeur ..."



Cyrille Bernizet, Sennecy

Une longue lettre à propos du Diable et des des Q/R.

### Tout d'abord, le Diable.

"Le Charme d'*Hurléments*, à l'origine était de halo de mystère, ce flou artistique permanent qui faisait office de frontière entre un Moyen Age typiquement historique et ses légendes. On a pu comprendre au fil des scénarios que la caravane était rarement étrangère à la naissance des légendes (Guillaume, Dahud, La Vouivre...). L'intervention du Diable éclaire tout cela d'un jour nouveau. Elle désoriente car maintenant les Veneurs et les joueurs savent que les légendes ont une réalité tangible autre que la simple distorsion d'une intervention du Veneur ou de la caravane et autre que les récits des veillées pour effrayer les paysans et désorienter les joueurs.

Non, c'est tout un bestiaire qui déboule dans notre Moyen Age, avec le Diable, follets, lutins, fées, korrigans etc. Et cette intrusion est trop franche pour conserver un aspect fantomatique.

On a l'impression de changer de jeu.

Le Veneur doit le comprendre afin de préserver la part de mystère et de doute permanent qui fait le charme d'*Hurléments*.

Il y a un autre aspect à ne pas négliger depuis la parution de "*Songe d'un matin d'automne*" : il n'existe pas une mais des réalités et on peut passer de l'une à l'autre. Toutes les aventures vécues par les joueurs ont-elle lieu dans le même monde ? C'est peu probable, après tout. Les règles qui régissent l'existence des créatures dites féériques ne doivent plus être alors considérées comme immuables. [...]

*Hurléments* avit un potentiel d'évolution énorme et il a été décuplé. Il faut que les Veneurs puissent l'appréhender pour modeler leur réalité à leur convenance. S'ils comprennent cet aspect du rêve et de l'initiation, ils ne devraient pas être trop perturbés par l'apparition du Diable."

### L'introduction de règles.

"Pourquoi vouloir rationaliser le phénomène de la transformation ? Une explication logique serait toujours fautive puisque ce phénomène est étranger à notre réalité quotidienne. [...] Vos explications sur les différents plans d'existence des formes du joueur, sur la distinction des blessures sur chacune et sur le décompte de leur repas relèvent de la masturbation intellectuelle. Si Jean-Luc Bizien tombe dans ce piège, tant pis pour lui.

Voici ma vision des choses : l'homme et ses formes animales forment un être. Le but de l'initiation du novice est d'accepter sa double nature permanente (la mentalité animale agit sur son comportement). [...]

Le fantastique et la magie obéissent à leurs propres règles qui doivent rester floues pour conserver leur caractère fantastique et magique. Depuis des dizaines d'années, des magiciens nous font le coup de la femme coupée en deux. Si le magicien nous dit comment il fait, le tour perd son charme.

Bref, le maître mot reste équilibre. Je considère que si la chauve-souris a mangé, l'homme aussi car ce sont une seule et même créature. En outre la transformation

---

puise dans les ressources physiques du personnage. Ce que l'on mange sert en grande partie à la transformation, ce qui fait de nos quêteurs de gros mangeurs."

*NDLM : L'introduction de règle dans Hurléments n'est pas un choix de JLB mais un souhait exprimé par de nombreux Veneurs. Je suis moi aussi ennemie des règles mais elles ne me gênent pas. Je ne les utilise pas, tout simplement. Utiliser ou non des tables de résolutions ne change rien à l'esprit du jeu (si cette utilisation est transparente pour les joueurs).*



**David Audra, Narbonne**

A propos de "Devine qui vient dîner ?"

"L'article me fait comprendre que j'ai une optique totalement différente de celle de Jean-Philippe et Hervé sur le Jeu de l'Initié. Pour moi, le monde des Errants est la somme des souvenirs du Veneur, ce qui l'a formé, ce qui fait de lui ce qu'il est au XXIème : un maître de jeu. Je me base sur ces quelques lignes de "*Que meure la bête...*" :

*"Tout concourt à plonger les personnages dans un univers démoniaque auquel ils voudront opposer leur logique rationnelle. Ici, l'ambiance doit résulter d'un subtil mélange de réalité quotidienne et de fantastique. S'ils se sentent concernés par la détresse de la "Bête", les personnages prendront conscience de leur nature paradoxale, en évoluant perpétuellement à la frontière de deux mondes antagonistes."*

Logique rationnelle signifie raisonnement cartésien. Si Dieu et Diable existent, tout le reste existe. Pourquoi y-a-t'il alors une "nature paradoxale", si les garous font partie de la réalité quotidienne ?

Maintenant, on peut interpréter "mondes antagonistes" de différentes manières. Il peut tout simplement s'agir de l'antagonisme vis-à-vis des étrangers au village : le

monde du voyage et le monde des sédentaires. Mais n'est-ce pas plutôt le monde du réel et du rêve ? Car pour moi, la caravane est un rêve ainsi que tout ce qui la compose et le monde des Errants est la réalité. J'ai toujours pensé que le monde des Errants était uniquement celui des souvenirs du Veneur. Je n'ai jamais pensé qu'il puisse y avoir autre chose qu'une sublime récapitulation" comme le dit le moine fou du Nom de la rose.

Maintenant, si j'ai bien compris les deux auteurs de la campagne, il s'agit de rêve tout au long de la Quête. Alors, il n'y a plus de frontière entre le Rêve éveillé et le Rêve. On emprunte au Rêve quand commence le scénario, je l'explique par l'interaction Caravane / Errant. Si la caravane n'existait pas, il suffirait d'ouvrir un livre d'histoire. Les actions des PNJ ? Rêve bien entendu puisque le Veneur agit sur eux. D'ailleurs, on ne peut pas changer le cours de l'histoire, même si on a aidé Guillaume et Bé ranger.

Pour les Dragons, le Veneur est Chevalier Dragon. Et la lumière bleue aveugle totalement (dans ma version de l'histoire) ceux qui voient le Dragon. Détail amusant dans "*Le Renégat*" : j'ai rendu aveugle une chauve-souris, considérant que le Dragon existe sur plusieurs plans, rendant aveugles les forme animales et humaine. Et le Dragon peut, j'ai dit peut, être un dinosaure ayant survécu, pas vrai ?

Maintenant, coup de théâtre, j'ai changé d'avis. J'accepte Diable, fées et autres créatures surnaturelles car il s'agit de pures créations du Veneur. D'un autre côté, je resterai moderne : le Diable est une folie du joueur, le Dragon est un Dinosaur. Les Vampires existent, c'est une maladie mentale ne s'accompagnant d'aucun pouvoir. A propos, j'espère qu'une certaine sorcière provinoise restera ce qu'elle est, une femme connaissant les herbes..."

*NDLM : Pour la sorcière, pas de problème. Mais pour les Vampires, je ne promets rien...*

## Liste des scénarios parus

Titre	Auteur	Publication	Lieu	Epoque
Loup y es-tu ?	V&JL Bizien	Hurlelune n°1	Falaise (Normandie) Le conquérant n°1	1035
Synopsis Guillaume	V&JL Bizien	Hurlelune n°1	Normandie - Angleterre L'ombre du conquérant	1035 - 1087
Comme un espion sur l'échiquier	V&JL Bizien	Pleine Lune n°1	Caen (Normandie)	1077
Douce jeune fille	I. Collet	Pêcheur n°8	Bourq (Ardennes)	1095
Huis clos en extérieur nuit...	G. Delafosse	Hurlelune n°3	Velay	XII <sup>ème</sup>
Les 3 morts	F. Ménage	Hurlelune n°3	Provins (Champagne)	XII <sup>ème</sup>
Aubépin	Finn	Hurlelune n°2	Poitiers (Aquitaine) n°1	1110
La prise de Blaye	Finn	DR HS n°3	Blaye (Aquitaine) n°2	1127
La noce et le couvent	Finn	Hurlelune n°3	Bordeaux (Aquitaine) n°3	1137
Bernard	P. Perret du Cray	Pleine Lune n°2	Ventadour (Sud Ouest)	1147
Paya Negra	P. Chion	Hurlelune n°3	Chalucet (Limousin)	1378
Les bons voisins	E. Filion	Mandragore n°5	Ville universitaire	XIV <sup>ème</sup>
Château de cartes	H. Picard P. Morinnière	Pleine Lune n°1		XIV <sup>ème</sup>
L'autre caravane	T. Lhomme	CB HS n°6	Paris	1420 - 1440
Huis clos en enfer	Perret du Cray	Tinkle bavard	Tiffauges (Vendée)	1439
Pierre	JP Palanchini P. Chion	Hurlelune n°5	Villeneuve s/ lot (Quercy) Histoire de fous n°1	1460
Mahaut	JP Palanchini H. Le Saux	Hurlelune n°5	Bonaguil (Quercy) Histoire de fous n°2	1460
Raynier	JP Palanchini H. Le Saux	Hurlelune n°5	Bonaguil (Quercy) Histoire de fous n°3	1460
Marion	JP Palanchini H. Le Saux	Hurlelune n°5	Bonaguil (Quercy) Histoire de fous n°4	1468
Béranger	JP Palanchini H. Le Saux	Hurlelune n°6	Cahors (Quercy) Histoire de fous n°5	1499
10 petits soldats	V&JL Bizien	DR n°20	Mornas (Rhône)	1562
Le bûcher de Noël	V&JL Bizien	Rôl' Mag	Mondragon (Rhône)	Noël
Paix sous la lune...	G. Delafosse	CB n°68	Pierrefendre	Noël
Les 3 vies	F. Ménage	CB HS n°8	Puymoutier (Massif central) Les 4 saisons : L'hiver	Noël
Le cri du Ménestrel	V&JL Bizien	CB n°56	Huelgoat (Bretagne)	
Des larmes de sang	V&JL Bizien	CB n°52		
Le renégat	V&JL Bizien	Hurlelune n°0	L'ennemi éternel n°1	
Que meure la bête	V&JL Bizien	Hurlelune n°0	Moncontour (Bretagne)	
Moncontour 2, le retour	V&JL Bizien	Hurlelune n°3	Moncontour (Bretagne) L'ennemi éternel n°2	
Les yeux de sylvane	V&JL Bizien	Hurlelune n°0		
Chienne de vie	V&JL Bizien	Hurlelune n°2		
La clairière ensorcelée	Bertrand	Rôl' Mag	Scénario multijeux	
Jehan de l'Ours	E. Hanon	Pêcheur n°9	Bielle (Béarn)	
Il court, il court le Furet...	F. Ménage	CB n°63	Parthenay (Poitou)	
Les chiens d'Aravn	D. Chabrier	Pleine Lune n°2	Locmaria (Bretagne)	
Songe d'un matin d'automne	V&JL Bizien	Hurlelune n°4		
La trace du loup	F. Ménage	Hurlelune n°6	Sillé (Anjou) Les 4 saisons : L'été	
L'aigle des prophéties de Merlin	JL Bizien	Hurlelune n°4	Domfront (Normandie)	



## *Une nouvelle Révélation*

*François EDELIN*

**Trois vies, trois Lycantropies.  
Le royaume de l'homme tu explores,  
L'entraînement collectif tu pratiques,  
Une étape tu as franchie.**

"À ces mots tu ressens une certaine indolence ; un bien-être mélangé de fatigue. Le sol sous ton corps paraît doux et confortable, la brise semble tiède et caressante et le clapotis de la rivière te berce..."

**L'objet de notre entraînement  
Est d'appréhender céans,  
Les royaumes élémentaires,  
Ceux de l'Eau, de l'Air et de la Terre.**

"Ces trois mots résonnent comme le son d'un gong et font renaître une douleur que tu croyais oubliée depuis des lustres. À la base de ton cou semble se former une boule brûlante qui irradie dans le corps, la tête, et te donne envie de crier..."

**Baigne ton âme dans la tolérance,  
Dans le respect de TOUTES les vies.  
Alors, des animaux viendra la récompense,  
Et à leur tour ils t'offriront leur esprit.**

"La douleur, toujours présente, devient supportable. Il te semble alors être entouré d'animaux de toutes sortes..." (Corbeau, Merle, Buse, Carpe, Grenouille, Truite, Renard, Sanglier, Blaireau etc)

**Mais avant il te faut décider,  
À qui, de Terre, Air ou Eau tu vas jurer  
Individuellement et secrètement ton amour,  
Car le choix sera fait pour toujours.**

"Tes yeux sont mi-clos, la douleur s'estompe et tu médites en silence quant au choix qui s'offre à toi." (1 mn, bien sûr). Puis l'enseignant demande en aparté au joueur qu'il entraîne :

**De toi j'attends un mot :  
Air, Terre ou Eau ?**

La réponse : un mot... Le guide termine sa litanie :

**À la Lycantropie s'ajoute désormais l'Osмосe.  
Et n'oublie pas : tout effet a une cause.**

Le joueur peut alors effectuer son transfert vers l'un des animaux du Royaume choisi : il se voit quitter son corps, désormais sans vie, et rejoindre l'être visé.