



Pêcheurs de Lune

Numéro 2

Chronique d'une "humeur" annoncée

À l'origine était un éditeur qui décida de donner sa chance à de nouveaux auteurs. Alors, vint le jeu. Un jeu somptueux, le plus beau qui soit peut-être... Enfin vint l'ami. D'auteur, Jean-Luc Bizien s'était transformé en ami. Ainsi était née une trilogie : éditeur, auteur, ami. Puis l'éditeur disparut. Et avec l'ami et quelques autres, nous eûmes peur ; peur que le jeu ne disparaisse, peur de l'oubli, peur que nul autre que ceux qui le connaissaient déjà ne découvre plus jamais ce trésor.

Alors, un soir autour d'une table, est née la "Guilde". Afin que nul n'oublie, afin que la magie demeure, nous avons relevé le défi. Ainsi naquit la "Guilde", puis "Pêcheurs de Lune" et enfin "Pleine Lune". "Il faut conserver le style, la présentation... l'IMAGE". Avis d'auteur (d'ami...). Avis observé. Avec nos maigres moyens, nous avons conservé le feu : feu d'espoir pour des joueurs, des dessinateurs, des auteurs de scénario, l'ami et nous-mêmes.

Puis vint la rumeur : Hurlélune allait renaître. Enfin le feu reprenait sa force. Puis vint le vent, un vent froid, sifflant, un vent de mort : "méfiance... l'ami n'a plus besoin de vous...il cherchera à avoir votre peau... méfiance". Sornettes ! Un ami ne ferait pas cela, n'est-ce pas !

SORNETTES !

Plusieurs mois de recherche pour trouver un dessinateur capable de nous faire une couverture à un prix compatible avec nos moyens financiers (c'est à dire ?... pas grand chose... enfin, rien quoi !).

— "Bon, il faut réunir tout le monde pour préparer la sortie de Pleine Lune 2..."

— "Heu... ben... heu... t'as lu le dernier Rôle Mag' ?"

— "Non... pourquoi ?"

— "Heu... bon... heu... lis-le, tu verras."

Tranquillement assis au fond d'un fauteuil, j'ouvre le magazine. Tiens, il y avait quelque chose à Provins récemment !? Ah bon ! Heureusement, la Guilde était présente (mais bon, il aurait pu nous en parler ce bon JNR...). Humeurs... Et là, je rêve !?!?!? Mais de quoi parle-t-il ? Mais où va-t-il chercher tout cela ?... On n'est jamais déçu que par ses amis...

Apparemment, lui aussi (l'"ami") a croisé le regard de l'Ankou. Et puis là, le vent s'est levé à nouveau et ses sifflements sont revenus jusqu'à nos oreilles : "...méfiance ...plus besoin de vous... avoir votre peau... méfiance...". Sornettes ??? Souhaitons tout de même que d'aucuns reconnaîtront leur erreur. Souhaitons aussi que l'Ankou ne décide pas de poser son regard sur tout ce qu'il reste de la trilogie : HURLEMENTS.

Enfin, tout ceci n'est peut-être qu'un jeu...

Les choses sont donc ainsi : à peine plus d'un an après la création de la Guilde des Veneurs, les auteurs ne semblent plus vouloir nous accorder leur confiance, si l'on en croit la lecture du magazine *Role Mag'* (numéro 9, nov-déc 91). L'équipe qui dirige actuellement l'association, surprise à la fois par la teneur et par le mode de diffusion des propos de JLB, est légitimement en droit de faire connaître son point de vue à ce sujet.

Il n'est pas question de lancer une polémique qui, d'une part n'entrerait pas dans le cadre d'actions que s'est fixée l'association (notre but est avant tout de satisfaire le passionné d'Hurlements par des articles de fond et des scénarios), d'autre part n'intéresserait que JLB et nous-mêmes. Il nous semble en effet que si des divergences d'opinions entre personnes peuvent quelquefois surgir, le moyen le plus adapté pour tenter de les faire disparaître peut se résumer en un simple coup de téléphone ; certainement pas de les étaler sur la place publique (ou alors c'est que l'intention de régler un petit différent n'est pas présente...).

L'intention de créer la Guilde des Veneurs est née chez nous au cours de l'été 90. Il est possible que certains y aient pensé avant nous, que l'idée ne vienne pas directement de nous, mais quoiqu'il en soit, nous ne nous estimons redevables envers personne des démarches administratives et promotionnelles que la création de l'association a nécessité : nous ne nous sommes pas contentés de proposer, nous avons fait.

Le principal objectif de cette association était d'assurer le suivi d'Hurlements qui ne pouvait plus être assuré par le milieu professionnel, faute d'éditeur (d'où la structure associative). C'est pourquoi nous avons pu bénéficier du large soutien des auteurs (soutien uniquement moral il convient de le signaler), soutien dont nous pensions ne jamais avoir à douter.

Nous avons alors chacun pris sur nos temps de loisirs (qui sont loin d'être aussi conséquents que ceux d'un instituteur...) pour développer l'association : bulletin de liaison, présence sur les manifestations, organisation d'animations de style grandeur-nature, assistances téléphonique et minitelique, et finalement revue de scénarios.

Il semble bien, à la lumière des récents événements, que si la revue PLEINE LUNE devait être la vitrine de la Guilde, elle fut la cause de tous ses désagréments. Nous avons en effet commis les plus irréparables erreurs lors de la préparation du numéro 2, si l'on en croit JLB & *Role Mag'* :

* un contenu secret vis à vis des auteurs du jeu. JLB a néanmoins reçu un exemplaire complet des textes à Provins en septembre 1991, et sur la base de cet exemplaire a émis quelques remarques quant à L'ESPRIT DU JEU, remarques qui ont été prises en compte dans leur intégralité.

* une interprétation personnelle du jeu. Idem.

* une présentation en tout point identique à celle de Hurlelune, puisque réalisée par le même maquettiste. JLB avait lui-même cautionné cette similitude à la sortie de Pleine Lune 1, pour garder l'image "Hurlements". Notons au passage que le maquettiste incriminé réalisa PL1 en avril 1991, et Hurlelune 4 (son premier Hurlelune) quelques mois plus tard... Vous avez dit mauvaise foi ?

Nous ne parlions pas d'indépendance, mais seulement de liberté.

Liberté de pouvoir soumettre au droit de consultation (terme que nous préférons à droit de regard, dont la sémantique est ambiguë) des auteurs les textes que nous choissions.

Liberté de présenter ces textes sous la forme qu'il nous plaisait (JLB n'est pas à notre connaissance le créateur de la police Zapf Chancery...).

Liberté de produire la revue avec des moyens artisanaux, donc minimes, donc impliquant un bénévolat étendu aux auteurs de textes et aux dessinateurs, et une production en quantité réduite.

Ces principes de travail ne semblent pas compatibles avec ceux de l'auteur. Persuadés que la Guilde des Veneurs est une initiative à poursuivre (le nombre d'adhérents est là pour nous en convaincre), mais conscients de ne pouvoir travailler suivant des principes autres que ceux que nous nous étions fixés, nous ne pouvons (pour la plupart d'entre nous) continuer l'aventure, aussi passionnante soit-elle.

Nous tenions à vous faire prendre connaissance de nos motivations, au cas où vous regretteriez dans le futur une éventuelle disparition de l'esprit dénué de tout intérêt personnel qui anime la Guilde jusqu'à ce jour.

Le prochain numéro de Pleine Lune sera donc le fruit du travail d'une nouvelle équipe, s'il voit le jour car dixit JLB, Pleine Lune "devait permettre d'assurer en attendant la reprise des Hurlelune".

La Guilde des Veneurs

LES MOTS QUI FÂCHENT...

A r t i c l e



HUMEURS...

Parlons peu, mais parlons bien : il est ainsi des jours où la patience vient à me manquer et où je me surprendrais, dans un moment de rage incontrôlée, à souhaiter la disparition de la moitié de la planète...

Pourtant, ceux qui me connaissent me savent affable et posé, loin de tout mouvement d'humeur intempestif (ou si peu...)...

Alors, qu'est-ce qui peut bien justifier un tel flot de haine, de bile et de rancœur réunies? Mmmmh? La bêtise bornée, l'intolérance et, par dessus tout, la malhonnêteté intellectuelle... Voilà en gros ce qui me met hors de moi, ce qui me gâche inmanquablement mon petit déjeuner, et, a fortiori, ma journée.

C'est vous dire.

Et là, figurez-vous, on y est : j'ai besoin de crier, de gueuler comme un âne, un grand, bon coup, un *bénaurme* coup, jouissif et libérateur. Des trucs insignifiants, des détails, des riens qui font toute la vie, de ces tous petits amoncellements qui finissent par ne plus passer, qui deviennent morceaux trop gros soudain, impossibles à avaler, des montagnes, qui finissent par envahir tout notre horizon, notre univers, à force de harcèlement, d'omniprésence... On ne pense plus qu'à eux, ne voit plus qu'eux, ne vit plus qu'avec eux, ils vous étouffent...

N'avez-vous jamais remarqué qu'on n'était jamais plus déçu que par ses amis?

N'avez-vous jamais senti ce grand, cet immense vide, ce froid intense, laissés par le sentiment odieux de s'être "laissé avoir" par ceux à qui l'on avait accordé sa confiance?

Il faut que je vous parle d'abord d'une chose, afin que vous y compreniez un peu mieux, dans tout ce fatras de mots : HURLEMENTS a, depuis le début, été soumis à une seule règle essentielle.

Celle de "droit de regard des auteurs". Entendez par là que nous nous accordions le droit de critique et de réserve sur tout scénario proposé à une quelconque parution : il ne s'agissait pas - et ne s'agit toujours pas ! - d'abuser d'un droit de censure, ni de s'accorder un monopole absolu de l'écriture des scénarios du Jeu de l'Initié (qu'on vérifie les "crédits" des diverses publications pour s'en persuader !).

Cela partait d'un constat simple : HURLEMENTS est un jeu "pointu", s'adressant à un public finalement restreint, et se basant sur un certain mystère...

Comment faire pour se renseigner à son sujet, alors? En parler avec ceux qui ont "essayé", lire les divers articles parus à son sujet, et éventuellement, parcourir en diagonale un scénario, dans une revue...

Si le scénario est bon, on se laissera tenter. Dans le cas contraire, on se détournera définitivement.

Alors, le choix est vite fait : lorsqu'on sait qu'on s'adresse par nature à une minorité de joueurs (seul le Veneur a accès aux règles, ce qui réduit encore le champ...), on a à cœur de vérifier que les scénarios publiés, à défaut d'être tous excellents,

soient fidèles à l'esprit du Jeu de l'Initié...

Vous ne pourrez jamais imaginer le nombre de scénarios "sous Donjon et..." qui nous sont parvenus dans l'espoir d'une publication. Et puis sont arrivés de bons scénarios, d'excellents même.

Ceux-là ont été publiés, et nous ont permis de faire connaissance avec des auteurs : des gens avec des idées, un style, un monde dans la tête et les yeux... Des gens qui n'avaient pas forcément la même vision du Jeu de l'Initié que nous, mais dont la participation permettait aux choses d'avancer, enrichissait l'expérience. Des noms ?

Des noms :

Fred "Big Grizzly" MENAGE et son concept magnifique "d'Ami éternel", Guillaume DELAFOSSE, dont vous avez pu apprécier la plume dans le précédent numéro, Jean-Philippe PALANCHINI, "Mister Vignemesle" himself qui nous apporta son bienveillant -et néanmoins sourcilieux- point de vue... Et bien d'autres (ils savent, et m'excuseront de ne pas continuer la lithanie...). Ces "gens" sont devenus des amis. Ils écrivent dans leur petit coin, à l'abri des regards indiscrets, et ils débarquent soudain, un manuscrit sous le bras. "J'ai fait ça : vous en pensez quoi?"

Et on lit, et on joue et on parle... et on accepte toujours. On râle un peu, pour la forme, "parce qu'on est les auteurs, à la fin !", et on cherche à publier. Parce qu'on a confiance, parce que ce qu'ils font est de qualité, parce que, sans avoir toujours les mêmes idées, on avance dans le même esprit. Et je crois que c'est cet esprit là que les Veneurs apprécient et recherchent...

Ceux de la Guilde des Veneurs étaient

dans ce cas.

La Guilde des Veneurs est, à l'origine, une des idées multiples et polymorphes qui jaillissaient dans l'antre du Dragon Radieux, à la faveur de réunions débri-dées et informelles, toujours productives. Nous avons eu avec Valérie cette idée de structure, permettant aux Veneurs d'échanger leurs idées et leurs documents, constituant ainsi une véritable bibliothèque vivante, en perpétuelle évolution. Le nom paraissait attrayant, la formule séduisante... Par manque de temps, le projet sombra pour un temps dans l'oubli.

Et puis vinrent les ennuis que l'on sait, inutile de s'appesantir sur cette sombre période. Les bonnes volontés se présentèrent spontanément, cherchant des idées pour que survive la Caravane... On déterra "la Guilde"...

Il n'était pas question pour Valérie et moi d'en assurer la gestion.

Manque de temps, de moyens : il fallait le faire BIEN ou ne pas le faire. Certains se proposèrent, parmi ceux qui, dès l'origine, avaient suivi HURLEMENTS. On ne pouvait rêver meilleur encadrement : les projets, nombreux, débordaient des cartons, tandis qu'un enthousiasme rayonnant nous donnait à nouveau envie d'aller de l'avant...

La Guilde serait une association, dont nous serions membres d'honneur. On pourrait publier à nouveau des scénarios, etc, etc...

De fait, un bulletin N°0 vit le jour, que je m'empressai de cautionner, d'encourager. Ce bulletin fut suivi d'une revue de belle facture, superbement illustrée par les deux bons génies de service, BEN et DIDIER. PLEINE LUNE vit donc également le jour, et devait permettre d'assurer en attendant la reprise des HURLE-LUNE..

Mais voilà : sans qu'on sache vraiment dire pourquoi, quelque chose vint rompre la belle harmonie. Un détail, une brouille ridicule, trois fois rien : PLEI-NE LUNE 2 s'annonçait, son contenu demeurerait secret et nous n'étions pas prévus dans la liste des consultants... Plus gênant encore : ces rédacteurs se réserveraient le droit de savoir ce qui était valable ou pas, dans l'esprit ou non, etc,

etc...

La nouvelle m'éclata au visage, comme une gifle. Plus surpris que vexé, j'en restai stupide. Puis blessé. Et je fus longtemps à me demander s'il fallait appeler, en discuter, négocier, ou au contraire interdire, condamner... Tout cela était tellement ridicule. Je le disais plus haut : on n'est jamais réellement déçu que par ses amis...

Alors, on peut se dire "Ca y est, BIZIEN a fondu un plomb" ou encore "la mégalo-manie galopante a encore frappé", et toutes sortes de slogans plus ou moins cinglants et définitifs, déclamés de docte manière par des esprits le plus souvent très "arrêtés" eux-mêmes...

Mais qui est le plus imbu de sa production et de ses "responsabilités", finalement, de l'auteur qui cherche à conserver le contrôle de son travail ou de celui qui se proclame "indépendant" et pense mieux savoir, et plus savoir d'un jeu qui n'a pas encore révélé toutes ses facettes, et dont un certain nombre d'aspects restent encore à publier ?

Comment expliquer que des MENAGE, PALANCHINI, DELAFOSSE, que des revues comme ROLE MAG' ou CASUS BELLI acceptent gentiment de nous soumettre les scénarios pour approbation avant publication et que ceux que nous pensions si proches de nous effectuent un tel revirement ?

Qui osera parler d'INDEPENDANCE, quand on constate que la présentation de PLEINE LUNE est la reproduction de celle de HURLELUNE (il s'agit du même maquettiste !), que le lettrage utilisé est le même, que les illustrations ont été "gracieusement" fournies par les dessinateurs de l'équipe, et que sais-je encore ?...

Il ne s'agit pas de mégalo, ni même de totalitarisme, de monopole ou autre : vous en faites ce que vous voulez, vous en PENSEZ ce que vous voulez... Il fallait que je le dise, que je l'écrive, parce que les mots, eux, ne venaient plus naturellement. C'est fait, ça va mieux. Peut-être même pourra-t-on en parler plus tard, en riant un bon coup. Mais je ne peux continuer à cautionner l'entreprise

en l'état actuel des choses. Vous m'avez blessé, messieurs. Ayez seulement la gentillesse de ne pas continuer à reproduire, essayez de maintenir une qualité à défaut d'un esprit, et tant mieux si l'on vous suit. Tâchez quand même de ne pas vous laisser prendre au jeu, je ne supporterai pas d'en voir un signer un jour J-L.B...

J'espère seulement et sincèrement que HURLEMENTS et les Veneurs y trouveront leur compte...

Cette lettre ouverte n'engage que moi. Elle m'était nécessaire : non, vraiment, on n'est jamais déçu que par ses "amis"...

Bons Voyages, malgré tout et merci d'avoir bien voulu m'accorder attention
Jean-Luc BIZIEN

Post scriptum : Benoit DUFOUR et Didier LE CLER sont, depuis l'origine, les dessinateurs qui ont su donner vie au Jeu de l'Initié. En tant que tels, il restent "prioritaires" à nos yeux, tant leur "coup de patte" a marqué de son empreinte les productions.

De même pour les auteurs d'articles et scénarios suscités. Il n'empêche que nous restons à l'écoute de toutes les propositions.

Les Editions de la Lune-Sang sont créées aujourd'hui. Elles ont pour l'instant peu de moyens, mais ne demandent qu'à se renforcer, et à grandir... Si vous vous sentez la plume créatrice, à la nuit... Vous savez où nous trouver...



LE MOT DU SECRÉTAIRE

(RE)PÊCHEURS DE LUNE...

Chers amis... car malgré tout j'espère que nous demeurons des amis...

Il semble bien que la Caravane, à peine sortie des tourmentes hivernales, ait replongé presque aussitôt dans les mares de boue d'un dégel trop précoce. Nombreux sont ceux qui, à peine réveillés, à peine revenus en son sein, s'en sont retournés, penauds et déçus, vers un long, bien trop long sommeil.

Les débuts avaient été prometteurs, pourtant. **La Guilde des Veneurs** avait fait parvenir à ses adhérents le premier de ses bulletins de liaison, **Pêcheurs de Lune**, destiné à relier tous les passionnés du Jeu de l'Initié, et à leur permettre d'exprimer leur vision personnelle de la Caravane au travers d'aides de jeu, de nouvelles. Puis le numéro 1 de **Pleine Lune** était paru, comme un véritable supplément au jeu, avec des scénarios originaux, pouvant (et devant !) provenir des cerveaux fertiles de tous les membres, et soumis à l'approbation bienveillante des auteurs du jeu, afin de conserver aussi bien dans la forme que dans le fond ce qui faisait l'esprit de **Hurléments** et qui nous avait tous séduits. Les bonnes volontés et les bonnes idées commençaient à affluer de toutes parts.

Et puis... plus rien, brusquement, le silence, le noir.

Qu'a-t-il bien pu se passer ? La Guilde a-t-elle été soudainement décimée ; est-elle morte en silence, comme tant d'autres ; a-t-elle mystérieusement disparu, emportant avec elle les espoirs de beaucoup... et bien d'autres choses encore ?

En fait, il semble bien que nous avons été presque tous victimes d'un virus étrange autant qu'inattendu... **l'ennui**.

L'enthousiasme initial est vite retombé, écrasé par les activités professionnelles de chacun et surtout, surtout, par le fait que la plupart d'entre nous **ne jouait plus à Hurléments**. Comment alors maintenir un rythme d'activité soutenu, comment réaliser les projets prévus, certes ambitieux, mais non point irréalisables ?

Le numéro 2 de **Pleine Lune** était quasiment prêt en juin 91... mais il n'est pas sorti.

Et puis est venue cette brouille stupide avec les auteurs, qui a fini de tout bloquer... Oh, les torts étaient partagés, comme toujours, mais il aurait peut-être suffi d'une simple explication, tous ensemble, d'une bonne mise au point de nos objectifs respectifs pour tout arranger.....au lieu d'échanges de vues par presse interposée, qui ont laissé un goût amer à beaucoup...

Résultat pour la Guilde : l'impasse, le silence...

Vous avez été nombreux à vous en inquiéter, à vouloir prendre des nouvelles ou à demander des explications. Mais que répondre ? Que nous n'avions pu nous entendre pour continuer à faire vivre le Jeu de l'Initié (car le Jeu aurait du primer avant tout) ? Le constat s'est fait hélas de lui-même...

Mais il est temps qu'un rayon de soleil perce à nouveau la brume...

Comme vous le savez peut-être déjà, les **Éditions de la Lune-Sang** ont vu le jour il y a peu. Valérie et Jean-Luc, ainsi que Guillaume Delafosse et Jean-Philippe Palanchini, ont décidé qu'il était de leur devoir de reprendre encore une fois la route, malgré tout. Certains n'y ont peut-être pas cru, ou du moins pas assez...

Pour ma part, il n'était pas question d'abandonner mes nombreux amis de la Caravane, malgré les difficultés de la Guilde. J'ai donc participé, à titre personnel, à l'élaboration des **Hurlelune 4** et **5** qui sont maintenant parus.

Mais la Guilde, dans tout ça ? N'allait-elle pas participer à ce nouveau départ ? Eh bien la situation s'est débloquée, en définitive. Le numéro 2 de **Pleine Lune** vient de paraître. Certains nous quittent, comme Denis, Gilles, Philippe ou Yves, mais d'autres ont décidé de reprendre le flambeau, notamment parmi les questeurs de Provins, comme Nathalie Achard ou Frédéric Ménage (**Notre** comte de Champagne !).

Mais ils ne pourront réussir seuls : nous avons, plus que jamais, besoin de vous tous, Questeurs et Veneurs, pour faire vivre cette association, pour y insuffler un sang neuf, pour faire rougeoier à nouveau d'un éclat vif cette Lune que d'aucuns voyaient déjà disparaître à jamais.

Alors, si vous croyez encore à l'Aventure de la Caravane, si vous voulez encore participer au Rêve, n'hésitez plus, rejoignez-nous, et venez mêler vos rêves aux nôtres.

Ainsi, me voici à présent de retour parmi vous. Je n'ose espérer que vous m'accueillerez comme un frère..

Jean-Nicolas RONDEAU

BILAN DES COMBATS...

Chers adhérents, vous avez eu avec ce qui précède un aperçu des difficultés récemment rencontrées par la Guilde... Une nouvelle équipe a donc désormais repris la tête de la Caravane, et relance maintenant les activités trop longtemps interrompues de la Guilde : il est certain que cette aventure ne pourra continuer sans votre participation active ; mais voici déjà une mise au point concernant cette reprise, ainsi que nos projets immédiats :

- Tout d'abord, il est bien entendu que, n'ayant pas rempli les différents objectifs qu'elle s'était fixée pour sa première année d'existence, la Guilde ne peut exiger de ses (persévérants ?) adhérents une nouvelle cotisation pour l'année 1992 : **LEUR ADHÉSION EST DONC PROLONGÉE JUSQU'À LA FIN DE CETTE NOUVELLE ANNÉE.**

- Ensuite, et malgré tous les problèmes évoqués plus haut, nous venons de faire paraître le numéro 2 de **Pleine Lune**. Comme le premier, celui-ci est disponible au prix *Spécial Adhérents* de **20 FF** (ce qui représente le coût de fabrication et les frais de port), et vendu **35 FF** en boutiques et aux non-adhérents (+ frais de port). Si vous pensez que votre boutiquier favori a de fortes chances de pouvoir en vendre à d'autres amateurs d'**Hurlements**, n'hésitez pas à nous contacter : vous serez alors notre contact local auprès de lui. Le numéro 1 a d'ailleurs été diffusé de cette façon à Lille, Lyon, Reims ainsi qu'en Belgique.

- **Le 22 Février**, la nouvelle équipe de la Guilde, avec entre autres Frédéric Ménage, vous attendra à **VERVIERS** pour la **Convention Multijeu de l'Antenne Belgique du Club Pythagore** organisée par nos correspondants belges : nous proposerons à tous des démonstrations, des initiations et des tests de scénarios inédits à **Hurlements**, et nous présenterons le numéro 2 de **Pleine Lune**. Pour plus de renseignements, vous pouvez contacter **LUCIEN MATHIEU** au (1932) 87-22-85-33.

- La Guilde sera également présente au **Salon des Jeux de Réflexion, du 11 au 20 Avril** à la Porte de Versailles, où elle proposera de même initiations et démonstrations en compagnie des auteurs, Valérie & Jean-Luc Bizien.

- Enfin, le prochain numéro de **Pêcheurs de Lune**, qui sortira bientôt, comprendra deux parties distinctes : l'une plus spécialement destinée aux joueurs, mais consultable avec profit par les Veneurs ; et l'autre réservée aux Veneurs uniquement ; ainsi que plusieurs nouvelles rubriques. Ce bulletin, qui est encore une fois avant tout le **VÔTRE**, aura cette fois (c'est promis !) un rythme bimestriel (soit 6 numéros par an, voire plus si vous participez vraiment activement !).

Mais la vie de l'association suppose une véritable participation active de chacun de nos membres. Aussi, une fois encore, si vous souhaitez que la Guilde continue à se développer, et si vous voulez vous exprimer à propos d'**Hurlements**, n'hésitez pas une seconde, écrivez-nous !

N'est-ce d'ailleurs point cela, vivre à la Caravane ?

N'est-ce point là participer encore plus pleinement au Voyage, à la Quête, que d'apporter aux autres SA vision du Jeu de l'Initié ?

La Guilde des Veneurs

Jean-Nicolas RONDEAU

4, rue Carnot

91120 PALAISEAU

Tel : (16-1) 69-81-83-51 (Secrétaire)

LE SIÈGE DE MOISSAC

L'hiver avait été particulièrement rigoureux en cet an de grâce 1125. D'autant plus rigoureux que le siège, entrepris depuis plus d'un mois et demi, n'avait permis à personne de reprendre des forces pour affronter le vent coupant comme une lame de glace et les nuits sans fin.

Après avoir essuyé des pertes, les assaillants ne se retrouvaient plus qu'une petite cinquantaine, tous regroupés autour de maigres braseros qui ne leur prodiguaient plus qu'une vague impression de tiédeur.

Le moral était indécis. Leur situation, approvisionnements chaotiques et froid persistant, n'était pas faite pour leur mettre du baume au cœur. Mais leur chef de guerre savait toujours leur rappeler que celle des hommes du Comte, dans leur château, ne pouvait être que pire et leur fin, donc, proche.

Piètre consolation qui savait cependant un peu leur redonner du courage. Car il était évident que la situation des hommes et des femmes du château devait être effrayante. Cela faisait maintenant approximativement trois semaines qu'ils n'avaient plus ni à manger, ni à boire et plus rien pour se chauffer. Ils avaient perdu peu d'hommes, soit, mais ceux qui restaient ne devaient plus avoir la force de tenir la moindre arme.

C'est cette estimation qui poussa les assaillants à préparer une attaque à l'aube du 12 février 1125. La réponse à ce mouvement de troupe ne se fit pas attendre de la part des assiégés : jets de flèches, de pierres, d'ustensiles divers.

Mais ce fut bref et sans effet. Les assiégés parurent s'essouffler rapidement et arrêtaient, sans se faire prier, leur velléité de défense. Ce qui renforça la décision d'attaque. Quelques minutes suffirent à organiser définitivement la stratégie et l'assaut fut donné.

Les hommes voulaient que cette bataille soit la dernière : mourir ou vaincre, la rage avait remplacé la lassitude qui les étreignait depuis une semaine.

Au moment même où ils entraient dans la cour du château, complètement désertée, ils assistèrent à une imposante envolée d'oiseaux de proie aux ailes fatiguées. Sans doute la fauconnerie qui avait été laissée à l'abandon, faute d'énergie ou d'envie...

Leur élan fut rapidement stoppé car, paradoxalement, rien ne s'opposait à eux. Le vide, l'abandon, rien ne vivait dans ce château qui ne semblait ne plus cacher grand chose.

La surprise se transforma vite en colère et les hommes se mirent à saccager tout ce qui tenait encore debout. Puis, le corps rompu, ils commencèrent à s'inquiéter : comment cela était-il possible ? Toutes les issues étaient gardées, même les secrètes que le chef connaissait puisqu'il avait été au service du chatelain. Magie ? Sorcellerie ? La superstition fit ses effets, les hommes se signèrent frénétiquement, rejoignant rapidement les issues du château.

Ce fut le début d'une longue solitude pour ce château que les hommes et les femmes de la région évitèrent longtemps comme la peste.

Solitude qui semblait cependant parfois troublée puisque certains prétendaient avoir vu de la lumière dans l'encadrement des fenêtres de cette bâtisse. Ce ne pouvaient être que des esprits ou des feux follets car la Nature y avait complètement repris ses droits : seuls des animaux pouvaient encore s'y rendre et tout le monde savait que les animaux ne pouvaient pas faire de feu...

Nathalie Achard

HURLELUNE

ou
les Chroniques de la Lune - Sang



N° 5 "Histoires de fous"

une campagne de Hervé Le Saux et Jean-Philippe Palanchini

pour

HURLEMENTS

Le Jeu de l'Initié

un jeu de rôle de

Valérie et Jean-Luc BIZIEN.

Editions de la Lune-Sang