



Pêcheurs de Lune

Numéro 1

NOUVEAUX CONTES

Voilà donc le premier numéro du bulletin de liaison de la Guilde des Veneurs. Depuis Novembre 90, date à laquelle *Pêcheurs de Lune* N°0 faisait son apparition, que s'est-il passé ? Nous avons axé l'action de la Guilde autour de trois thèmes : l'échange d'informations de «background» par l'intermédiaire de *Pêcheurs de Lune* et par un service «d'assistance», la participation à des manifestations grâce à des démonstrations/initiations à *Hurlements*, la parution d'une brochure de scénarios, *Pleine Lune*.

En ce qui concerne l'échange d'informations, il va de soi qu'elle ne peut être pour l'instant que limitée, étant donné la jeunesse de l'Association, donc le nombre de ses adhérents. Rappelons à ce sujet qu'échange suppose donneur et receveur, que tout adhérent à la Guilde est potentiellement un receveur, mais aussi un donneur.

N'hésitez donc pas à nous faire part de l'histoire étrange exhumée du livre trouvé dans le grenier de votre grand-père, du château maudit visité lors de vos dernières vacances, du comportement inhabituel de votre chien vis

à vis du petit chat noir du voisin, et de tout autre fait que seul *Hurlements* peut expliquer...

D'autre part, une bibliographie thématique pour *Hurlements* est en cours de réalisation et sera prochainement disponible à tout adhérent.

A propos des manifestations, nous avons participé à une demi-douzaine d'entre elles au cours desquelles nous avons initié une cinquantaine de joueurs à *Hurlements*, avec plaisir et succès.

Si vous souhaitez voir la Guilde être présente lors de la manif organisée près de chez vous, faites nous le savoir.

Le numéro 1 de *Pleine Lune*, Recueil de Contes pour *Hurlements*, est d'ores et déjà paru. Présenté sous une forme de type «Revue», il comporte deux longs scénarios et deux nouvelles d'ambiance. Demandez nous le.

Sachez de plus que le numéro 2 est déjà en préparation. Il s'agira d'un numéro à vocation bretonne composé d'un scénario de Frédéric

Ménage, d'un scénario de Jean-Philippe Palanchini, d'un dossier sur l'histoire de la Bretagne, et d'un dossier sur les légendes bretonnes. A paraître donc.

Au chapitre des nouvelles diverses, notons:

- l'ouverture sur le serveur 3615 JEUX-PLUS d'une animation *Hurlements*/Guilde des Veneurs un mardi soir sur deux de 22h à 23h,

- la possibilité d'acheter les produits de la gamme du jeu avec une réduction spécial-adhérent de 10%.

En attendant de vous retrouver pour *Pêcheurs de Lune* N°2, bonne lecture et bon jeu.

SOMMAIRE

Le chat, cet animal démoniaque
par David Audra Page 2

Provins
par Jean-Philippe Palanchini Page 5

Certitude
par Jean-Nicolas Rondeau Page 11

Liste des scénarios parus
Page 12

Liste des nouvelles parues
Page 12

LE CHAT, CET ANIMAL DEMONIAQUE

L'histoire du chat est, à son image, semée d'énigmes. Il semble que l'ancêtre de nos chats soit égyptien, et soit parvenu en Europe pendant l'époque romaine. Mais la confusion entre chat domestique et chat sauvage persiste jusqu'à la fin du Moyen-Age, notamment dans le commerce des peaux.

L'adoration antique de trois déesses, l'une égyptienne (Bastet, soeur-épouse de Râ), l'autre romaine (Diane), et la dernière nordique (Freya), qui associaient le chat à leur culte, a poussé l'Eglise chrétienne à tenter de le démoniser petit à petit. Elle se méfiait en effet grandement d'une bête venue d'un monde païen, associée aux filles d'Eve et habitée comme elles d'une lubricité tentatrice et fourbe. Le chat incarne donc pendant tout le Moyen-Age la sexualité, la sensualité, la féminité, le paganisme, la lune, les ténèbres et le noir, la perfidie et la cruauté, les démons; soit la plupart des identifiants de la sorcellerie.

Au X^{ème} siècle

En Flandre, en 961, le Comte Baudoin III décréta le «Kattestoet». Il s'agissait d'une cérémonie dont le but était de mettre à mort des chats. Tous les 28 Février, en la bonne ville d'Ypres, au manoir de Kortemers, on jetait deux chats du haut d'une tour. Cette coutume, au demeurant charmante, perdura jusqu'en 1578.

Si les paysans disposaient déjà de la couleuvre et de la belette pour combattre les souris, le chat semble avoir été apprécié pour sa lutte contre les taupes et surtout contre le rat noir (qui se multiplie à partir de ce siècle). Le chat n'abandonne

pas la chasse une fois rassasié, il tue autant par jeu que par nécessité, et élimine aussi crapauds et serpents : tout cela contribuait à sa bonne renommée, renommée il est vrai fragile face à l'hostilité de l'Eglise.

Au XI^{ème} siècle

On introduisit une nouvelle raison de haïr le chat en 1022 : Paul de Chartres et Adhémar de Chabanne en furent à l'origine. En effet, lors du procès des chanoines hérétiques d'Orléans, on dédia au Diable le crapaud, le bouc, le chien et le chat.

Au XII^{ème} siècle

L'un des plus grands théologiens de l'époque, Alain de Lille, dans «Contre les hérétiques de son temps» (entre 1179 et 1202) décréta que l'origine du mot *cathare* n'était pas le mot grec *catharoi* mais plutôt *cattus*, qui en bas latin signifiait chat, car c'est sous l'aspect d'un chat qu'apparait Lucifer.

Au XIII^{ème} siècle

A Metz, cité florissante de Lorraine, ville marchande, ville animée, une cité sans problèmes, pourquoi tout se dégrade-t-il chaque mois de juin ? Pourquoi ces orgies ? Quoiqu'il en soit, celles-ci étaient la honte des Messins jusqu'à l'arrivée de Saint-Clément. Un terrible jour de juin, le voyageur franchit les portes de la ville en surmontant son dégoût. Dans la chambre qu'il loua, grande fut sa surprise en décou-

vrant un énorme chat noir perché sur la cheminée. Le saint homme se signa et saisit son épée, effrayant le chat qui s'enfuit.

Dès lors, il n'y eut plus d'orgies à Metz mais la population devait expier ses péchés, aussi sacrifiait-on treize chats au mois de juin, en les livrant aux flammes, enfermés dans une cage de fer. C'est le *Mercredi des Chats*, attesté au moins en 1344 (peut-être dès 962) et abandonné seulement en 1755.

Cette tradition reçut l'approbation d'un inquisiteur nommé Conrad de Marbourg qui sauvait les âmes en brûlant un nombre incroyable de chats. Il sauva ses paroissiens de cette manière de 1231 à 1233. En 1233 il fut tué par ceux-là même qu'il avait sauvés.

Cette pratique se répandit jusqu'à Aix-en-Provence, peut-être grâce à l'estime du Pape envers cet inquisiteur. D'ailleurs, la même année le pape Grégoire IX écrit dans la célèbre bulle *Vox in rama* que Lucifer s'incarnait aux yeux de ses fidèles dans un grand chat noir.

Aux Brandons, c'est-à-dire le premier dimanche de Carême (ou le second mercredi de Carême, ou le mercredi des Cendres), de nombreuses villes d'Occident ont ainsi érigé au dessus d'un brasier une perche retenant un chat ou des paniers à chats, lesquels peu à peu tombaient dans les flammes. On allumait alors des torches à ce bûcher et on en touchait arbres, bêtes et champs afin de les rendre plus féconds.

Même chose à la Saint-Jean, au début des récoltes qu'il fallait protéger; la plus célèbre de ces cérémonies se déroulait à

Paris, en place de Grève, où un tonneau grouillant de chats était installé sur l'arbre qui dominait le bûcher. Le futur Louis XIII, le 26 Juin 1604 demandera à son père Henri IV la grâce de ces bêtes condamnées.

En Gascogne, des chats étaient également brûlés pour Noël et le solstice d'Hiver.

Au XIV^{ème} siècle

Les érudits se penchent sur l'étude de l'animal lui-même. En se basant sur la filiation apparente du chien au loup, Albert le Grand évoque le lien unissant le chat domestique et le chat sauvage. Gaston Fébus relève lui de notables différences entre les deux espèces, et assimile le chat sauvage au lynx. Mais le chat-diable se retrouve de plus en plus dans les textes, et même dans les *Grandes Chroniques de France* en 1323, où un chapitre entier intitulé *D'un chat noir qui fut mis en un escrin en terre, en un carrefour, par sorcellerie*, lui est consacré (1).

Aux XVI^{ème} et XVII^{ème} siècles

La persécution du chat atteint des sommets : une raison, la superstition.

On pensait que tremper les cheveux d'un pendu dans la graisse d'un chat mort et en faire une bougie, *la chandelle de l'homme mort*, donnait à celle-ci le pouvoir de foudroyer quiconque la regardait.

Il était coutumier de penser que baptiser un chat déchaînait les éléments, et que jeter un chat à la mer provoquait une

(1) Ce texte est à votre disposition.

tempête. De même enterrer un chat dans un champ rendait celui-ci stérile pour de nombreuses années et l'ombre de la mort planait au dessus de l'inconscient qui fouillait cette terre.

Pour envoûter à distance il suffisait de précipiter un chat dans les flammes.

Les chats étaient associés aux sorcières de diverses façons : ils leur permettaient de voler lorsqu'elles se rendaient au sabbat et elles pouvaient se transformer neuf fois en chat (multiplication par trois de la Sainte Trinité).

Au XVIII^{ème} siècle

En médecine, il était établi que frotter la queue d'un chat noir à des orgelets ou des panaris guérissait les dites infections, et que planter la queue d'un chat devant une porte empêchait la maladie d'entrer.

Les compagnies d'assurance maritime ne remboursaient pas les armateurs s'il n'y avait pas au moins trois chats à bord d'un navire sinistré. En effet, ceux-ci étaient chargés de débarrasser les embarcations des rats, friands des cordages.

Certains contes comme celui du Chat Botté évitèrent cependant l'extermination totale du chat.

Aux XIX^{ème} et XX^{ème} siècles La réhabilitation

La répulsion envers les chats n'est plus massive. Le chat devient un porte-bonheur et il est le symbole de la Loterie Nationale.

La peur des microbes engendrée par les découvertes de Pasteur fit apprécier la propreté du chat.

Anecdotes

On avait coutume de jeter de l'eau bouillie sur les chats passant dans la rue.

On disait aussi que flageller un chat devant une sorcière révélait le pacte passé avec le malin.

A la mort du sorcier, c'était un chat qui venait chercher son âme.

Il ne fallait pas faire sa lessive le jour de la Ste Agathe (5 Fév.) pour éviter son apparition sous forme d'un chat ivre de sang.

Bien entendu, au masculin, le chat noir est le démon, Satan en personne, que l'on «bèse par derrière» la nuit du Sabbat.

On sait que le Roi de France Henri III se trouvait mal quand il était en présence d'un chat : c'est que son haleine est fétide, et peut faire mourir ceux qui le font coucher dans leur lit. Ses poils sont particulièrement vénéneux et malins.

L'absorption de fiel, de sang, de crotte de chat était maléfique, et sa cervelle vénéneuse rendait fou, «vertigineux et stupide». Toutes sortes de remèdes sont prévus. S'il mord, il faut soigner les morsures au miel, à la térébenthine, à l'huile de rose, à la centauree hachée dans du miel...

*David Audra
et
Jean-Nicolas Rondeau*

Bibliographie :

*R. Delort "Les animaux ont une histoire "
Seuil, Paris 1984, p 321-352*

PROVINS

Cette première aide de jeu est l'oeuvre de Jean-Philippe Palanchini, Veneur de Provins particulièrement actif. Il nous propose une série d'informations sur sa belle ville, en complément du scénario **Les Trois Morts** de Frédéric Ménage, publié dans Hurlélune 3.

Le Veneur «historien» se réjouira certainement de ces documents mis à sa disposition qui rendent le scénario aisément jouable même avec des Provinois.

Ceci dit, Jean-Philippe n'a strictement rien ajouté ou retranché à la trame originale du scénario de Frédéric, avec lequel il s'est longuement concerté. Il s'est contenté de l'ajuster au mieux à l'Histoire provinoise, de corriger quelque peu les dates du scénario, et de ce fait de modifier certaines données topographiques et géographiques de la ville. Il a également corrigé les erreurs les plus flagrantes (concernant la Tour César), précisé les noms de rues... Bien peu de choses en fait, nous dit-il...

Le Veneur historiquement moins scrupuleux, celui pour qui l'histoire prime sur l'Histoire, se réjouira tout autant : l'histoire locale ne cadre pas totalement avec l'histoire de Frédéric, qui a donc pris le parti de tout inventer. En cela, les précisions qui suivent ne sont pas inutiles, elles renforcent l'authenticité et l'atmosphère du récit. Ainsi chacun y trouvera-t-il son compte...

Jean-Philippe se propose de situer l'aventure en 1191, date qui nécessite le moins d'accommodements avec l'Histoire. En plus des précisions sur le scénario même, il fournit une description détaillée du Provins de l'époque (à intégrer dans le texte original page 9); deux cartes de la ville au Moyen-Age et un plan de la Tour César. Enfin, une généalogie des Comtes de Champagne, dans laquelle il indique les différentes possibilités d'adaptation selon la date que vous aurez choisi.

En arrivant à Provins, les voyageurs découvrent une ville fortifiée, construite sur un éperon rocheux. La ville haute (le Châtel) domine le Val (la ville basse) qui a été depuis l'an Mil peu à peu gagnée sur le marais qui entourait Saint-Ayoul, à l'origine une petite église au milieu de quelques habitations. C'est maintenant un prieuré: un fort beau cloître prolonge l'église...

La ville s'est développée, le Val d'Ayoul est maintenant relié au Châtel par une rude côte. Le long de cet axe se sont développés les quartiers, le plus souvent organisés autour d'une activité commerciale, ce que confirment les noms de rues : rue de la foire aux chevaux, de l'éperonnerie, du minage, de la cordonnerie, du moulin de la ruelle, rue aux juifs et... rue des bordes; au cas improbable où cela ne vous évoquerait rien, voyez juste à côté de la rue de la «petite pute muce» (mucer=se cacher), ou de la grande pute muce...(voir carte)

Le Châtel, centre du pouvoir politique, administratif et religieux, est dominé par la

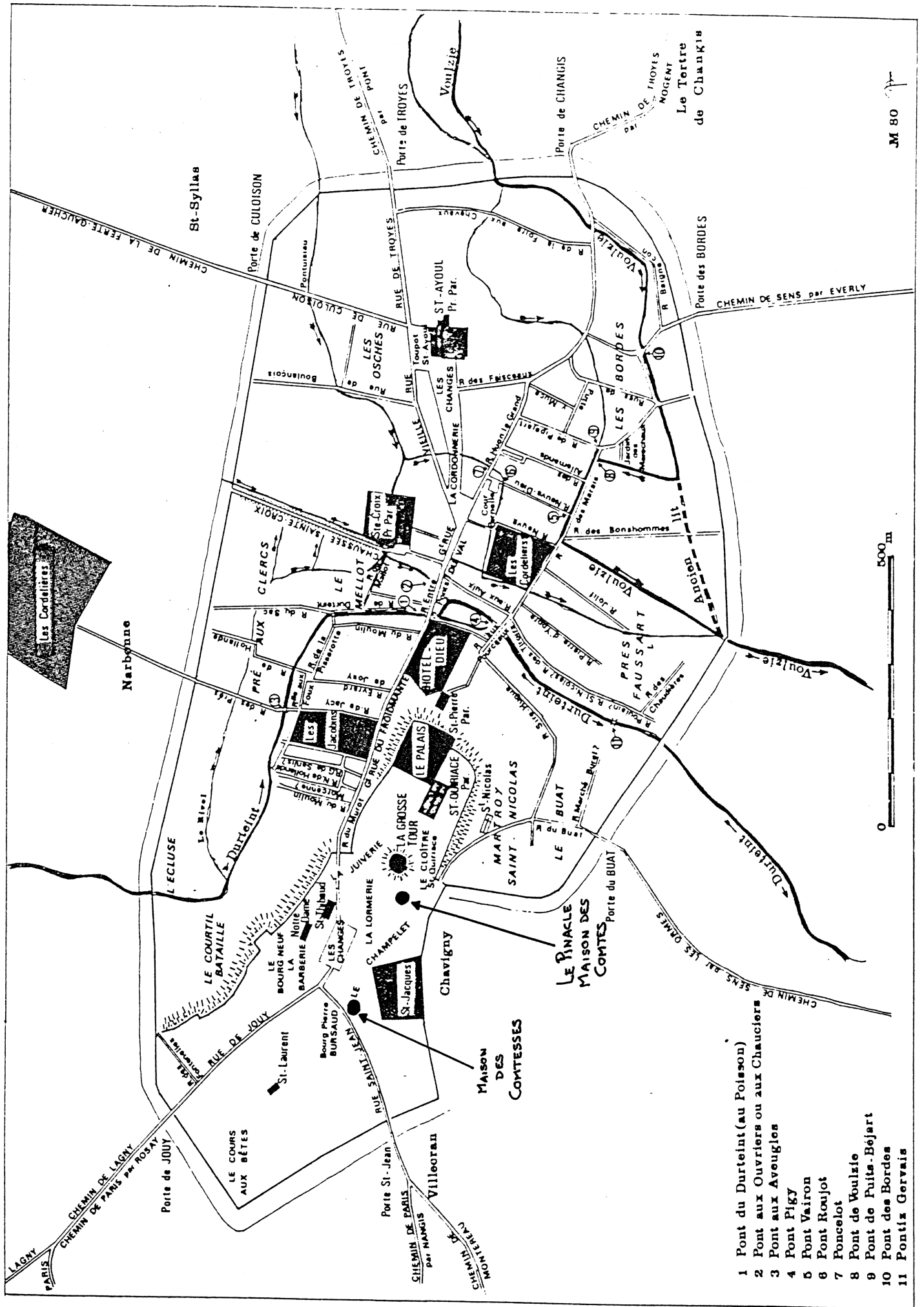
Tour César, qu'Henri le Libéral, Comte de Champagne, a transformé en un puissant donjon, symbole de sa puissance militaire. Ce donjon fait montre de tous les procédés de défense que connaît l'art de la fortification de l'époque (1) : un édifice de parade, visible de loin, dressé comme un défi au dessus de la ville.

La Tour César

Dénommée au Moyen-Age «Le Donjon», elle n'est pas recouverte d'un toit à cette époque (comme sur la couverture du Hurlélune n°3) mais simplement crénelée: la charpente en bois n'a été commencée qu'au XV^e siècle et achevée au XVII^e siècle.

Il faut noter que cette tour n'a jamais été habitée par les Comtes de Champagne : les actions du scénario qui s'y déroulent ont juste à être transférées dans les palais des Comtes et des Comtesses, en ville haute, mais elles n'ont été altérées en rien d'autre. Le Donjon a par contre servi dès son origine de prison à l'administration

(1) Par exemple, l'escalier en colimaçon "pas de vis à gauche" : l'assaillant qui monte est gêné par la rampe qui empêche les grands coups d'épée, alors que le défenseur peut sans problème décocher des coups à fendre un homme en deux. Fûté, non ?



Les rues de Provins

- 1 Pont du Durtaint (au Poisson)
- 2 Pont aux Ouvriers ou aux Chauciers
- 3 Pont aux Aveugles
- 4 Pont Pigy
- 5 Pont Vairon
- 6 Pont Roujot
- 7 Poncelet
- 8 Pont de Voulzie
- 9 Pont de Puits-Béjart
- 10 Pont des Bordes
- 11 Pontix Gervais

comtale, ce qui explique son plan assez curieux, dicté à la fois par des considérations militaires (défense vers l'extérieur) et pénitenciaires (surveillance vers l'intérieur).

Il sert ordinairement de garnison. Les cellules sont au premier étage, jouxtant la salle des gardes (voir plan de coupe). Cette grande salle octogonale était le véritable centre de communication de la tour ; de là partent les escaliers vers la salle basse, les chemins de ronde et la chambre du Gouverneur; s'il n'y a malheureusement pas de souterrains, c'est cependant un véritable dédale pour en sortir : tous les escaliers se ressemblent. Ceux-ci, de même que les couloirs, sont également extrêmement étroits. Il est donc très difficile de s'y repérer lorsqu'on y vient pour la première fois. Ceci aura son importance...S'il peut accéder au premier étage, un homme en armure ne passe pas du premier au second, ni au troisième. La salle basse sert de garde-manger et d'entrepôt. Il y a cependant un passage qui mène à la maison du bourreau.

Le donjon est entouré d'une muraille crénelée presque circulaire, défendue par une tour-porte. L'entrée de la tour s'ouvre sur la place Saint Quiriace, où sera célébré le mariage. La Grand'Place (la place du Château) est un peu plus loin en ville haute, la tour n'y donnant pas directement.

Les autres lieux

L'église St Ayoul a été effectivement construite en 1048 : avant, c'est une simple chapelle, la «chapelle St Médard».

Le Palais n'est construit qu'en 1178. Auparavant les Comtes et les Comtesses de Champagne disposaient de deux résidences séparées, en ville haute, à environ 150 m de la tour (voir le plan) : celle des Comtes est dénommée «Le Pinnacle». Il abritera les Maires de Provins dès la fin du XII^{ème} siècle.

La Collégiale St Quiriace est achevée dès 1033, mais l'église St Nicolas n'est construite qu'en 1218. «Les Cordelières»

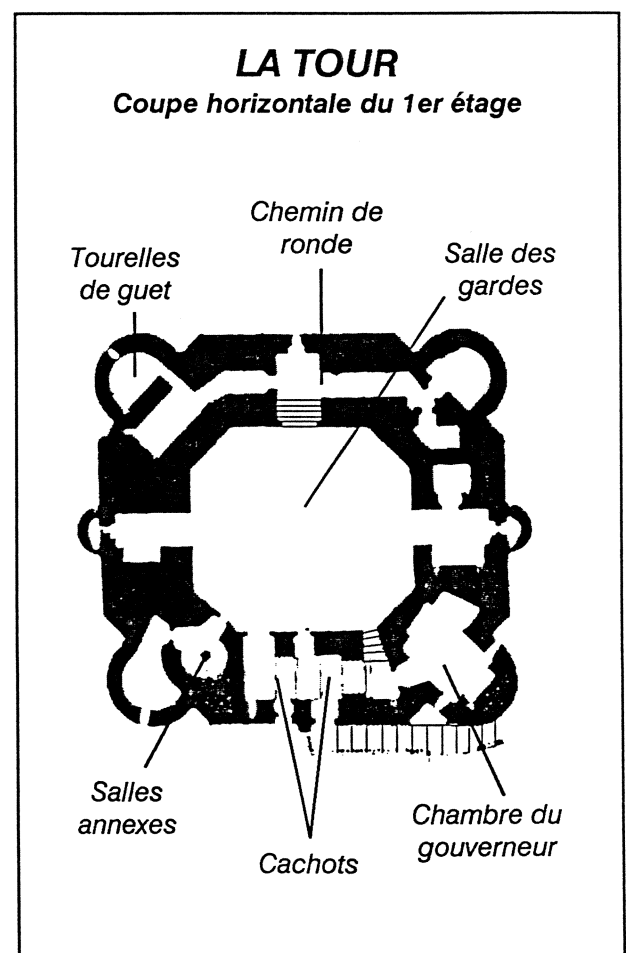
date de 1273. Le Couvent St Jacques date, lui, de 1050.

Le quartier des tanneurs : la maison de la soeur de Rose peut être située rue du moulin de Morcenne ou chaussée Ste Croix, au choix. En été, les odeurs des tanneries y sont ... fortement persistantes.

L'emplacement de la Caravane : il peut se situer près du Cours aux Bêtes, en ville haute (ce qui serait préférable pour la rapidité de l'action); ou bien près de la rue de la Foire aux Chevaux, en ville basse (plus loin de l'action, mais favorisant la discrétion).

Il faut noter qu'à Provins les distances sont très courtes, ce qui peut tantôt faciliter, tantôt compliquer la tâche de vos questeurs.

Voilà, vous savez tout, ou presque, sur le Provins du Moyen-Age. Avec ceci et le plan, vous êtes paré à faire face à tous les désirs de vos questeurs !



Les Comtes de Champagne

Ici, l'Histoire est contre nous : aucun Comte qui ait eu deux garçons et une fille. Cependant, avec un minimum d'ajustements, on peut faire «moins pire». Selon la période où se trouve sa Caravane, le Veneur pourra utiliser l'arbre généalogique adapté à sa convenance. Les fils à «supprimer» sont indiqués entre praenthèses, alors qu'on a «rajouté» une fille (Héloïse ou Jeanne) pratiquement à chaque génération (indiquée par les pointillés).

J'ai choisi de situer le scénario en 1191, qui est la date qui nécessite le moins d'accommodements avec l'Histoire. Les seules libertés prises alors sont de supprimer purement et simplement une Comtesse de Champagne répondant au doux nom de Scholastique, et de remplacer le Sénéchal (qui s'appelait Geoffroy III de Joinville) par le connétable du Comte Henri Le Libéral, lequel s'appelait effectivement Eudes de Pougy, comme dans le scénario original.

Restent approximatifs les âges de ces deux personnages, ainsi que ceux des trois enfants d'Henri. Est faux l'empoisonnement du Comte Henri, mort à Troyes en 1181, dans son lit, d'une maladie ramenée de Terre Sainte... Mais qui sait si les symptômes de cette maladie ne sont pas proches de ceux de l'empoisonnement ?...

Toujours est-il qu'historiquement, après cette époque troublée, une période de régence, assurée par Marie de France et le Maréchal de Villehardouin, permit à Thibaut de mûrir... Personne ne sait en revanche QUI est l'homme que l'Histoire a retenu et qui, dix ans durant, se fit appeler Henri II «Le Jeune», et mourut croisé à Saint Jean d'Acre.

A sa mort, en 1197, ce fut Thibaut qui devint Comte de Champagne, sous le nom de Thibaut V. Les chroniqueurs disent qu'il n'était pas majeur (il avait l'air si jeune !) et qu'il fut qui fut adoubé avant qu'il eut les 21 ans que la coutume exigeait. A la mort de sa mère Marie de France en 1198, il devint donc Comte de Champagne, épousa Blanche de Navarre un an plus tard, et prit la digne succession de son père Henri «Le Large» ou «Le Libéral» : ami des trouvères Guy Coucy et Conon de Béthune, il sut refaire de la cour de Champagne un des hauts lieux artistiques et littéraires de son temps.

Mais il était de même fort pieux, et décida lui aussi de se croiser afin de délivrer Jérusalem. Il n'en eut pas le temps : les fièvres le fauchèrent au moment où, tous les problèmes résolus, il allait s'embarquer avec son armée. Sa femme Blanche, qui avait apporté la Navarre au Comté de Champagne, assura une longue régence, le temps que leur fils Thibaut accède au Comté sous le nom de Thibaut VI Le Chansonnier. L'alliance du politique et du littéraire, du Comte et du trouvère, se confirmait encore une fois.

Nous savons, **NOUS**, ce qu'il en est...

Epilogue du scénario

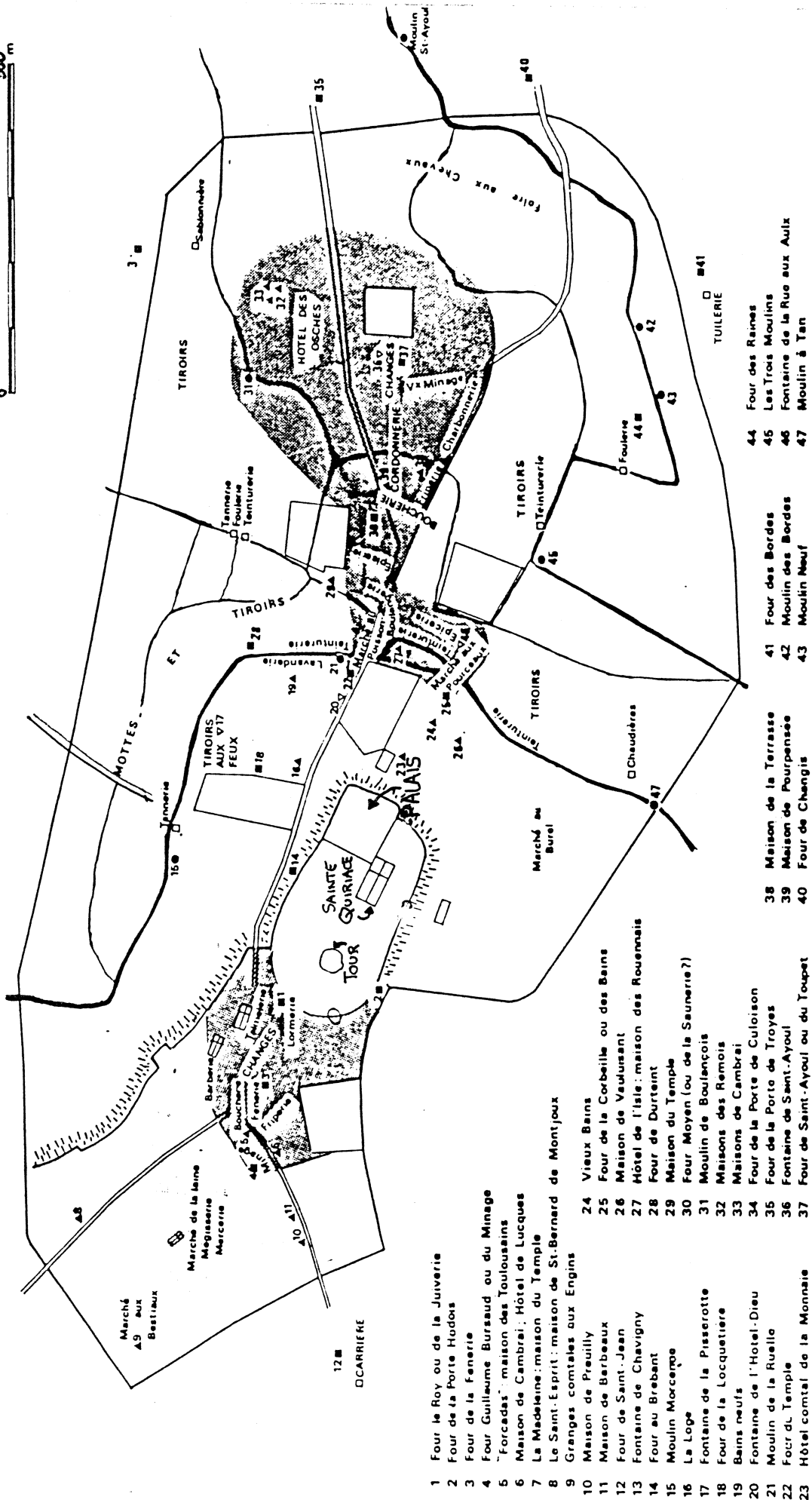
Si votre Thibaut ne se sent pas l'envie de reprendre sa place au Comté de Champagne, vous vous contenterez de dire que Marie de France, sous le tutorat du Maréchal Guillaume de Villehardouin, puis Blanche de Navarre, assurèrent la régence jusqu'en 1222, date à laquelle Provins retrouva un Comte régnant : Thibaut VI, dit *Le Chansonnier* (un autre Thibaut que celui de l'aventure; son fils en réalité, mais dans ce cas **NE LE DITES PAS**).

Si votre Thibaut reprend son trône comtal,

vous pourrez conclure de la sorte :

«Ainsi s'achève cette aventure...Mais l'Histoire, elle, continue...Henri, devenu «Serge», resta à la Caravane. Il préférait largement sa forme d'aigle à son visage ravagé. Mais son numéro d'homme en rouge fut et reste un des plus frappant numéros des baladins de la caravane : quiconque l'a vu ne l'oublie pas. Vous-mêmes, si vous le voyez un jour, en garderez souvenir.

Jean-Philippe Palanchini



- | | |
|---|--------------------------------|
| 1 Four le Roy ou de la Juiverie | 38 Maison de la Terrasse |
| 2 Four de la Porte Hodos | 39 Maison de Pourpense |
| 3 Four de la Fenêrie | 40 Four de Changis |
| 4 Four Guillaume Bursaud ou du Minage | 41 Four des Bordes |
| 5 "Forcadat" maison des Toulousains | 42 Moulin des Bordes |
| 6 Maison de Cambrai; Hôtel de Lucques | 43 Moulin Neuf |
| 7 La Madelaine; maison du Temple | 44 Four des Raines |
| 8 Le Saint-Esprit; maison de St-Bernard de Montjoux | 45 Les Trois Moulins |
| 9 Granges comtales aux Engins | 46 Fontaine de la Rue aux Aulx |
| 10 Maison de Preully | 47 Moulin à Tan |
| 11 Maison de Barbeux | |
| 12 Four de Saint-Jean | |
| 13 Fontaine de Chevigny | |
| 14 Four au Brebant | |
| 15 Moulin Morcepe | |
| 16 La Loge | |
| 17 Fontaine de la Pisserotte | |
| 18 Four de la Locquetiere | |
| 19 Bains neufs | |
| 20 Fontaine de l'Hotel-Dieu | |
| 21 Moulin de la Ruelle | |
| 22 Four du Temple | |
| 23 Hôtel comtal de la Monnaie | |
| 24 Vieux Bains | |
| 25 Four de la Corbeille ou des Bains | |
| 26 Maison de Valuisant | |
| 27 Hôtel de l'isle; maison des Rouennais | |
| 28 Four de Durteint | |
| 29 Maison du Temple | |
| 30 Four Moyen (ou de la Saunerie?) | |
| 31 Moulin de Boulançois | |
| 32 Maisons des Remois | |
| 33 Maisons de Cambrai | |
| 34 Four de la Porte de Culioison | |
| 35 Four de la Porte de Troyes | |
| 36 Fontaine de Saint-Ayoul | |
| 37 Four de Saint-Ayoul ou du Toupet | |

Commerce et artisanat à Provens

CERTITUDE

Ce soir, tout est gris et triste. Les rires se sont éteints, les lumières ont disparu, et je reste seul, là, dans la clairière abandonnée. Quelques bribes de souvenirs — déjà ! — traînent encore devant mes yeux, les danses et les chants autour du feu, les courses éperdues dans la neige, les entraînements épuisants sous la pleine lune, les joies simples et éphémères. Mais les visages s'estompent, leurs traits se brouillent...

Ce soir, la Caravane est repartie. Sans moi.

Le Veneur, le dernier, s'était retourné vers moi, dans le soleil couchant. Une dernière fois, il avait posé sur moi son regard sans âge, longuement, avec quelque chose comme de la peine mêlée d'espoir. Comme si son poids seul pouvait me faire courir le rejoindre, et tout effacer, pour tout reprendre au début, comme la première fois. Avant lui, mes amis, mes frères, avaient tenté de me retenir, tantôt suppliants, tantôt menaçants. En vain. Ma décision était prise. Définitivement.

L'un après l'autre, finalement, ils s'étaient détournés, tristement ou avec rage, les roulottes s'étaient ébranlées, et ils s'étaient de nouveau mis en route, lentement, presque à regret.

Et l'Homme en noir, le dernier, avait disparu dans le lointain, dans l'obscurité.

Mais je ne pouvais plus les suivre. Je devais rester. Pour Elle.

Le Veneur l'avait ramené parmi nous un soir, petite boule de poils craintive et tremblante. Un seul de ses regards avait suffi. Au début, Elle avait souvent ri de ma balourdise, Elle si agile et si fine. Je revoie encore nos parties de cache-cache. Jamais je ne gagnais, bien sûr, sauf quand Elle me laissait la découvrir... Trop brefs moments de bonheur, qui s'effilochent dans ma mémoire. Comment les retenir, les retrouver ? Même son visage à Elle commence à devenir flou. Dormir, rêver, reprendre tout avec Elle au matin du premier jour, pour ne pas oublier, pour ne pas l'oublier, pour ne pas la perdre encore une fois.

Mais ce soir, une fois de plus, le sommeil me fuit.

Il avait brisé le rêve, brusquement, sans raison, négligemment, comme on écrase une fleur entre ses doigts, sans presque même y faire attention. Par jalousie peut-être, devant son éclat et sa joie toute simple. Je l'avais cherchée longtemps, sans inquiétude, croyant à l'un de ses jeux. Puis je l'avais retrouvée, finalement. Les autres n'avaient pu me retenir. La vengeance avait été facile, trop facile. Un instant d'inattention de sa part, et il gisait là, à mes pieds, son sang coulant à flots, apaisant un court moment la colère et la haine, mais laissant brûlants le désespoir et la douleur, n'apportant ni plaisir ni repos.

Elle était partie à jamais, sans espoir de retour. Et moi, Moi, je l'avais trahie, abandonnée.

Le Veneur avait stoppé d'un geste les Loups qui se ruaient sur moi, fous de rage, sans savoir, sans comprendre mon manque de réaction. Maintenant qu'ils savent, certains ont peut-être compris mon geste, mais qu'importe. Ils sont trop loin désormais.

Je l'avais enterrée là, dans cette petite clairière, un peu à l'écart du village. J'avais rassemblé tout seul les pierres pour recouvrir sa tombe, pour la protéger des bêtes sauvages. J'avais refusé leur aide. C'était à moi de le faire. A moi tout seul. Je lui devais ces derniers moments-là. Puisque je n'avais pu être là à temps. Pour la défendre. Pour la sauver.

Plus tard, bien plus tard, était venue la Bête, sombre, rampante, surgissant dans mes rêves avec Elle, comme une Ombre dans les ombres ; et Elle n'en avait que plus de lumière et de chaleur, jusqu'à en devenir insupportable. Je m'éveillais alors en hurlant, maîtrisé à grand peine par les autres, incompris de mes propres frères.

La Bête revenait d'autres nuits, sournoisement, avec des mots d'oubli, insidieuse, tentatrice, envoûtante, promettant le calme et la paix. Je ne voulais pas l'écouter, la croire, la suivre.

Qu'avait-elle pu faire pour Elle ?

Qu'aurait-elle pu faire pour moi ?

Ce soir, je suis seul, et tout est gris et triste. Mais tout va mieux à présent. La Bête n'est plus revenue, elle a dû se résigner.

Les paysans viendront au matin, et j'ai fini de creuser.

Demain, je m'allongerai de nouveau à ses côtés, et je la rejoindrai enfin.

Pour toujours.

LISTE DES SCENARIOS PARUS

Titre	Auteur	Publication	Lieu	Epoque	Commentaires
Le Cri du Menestrel	V&JL Bizien	CB N°51	Bretagne (Huelgoat)		
Des larmes de sang	V&JL Bizien	CB N°56			solo chevalier
10 petits soldats	V&JL Bizien	DR N°20	Vallée du Rhône (Mornas)	1562	
Aubépin	Finn	Hurlelune N°2	Aquitaine (Poitiers)	1110	Episode N°1
La prise de Blaye	Finn	DR HS N°3	Aquitaine (Blaye)	1127	Episode N°2
La noce et le couvent	Finn	Hurlelune N°3	Aquitaine (Bordeaux)	1137	Episode N°3
Le renégat	V&JL Bizien	Hurlelune N°0			L'ennemi éternel N°1
Que meure la bête	V&JL Bizien	Hurlelune N°0	Bretagne (Moncontour)		Moncontour N°1
Moncontour 2... le retour	V&JL Bizien	Hurlelune N°3	Bretagne (Moncontour)		20 ans après..., L'ennemi éternel N°2
Les yeux de Sylvane	V&JL Bizien	Hurlelune N°0			
Loup y es-tu ?	V&JL Bizien	Hurlelune N°1	Normandie (Falaise)	1035	Le Conquérant N°1
Comme un espion sur l'échiquier	V&JL Bizien	Pleine Lune N°1	Normandie (Caen)	1077	Le Conquérant N°2
synopsis Guillaume	V&JL Bizien	Hurlelune N°1	Normandie-Angleterre	1035-1087	L'ombre du Conquérant
Chienne de vie	V&JL Bizien	Hurlelune N°2			
Les trois morts	F.Ménage	Hurlelune N°3	Champagne (Provins)	XIIème	
Huis clos en extérieur nuit...	G.Delafosse	Hurlelune N°3	Velay	début XIIème	
Paya Negra	P.Chion	Hurlelune N°3	Limousin (Châluçet)	1378	
Les bons voisins	E.Filion	Mandragore N°5	ville universitaire	XIVème	revue québécoise
Château de carte	H.Picard P.Morinière	Pleine Lune N°1		XIVème	

LISTE DES NOUVELLES PARUES

Titre	Auteur	Publication
Ultime rêverie	G.Delafosse	Hurlelune N°3
Un rêve familial	V&JL Bizien	DR N°20
Certitude	J.N.Rondeau	Pêcheurs de Lune N°1
Révélation	V&JL Bizien	Pleine Lune N°1
Hurllements...	P.Chion	DR N°20
Les pêcheurs de lune	V&JL Bizien	Hurlelune N°1
Cendres	H.Picard	Pleine Lune N°1
	G.Delafosse	La légende des mites N°10

Bulletin édité par :

La Guilde des Veneurs
35, Rue du Chemin Vert
75011 PARIS
Tél : 40 21 36 15
69 81 83 51

Ont participé à ce bulletin :

David AUDRA
Denis CHABRIER
Gilles GRALL
Yves LE TRIONNAIRE
Jean-Philippe PALANCHINI
Jean-Nicolas RONDEAU