



Pêcheurs de Lune

Numéro 6

L'ÉDITO (DU SECRÉTAIRE)

Étonnant, non ? Ce N° 6 sort tout chaud (de mon imprimante !) à peine un mois après le numéro précédent : signe qu'on a eu le temps de travailler un peu dessus, signe aussi qu'on a de plus en plus de choses à faire paraître (et c'est tant mieux parce que c'est vous qui écrivez !). Ce présent numéro est un peu particulier : ne s'y trouvent pas les rubriques habituelles "Niouses", "Contes à venir" ou "Ambiance" (vous les retrouverez dans le N° 7, avec le nouveau "Courrier des Questeurs"), mais nous vous proposons en revanche un long article de fond sur l'Histoire et surtout, **en exclu** (Lulu !) pour vous autres adhérents (bande de petits veinards, comme dirait JLB !), un épisode inédit de la campagne "*Histoires de Fous*", de **Jean-Philippe Palanchini et Hervé Le Saux** (nos deux compères de Provins, que vous commencez à connaître), intitulé **MATHIEU**, et somptueusement illustré par **Ben** (grâces lui en soit rendues, une fois de plus !).

Ce scénario s'intercale entre les scénarios parus dans le Hurl Lune N° 5 et le dernier scénario de la campagne, paru (à la mi avril) dans le Hurl Lune N° 6 (après *Marion* et avant *Bérenger*, donc), et qui n'est qu'esquissé dans ce dernier [À noter pour les curieux que Valérie & Jean-Luc Bizien ont très gentiment fait indiquer à la dernière minute dans leur Hurl Lune que nous allions publier cet épisode dans le Pêcheurs de Lune N° 5 : Ben étant à l'époque en plein déménagement, on ne l'a pas trop fouetté, c'est donc nous qui avons pris du retard dans notre programmation, et non JLB qui s'est planté. Le N° 5 étant déjà bien plein par ailleurs, nous avons préféré sortir 2 numéros rapprochés plutôt qu'un seul, *énorme* mais plus *tardif*. Voilà pour les petits problèmes de numérotation].

Ce Pêcheurs de Lune est construit de telle façon que vous pouvez en extraire le scénario sans problème et conserver celui-ci à part (pour le faire jouer, par exemple...) ; il est possible que d'autres scénarios (ou de longues nouvelles) soient également publiés de la sorte dans l'avenir (à vos plumes...).

Vous trouverez aussi avec ce numéro une nouvelle carte d'adhérent, pour remplacer celle que vous avez perdu, ou laissé bêtement s'écorner au fond de votre portefeuille (on s'en fout, on en a en plein !), et aussi une page spéciale concernant le 3^{ème} Week-End Hurlements des 12 et 13 juin prochain (avec une carte de Provins au dos, pour ceux qui ne connaissent pas déjà !), avec en particulier un bulletin d'inscription pour notre semi-réel du samedi soir : si vous voulez participer à ce semi-réel, il faudra nous le renvoyer au plus tôt, et **impérativement avant le 15 MAI**.

Voilà, c'est tout ! Rendez-vous dans le Pêcheurs de Lune N° 7 (vers la fin juin, avec un peu de chance ??). À tchao !

SOMMAIRE

L'Édito (du secrétaire)	page 1
Le coin des historiens : L'Histoire, pour quoi faire ?, par Finn	page 2
"Histoires de Fous" : Mathieu, par Jean-Philippe Palanchini	page 5
La carte	page 20
Aide de Jeu : termes de fauconnerie	page 22

Le coin des historiens

L'Histoire, pour quoi faire ?

par Finn

À quoi peut bien servir d'étudier l'Histoire pour des joueurs et plus généralement, pour des membres de la Caravane ? Voilà une question qui partage le monde du Jeu de rôle et tout particulièrement le nôtre.

Au fond, tout au fond, j'ai envie de commencer par répondre que je ne sais pas. Je ne sais pas à quoi ça peut *vous* servir, je sais seulement à quoi cela peut *me* servir, enfin, je crois... Disons que ça ne doit pas servir à grand-chose, parce que je connais d'excellents Veneurs qui ne connaissent rien à l'Histoire et qui ne se privent pas d'anachronismes ! Je connais même des *auteurs de scénarios* pour la Caravane qui ne connaissent pas grand-chose à l'Histoire et disent "L'Histoire, moi, je m'en fous !". Donc ce n'est pas nécessaire, la preuve est faite et je ne vois pas pourquoi j'ai encore envie d'en parler...

Attention, longue digression

Non, ça ne va pas. Entrons dans le vif du sujet, ou même, plutôt, partons d'un vécu, le mien, c'est le seul que je connaisse (et encore !). La chose commence avant l'aube de la Caravane. À l'époque je jouais avec un très bon MJ à *Runequest*. Mon seul problème est que je ne savais pas comment vivaient les gens dans le monde de Glorantha. Je ne savais même pas ce que pouvait faire un quidam moyen, mon personnage, pour se nourrir tous les jours. Angoissant, non ? En fait, on comprend vite : c'est un personnage, il fait des pillages et se vend comme mercenaire. En fait, pour lire des choses sur le monde dans lequel nous jouons, pour le connaître un peu, pour savoir de quoi rêvait mon personnage, il fallait lire les livres destinés au Maître, et pas au joueur. C'est avec *Légendes Celtiques* que,

tout à coup, les choses se sont éclairées. Car pour jouer à *Légendes Celtiques*, au lieu de lire le manuel des monstres ou le nouveau module, vous pouvez lire des *légendes celtiques*. Non, je ne rigole pas. Là vous allez trouver le quotidien de votre personnage, son imaginaire aussi. J'ai donc pris un plaisir vif à jouer dans ce monde solide : le nôtre ! Oui, si vous réfléchissez bien, un univers doit être homogène, non² ? Et quel est l'univers le plus homogène ? Je vois que nous nous sommes compris.

Premier conseil

Alors, pour nos joueurs, que pouvons-nous faire ? On peut leur fournir les légendes et les romans de l'époque que nous jouons. Ils existent déjà puisque nous jouons *après* l'invention du roman. La grande littérature de l'époque, celle que tout un chacun connaît et est capable de citer, c'est la Bible, lisons et faisons lire la Bible (bon, moi, faut que j'm'y mette, il paraît que le livre est assez intéressant...). Lisons les sermons, les poésies d'époque, les romans qui ont été écrits au cours des siècles que nous jouons et faisons jouer [22]. Voilà, c'est une première idée.

Contre l'Histoire ?

Mais je ne parle toujours pas de l'Histoire. Alors pourquoi les gens s'y opposent-ils tellement, comme ces Veneurs qui continuent à parler de **troubadours** lorsqu'ils citent des **bateleurs**³ ? On m'a donné trois arguments principaux : la liberté, le refus de perdre du temps et le refus des débats stériles d'Historiens. Mais c'est surtout la liberté qui est le refrain omniprésent.

Qu'est-ce que la Liberté ?

La question de la liberté est une question importante, à deux facettes. D'un côté c'est un argument inattaquable dans notre société moderne, c'est donc un argument facile. D'un

¹ Pour tout dire, il s'agit de Tom Ménage (entre autres).

² Voir plus loin les problèmes liés à l'hétérogénéité du monde, dans le paragraphe sur le respect.

³ Vous ne confondriez pas un poète, Verlaine ou Marcabru, et un clown de cirque, ni un compositeur, comme Beethoven ou Rouget de Lisle et un interprète comme La Callas ou le Général Bigeard...

autre côté, de quelle liberté s'agit-il et qu'y a-t-il à gagner avec cette prétendue liberté ?

Comme la démagogie est reine, il est souvent difficile de savoir ce que c'est que la liberté. Je ne voudrais pas que qui que ce soit se sente spolié de sa liberté. Mais de quelle liberté est-il question ? De la liberté de faire "ce que je veux" c'est-à-dire, souvent, "n'importe quoi" comme me l'ont avoué des joueurs. La liberté, c'est donc surtout la possibilité de ne pas se fixer de limites, c'est le refus des contraintes⁴.

On ajoute aussi que la liberté sert à mettre l'imagination au pouvoir, à donner la possibilité, faisant n'importe quoi, d'avoir un grand champ d'investigation, d'inventer beaucoup plus.

Enfin, la Liberté se défend elle-même en annonçant que tout est possible. Cet argument est fabuleux : il ne faudrait pas connaître l'Histoire, parce que celle-ci imposerait des frontières en deçà du possible ! Par exemple, si l'Histoire nous dit que la moyenne de longévité est de 48 ans au Moyen Âge, devriez-vous laisser mourir votre personnage à 49 ? Non, d'ailleurs Aliénor, personnage historique s'il en est, a vécu jusqu'à 82 ans !

La liberté comme prétexte

Le problème réel est que la liberté sert, souvent, de prétexte à l'ignorance. Si vous ne savez pas quelle est la longévité moyenne à l'époque féodale, vos rares souvenirs vous diront que "ça doit être 40 ans". Donc, au-delà de cet âge on est vieux. C'est un problème grave, c'est celui de l'ignorance. Si on peut savoir des choses, préférer les approximations à la connaissance paraît un choix bien étonnant. Mais il n'est pas pire sot que celui qui ne veut pas apprendre !

Ce n'est pourtant pas la même chose de choisir de faire un anachronisme (de dire qu'on craint le bûcher dès le XI^{ème} siècle, par

exemple), si on le fait en toute connaissance de cause ou si on croit vraiment que c'était comme ça. Dans un cas, on invente et on développe, on se taille une féodalité sur mesure, dans l'autre cas on recrée ce que l'on connaît déjà, on fait du Moyen Âge une pâle copie du monde moderne. C'est d'ailleurs ce que font les créateurs de scénarios pour presque tous les jeux, à longueur d'année : ils calquent *leur* médiéval-fantastique sur le monde qu'ils connaissent. Cela conduit à des choses étonnantes : pour un scénario "la Table Ronde" on voit des relais sur les bords des routes, une liaison maritime régulière en barque entre Plymouth et Roscoff, et autres fariboles ! À quoi cela peut-il bien servir de dire "on joue dans tel siècle", si on fait comme pour d'autres époques ? Pour Hurllements, les anachronismes sont omniprésents. Certains semblent involontaires de la part des auteurs. D'autres sont dus à de réelles méconnaissances au moment de l'écriture des scénarios⁵. Une partie du plaisir du jeu vient, à mon sens, de la gestion de ces éléments extraordinaires. Tout ce que je demande c'est que l'on cesse de me dire que c'est bien de ne pas connaître l'Histoire, tout simplement parce qu'on ne l'a pas étudiée et que l'on veut rester dans son ignorance !

Nous allons maintenant reprendre les arguments vus plus haut pour savoir ce qu'il convient d'en faire.

Vive l'Imagination !

Oui, je souhaite que les Questeurs et les Veneurs utilisent au mieux leur imagination. Qu'ils en aient le plus possible, cela ne peut pas leur nuire, à eux ni au jeu. Mais, que se passe-t-il aujourd'hui avec l'Imagination ?

Que veut-on ? Jouer et se dépayser, je crois. Mais pour se dépayser, il faut bien se retrouver en face de choses inattendues... Alors ! Tant que vous jouez sans connaissance parti-

⁴ cf à ce sujet, *le monde de Paorn* dans Casus Belli 74.

⁵ Je dois ici vous prier de m'excuser, dans le Hurlulune 2, je dis que le port de Bordeaux était à l'extérieur des murs en 1100. Or des fouilles récentes (1986-1990) ont prouvé que ce n'était pas le cas, le port est désormais clairement situé près de la Cathédrale. Et dire que j'ai certainement fait encore pire... Dois-je me flageller ?

culière de l'Histoire, vous refaites cent fois la même aventure. Que l'on demande aux membres des comités de rédaction des revues de Jeux de rôles ce qu'ils en pensent : le peu de temps que j'y ai passé m'en a convaincu, *c'est toujours la même chose !* Il est toujours question de sauver le monde (au moins en partie), de libérer la princesse et de tuer le nouveau grand méchant. Mais comment inventer autre chose ? Où découvrir des idées originales ? Demandez à Paul Chion d'où lui est venu son merveilleux scénario *Paya Negra* (NdlR : paru dans le *Hurlélune 3*). Ce n'est pas en attendant une future idée dans sa salle de bain, c'est en s'inspirant d'un simple fait historique. Il n'a pas eu à travailler des dizaines d'heures pour trouver l'idée, non, au contraire, il lui a suffi de quelques promenades sur des lieux propices et de saines lectures. Comme, au départ, se trouve un fait réel et identifié, la base ne pose pas de problème.

Vivent les contraintes !

Par contre les choses deviennent plus importantes si on réfléchit en fonction de ce que notre liberté nous fait faire. Dans une liberté totale, supposée sans contrainte, je viens de le dire, on refait toujours la même chose. J'ai lu un jour que, d'après des psychologues, les contraintes stimulent l'imagination. Je vous l'avoue tout net, je ne l'ai pas cru. J'ai tout de suite pensé, comme nombre d'entre vous, que c'était faux. Et, je l'avoue bien humblement aujourd'hui, je me trompais. L'intelligence humaine est stimulée par les contraintes, son imagination se déploie singulièrement lorsque des barrières l'entourent. Moins il y a de barrières, plus vous pouvez faire *n'importe quoi* plus vous faites *toujours la même chose*. Amusant paradoxe. Mais c'est vrai.

Les scénarios pour *AD&D* se ressemblent monstrueusement (!). Alors que pour *Légendes Celtiques*, où les contraintes sont lourdes, les scénarios sont souvent très originaux. Et ne parlons pas de **Hurlements**, jeu pour lequel des scénarios très différents ont

vu le jour, au point que l'on peut parler de différents *types* de scénario selon l'auteur en cause (très orienté sur le jeu de l'Initié chez les Bizien, très onirique avec Ménage, très historique chez Palanchini...). Oui, l'absence de contrainte vous conduit tout naturellement à reproduire sans cesse la même chose. Posez des contraintes, vous vous rendrez compte que, pour vous en affranchir, vous dépasserez vos limites. Les artistes ou créateurs le savent, ils ne travaillent bien que sous la contrainte (délai de production, coût minimal, sujet imposé...). Ceux qui n'ont pas de contrainte, le plus souvent, reproduisent dix ou cent fois la même œuvre⁶, c'est bien dommage !

Donc, pour faire travailler votre imagination, posez des contraintes, ne laissez pas la possibilité de faire n'importe quoi, au contraire, limitez-vous, vous n'en serez que plus libres !

À bas la Liberté !

Voilà, la liberté n'est donc pas un bon argument. Au contraire, c'est un argument facile qui est donné par ceux qui ne veulent pas apprendre, qui ne veulent pas savoir. C'est un argument démagogique. Vous êtes libres, vous jouez hors de chez moi, je ne vais vous contraindre à rien. L'Histoire n'est pas dans votre chambre, elle ne peut pas vous imposer une certaine façon de jouer. La seule chose qui m'intéresse, c'est l'intérêt du jeu. Et c'est justement pour l'intérêt du jeu que je vous en conjure : ne vous laissez pas dominer par cet absurde prétexte qu'est une liberté supposée !

Querelles Historiques

Autre argument souvent présenté, le fait que, si on respecte l'Histoire, les joueurs vont critiquer leur Veneur sur des erreurs éventuelles. Est-ce tolérable ? Non, bien sûr ! En plus, il est certain que les querelles que mènent entre eux les Historiens sont assez importantes, dans certains cas le débat est insupportable. En plus, n'est pas Historien qui veut et certains joueurs ne feront pas mieux que certains

(suite page 23)

⁶ Voyez certains acteurs qui finissent par se parodier eux-mêmes...

Mathieu

Jean-Philippe PALANCHINI

Aux piliers de “ma” Caravane,
qui se reconnaîtront au fil de ces lignes...

Avertissement

Cet épisode fait partie de la campagne “*Histoires de Fous*”. Il en est le 5^{ème} volet. Pour des raisons purement techniques, de place notamment, il n’a pu être intégré au **Hurlelune 6**, qui est sorti en Avril. En effet, l’équipe de la **Lune Sang** tenait à revenir pour ce numéro 6 à la formule des premiers **Hurlelune** : un siècle et son pavé historique, quelques aides de jeu, un ou deux scénarios... Il y aura de nouveau des **Hurlelune** “tout scénarios”, la formule a aussi du bon... Mais pour cette fois, retour aux sources. Et à cause de ce choix concerté, qui a privilégié le background, l’épisode que vous allez lire n’a pu être inclus dans **Hurlelune 6**...

Nous le publions ici, avec l’accord des auteurs du jeu et celui de son auteur... Il ne s’agit pas à proprement parler d’un scénario — quoique... —, mais plutôt d’un épisode destiné à introduire à la manière d’une anecdote de la vie de la Caravane le personnage-titre, lequel a un rôle important à jouer dans le 6^{ème} et dernier épisode de la campagne, intitulé *Bérenger*...

Contrairement à ce que j’ai écrit jusqu’alors, le Veneur trouvera simplement ici une longue nouvelle, prétexte à la présentation des principaux personnages, puis au développement **très libre** d’une aventure basée sur l’**ambiance** qu’il saura créer autour de ce qui n’est qu’une trame destinée à une certaine improvisation dirigée...

Pendant, il lui faudra tout de même “prévoir un peu plus” ce qui peut se passer, pour ne pas être totalement pris de court. Le Veneur, après lecture, devra aussi, pour son confort, se faire un bref résumé des événements, que la nouvelle présente (idéalement) dans leur ordre chronologique.

La fin, par définition très ouverte, n’est pas trop détaillée ; le Veneur se pliera donc de manière cohérente aux actions de ses joueurs. Et il aura aussi un double choix : soit développer cette trame pour en faire une aventure à part entière, soit inclure cet épisode dans **une autre** aventure qui “colle” chronologiquement (**1497**), lorsque la Caravane par exemple est sur les routes, se rendant d’un lieu à l’autre... De plus, si vous pensez que votre joueur supportera son long huis-clos, vous pouvez faire jouer la partie “faucon” en solo...

Sur le plan géographique, la nouvelle fait référence au Périgord. Mais ici encore le Veneur est libre aussi, **à condition** que la région choisie produise du vin, qu’il soit plausible qu’on y trouve des faucons, ce qui suppose au moins des forêts et quelques sites rocheux assez conséquents, et enfin qu’on y chasse au vol, ce qui n’est guère restrictif au XV^{ème} siècle. À part cela, tout est possible...

Dernière remarque : si vous voyez que vos questeurs “passent à travers”, il reste la solution — ô combien frustrante ! — de voir le Veneur venir sous forme de Chimère dissuader l’enfant de les suivre... Mais c’est **vraiment** un pis-aller qui n’est satisfaisant pour personne... Enfin n’oubliez pas que, **quoi qu’il arrive**, Mathieu ne doit pas mourir, dans cette aventure du moins. Dirigiste, mais absolument nécessaire pour la suite...

Et maintenant, en route pour le Périgord...



Mai 1497 : La Caravane, venant de Villeneuve-sur-Lot longe la forêt, en direction de Montbazillac. Cyril la voit... Il distingue Sylvane et Manuel, il voit Catherine et Sabrina, il voit Fabrice en train de coudre les jambes des braies de Sylvain, pour rire... Il voit ses amis, là, en bas, tout en bas... Il profite, par ce beau soleil, d'être faucon. Malédiction ou bénédiction ? avait dit le Veneur quand il lui avait précisé, voici bien longtemps, les règles essentielles de cette étrange Caravane. Et Cyril se dit que depuis bien longtemps, déjà, il a choisi... Les pouvoirs qui sont les siens sont bel et bien des dons fort rares... Il se dit que lui et ses frères ont le privilège d'être Icare et de ne point choir, d'être Ondine sans avoir à trahir, d'être un temps maître de la sombre forêt ou roi de la fière montagne. Il est heureux... Seul l'Homme en Noir le met un peu mal à l'aise, il le cerne encore mal... Il lui reproche ses longues absences, il croit sans doute que ses recherches sont un prétexte à les laisser se dépêtrer des noires manigances de la vie... Du froid de l'hiver, de la faim parfois, de la fatigue souvent... Ça oui... Et puis il aperçoit dans une clairière Ricardo l'ours, en train de se bâfrer de baies et de fruits des bois. Il a criailé, l'ours a levé le museau puis a repris son orgie de fruits frais. Le Faucon est heureux. Oui, décidément, Cyril, Chevalier de l'Air, se dit qu'il est heureux. Heureux et libre... Il vole au-dessus de ses frères, il voit déjà la ville au loin, qu'eux savent là mais ne voient pas encore...

Et le faucon a vu au repos le pigeon qui bat des ailes, comme un appel... Et Faucon a eu faim et se laisse tomber dans le dos de la proie... Heureux et libre, et féroce comme la Vie... Cyril plonge et fond sur le ramier qui aura trop tard prescience du danger qui tombe du ciel. Cyril fait jouer ses serres. Et alors qu'il va saisir l'oiseau Cyril a mal. Il a heurté... Rien ! Cyril a mal, il a l'aile prise, cassée peut-être... Cyril a peur. Le Faucon se débat, il criaille, il donne coups de pattes et coups d'ailes qui ne font que l'entremettre davantage...

Et puis viennent les hommes. Ils sont deux, ils crient :

"Guérin ! Mire-moi ce hagard ! Nous avons gagné la journée...". Alors seulement Cyril a vu le fil qui retenait le ramier sur une branche flexible ; alors seulement Cyril a vu les rets des tendeurs, dans lesquels il était venu se prendre...

**

Il faisait beau et doux sur le chemin forestier qui menait à Monbazillac, prochaine étape sur la route de Périgueux, où l'on se rendait pour la foire de la fin mai... Si beau, si doux que nombre de nos frères avaient préféré suivre notre route sous leur forme animale, au cœur des bois touffus, odorants, accueillants en un mot, du Périgord...

La région s'était remise lentement des suites de la longue, longue Guerre, qui avait vu l'Anglois se comporter en maître, au cœur des bastides, et plus généralement du grand Sud-Ouest, qui lui appartenait depuis Aliénor... Talbot défait à Castillon, le pays avait repris peu à peu possession de lui-même. On n'avait osé croire, chez les humbles, à la fin des nombreuses escarmouches, d'autant moins que subsistaient encore, ici et là, telle bande de soudards ou telle grande compagnie pour qui l'affrontement n'avait été qu'un encouragement de plus à suivre leurs mauvais penchants naturels... Les Chevaliers français aussi avaient pillé, et les promesses de voir le roi de France rembourser les nombreuses dettes n'avait pas été tenues... Et chacun alors avait pâti, même si cette guerre avait surtout été celle des Chevaliers, et que le peuple n'avait pas eu partout ni tout au long à en connaître les désastreux effets...

La région, cependant, reprenait vie au soleil printanier. En témoignaient les charrettes assez nombreuses que les bateleurs avaient croisées en chemin : tissus, barriques de vin, denrées diverses, recommençaient à circuler plus librement. Il avait bien fallu pour cela près de cinquante années... Longue, longue parenthèse, et longue patience de la Vie qui reprenait peu à peu de son pouvoir...

La vie qui éclatait au cœur de la forêt, en pousses d'un vert tendre et en cris d'oisillons... La vie qui **d'un seul coup s'arrête** dans un silence : et les yeux soudain fixes, et les sens aux aguets, tout ce qui vit ici a soudain suspendu jusqu'au souffle vital... C'est que là-bas, au loin, arrivent l'homme et ses chevaux, arrivent l'homme et ses oiseaux,

arrivent l'homme et sa passion de la chasse... La prudence a ramené nos frères dans nos rangs, du moins ceux qui avaient tout à craindre de ce noble "*déduit*"...

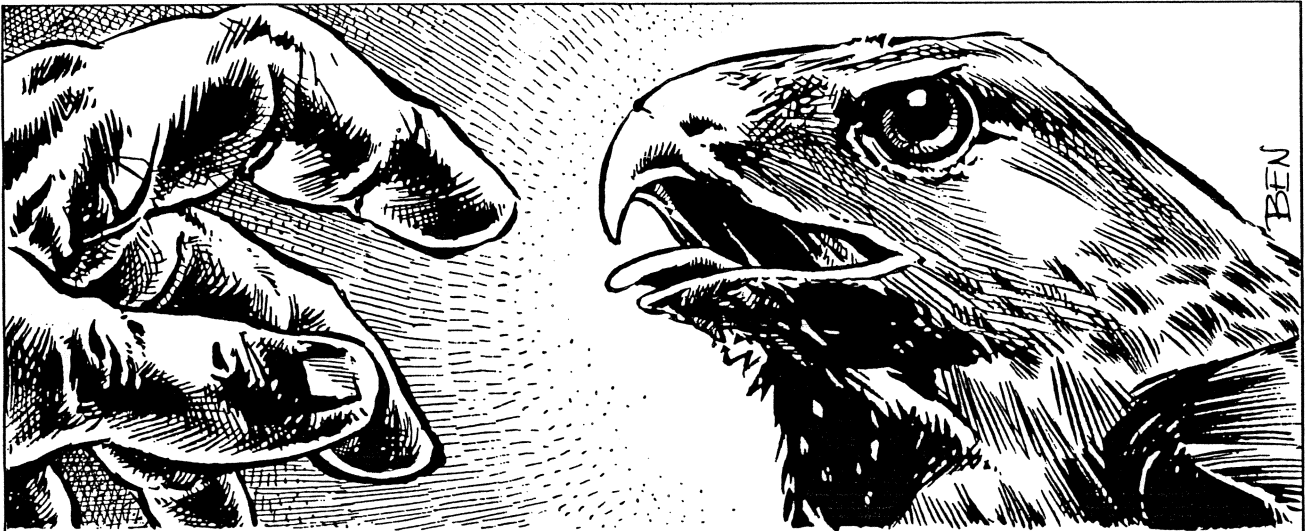
**

Le seigneur Olivier de Bridoire était fier de ses chasses, et fier de ses forêts, et fier de ses faucons... Il aimait à paraître lors des fêtes locales, avec au poing dressé ses plus majestueux oiseaux *chaperonnés*. Et chacun dans son fief savait bien sa passion pour la *fauconnerie*. Chacun savait aussi peu ou prou le prix que lui coûtait son équipage de *volerie*, et le *fauconnier* qu'il avait fait venir à grands frais du pays flamand, pour s'occuper ici de l'*affûtage* des faucons que lui capturaient les tendeurs du château. Chacun savait aussi que cette chasse au vol respectait beaucoup plus les champs et les cultures que les chasses à courre qu'on pratiquait ailleurs... Chacun donc s'accordait à dire qu'en fin de comptes, c'était un moindre mal, et que ce seigneur-là n'était pas, à tout prendre, plus mauvais que bien d'autres...

La chasse donc passa, croisant la Caravane qui admira ainsi la noblesse des équipages, puis la jeunesse et la beauté du seigneur et de sa dame. Mais on n'empêcha pas les Chevaliers-Faucons de déplorer le sort de leurs frères domptés, et leurs yeux aveuglés, et leurs serres tenues par la longe de cuir, et l'eau froide qu'on leur *éclissait* au bréchet pour calmer leur ardeur de chasseur... La haine même vint lorsque l'oiseau, déchaperonné et lancé dans le bruit des grelots qu'il avait aux *mains*, ils le virent *buffeter* sa proie en l'air, loin, si loin des hommes, puis, au simple son du *leurre*, **revenir** lentement se poser sur le gant de cuir que levait le fauconnier... Roi des airs, chasseur farouche, vif argent du ciel, te voici devenu utile, pire, servile... Pour une *beccade* de mauvaise viande, voici perdue ta liberté...

Pauvre, pauvre faucon...

**



Pauvre, pauvre Faucon... À peine capturé, on avait placé Cyril dans une mauvaise cage de bois et on l'avait mené au castel qui dominait la route de Montbazillac. Les tendeurs qui l'avaient pris se réjouissaient déjà de la somme qu'allait leur verser pour ce hagarad magnifique, cet oiseau capturé en livrée d'adulte... Il fallut au malheureux Oiseau attendre au plein soleil dans cette cage étroite que les tendeurs avaient posée au sol, tandis qu'ils guettaient le retour de la chasse en jouant aux osselets autour d'un pichet de vin...

Dès qu'ils virent au loin le seigneur et sa suite, les deux hommes époussetèrent leurs vêtements et attendirent que le fauconnier et son valet aient remis les oiseaux sur les blocs en fixant les vervelles. Alors seulement ils approchèrent, à la fois intimidés et impatients...

"J'ai vu de suite le hagarad que vous avez pris, déclara le fauconnier avec un fort accent des Flandres, c'est un bel animal... Il a l'œil vif et ne semble pas affolé par sa capture... Il sera sans doute difficile à affaîter... Mais j'aime le dressage, et je m'en occuperai moi-même... Voici pour vous, manants, dit-il en leur donnant deux pièces d'argent. Continuez... Mais tâchez-voir à m'apporter vos prochaines captures avec plus de discrétion, je l'exige... J'aime à faire des surprises à mon seigneur", ajouta-t-il devant l'apparent étonnement des deux tendeurs, "et je ne saurais lui en faire si vous lui montrez par avance ce que je lui destine... Cette discrétion fera désormais partie de nos conventions. Et puis, c'est l'époque... Attrapez-moi donc quelques niais, ils sont plus faciles à l'affaîtage... Moins rebelle que celui-ci ne le sera, je le sens,

avec le goût de liberté qu'il a pris... Allez, filez ! Et à nous deux, l'oisel..." dit-il en se tournant vers le Faucon toujours encagé.

"Holà ! Wilhelm ! Tu vas désormais t'occuper de lui avec moi. Passe-lui les jets et les vervelles, et place-le sur un bloc".

Une fois le faucon attaché au perchoir, l'homme avança la main vers lui et l'Oiseau tenta de le pincer du bec.

"Holà ! Tout doux, l'oiseau... Tu ne m'aimes pas, hein ? Eh bien, ça n'a pas d'importance... Que tu m'aimes ou non, tu chasseras pour moi... Il faudra nous relayer, Wilhelm... À partir de ce moment, je ne veux plus qu'il mange ni qu'il dorme. Il faut user sa résistance..."

**

Les gradins étaient dressés, la Caravane installée non loin du castel du seigneur Olivier. Certains s'échauffaient déjà pour le spectacle qui allait venir, les premiers spectateurs s'installaient dans un joyeux brouhaha... La plupart des bateleurs avait rejoint les roulottes avant l'entrée en ville, seuls les plus discrets n'étaient pas forcément rentrés : chiens, petits oiseaux ou rats aimaient parfois à se promener en ville sous forme animale, se mêler à la foule. Nul ne s'était donc inquiété de l'absence de Cyril. On connaissait son esprit fantasque... mais aussi son sérieux. Il serait là pour son numéro...

Le spectacle commença donc, devant une foule qui ne demandait qu'à s'esbaudir...

Parmi elle, au premier rang, un petit garçon d'une dizaine d'années semblait prendre un plaisir immense. Il était très attentif, particulièrement aux numéros de jonglage et d'acrobatie. En voici un qui ne boudait pas son plaisir ! Et chacun savait que quand les enfants avaient lors d'un spectacle ces regards-là, la cause était entendue ! Le spectacle fut un succès. Même sans le numéro de Cyril, qui n'était pas revenu... Ses partenaires l'avaient saumâtre, des choses pareilles, ça ne se faisait pas... Du moins sans prévenir. On peut avoir de bonnes raisons de manquer un spectacle, mais on prévient ! À moins que... À moins qu'il n'ait pu le faire...

La fin de soirée vint gommer ces râleries : le vin doré était bon, les paysans ne l'avaient pas pleuré, la fête était belle... Les gens étaient repartis ravis, promettant de revenir plus nombreux encore le lendemain. La Caravane n'était pas pressée, l'endroit était accueillant, l'Initié ne désespérait pas de se produire sous peu au castel... On décida de rester...

Il y eut effectivement du monde le lendemain sur la place du marché, beaucoup de monde. Et le succès, une fois encore fut grand. L'enfant était toujours là, au premier rang.

Fasciné.

Ébloui.

Ravi.

Heureux...

Il en fut de même le soir. Des gens du castel étaient venus. L'enfant aussi était là. Il devait avoir mal aux mains à force d'applaudir. Certains, que son enthousiasme avait poussé à l'observer de plus près, avaient même cru voir ses yeux s'embuer de larmes devant la beauté d'un numéro, ou la joie d'un artiste particulièrement doué...

Mais de Cyril, point... Et cette fois on s'inquiéta... Nul ne l'avait revu depuis deux ou trois jours. On allait faire quelque chose pour retrouver sa trace. Pas tout de suite mais demain, au jour...

L'Initié avait eu raison d'attendre : le seigneur les avait fait mander par un de ses ser-

gents, on les attendait le lendemain soir au castel, pour divertir les invités du seigneur Oliver après la chasse... Chacun se réjouit de cette invitation. On commença à établir le programme, et il était clair ici que les numéros avec faucons se devaient de figurer au spectacle, ils seraient appréciés...

La nuit fut encore longue et douce, et rieuse, sauf peut-être pour les amis de Cyril, que l'inquiétude gagnait... Qui savait si un archer habile ne l'avait pas tué, ou blessé ? Qui savait s'il n'était pas en train de gésir dans quelque fourré des bois voisins ? Qui savait s'il n'avait pas besoin d'eux, en ce moment ? Qui savait ?

**

Et il en fut ainsi à chaque spectacle, aux gradins ou dans les rues... L'enfant était là, les yeux brillants, le sourire éclatant... L'enfant n'en perdait mie...

**

Cyril a faim, Cyril a mal, Cyril a sommeil... Depuis deux jours et deux nuits, il y a toujours un homme pour empêcher son repos, pour empêcher ses yeux de se fermer pour dormir. Dès qu'il tente de le faire, on bouscule le bloc et il sursaute, bat des ailes pour retrouver l'équilibre perdu qui l'a réveillé. Et il a faim, si faim... Il ne sait trop que faire. Il a d'abord crié, et tenté de becquer, de griffer les hommes qui s'approchaient. Ils lui crachaient alors de l'eau froide au bréchet, et cela le calmait d'un coup, froid et surprise mêlés. Pour un temps. Pour un temps seulement... Dès que le fauconnier ou son valet s'approchaient de lui, même avec de la viande pour lui donner la beccade, l'Oiseau battait des ailes et des serres...

"C'est le plus rebelle que j'aie jamais vu, déclara un matin le fauconnier à son valet... J'ai abandonné cette technique depuis longtemps au profit du chapeyron, mais je vais pour cette fois le ciller. Il faut le mettre au fait, nous avons déjà perdu beaucoup de temps. S'il n'était pas si beau, je l'aurais déjà brisé... Tu me prépareras l'aiguille et le fil. Il faut qu'il ne regarde que vers le haut, il faut qu'il s'habitue plus rapidement à voir l'homme, à sa présence. Je vais lui coudre les paupières inférieures. On le décillera ensuite peu à peu. Nous ferons ça ce soir, avant notre

“affaire”... Au fait, ils viennent bien ce soir ?

— Oui, maître Van den Linden... Après minuit...”

Le fauconnier est parti. Cyril ne sait que faire... S'il ne songeait à eux, ses frères, avant de songer à lui, la haine de ces hommes l'aveuglerait au moins autant que leur maudit chaperon, et s'il suivait l'instinct qui le pousse insidieusement à fuir, il commettrait quelque fatale erreur... Il lui serait facile, à la première inattention du valet, d'user de ses pouvoirs et, sous sa forme humaine, de faire craquer une fois pour toutes ces lanières qui l'entravent. Mais pour quoi faire, après ?...

C'était trop dangereux. Non, il fallait aller CONTRE cet instinct de liberté, il fallait se soumettre... Du moins, il fallait feindre la soumission. Après tout, n'était-il pas comédien ? Et quand on le lâcherait pour l'introduction, son premier vol libre... Oui, quand on le lâcherait !...

**

Au petit matin suivant Fabrice, tôt levé, ne fut guère étonné d'apercevoir l'enfant qui assistait à tout les spectacles rôder non loin des roulottes. Quand le bateleur le vit, il se dirigeait droit vers la Caravane, avec sa besace et un grand sourire... Fabrice n'eut que le temps de courir à sa rencontre afin, l'air de rien, de l'éloigner des roulottes tout en devissant gaiement...

“Bonjour ! Je te reconnais, tu es l'acrobate, hein ?

— Oui... Et toi, qui es-tu ?

— Je m'appelle Mathieu... Mes parents sont vigneron, là, en bas... Je les aide un peu...”

La conversation continua sur ce ton banal, ce qui laissa le temps à Catherine et Sylvain de se joindre au groupe... Alors l'enfant lança :

“Tu sais, toi, je crois que la collerette que tu mets à Ricardo, ton ours, c'est pas une bonne idée. Il a l'air rigolo comme ça, mais je pense que ton numéro serait plus fort si tu faisais alterner une sorte de férocité et cette grande

complicité que j'ai sentie entre vous deux. Il est expressif, ton ours, ne le déguise pas...

— ...?

— Et puis toi, tes balles de jongleur bariolées, il arrive qu'on ne les voie pas sur ton costume très coloré... Le costume, il faut le garder, il est beau... Mais à ta place, je prendrais des balles toutes blanches ou mieux... des œufs blancs... En plus, je suis sûr que l'œuf se prêterait à plus de choses que de simples balles...”

Force était de constater que ces critiques étaient plus que fondées... Elles s'avéraient pertinentes, positives, constructives... Cependant les bateleurs répondirent poliment, mais peut-être avec un rien d'agacement, voire de suffisance :

“Oui, Mathieu, il est aisé de critiquer mais c'est difficile de jongler avec des œufs, il faut...

— Oh ! Je sais, que c'est dur !... Ça suppose un doigté et des prises un peu particulières...

— ?...

— Ben oui, quoi ! Je jongle, moi aussi ! Ça fait un moment que je m'entraîne, même ! Regardez...”

Et Mathieu de sortir précautionneusement de sa besace trois œufs, avec lesquels il jongle devant les bateleurs médusés... C'est mieux qu'un début ! Surtout quand l'enfant ajoute une pomme, qu'il croque à chaque passage tout en jonglant, pour finir avec un œuf dans chaque main, le troisième récupéré dans la besace d'un habile petit coup de rein, et le trognon de pomme entre les dents... Sidérés, les bateleurs ne peuvent qu'applaudir spontanément...

“Le troisième œuf, c'est un faux, déclare l'enfant essoufflé... C'est un plâtrier de Maître David qui me l'a moulé... On voit pas, hein ? Et puis c'est pas tout ! Je sais aussi faire ça...”

Et là, sur l'herbe du pré, Mathieu, qui est un enfant menu et filiforme, se lance dans



une série de sauts acrobatiques avec un “jus” comme on peut en avoir à cet âge... Deuxième coup à l'estomac pour les baladins. Certes, ce n'est pas parfait, mais les défauts sont mineurs et aisément perfectibles.

— “Alors, qu'est-ce que vous en dites ? Ça vous a plu ?

— Beaucoup, Mathieu, c'est très bien...

— Tant mieux, alors... **Parce que j'ai décidé de partir avec vous !...**

**

Il fallut d'abord un certain temps aux bateleurs pour RÉALISER. Puis il fallut répondre à l'enfant. La discussion fut longue et difficile. Mathieu avait réponse à tout : son talent parlait pour lui — eux-mêmes ne lui avaient-ils

pas manifesté leur satisfaction ? —, il ne manquerait pas à sa famille, au contraire, ses parents désespéraient d'en faire jamais un vigneron. Et puis, ça nourrissait pas bien son homme, surtout... De toute façon, il avait d'autres frères qui pourraient les aider... Il avait choisi, c'était clair dans son esprit, il **voulait** partir avec eux, bref, c'était l'horreur...

L'enfant ne comprit pas le refus des bateleurs, leur façon de vouloir gagner du temps... Il partit en larmes et en colère, jurant qu'il reviendrait “voir le chef, le vieux”, et que quand celui-ci l'aurait vu, il l'emmènerait, lui... Il était plus furieux que triste, en fait. Il s'enfuit en courant, accusant les bateleurs de lui avoir menti sur toute la ligne, et d'être en fait jaloux de ce qu'il savait faire...

**

L'Initié ne balança pas un instant : il était IMPOSSIBLE d'emmener l'enfant. Outre qu'on ne savait pas, en l'absence du Veneur, si Mathieu était garou, les règles de la Caravane étaient formelles : l'enfant ne pouvait se joindre aux baladins. La Caravane elle aussi fut unanime : d'abord pour ne pas emmener l'enfant sauf évidemment à ce qu'il se révèle être des leurs, ensuite pour ne pas s'en “défaire” d'une manière trop brutale... Et l'on apprit alors qu'à d'autres aussi il avait donné des avis, et que nombre de bateleurs l'avaient pris en sympathie. L'Initié s'inclina : on ne l'emmènerait pas jusqu'à nouvel ordre, mais il fallait le mettre dans l'impossibilité de les gêner lorsqu'ils quitteraient la ville, après le spectacle prévu ce soir même au castel du seigneur Olivier.

Ainsi débuta l'enquête sur Mathieu...

D'où il ressortit assez vite qu'il était bel et bien le fils de vigneron qu'il avait déclaré être. Ses parents, Colombe et Jehan, vivaient au milieu d'une petite terre où la vigne l'emportait sur les autres cultures nourricières. À voir la maison et ses habitants, on vivait chichement, quelques bêtes et la terre assurant le plus souvent l'auto-suffisance de la famille, les parents et trois fils, Mathieu

étant le dernier... Le seul superflu pouvait venir de l'excédent de vin, les bonnes années... Il était entreposé dans des barriques, dans le chais. Peu de tonneaux, en fait, juste assez pour une rotation d'un an sur l'autre... Ces gens sont de fort modestes "propriétaires". Ils s'en tirent, un point c'est tout... Si la mère a l'air doux, on n'en dira pas autant du père... C'est un colosse à l'air renfrogné et il doit être bagarreur, car il arbore un magnifique œil au beurre noir, séquelle sans doute de quelque querelle avinée...

C'est Sabrina qui rapporta les renseignements les plus intéressants : elle s'était attachée aux pas de Mathieu, qui ne la connaissait pas, de manière fort discrète. Et puis, lorsqu'elle l'avait vu se diriger en forêt, elle avait pris un peu d'avance, le temps de se dévêtir prudemment pour continuer la filature sous forme de rat... Après moult détours pour relever de petits pièges où il avait pris deux mulots — la suiveuse avait dû ensuite se méfier des petits collets qui jalonnaient sa route ! — après fort prudente avancée, l'enfant l'avait menée vers la ruine d'une très ancienne cabane, au cœur de la forêt...

"Là, il a dégagé un trou du mur des feuillages qui le masquaient, et j'ai vu la cage... Une cage rudimentaire, en bois, dans laquelle se trouvait un oisillon... Très laid, une sorte de monstre au pelage blanc-gris, deux yeux noirs comme des petites olives et des pattes épaisses, disproportionnées par rapport à ce corps de gros poussin... Et un bec énorme lui aussi, toujours ouvert sur un pépiement aigu... Mathieu s'est approché et lui a parlé doucement. L'animal griffait et se débattait, mais il a accepté de l'enfant le morceau de chair de souris que celui-ci avait débité avec son petit couteau. Mathieu est resté un moment encore à le nourrir et à lui parler, puis il a de nouveau camouflé la cage et s'en est reparti, après avoir retendu des pièges ici ou là autour de la cabane en ruines..."

C'était grave... La Caravane le savait, voler un faucon au propriétaire d'une forêt coûtait une forte amende depuis la loi salique. C'est

pourquoi le Veneur avait obtenu des seigneurs amis — et puissants ! — des certificats pour la possession des aigles ou des faucons qui se produisaient en spectacle, afin d'échapper à toute suspicion de la part d'un seigneur ombrageux... Mathieu était donc, sur ce plan, hors-la-loi. Peut-être un début de solution, quand on connaîtrait mieux le seigneur local, et sa façon d'appliquer la loi...

**

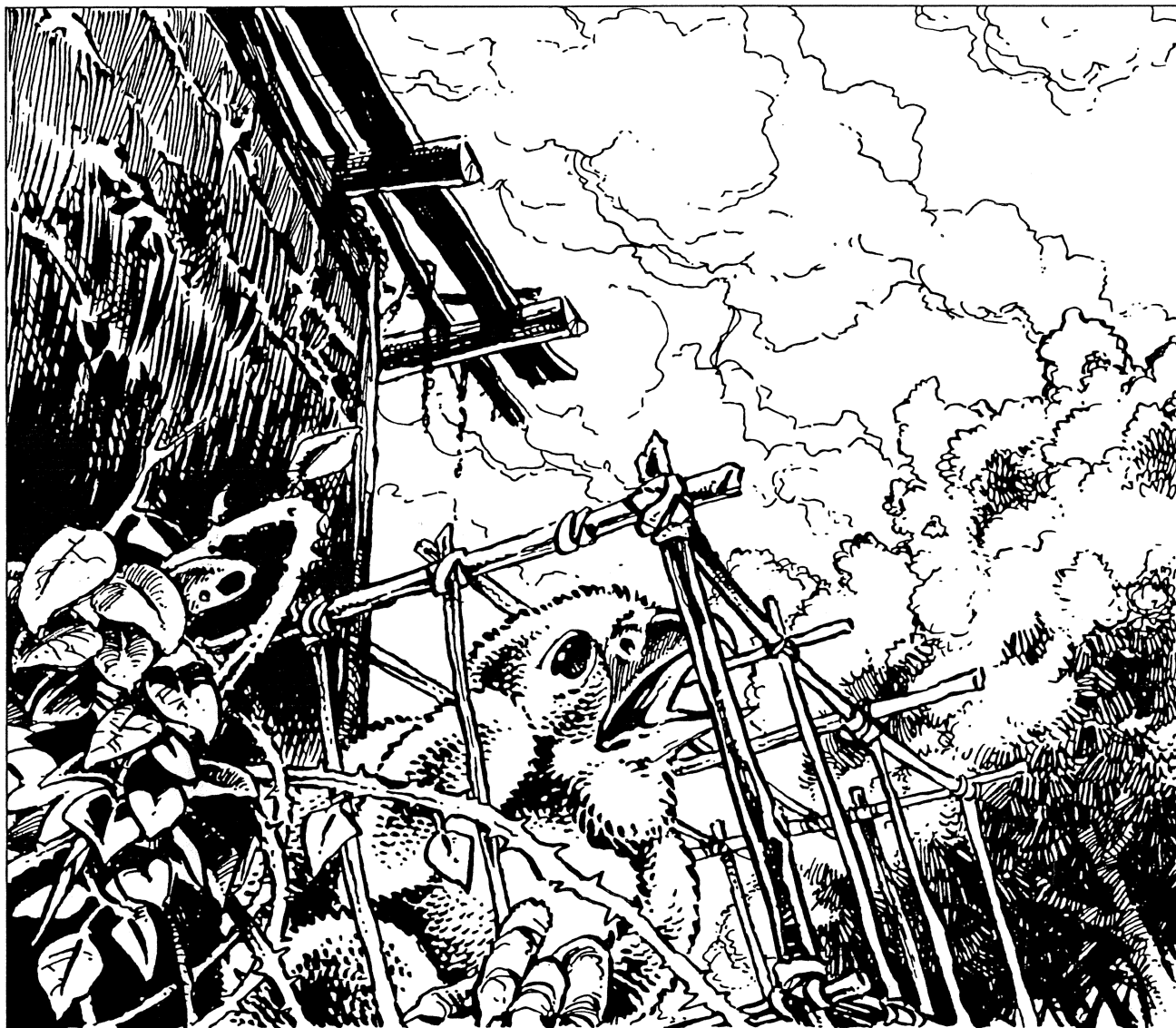
Le Chevalier Faucon avait donc décidé de se soumettre, en apparence... Il avait pour cela feint l'épuisement, et avait ensuite accepté le pât de la main gantée de son maître, ce qui lui avait évité le cruel et douloureux cillage... On se contenta de le chaperonner pour lui masquer la vue et le rendre dépendant. Il accepta la coiffe de cuir avec juste ce qu'il fallait de recul pour que ce fût crédible après sa longue résistance...

Enfin de la viande, et enfin du repos ! Maître Van den Linden, en effet, avait donné à Maurin l'ordre de le jardiner, c'est à dire de le mettre au soleil, dans la cour... Nourriture et sommeil permirent dès lors à l'Oiseau de se remettre de ses longues souffrances. Il avait ainsi vu ce qui l'attendait : on faisait manger ses congénères sur le leurre, sorte de fer à cheval de cuir recouvert de plumes d'oiseaux... On les nourrissait avec un cri propre à chacun, celui-là même qui servirait à les rappeler lorsqu'ils seraient assurés, prêts à revenir sur le poing de leur maître, même lors des vols pour bon, lorsqu'on les jugerait aptes à chasser "librement" !... Toujours est-il que l'Oiseau se refaisait une santé...

Le fauconnier commençait à parler avec Wilhelm de son premier vol au leurre pour dans un jour ou deux... Patience, patience... Il se disait ceci lorsqu'il fut sûr d'entendre dans la cour parler de bateleurs qui venaient chez le baron...

**

Le castel était en liesse... Le seigneur Olivier était ravi, ses hôtes aussi. Il faut dire que ces bateleurs étaient d'une rare qualité dans leurs prouesses ! La femme du seigneur, qu'on appelait dame Enide, avait fort apprécié les chants et les poèmes, sans pour autant dédaigner les jongleurs. Les vavassaux



avaient goûté les numéros animaliers, mais ce qui les époustoufla le plus, ce qui les rendit à la fois bavards, curieux et ébahis, ce furent les prouesses de Loïc et de son faucon...

Un homme particulièrement — celui qu'ils avaient vu à leur arrivée en train de dresser des oiseaux de chasse dans la cour —, était fasciné par les capacités de l'animal, mais aussi du dresseur... Il fut aisé d'apprendre qu'il s'agissait de maître Van den Linden, le fauconnier flamand du seigneur Olivier... Il ne quitta plus l'oiseau des yeux après son passage... Il s'en vint même après le numéro et discuta longuement avec Loïc, sur ses méthodes pour obtenir de l'oiseau des actions qui, contrairement à celles que lui-même inculquait, n'étaient **pas du tout naturelles** pour le faucon... Loïc eut même l'impression que l'homme ne croyait pas à ses "explications"...

Le fauconnier alla ensuite jusqu'à proposer une "joute" entre ce faucon et son meilleur oiseau, défi que Loïc eut bien du mal à refuser, prétextant ne pouvoir risquer la vie d'un animal qui le nourrissait au sein de la troupe... Le seigneur le comprit bien, qui proposa pour sa part **d'acheter** l'animal au baladin... Devant un nouveau refus poli mais ferme et argumenté, le seigneur n'insista pas, mais le flamand revint à la charge en proposant à Loïc une place d'affaîteur dans sa fauconnerie. Loïc pensa bien que ce pouvait être une façon de s'introduire dans la fauconnerie, mais il demanda à réfléchir... Et le regard du flamand se durcit encore devant le troisième refus du bateleur, qui crut y lire comme une menace...

Cependant, à la fin de la prestation, le seigneur et ses hôtes ne ménagèrent ni leurs

applaudissements ni leur argent... Chacun était ravi de cette soirée. On s'en repartit donc heureux de part et d'autre, les seigneurs en leurs chambres et les bateleurs à la Caravane...

**

Les rires et les bravos avaient cessé depuis longtemps... Et à cette heure où tout le castel eût raisonnablement dû être couché, deux hommes qui murmuraient en flamand entrèrent prudemment dans la fauconnerie. Puis les rejoignirent Thibert, un domestique du château et Sicon, un paysan du village... On se mit alors à parler dans la langue que l'Oiseau pouvait comprendre :

«Tout est prêt ?

— Oui, maître Van d...

— PAS DE NOMS, on ne sait jamais !... Alors, avez-vous résolu le problème ?

— C'est Guillou qui a eu l'idée : il a fabriqué des coffres de bois sans fond, et il a surbaissé le fond de son chariot, ça fait une manière de niche que cachent les ridelles, on ne voit rien, avec le faux plancher... On croirait des coffres posés sur le fond du chariot, mais ainsi on peut cacher les petites barriques au fond, les recouvrir des coffres, et il reste de la place pour "remplir" ces coffres avec des étoffes... Ni vu, ni connu !...

— Et pour le vin, comment procéder ?

— Il n'a pas été facile de se faire entendre, mais je crois qu'après le coup de la ferme du Fortunat, les autres vont cracher... Il reste bien une ou deux têtes dures, comme ce vigneron d'en bas, le Jehan, mais on saura lui faire payer sa part, comme les autres, n'ayez crainte... Notre dernière visite nocturne aura porté !

— Ça oui, il paiera... Mais vous avez raison, Maître V... euh, vous avez raison, on pouvait pas faire croire trois fois la semaine, comme au début, qu'une barrique avait tourné, pour la transvaser dans les petits tonneaux et refiler la marchandise en douce ! On pouvait pas se contenter de cette abusion de gagne-petit... C'est qu'il y a de la demande, par chez vous, hein ? Il a bonne renommée et bon prix, le vin d'ici, dans vos Flandres !... La chose est juteuse...

— Certes, et voici une bourse pour vous, mes larçons... Autant après la livraison de demain où vous savez... Autre chose : avez-vous déjà pris contact avec les hommes du seigneur d'Escoire ? Sinon, vous lui direz que je lui livrerai bientôt les oiseaux que je lui ai promis... Il ne lui en coûtera qu'une bourse d'or... Et quand je pense, à ces deux coquards de tendeurs, à ce que j'ai perdu parce qu'ils m'ont apporté ce hagaré au vu et au su de tous, prévenez-les d'avance que le manque à gagner leur sera compté !... Qu'ils en apportent un en plein jour de temps en temps, pour la galerie, soit... Mais pas leur plus belle prise ! Je veux désormais les autres discrètement ! Si le seigneur les voit, je ne peux plus les vendre ailleurs !... Quand je pense au prix que j'aurais tiré de celui-là ! Il est magnifique ! Et le seigneur Olivier ne s'y est pas trompé ! Il le veut pour lui ! Peste soit de leur sottise !... Allez, filez, maintenant... »

Le calme était revenu dans la fauconnerie. Cyril allait pouvoir se reposer. À moins qu'il n'ait à réfléchir... Ou bien qu'un de ses frères lui rendît visite ? Ne venait-il pas de reconnaître, toute proche dans la fauconnerie, la voix de Fabrice ? Fabrice qui lui parla longuement, et avec lequel il eut bien du mal à établir un semblant de dialogue, puisqu'il ne pouvait quitter sa forme animale sous peine d'attirer ici quelque garde de ronde... Il avait même dissuadé son ami de le détacher, car un bateleur pris à dérober ou libérer un faucon eût senti passer la sentence !... Mais cette visite bien inspirée contenait la deuxième clef qui pourrait résoudre le "problème Mathieu"...

**

C'est le lendemain, durant le spectacle du matin au marché, que les deux tendeurs se firent prendre à rôder dans la Caravane... Ricardo leur avait fait la trouille de leur vie, après qu'il les eut aperçus qui s'approchaient de la roulotte de Loïc. On ne put les poursuivre dans la ville, si bien qu'ils échappèrent aux bateleurs qui les coursaient, mais pas de doute, ils en avaient au faucon du dresseur... Il faudrait désormais être prudent...

D'autant qu'on avait réussi à savoir que la ferme de Fortunat, un gros vigneron, "avait subi de gros dégâts lors d'un incendie" quelques nuits auparavant... Le chantage à la



menace se dessinait, venant s'ajouter au trafic de vin... L'affaire se corsait. Peut-être le cocard de Jehan n'était-il pas dû à une bagarre entre ivrognes ? Mais il fut impossible d'arracher le moindre renseignement aux vigneron et paysans du lieu, les bouches se fermaient dès qu'on abordait le sujet... Une peur diffuse était alors sensible et chacun se faisait taiseux. Mais à travers ce silence, on avait compris l'essentiel...

C'est pourquoi à la Caravane, dans une roulotte, Fabrice et ses amis discutaient ferme... Le Veneur, de retour des forêts d'où il avait ramené Corinne, une Novice, avait été formel : il n'y avait plus ici, pour le moment, d'errant à révéler... L'enfant ne pouvait se joindre à eux, c'était hors de question...

Les Questeurs avaient donc beaucoup réfléchi, et pensaient avoir trouvé une solution possible pour éviter que Mathieu ne puisse les suivre à leur départ de Montbazillac... Ils n'étaient pas particulièrement fiers de ce qu'ils allaient devoir faire, mais c'était ça ou la perte possible de toute la Caravane, et il n'y avait pas à balancer, l'Initié le leur avait rappelé... Voici comment on procéderait, idéalement :

- On possédait de quoi se bien défendre : le seigneur avait sympathisé avec les bateleurs, il leur ferait confiance si ceux-ci avaient des révélations à lui faire, en restant prudents sur le "hasard" qui leur avait permis de découvrir le pot aux roses... On n'aurait peut-être pas à s'en servir, mais c'était un atout de taille que de connaître les trafics divers et variés de Maître Van den Linden...

- On allait s'arranger pour que quelqu'un, d'une manière ou d'une autre, découvre que Mathieu avait dérobé un faucon dans les bois... C'était dur, mais en fait il ne risquait pas grand'chose : une amende de trois sous ! Et s'il ne pouvait la payer, les parents proposeraient comme c'était la coutume que l'enfant rende des services au seigneur... Le temps qu'il en sorte, on serait loin !... Ainsi fut donc fait...

**
*

Et on apprit le soir même au château qu'un petit braconnier s'était fait prendre alors qu'il nourrissait un jeune faucon qu'il était allé voler sur l'aire, et qu'on l'avait sitôt mené au castel, avec l'oisillon dérobé... Un espion de la Caravane pénétra avec la discrétion qu'on leur connaît dans la salle du conseil et assista à la suite :

- Comme on l'avait prévu, le seigneur fit comparaître l'enfant devant lui... D'abord effondré d'avoir perdu son oiseau, Mathieu réalisa seulement alors le danger auquel il s'était exposé en pleine connaissance de cause... Puis il répondit au seigneur, avec politesse et sincérité, et on vit bien que celui-ci ne serait pas trop sévère...

- Mais comme on ne l'avait pas prévu, le Maître fauconnier mit en avant que toute clémence en la matière était un encouragement à voir n'importe quel manant piller les bois de ses oiseaux de haut vol...

"Dans certains pays, celui qui vole un faucon doit se laisser manger six onces de chair sur la poitrine par ledit oiseau... Et là d'où je viens, **le vol d'un oiseau de chasse est puni de mort...** Je dis qu'il faut faire un exemple, et je réclame ici, pour la sauvegarde de vos forêts, seigneur Olivier, l'application sans faille d'une peine sévère... Songez que ce voleur a pour prendre cet oiseau déjoué vos meilleurs sergents forestiers... C'est de la graine de brigand que vous vous repentirez d'avoir absoute..."

— Holà, maître Van den Linden, comme vous y allez ! Dois-je vous rappeler que c'est chez nous la loi salique qui s'applique, et qu'elle prévoit au plus strict une amende de trois sous si l'oiseau a été pris sur l'arbre, de 15 sous si l'oiseau est déjà dressé et sur la perche, et de 45 sous s'il est dans une pièce fermée à clef ?

— Les faucons appartiennent au maître d'une forêt, et il est interdit de dénicher les oiseaux de chasse... Ce petit voleur a doublement outrepassé la loi...

— Certes, et il sera jugé pour cela... Mais il me faut d'abord en débattre avec mon chambellan et mes conseillers, enquêter quelque peu sur les tenants et aboutissants et revoir précisément le cas qui se doit appliquer ici... Nous reprendrons dans deux heures... En attendant, Galtier, mettez-moi ce braconnier au cachot, je l'irai interroger par après...”

**

“L'espion” eut juste le temps de prévenir ses amis du traquenard dans lequel ils avaient placé Mathieu. Cette fois c'était sûr, il fallait user de ce qu'on savait pour mettre le fauconnier, qui semblait vouloir se débarrasser de l'enfant pour quelque obscure raison, hors d'état de nuire... Il fallait prévenir le seigneur de ses agissements frauduleux, d'autant qu'une livraison avait lieu le soir même... Il suffirait de filer les trafiquants pour les prendre sur le fait... On se rendit donc sous un prétexte plausible demander audience privée au seigneur, pour le mettre au fait de ce qu'on savait... Il fallut l'attendre... Il pénétra au bout d'un moment dans la salle, l'air très préoccupé, écoutant, au début du moins, les Questeurs d'une oreille distraite... Lorsqu'ils en vinrent au chantage exercé sur les vigneron, il se redressa soudain :

“Comment ! Ce serait donc vrai ? Je reviens du cachot de l'enfant, et il m'a avoué avoir vu l'autre nuit, alors qu'il revenait de nourrir son oiseau, des hommes à la figure barbouillée de suie qui frappaient son père dans la grange, et qui sont repartis sans demander leur reste, en lui disant qu'ils reviendraient s'il ne voulait pas comprendre !... Ce que vous me dites va dans le même sens, mais j'en sais trop peu pour agir à coup sûr... Pouvez-vous m'en dire davantage ?...”

**

Sur les dires des bateleurs l'embuscade fut tendue, et on prit les trafiquants la main dans le sac au moment où ils chargeaient une barge sur un “quai” improvisé, au bord de la

Dordogne, à La Cavaille, près de Bergerac... Le trafic était d'importance, les fûts remontaient jusqu'à Bruges...

Le seigneur Olivier ne fut pas peu surpris de “reconnaître” parmi les voleurs son maître fauconnier, en qui il avait toute confiance... On arrêta toute la bande et on rentra. La nuit, pour être courte, n'en fut pas moins agréable... On avait obtenu l'assurance du seigneur que Mathieu verrait son amende commuée en corvées diverses, sur un an... Sire Olivier avait même trouvé adéquat de l'affecter à l'entretien des animaux, et particulièrement à la fauconnerie, où il avait en attendant mieux nommé un certain Maurin...

“Nul doute qu'il considérera autrement les oiseaux quand il aura eu pour quelques mois les mains dans l'émeut... Cela lui donnera à réfléchir, je pense... Ceci dit, il lui faut payer sa dette, il est des leçons qui ne se retiennent que pour les avoir vécues... Ce garçon ne finira pas brigand, je le parie !... Eh bien au revoir, bateleurs, et bonne route !...”

**

La Caravane reprit donc sa route le lendemain, en direction de Périgueux... Elle laissait derrière elle un enfant triste, et elle en avait regret... Car chacun se disait qu'un talent pareil à cet âge, Bon Dieu, ça ne courrait pas les rues...

**

La première fois, ce même matin, que Maurin lança dans la cour le Faucon affaîté par l'ex-fauconnier, l'oiseau monta, monta, monta vers le soleil, avec un cri que beaucoup prirent pour une manière de grand rire...

Jean-Philippe PALANCHIN,

4-8 février 1993.

Cette nouvelle doit beaucoup à deux ouvrages :

Le Faucon déniché, d'Henri Comes-Noguès, (Poche Jeunesse) pour l'idée de l'oiseau volé ;

Le Faucon, favori des princes, de C. Beck & E. Rémy (Gallimard) pour le glossaire et la documentation.



LES PNJ

Mathieu : C'est un petit paysan de 10 ans, débrouillard, vif et habile. Il aime à se retrouver seul pour courir les bois, se promener au village, etc. Un soir, il a même vu des hommes bizarres qui rôdaient autour de chez lui, et il se doute que son père a des ennuis, sans savoir lesquels... Il a cherché à en savoir plus, et c'est ainsi qu'il s'est intéressé à Guérin et Sicon, qu'il croit avoir reconnus en train de parler avec le fauconnier. Il ne sait rien de plus...

Il a déjà des idées bien arrêtées sur ce qu'il veut faire : bateleur. Ses entraînements répétés au jonglage lui ont valu, outre force taloches de son père Jehan quand il cassait des œufs, de se forger un réel talent pour la jonglerie et, dans une moindre mesure, l'acrobatie. Mathieu sait déjà, au grand dam de son père, qu'il ne sera jamais un bon vigneron : il n'en a pas l'envie... C'est à la fois un pragmatique et un rêveur... N'a-t-il pas été jusqu'à enfreindre la sévère loi de son seigneur pour satisfaire sa passion des faucons, en allant jusqu'à dénicher un oisillon sur son aire ? Il lui a fallu pour cela déjouer les sergents forestiers, ce qui prouve qu'il est rusé !...

Bref, il a de la ressource... Ceci posé, c'est un enfant, et il passe très vite de la discussion sereine à la colère bornée et pleurarde si on le contrarie... Il n'est pas simple à manœuvrer alors... Il refuse le dialogue et s'en va en claquant la porte ou en criant quelque énormité aussi injuste que peu réfléchie...

M 30 R 10 P 15

La famille de Mathieu : C'est une famille unie, qui vit simplement, et parfois chichement, les années où le ciel n'est pas clément... Elle se compose de :

- **Colombe**, la mère, est une femme douce et compréhensive. Le fait que son rejeton ne se sente pas l'envie de devenir vigneron ne la scandalise pas... Elle a bien compris que son Mathieu était un rêveur... Sans l'encourager, elle essaie de le raisonner, d'aplanir les

angles entre le fils et le père... Ainsi, elle sait que Mathieu a volé un faucon. Elle tente vainement de le persuader de relâcher l'oiseau, mais l'enfant ne le fera pas, de son plein gré du moins...

• **Jehan**, le père de l'enfant, est un colosse. Ombrageux et farouche, il travaille dur sur son lopin de terre pour nourrir sa famille. Il a déjà été contacté par les trafiquants, les a éconduits, a pour cela subi son premier passage à tabac (*le cocard !*) mais n'a rien dit à personne. Jouez-le ambigu, afin que les joueurs ne sachent pas de suite à quel genre de personnage ils ont affaire, entre la grosse brute et le renfermé au grand cœur qu'il est en réalité...

M 35 R 10 P 40

• **Corentin et Bruno** sont les deux frères de Mathieu. Ils ont respectivement 13 et 17 ans. Vous les jouerez comme vous l'entendrez.

Le baron Olivier de * : C'est le seigneur du lieu. Beau, jeune et droit, il incarne les qualités de cœur d'un chevalier de noble lignage. Il gère très correctement son fief, est respecté de ses vassaux et apprécié de ses gens. Personnage très positif, il sera un allié de poids une fois qu'il aura sympathisé avec les bateleurs, ce qui sera grandement facilité si ceux-ci ont eu la bonne idée de centrer le spectacle qu'ils lui présenteront sur ce qui le passionne : la chasse et surtout les faucons et/ou les aigles... Il se montrera sévère, mais juste dans les jugements qu'il aura à prononcer dans cette aventure, **à l'encontre de qui que ce soit...**

M 40 R 10 P 25

Dame Enide : Femme du seigneur Olivier, elle est jolie et douce. Elle partage le goût de son mari pour les fastes de la vie de cour, les fêtes et la chasse de haut vol. Elle appréciera hautement les poètes, musiciens et chanteurs de la Caravane, sera touchée par Mathieu et son goût immodéré de la vie, fût-ce dans le risque le plus grand... Elle défendra l'enfant et se rangera toujours au côté de son mari. Elle aura aussi remarqué la beauté du dernier

pensionnaire du fauconnier, sans jamais soupçonner évidemment qu'il s'agit d'un bateleur, sauf si celui-ci l'y aide inconsidérément...

M 40 R 10 P 20

Beudoïn Van den Linden : C'est un maître fauconnier que le seigneur a fait venir à grand frais de sa Flandre natale. C'est un expert en oiseaux de haut vol, et un affaîteur hors pair. Pour ce qui touche aux faucons, c'est un fanatique, et sa passion, sa connaissance de ses animaux lui feraient perdre tout sens commun... S'il prend quiconque à abîmer ou voler, ou dénicher un oiseau, il n'aura aucune hésitation pour punir durement celui qui à ses yeux est un criminel.

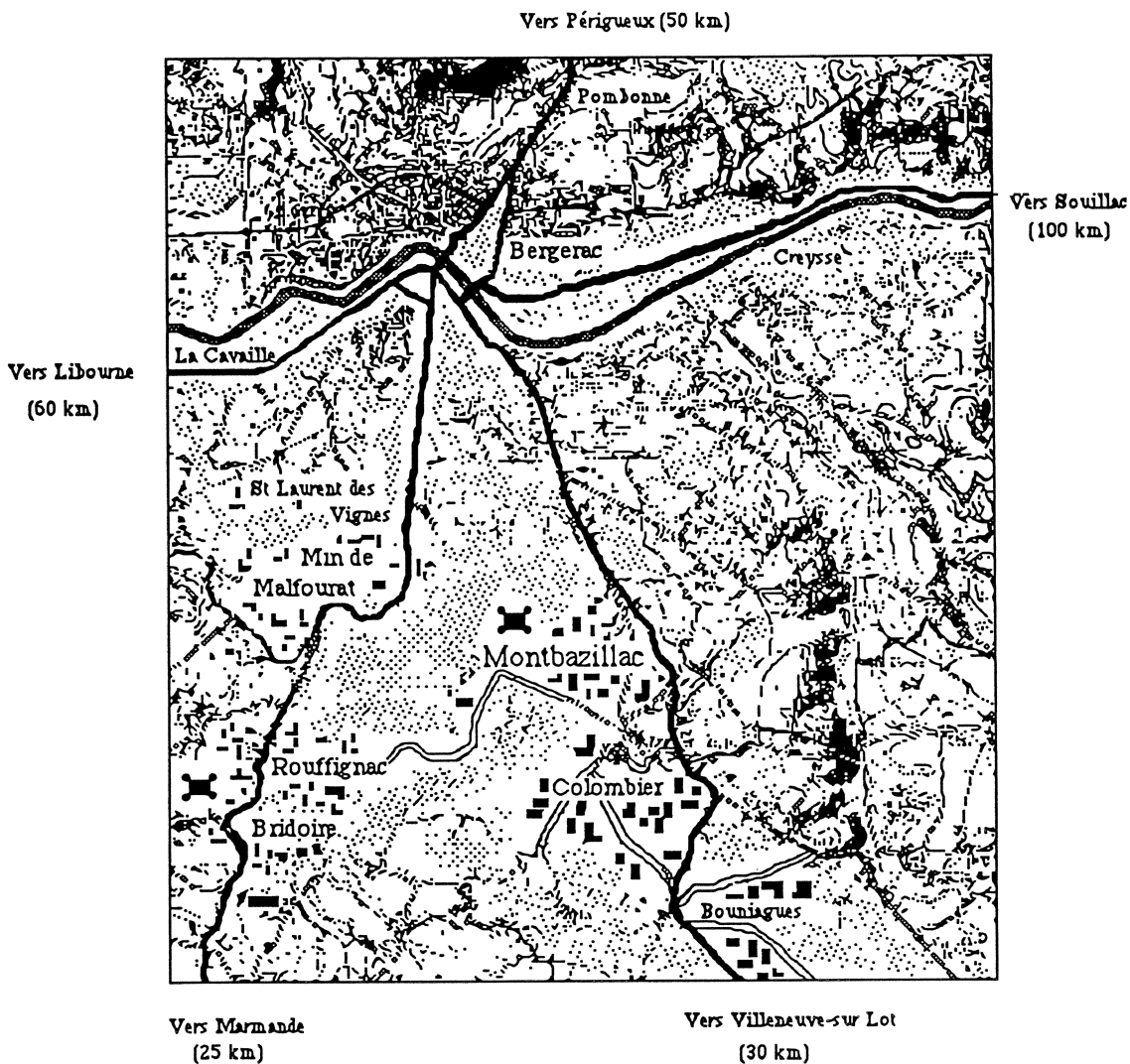
Ceci dit, l'homme n'est pas si "pur" que cela... Profitant de la grande confiance qu'on lui témoigne, et de la liberté qui en découle, il a mis sur pied un réseau de trafics divers : les oiseaux de chasse, d'abord, puis le vin... De simple magouille au départ, ce trafic de vin s'est avéré tellement lucratif que le flamand a décidé de lui donner une toute autre ampleur : il vient de mettre sur pied ce qu'on nommerait aujourd'hui un "racket" des vigneron, qu'il entend bien mettre très vite en coupe réglée. Le vin extorqué et mené par la route à un quai clandestin sur la Dordogne, à **LIEULIEU**.

M 45 R 10 P 30

Wilhelm : C'est le valet de maître Van den Linden. Il lui est tout dévoué, l'aide à la fauconnerie. Doit-on préciser qu'il est dans le coup pour les divers trafics ?...

M 40 R 10 P 25

Guérin, Sicon, Thibert et quelques autres : Ce sont des membres de la bande des trafiquants. un domestique du castel, deux villageois, un bûcheron qui exerce aussi ses dons de tendeur, bref, un ramassis de canailles mal dégrossies. Vous les ferez agir au mieux de vos besoins. Ils sont corrompus à un point qu'il est loisible d'imaginer, et la griserie procurée par le "rendement" du trafic ne les rend que plus prudents, la plupart du temps... Ils peuvent donc se révéler dangereux... À



noter que des trois prénoms cités, celui qui paraît le moins authentique est pourtant attesté, et il colle comme un gant à celui qui le porte. Amusez-vous !...

M 40 R 10 P 25

Maurin : C'est un des domestiques du château. Il travaille aussi à la fauconnerie, et "Cyril" aura l'occasion de le voir avant qu'il ne devienne responsable des oiseaux, à l'extrême fin du scénario...

Galtier : C'est le chambellan du château. Il est rondouillard et avenant, il s'acquitte au mieux de sa tâche. Scrupuleux et honnête, il sera acharné à piéger les trafiquants dès qu'il sera mis au fait de l'existence d'agissements frauduleux au sein du fief qu'il gère...

Ces personnages sont des PNJ moyens.

Dans le scénario "Bérenger", situé en 1499, le Veneur considérera que l'enfant, ayant purgé son année de corvées diverses auprès d'Olivier de Bridoire, avec lequel il a fortement sympathisé, n'a eu qu'une idée depuis : quitter son village avec sa besace, dans le but de retrouver la trace de la Caravane en faisant la manche — ses talents artistiques lui permettent de subsister ! — pour la suivre à distance. Cela lui prendra du temps, bien sûr, mais Mathieu a de la suite dans les idées !... Il a donc persévéré, a échappé aux nombreux dangers qui auraient pu mettre sa vie en péril. Ceci prouve s'il en était besoin sa débrouillardise et sa force, tant morale que physique. Il retrouvera la Caravane à Cahors en juin 1499. Là, pour éviter de se faire repérer par les bateleurs, il cesse de présenter ses numéros en ville (il veut les observer d'abord). Mais il

manque alors de moyens de subsistance, et c'est pourquoi on le retrouvera vivant d'expédients et de rapine...

Il pourra expliquer son périple et ses aventures lors d'une entrevue avec les joueurs, au cours du scénario...

CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS

Jour 1

- **La Caravane** se dirige vers Périgueux pour y animer une foire à la fin du mois. On a le temps. Sur le chemin, on **arrive à LIEU-LIEU**, où on fera halte.

- *Solo* : **Capture du Faucon/Cyril.**

- **La Caravane croise le Baron Olivier** et sa chasse au vol. **Brève présentation des PNJ de la cour** : Enide, Van den Linden, Wilhelm, Maurin...

- *Solo* : **Cyril vendu au fauconnier. L'affâtage commence.**

- **1^{er} spectacle de la Caravane. Première apparition de l'enfant (Mathieu).** Succès. Cyril a manqué le spectacle. Veillée agréable autour du feu.

Jour 2

- **Spectacle place du marché.** L'enfant est présent. Cyril n'est pas revenu...

- *Solo* : **Le dressage, cruel et épuisant, continue. On parle de cillage.**

- **Spectacle du soir** en présence des émissaires du seigneur. Les joueurs, Chevaliers confirmés, sont requis pour le spectacle. Succès. L'enfant est encore là. Veillée gaie, mais **on s'inquiète pour Cyril.** On le cherchera dès le lendemain.

Jour 3

- Un bateleur, tôt levé, voit l'enfant venir droit sur la Caravane. **Discussion et révélation des talents artistiques de Mathieu.**

- La tuile : **"Emmenez-moi avec vous !"**

- **Recherches de Cyril**, (qui est aveuglé !). Le Veneur s'adaptera à ce qui sera tenté, il sait où se trouve le Chevalier Faucon...

- **Discussions à la Caravane** concernant Mathieu. L'Initié et la Caravane refusent de l'accueillir, mais décident aussi de l'empê-

cher de suivre la Caravane lorsqu'elle quittera le village. On décide donc d'**enquêter sur Mathieu**...

- Premiers renseignements :

- sa famille ;

- le village a peur. De quoi ? Impossible de savoir ;

- son secret : le faucon déniché.

- *Solo* : • **Cyril décide de feindre la soumission. Il apprend aussi que "quelque chose se trame" pour le soir. Reçoit-il la visite de ses amis ? (de jour, c'est TRÈS risqué !).**

- **Au repos dans la cour, le Faucon entend les bateleurs arriver au château. Se fait-il "reconnaître" de ses amis ? Le Veneur verra...**

- **Spectacle au castel.** Succès. Le fauconnier s'intéresse beaucoup au dresseur de faucon et à sa bête, puis propose une joute entre l'oiseau et un des siens...

- Le seigneur propose de **racheter** l'oiseau pour lui : refus du bateleur.

- Le fauconnier veut **embaucher le bateleur** (un moyen dangereux d'entrer dans la fauconnerie, il faudra jouer fin. Laissez le joueur choisir si c'est un PJ. Sinon, faites le refuser).

- **Retour à la Caravane** ou...

- **Espionnage à la fauconnerie** : le "dialogue" sera difficile car l'Oiseau ne peut se transformer sans faire du bruit (bris du perchoir...) ni réveiller les autres oiseaux, ce qui fera venir du monde...

Une alternative ici : la découverte du trafic de vin se fera par Cyril seul (*Solo*) ou par Cyril et ses "visiteurs discrets" s'il en a...

Jour 4

- **Spectacle au marché le matin.**

- Les "tendeurs" envoyés par Van den Linden tentent de dérober le faucon de **Loïc** (uniquement si celui-ci a refusé l'emploi du fauconnier !) Ils parviennent à s'échapper...

- **On en apprend plus sur le trafic** des brigands, notamment le "racket". Les choses se corsent...

- **Élaboration d'un plan** — pour sauver

Cyril (?) C'est suicidaire, mieux vaut attendre...

— pour rendre Mathieu "inoffensif" pour la Caravane.

Le Veneur s'adaptera, sachant qu'il y faudra de la subtilité pour que la Caravane ne se retrouve pas mêlée officiellement à ces coups tordus...

• **Fin de journée : Arrestation de Mathieu. 1^{ères} auditions.**

• **Acharnement du fauconnier contre l'enfant** (*qui se demande si ce n'est pas l'homme qu'il a vu discuter avec les hommes qui ont battu son père*).

• **Interrogatoire de l'enfant** a priori sans témoin... Mathieu parle de ce qu'il sait, le seigneur l'accuse de dire n'importe quoi pour se tirer d'affaire...

• **La Caravane décide d'agir contre le fauconnier :**

— entrevue avec le seigneur ; dénonciation du trafic ;

— embuscade nocturne ;

— filature et arrestation des trafiquants ;

— le seigneur condamne Mathieu au service des corvées pour un an. C'est moindre mal et la Caravane est libre de partir sans l'enfant...

Jour 5

• **Au matin, départ de la Caravane en direction de Périgueux...**

• **Ce même matin, Maurin commet "l'erreur" de faire faire au Faucon son premier vol... libre !...**

Glossaire

Affaîtage : Dressage de l'oiseau pour la chasse.

Aire : Nid des rapaces.

Assuré : Se dit d'un faucon en fin d'affaîtage.

Beccade : Petits morceaux de viande donnés à l'oiseau en guise de récompense.

Bloc : Sorte de perchoir pour lui permettre de se reposer, à la chasse ou à la fauconnerie.

Buffeter : Pour un faucon, heurter violemment sa proie en vol. Celle-ci meurt sur le coup, quand elle n'est pas coupée en deux !

Chaperon : Coiffe de cuir destinée à cacher la vue du faucon.

Cillage : Ancien procédé d'accoutumance de l'oiseau à la présence de l'homme : la paupière inférieure de l'oiseau était relevée par un fil passé au travers, de sorte que le faucon ne puisse voir que vers le haut. A été remplacé par le chaperonnage.

Coquard : Imbécile.

Déduit : Plaisir.

Emeut : Fiente des oiseaux de vol.

Eclisser : Jeter de l'eau avec la bouche sur le faucon, pour le calmer.

Fauconnerie : Art de la chasse au vol ; logis des oiseaux de vol.

Hagard : Oiseau capturé en livrée d'adulte.

Introduire : Laisser l'oiseau voler seul pour la première fois, après l'affaîtage.

Jardiner : Sortir l'oiseau dans la cour de la fauconnerie pour qu'il puisse prendre le soleil et se baigner.

Jet : Petite bande de cuir souple attachée à chaque patte du faucon.

Leurre : Objet en forme de fer à cheval recouvert de deux ailes d'oiseaux, simulant une proie, utilisé pour faire revenir (rappeler) le faucon.

Main : Serre des faucons de chasse.

Niais : Oiseau pris dans l'aire, avant qu'il sache voler.

Pât : Nourriture de l'oiseau de chasse.

Vervelles : Anneaux gravés aux armes du propriétaire, fixés à l'extrémité des jets.

Volerie : Synonyme de chasse au vol, de fauconnerie.

Bulletin édité par :

La Guilde des Veneurs

4, rue Carnot

91120 Palaiseau

Tel : (1) 69-81-83-51

Ont participé à ce numéro :

FINN

Jean-Nicolas RONDEAU

Jean-Philippe PALANCHINI

& Hervé LE SAUX

ainsi que BEN pour les illustrations

(suite de la page 4)

auteurs⁷ qui recopient les travaux de leurs prédécesseurs en faisant des contresens⁸. Gageons que nous sommes nous-mêmes capables de ne pas avoir tout compris ou tout assimilé et de faire de grosses erreurs...

Vos joueurs ne doivent donc pas avoir leur mot à dire. S'ils commencent une discussion sur l'Histoire, ils se trompent fatalement. Au moins pour l'intérêt du jeu. Seule intervention tolérable de leur part, celle qui se fait, à part, avec un joueur qui vient voir son Veneur comme pour faire une action personnelle et émet, sur le ton de la confiance, sa critique historique. Toute autre intervention doit être brisée d'un ton éberlué : "C'est ton personnage qui dit ça ?"

D'ailleurs on ne peut pas critiquer : l'ensemble du jeu de l'Initié est basé sur quelques anachronismes : il n'est pas question que puisse exister au XI^{ème} siècle un groupe aussi important de bateleurs que l'est la Caravane. C'est impossible au sens historique. Et pourtant, c'est bien ce que nous jouons, non ? Alors, il faut bien se dire que ce monde, celui de la Caravane, n'est pas tout à fait l'antécédent du nôtre. Je vous laisse réfléchir sur les conséquences de cet aspect du jeu, mais en tout cas, nous ne risquons pas d'avoir à affronter des paradoxes temporels⁹ !

Mais cela nous permet de voir une autre facette du jeu de l'Initié : le Veneur nous présente *son* monde. Pas le monde de quelqu'un d'autre, pas le monde de n'importe qui, son monde à lui. Il n'y a aucune raison de penser ou de présumer que ce monde est conforme à notre histoire, au contraire, même s'il lui ressemble beaucoup, il est basé sur des réalités différentes. Alors le joueur qui critique le Veneur sur tel ou tel point de l'Histoire doit être mis en face d'une simple évidence : *c'est étrange, ça lui paraît anormal, mais c'est comme ça !* D'ailleurs, il arrive souvent à

Hurllements que les joueurs trouvent en face d'eux des choses étranges et ce n'est pas contraire à l'intérêt du jeu, n'est-ce pas ?

Un peu de respect, que diable !

À quoi, puisque nous sommes en plein anachronisme, peut-il nous servir de respecter l'Histoire ? À stimuler notre imagination, on l'a dit. Mais à part ça ? Le principal problème qui reste est celui de l'hétérogénéité du monde joué. Aïe ! Prenons un exemple : si vous n'avez pas de notion du temps, la chronologie ne vous sera pas très utile, ni très familière. Dans ces conditions, surtout si on considère que vous n'avez pas de montre sur vous, vous aurez du mal à donner des rendez-vous précis, du style "À trois heures et demie à la fontaine."

Voyons un autre exemple : si on s'en tient à la version de Letort-Trégaro [16], la forêt médiévale est très dangereuse, mais on remarque (lui aussi d'ailleurs) qu'elle est très fréquentée, que beaucoup de gens voyagent, vont et viennent. Il en déduit que tout cela est bien paradoxal. Certes, mais nous en déduirions plutôt qu'il n'utilise pas des sources très homogènes. De fait, la forêt du XI^{ème} siècle semble être assez paisible, quoique redoutée...

Des manques d'homogénéité, vous en trouverez partout, dans tous les jeux de rôles et parfois cela nuit vraiment à l'intérêt de l'ensemble. Car un des plaisirs du jeu et des aventures est de se retrouver confronté à des situations inattendues. Par exemple, au XII^{ème} siècle, il est possible d'être considéré comme marié sans être passé devant le curé ni avoir eu l'accord de ses parents. Mais il peut y avoir des différences locales et, si vos joueurs croient que c'est partout comme ça, lorsqu'ils vont entrer dans un certain village où l'on n'a pas le droit de vivre ensemble sans avoir reçu l'accord d'un vieux guérisseur, vos joueurs risquent d'être très étonnés des conséquences

⁷ je devrais dire "répétiteurs"

⁸ J. Markale à propos d'Aliénor d'Aquitaine, reprend le texte de Labande et, ne comprenant pas tout, fait des contresens en recopiant...

⁹ Tuez tous les ancêtres que vous voudrez, je resterai bien vivant !

de cet état de fait inattendu. Autre exemple, si, dans votre monde, on boit partout du vin dans des tavernes, il doit bien y avoir quelque part des vignes ou, au moins, des commerçants qui portent ce vin, non ? Donc vous devez concevoir soit des vignes, des vendanges¹⁰, des tonneliers... soit des lignes de commerce. C'est cela, l'homogénéité. À force de supprimer les contraintes, on fait des choses non-homogènes. Cela conduit surtout à limiter les possibilités réelles : n'ayant plus aucun repère, chacun fait n'importe quoi et ne s'amuse pas.

Quelques exceptions, certes...

Je ne dis pas que les lois fixées par l'Histoire sont partout suivies. En général, les lois historiques sont globales et tolèrent beaucoup d'exceptions. Par exemple, les gens se lavaient beaucoup, jusque vers 1500 environ, cela n'empêche nullement un certain personnage d'être sale ! Par contre on ne peut pas l'ignorer et dire : "Un bain ? Berk, il n'est pas question que je prenne un bain, personne ne prend de bain au Moyen Âge !" ou même, parlant à un autre joueur "Mais tu ne vas pas prendre un bain, ça ne se fait pas voyons, on est au Moyen Âge !" De même "Je vais me confesser en privé, c'est bien mon droit, non ?" est une absurdité, au XII^{ème} siècle cela ne se fait pas, tout simplement.

...mais bien choisies

Le respect des lois de l'Histoire admet, partout, à chaque instant, la possibilité et l'existence d'exceptions. Mais ces exceptions doivent être savamment comprises. S'il est tout à fait admissible qu'un savant fou, dès le Moyen Âge, ait réalisé une machine volante, qui croirait qu'il a aussi découvert le moteur à explosion, qui nécessite des matériaux irréalisables à l'époque. De même, lorsque vous admettez un cas particulier, il faut

quand même rester fidèle à la pensée et aux moyens de l'époque. On peut très bien imaginer une femme du XII^{ème} siècle particulièrement libérée. Mais si elle est "en lutte contre le sacro-saint mariage" comme l'écrit Markale [15], alors que le mariage ne sera considéré comme un sacrement qu'à partir du XIV^{ème} siècle, le joueur commet un lourd anachronisme, un peu comme si, en 1993, un personnage prenait position contre le "service civil de 25 ans" en France. Pour l'instant un tel service n'existe pas, comme, à l'époque d'Aliénor le mariage n'était pas un sacrement, il est donc absurde de prendre position contre eux.

Des idées

Si vous respectez l'Histoire, votre jeu deviendra plus riche, plus intense. Par exemple, avez-vous remarqué que, dans les scénarios, les constructions d'églises et de cathédrales n'interviennent pratiquement pas. Un peu comme si, jouant dans le monde d'aujourd'hui, on ne faisait pas référence aux ordinateurs ou à la télévision. Or les XI^{ème}, XII^{ème} et XIII^{ème} siècles sont des siècles de bâtisseurs. On construit des églises, des basiliques et des cathédrales partout¹¹. Des tailleurs de pierres sont employés pour ces constructions, bien sûr, mais aussi pour les décorer, pour rajouter les gargouilles qui les embellissent... Pourquoi ne pas rencontrer de telles personnes, si différentes de celles que l'on peut trouver couramment ? De même les bâtisseurs de ponts, et puis, pourquoi ne pas faire un scénario sur des questeurs qui s'étonnent devant une brouette, puis voyageant avec, en répandent l'usage dans toute la France¹² ?

Quelques repères

Si vous ne connaissez rien à l'histoire de la vie quotidienne, vous ne pouvez manquer de faire agir vos personnages comme de bons vivants

¹⁰ Et les fêtes qui vont avec !

¹¹ Dans Bordeaux, ce ne sont pas moins de 20 églises qui voient le jour au cours de ces siècles. Mais c'est la même chose partout, abbayes, basiliques romanes fleurissent comme champs au printemps. Visitez donc les magnifiques églises romanes de Saintonge, vous en trouverez des dizaines, toutes plus belles les unes que les autres, toutes datant de la même époque.

¹² Invention du XIII^{ème} siècle diffusée surtout au siècle suivant.

de la fin du vingtième siècle. Ils ne vont pas être capables de citer la Bible ou de dire leurs prières, ils ne vont pas faire carême¹³, ils ne se confesseront pas en public, ils ne sauront pas qu'ils ont le droit de chasser le petit gibier partout et le gros gibier hors des terres réservées... Ils feront peut-être des spectacles et penseront faire payer les entrées avec des pièces. Mais les paysans qui vont venir n'ont pas d'argent et paient en nature (nourriture essentiellement).

Et puis, croyez-vous qu'un village de 100 habitants puisse nourrir tous les bateleurs de votre Caravane ? Pour traverser les rivières, le plus souvent, ils ne trouveront pas encore de pont. Il faudra donc chercher les gués, trouver des barques pour faire traverser... De même les réserves de la Caravane sont souvent présentées comme étant faites de grains, mais on ne parle pas des stocks de viandes séchées et donc pas du temps que les questeurs passent à faire sécher ou saler la viande pour pouvoir la conserver...

On pourrait en citer des pages et des pages comme cela. Je laisse le soin à l'un de nos vrais médiévistes¹⁴ de vous présenter un véritable article de fond sur la vie au Moyen Âge, à moins que vous ne trouviez des références adéquates dans la bibliographie...

Apprentissage

Les gens qui ont suivi un cycle d'études au vingtième siècle vous diront que ce n'est pas parce qu'on a eu le diplôme qu'on *sait* tout ce qui en fait partie. D'où, dans les jeux de rôles, des jets de dés pour des choses qui font partie de l'apprentissage normal de ce personnage (soigner pour un médecin, suivre une piste pour un pisteur, faire du pain pour un boulanger...). Mais ces gens n'ont pas suivi un enseignement au Moyen Âge. Au cours de "ces temps reculés", on ne donnait pas un diplôme, on considérait que l'apprentissage était achevé. Ça n'allait pas très vite.

À cela plusieurs raisons dont l'une est que le seul juge était le maître et que, s'il déclarait artisan son apprenti, il en faisait un collègue, certes, mais surtout quelqu'un qu'on ne doit plus payer de la même manière. Et puis, à partir de ce jour l'élève est libre de partir, avant, il *doit* rester. Ce qui fait qu'un apprentissage médiéval est beaucoup plus approfondi que ce que nous connaissons aujourd'hui.

De là à considérer que celui qui *sait* quelque-chose au Moyen Âge le sait assez pour pouvoir s'en servir, à coup sûr (sans jet de dé), il n'y a qu'un pas. Et on voit tout de suite que le degré d'expertise ne se mesure plus de la même manière. Tout à coup, au lieu d'être "plus ou moins bon", i.e. 30%, 50% ou 70%, vous devez *savoir* sinon vous n'êtes qu'un apprenti. Ce qui fait aussi que tout le monde considère celui qui pratique un art comme étant capable de tout en tirer ; c'est un individu qui connaît son domaine, le connaît assez bien pour en vivre !

Le temps

C'est très compliqué le temps. On ne se rend pas compte, nous qui ne vivons que dans le rapport au temps. Réfléchissez, notre vie est organisée selon des horaires changeants, avec des contraintes précises et une rapidité incroyable. Mais c'est très récent !

Allez donc voir un film de Idrissa Ouedrago pour comprendre ce que je veux dire : le temps est totalement déstructuré ! Par exemple dans *Samba Troré*, il n'est même pas possible que, dix mois plus tard, au moins, on parle encore à la radio de ce vieux braquage de station service et qu'on propose une récompense. Mais il s'est bien passé ce temps-là puisque la jeune femme va bientôt accoucher. Nous voyons cela en fonction d'une certaine vision, très rationnelle et numérique, du temps. Idrissa Ouedrago voit ça avec ses yeux, le temps n'a pas d'import-

¹³ Vous connaissez beaucoup de musulmans pratiquants qui oublient le Ramadan ?

¹⁴ Jean-Nicolas Rondeau et Nathalie Achard, par exemple, moi, j'ai juste une vague culture, je lis, j'étudie des textes, je ne *travaille pas* l'Histoire.

tance, ce qui compte c'est les sentiments, les gens, les remords, la justice¹⁵...

De même si vous lisez des romans médiévaux, vous constatez régulièrement des impossibilités temporelles : tel chevalier reconnaîtra un fils sans qu'ils aient le moindre écart d'âge... C'est avec la généralisation des outils de mesure du temps (surtout au XX^{ème} siècle !) que l'on prend l'habitude de tout compter en terme de temps. Avant cela les jours suivent le lent rythme des saisons et on peut mieux comprendre pourquoi des rois passent six mois en Sicile alors qu'ils sont sur le chemin de Jérusalem, ou que d'autre attendent si longtemps avant d'envahir l'Angleterre.

Cessez donc de vivre les aventures de Hurlements à la vitesse impensable de nos métropoles modernes. Vos personnages ont tout leur temps (surtout eux !), ils avancent, jour après jour, année après année. Et s'il faut un jour pour faire une lieue (quatre kilomètres), ils feront la suivante le lendemain !

Vive l'Histoire !

L'Histoire est donc une mine de faits réels, d'indices, de couleurs. Un scénario, dépouillé de toute connaissance historique est fade. Rajoutez-lui de la couleur, des odeurs, du goût, un climat... Ajoutez des anecdotes réelles, des personnages anodins qui ont vraiment pu exister. Les détails ne manquent pas, la mine dans laquelle puiser est extraordinaire et se remplit chaque jour puisque les découvertes des historiens sont alimentées par les fouilles faites dans les cœurs des grandes villes et des plus petits cimetières de campagne... Vous ne serez jamais *obligés* de suivre à la lettre ce que vous viendrez de lire, mais cela vous donnera des indices, des idées nouvelles, et, je vous l'assure, vous allez pouvoir dépayser vraiment vos questeurs !

En plus, avec de la culture, on peut faire des tas de choses, si j'avais été un peu plus paresseux, j'aurais pu me contenter de reprendre ce que dit Victor Hugo, qui, pour les mêmes raisons, contrairement aux anciens dramaturges (Corneille, Racine...), étudie l'Histoire et en parsème ses pièces [23].

Comment connaître l'Histoire ?

Ce n'est pas une mince affaire. Il y a des milliers de livres et de références, il faudrait savoir par quoi commencer. D'abord, ne comptez pas sur vos livres de classe, ni sur les livres qui ont une couverture très colorée et sont sur le devant des vitrines. En Histoire comme dans d'autres domaines¹⁶, les "best-sellers" ne sont que rarement des "chefs-d'œuvre", ils sont souvent commis par des auteurs de vulgarisation, dont les connaissances sont plus tournées vers les détails de la vie intime des rois que vers la vie de tous les jours. Ce n'est pas que les différents mariages de Louis VII ne nous intéressent pas (il a épousé, d'abord, une certaine Aliénor d'Aquitaine !), mais ça ne nous intéresse que si on peut en tirer une histoire ou un scénario, non ?

Pour le reste, il vaut donc mieux des ouvrages sérieux, solides, et qu'il faudra étudier, au moins lire, longuement, en prenant des notes et en notant les pages et les passages qui vont vous être utiles plus tard. Vous trouverez un peu plus loin une longue bibliographie. Elle a surtout un mérite : presque toutes les références se trouvent maintenant en collection de poche, ce qui est un gros avantage pour votre fortune personnelle. Comme chaque livre est accompagné d'un petit commentaire, vous pourrez choisir. Quand vous aurez tout étudié, vous aurez remarqué que chacun de ces ouvrages contient des références critiques. Vous aurez

¹⁵ Par contre, pour les mêmes raisons, voyez *Fortress* avec Ch. Lambert. Ici, pour l'intrigue, la même durée doit s'écouler. L'auteur ne voit pas non plus ce qui pourrait se passer pendant ces quelques mois. Alors il trouve une feinte, l'inconscience du héros pendant ces plusieurs mois. Toute la différence est là, l'un a pensé à la chronologie, à dater les événements, l'autre n'y a même pas songé.

¹⁶ La science, où les vulgarisateurs les plus ignares (Asimov), se vendent mieux que les ouvrages de référence.

donc, à partir de ces quelques livres, des points d'entrée dans une véritable collection. Je ne vous dis pas de *tout* lire, mais enfin, plus vous en saurez et plus votre jeu deviendra riche, n'est-ce pas ?

Utiliser l'Histoire

Utiliser l'Histoire et les histoires, cela veut dire, surtout, remplir les blancs. La plupart du temps, l'Histoire ne répond pas à toutes les questions et ne décrit pas tous les détails. L'Histoire ne dit pas comment, ni pourquoi Guillaume IX est allé faire un siège de Blaye. Je donne une réponse à cette question dans mon scénario "La prise de Blaye" (*NdlR : voir le Dragon Radieux Hors série N° 3*). Je me trompe sans doute. Mais c'est bien cela, utiliser l'Histoire, c'est délimiter tous les éléments tracés, et remplir les autres cases. Si vous êtes fidèles à l'Histoire, elle va vous faire cadeau d'énigmes et de légendes. Je crois vraiment que dans chaque village de France l'Histoire a laissé une marque, une aventure, un phénomène inexplicable. Vous avez donc devant vous plus de cinquante mille aventures à trouver, à connaître et à faire jouer. Ce n'est vraiment pas la peine d'aller chercher des étoiles à l'autre bout de la galaxie, notre stock local est déjà plus que suffisant !

Bibliographie "succincte"

[0] Robert Delort *La Vie au Moyen Âge*, Points Histoire H62. Des détails par myriades, voilà comment et pourquoi trouver le quotidien des personnages.

[1] Régine Pernoud *Pour en finir avec le Moyen Âge*, Points Histoire H38. Comme son nom l'indique, tout sur les idées fausses et les poncifs absurdes. Comme souvent, chez cet auteur, les détails et les références historiques magnifiques laissent parfois la place à des réflexions personnelles qu'il ne faut pas toujours prendre au pied de la lettre.

[2] R. Pernoud *La femme au temps des cathédrales*, Stock. Somme plus importante sur le sujet particulier des femmes et de leur place.

Au travers d'un nombre conséquent d'études, la place de la femme est analysée.

[3] Georges Duby *Le chevalier, la femme et le prêtre, le mariage dans la France féodale*, Hachette, 1981. Incontournable.

[4] G. Duby *Le temps des cathédrales : l'art et la société, 980-1420*, Gallimard, 1977.

[5] G. Duby [sous la direction de...] *Histoire de la France rurale, tome 1, Des origines à 1340*, Points Histoire H166. Des détails, des connaissances, où et comment vivait-on à l'époque, que mangeait-on, des centaines de pages à vous couper le souffle.

[6] *Philosophes médiévaux des XIII^{ème} et XIV^{ème} siècles*, 10/18, Bibliothèque médiévale N° 1760. Enfin, comprendre un peu la pensée de l'époque. Non, vraiment, c'est très difficile. Les textes tournent autour de la "querelle des universaux" qui est surtout une question essentielle : si on donne un nom à un groupe d'objets, existe-t-il, ou pas, un "objet universel", un point commun de tous ces objets ?

[7] *Saint Bernard de Clairvaux, Textes Politiques*, 10/18, Bibliothèque médiévale N° 1781. Plus facile à lire. Celui-ci intervient dans le champ de la politique, mais enfin, il faut connaître un peu la situation géopolitique pour saisir le sens de certains textes.

[8] *Anthologie des troubadours*, 10/18, Bibliothèque médiévale N° 1341. Moi vivant, vous n'éviterez pas icelui. Recueil de poésies, toutes plus belles et plus magiques les unes que les autres, ce livre contient surtout l'image de l'Amour tel qu'il pouvait être conçu après le XI^{ème} siècle.

[9] R. Pernoud *Héloïse et Abélard*, Livre de Poche N° 5459, 1970. Une grande histoire, des personnages passionnants et une approche de la philosophie féodale. Facile à lire.

[10] Jean-Charles Payen, *le Prince d'Aquitaine, Essai sur Guillaume IX, son œuvre et son érotique*, Honoré Champion Essais, 1980. Absolument magnifique !

