



Pêcheurs de Lune

Numéro 8

L'EDITO (DE LA MAQUETTISTE INTERIMAIRE)

Amis des loups et des ténèbres, bonsoir !

Pendant que Jean-Nicolas est occupé à ramper dans la boue (encore une excuse fallacieuse pour ne pas finir le "Pêcheur" à temps), je reprends aussi dignement que possible le flambeau de la mise en page du "Pêcheur". Ayez donc pitié de la pauvre maquettiste d'occasion. Je ferai mieux la prochaine fois si on ne me brûle pas avec le flambeau dont je parlais ci-dessus.

Vous trouverez dans ce Pêcheur des articles qui touchent au sublime :

- Au week-end Hurlements de juin dernier, à Provins, Jean-Luc Bizien a répondu à un feu nourri de questions pour que nous puissions tous jouer au même jeu. Pour ceux qui n'avaient pas la chance d'être là, en voici un compte-rendu.
- Vous lirez également un scénario de la maquettiste qui fut joué aux journées du club Pythagore de Provins (toujours eux) en septembre 1992. La seule solution qu'elle ait trouvé pour le passer est de mettre en page elle-même ce numéro. Comme quoi, c'est vrai que le JDR, c'est copinage et compagnie.
- Vous constaterez l'apparition de logos pour signaler les articles accessibles aux Chevaliers et ceux réservés aux Veneurs. Les autres sont lisible par tous. Comme par exemple, cet éditto.
- Ne manquez pas, en outre la convocation à notre Assemblée Générale le 11 juin à Provins.

Bonne lecture.



Réservé aux Veneurs



Accessible aux Chevaliers

SOMMAIRE	
L'Edito (de la Maquettiste).....	page 1
Errance par Luc Colpart.....	page 2
Douce jeune fille par Isabelle Collet.....	page 3
Devine qui vient dîner ? par Jean-Philippe Palanchim.....	page 24
Questions/réponses par Finn.....	page 29
Assemblée Générale.....	page 34

Provins III : Errance

Luc COLPART

Une chaleur désagréable remplit à nouveau mon corps. J'en suis persuadé: Eux aussi veulent ma mort. Depuis longtemps déjà, Ils cherchent le moyen de m'anéantir, entièrement, sans retour... mais Ils ne m'auront pas ainsi, pas sans payer chèrement le prix du sang, de Leur sang !

Soif, soif de sang! Rejoindre la meute. La lucarne, au-dessus de nos tête, m'appelle ostensiblement vers la liberté. En bas, des yeux de haine, hagards, des yeux prêts à se jeter à la gorge du meurtrier, de celui qui leur montre où est l'esclavage...la vanité Les égare, les Sots...mais Ils ne m'auront pas, pas ainsi ; je Leur ferai payer Leur trahison, Leur jalousie, Leur arrogance...j'étouffe ! Là-haut, les étoiles, comme des yeux rassurants, me rappellent où est le chemin...je n'ai pas compris leurs dernières paroles. Ont-ils réalisé qu'ils s'étaient fourvoyés ? Ont-ils réalisé le mal qu'ils font, le mal qu'ils m'ont fait, le mal...Non ! Les imbéciles, Ils me poursuivent ! Mais Ils ne m'auront pas ! Pas si facilement ! Un grand duc...il me croit sans défense, virevoltant comme une feuille à l'automne, fragile. "Un repas facile !" se dit-il. Approche !... Je le frappe de mon bec et de mes serres aiguisées...Il décroche...mais en voilà trois autres, les lâches ! Piquer à couvert ! C'est la seule issue ! Ces grands arbres touffus...Ils ne pourront pas me suivre, au moins je l'espère...

Encore plus idiots que je n'aurais osé le penser ! Ce tronc creux suffira pour me cacher cette nuit. A présent, je peux réfléchir à ma vengeance. Ah ils ont voulu me tuer, les prétentieux imbéciles ; je ne l'oublierai jamais et je les poursuivrai tant qu'un souffle de vie m'habitera. Mais pourquoi m'ont-ils soustrait à la meute ? Comment ont-ils pu oser m'imposer, à moi, maître des bois, des forêts, des plaines, comment ont-ils pu vouloir m'imposer leur vie minable de pantins ? Comment ont-ils pu penser que j'accepterais de les suivre dans leur ridicule servitude ? Asservis par le Veneur ! Asservis à leur public ! Folie et vanité que de croire en leur puissance, alors que leur vie n'est faite que de peur et d'ignorance du lendemain. "Mesdames, Messieurs, voici à présent le numéro que tous nous envient..." pitoyable, ils sont pitoyables et ridicules ! Ils ont oublié, j'en suis persuadé, jusqu'au goût de la course, de la chasse, de la saveur du sang chaud...Ah Damien ! Comme j'ai apprécié la chaleur de ta vie ! Comme il me plaît de penser à la souffrance de tes derniers instants, toi qui étais sans doute le plus fier de ta réussite devant la comtesse et ses dames. Et toi Vincent ! Toi que j'avais apprécié, il fut un temps, et qui était tombé dans la plus absurde des servitudes. "L'amour !" soupirais-tu en prononçant tes vers insignifiants. A toi, je t'ai même rendu service... Ha, Ha, Ha !... Et ne parlons pas du jongleur et de ces ridicules balles ! Comment peut-on s'abaisser si bas ? Gagner des deniers pour se nourrir !... Ha, Ha, Ha !...

Mais, à présent, me voilà libre ! Il me faut retrouver la meute. Ma meute ! Ma femelle ! Il faudra sans doute lutter pour regagner le pouvoir sur les autres mâles...mais une fois conquis, finis les jeux puérils ! Ce sera la guerre ! A moi, les forêts de Champagne ! A moi, les plus beaux cerfs, et les brebis, et les agneaux...Thibaud ! Comte de Champagne ! Qu'il en soit fini du massacre de mes frères ! Tu vas apprendre réellement ce qu'il en est de se servir de ses pouvoirs pour gouverner ! Veneur ! Jamais plus tu ne seras tranquille, si tu t'aventures de nouveau dans Mes terres ! Enfin libre de jouer le plus beau des spectacles qu'il soit possible ! Enfin libre de vivre !



Douce jeune fille

Isabelle COLLET

Avertissement : Ce scénario est situé en 1096. Certes, Cela n'empêchera pas les Veneurs de le proposer à des questeurs qui ont déjà dépassé cette date. Comment ? Par un très simple artifice.

La caravane est à Bourcq, dans le Sud des Ardennes. Les bateleurs sont assis autour du feu, après un spectacle. On rit, on discute. Et l'un des Chevaliers prend la parole :

"Certains d'entre vous n'ont peut-être pas entendu parler de cette histoire, peut-être même étaient-ils "en voyage" quand ceci est arrivé. Moi-même, je la tiens d'un Chevalier qui n'est plus ici. Souvenez-vous, c'était ici, en l'an de grâce 1096".

L'aventure est lancée.

Première partie: La meneuse de loups

" Je rêve de sang et de corps déchirés et j'ai l'impression que c'est moi qui ai tué. Ces nuits-là je me réveille en hurlant et ma mère me rassure. Les ombres de notre maison me font peur et, bien serrée contre mes frères et soeurs, j'ai du mal à me rendormir. En me couchant, je prie pour ne pas rêver.

La journée, j'aide mes parents aux champs ou à la maison. Je devrais être mariée depuis longtemps mais je ne trouve pas d'hommes pour s'intéresser à moi. D'aussi loin que je me souviens, les gens du village m'ont toujours tenue à l'écart. Il paraît que quand j'étais petite fille, j'avais un regard que n'aurait pas dû avoir une gosse de mon âge. C'est pour cela que je suis restée fille.

Il y a trois ans de cela, un homme a voulu me prendre de force. Je ne l'aimais pas.

Il est mort.

Je ne sais plus comment cela s'est passé. J'avais quinze ans à l'époque. J'étais allée au lavoir

alors que le soleil se couchait. Il est arrivé pendant que je préparais mon linge. Je ne l'avais pas entendu approcher. Il m'a pris le bras, j'ai sursauté et j'ai vu qu'il avait une expression mauvaise. Quand j'ai compris ce qu'il voulait me faire, je me suis débattue, je l'ai griffé et je suis partie en courant dans la forêt. J'avais très peur. Je courais aussi vite que possible. Il m'a rattrapée.

"La rage de tuer pour tuer, la haine, la vengeance et le meurtre. Lui sauter à la gorge. C'est presque trop facile. Son expression de terreur est restée figée sur son visage mais son cri s'étouffe en gargouillement dans le flot de sang qui jaillit. Je bois, je suis ivre et je me venge. La haine et le sang !

N'est-ce pas cela, la vraie vie ?"

Quand je suis revenue à moi, j'étais couchée chez mes parents. Ma mère m'a donné un bol de soupe et mon père m'a raconté ce qui s'était passé : Ne me voyant pas revenir à la nuit tombée, il a pris une torche et il est parti avec notre voisin à ma recherche. Ils m'ont trouvée

par terre, à quelques pas du lavoir, éclaboussée de sang, avec à côté de moi le cadavre de mon agresseur égorgé par un loup. J'avais eu beaucoup de chance.

Notre cher voisin s'est empressé de raconter cette histoire à tout le monde et depuis on m'évite. Pourquoi le loup ne m'a-t-il pas touchée ? J'ai pensé aller voir Monsieur le Curé pour lui parler de tout cela mais j'ai peur.

La semaine dernière, on a fini de rentrer le foin. J'étais couverte de terre et de brindilles. Comme on n'avait pas besoin de moi pour préparer la fête qui termine les moissons, je suis allée en forêt, jusqu'à la rivière. Comme il faisait très chaud et que je pensais que tout le monde préparait la fête, je me suis déshabillée. J'étais à peine entrée dans l'eau que j'ai entendu des voix d'hommes qui s'approchaient. Je suis rapidement sortie de l'eau, j'ai ramassé les habits et je me suis cachée.

C'étaient deux hommes du village, le Jeannot et son frère, qui avaient braconné un lapin et qui étaient venus là pour le vider. Je me suis faite toute petite parce que j'avais peur de ce qu'ils pourraient me faire s'ils me trouvaient. J'ai attendu très longtemps dans les fougères. Ils étaient si près de moi que je pouvais presque sentir l'odeur du lapin. Aussi curieux que cela puisse paraître, je pense que je me suis endormie, à cause du travail de la journée.

"A moi frères loups ! Tuons avant qu'ils ne tuent ! Répandons leur sang. Tuer, déchiqueter, dévorer ! A moi la Haine ! A moi la Meute !

C'est cela la vraie vie !"

Quand je me suis réveillée, j'étais couverte de sang. Les deux hommes étaient morts. Encore les loups. J'avais mal partout et terriblement soif. Je me suis nettoyée aussi vite que j'ai pu, j'ai bu un peu et je me suis habillée. Je suis rentrée chez moi et je n'ai rien dit à

personne. On les a trouvés le lendemain.

Maintenant, les gens du village me jettent des regards mauvais par en dessous. Une femme m'a appelée "Sorcière !" et m'a jeté une pierre. On dit que je suis une meneuse de loups. Même ma famille a l'air de se méfier de moi. Je veux qu'on me laisse tranquille. Je voudrais leur dire que ce n'est pas vrai. Ils me rendent malheureuse. Parfois, je voudrais tous les tuer."



Mathilde

*
* *

"Dieu nous ait en sa Sainte Garde. Je ne suis que le curé de Vouziers et je suis impuissant devant de telles forces. Notre village est la proie des loups. Il y a trois ans, Damien. Le mois dernier, le Jeannot et son frère, mardi, les moutons du Joseph et hier, la Fernande.

Les gens pensent que c'est la fille qui mène les loups qu'il faut brûler. C'est vrai que la Fernande était la première à dire que c'était une sorcière. Et on m'a dit sous le secret de la confession que le Damien avait parié qu'il culbuterait la fille dans la semaine où il a été tué.

Mon Dieu, éclairez-moi ! Si elle a réellement fait un pacte avec le Malin, renforcez nos âmes et donnez-nous la force de lutter. Je vais devoir en référer à des autorités plus compétentes que moi en affaires de sorcellerie."

*
* *

" Je rêve de sang et de corps déchirés et j'ai l'impression que c'est moi qui ai tué."

Deuxième partie: La fuite

"Sauve-toi vite, avant qu'ils ne t'attrapent !, lui avait dit sa mère en la poussant dehors. Sauve-toi, va à Bourcq, chez ton frère Bertrand. Raconte-lui n'importe quoi pour qu'il te garde

- Mais il fait nuit, je n'y arriverai jamais. Les loups vont m'attaquer !, lui répondit Mathilde.

- Les loups valent bien mieux que les voisins, dans ton cas. Et puis, si tu les commandes vraiment, tu n'as rien à craindre."

Elle s'était retrouvée dans la forêt, en pleine nuit, à marcher à peu près en direction de Bourcq avec pour tout bagage les vêtements qu'elle portait. Ses voisins, ses compagnons d'enfance, voulaient la brûler. Quel mal avait-elle donc fait ?

La route est longue, vers Bourcq. Il faut bien quatre jours de marche, dans les forêts Ardennaises pleines de cris et de bruits inquiétants. Comment Mathilde trouva-t-elle sa

route ? Comment traversa-t-elle seule, sans se faire attaquer, ni par les bêtes, ni par les hommes ? Elle arriva vers le milieu de la matinée chez son frère. Il avait épousé une fille de Bourcq et s'y était installé comme tavernier, remplaçant son beau-père.

Tavernier n'était pas, ma foi, un métier honorable, avaient pensé ses parents. Ni pour leur fils, ni surtout pour leur belle-fille. Ce devait être probablement une traînée d'auberge, une fille prête à servir n'importe quoi aux clients, dans le dos de son mari. Et puis, c'était une fille qui n'avait pas eu de mère. Celle-ci était morte en couches à la naissance de l'enfant. Son père, qui voulait un garçon pour reprendre l'auberge, l'avait élevée comme tel. Qu'est-ce que leur fils pouvait bien trouver à cette demi-putain pour quitter leur village ? Voilà à peu près tout ce qu'elle savait de son frère. Il était parti quand elle avait quatre ans.

Son frère, bien sûr, ne la reconnut pas mais l'accueillit à bras ouverts quand elle lui dit son nom. Il l'installa dans son auberge, lui servit du pain, un reste de soupe et du lait dans une cruche. Il la questionna à peine sur les raisons de sa présence.

C'était un grand gaillard, brave homme, et toujours prêt à rendre service. Il n'était pas très étonné que sa soeur soit partie. Leurs parents, obtus comme ils l'étaient, avaient dû la garder tellement près d'eux qu'aucun homme n'avait réussi à l'approcher pour la marier. Il lui proposa de rester et de travailler à l'auberge ; on a toujours besoin de bras et de bonne volonté. Il se disait que ce serait bien le diable si elle ne se trouvait pas bien vite un mari.

Quand Pernette, la femme de Bertrand, apprit l'arrivée de Mathilde et surtout pourquoi, selon son mari, elle avait risqué le voyage, elle la serra chaleureusement dans ses bras. Elle lui dit qu'elle serait une soeur pour elle et que tant qu'elle n'aurait pas d'autre endroit où aller, elle pourrait rester.

Devant tant de gentillesse, Mathilde se mit à pleurer.



Bertrand

L'arrivée de Mathilde alimenta pendant plus d'une semaine les conversations des habitants de Bourcq. Une fille qui voyage seule, qui arrive dans la matinée par la route de Sedan les vêtements déchirés, stimule toujours l'imagination étroite des commères. Surtout si elle rentre directement à l'auberge ! Quand elles apprirent qu'elle n'était que la soeur de Bertrand et qu'elle était venue là parce que ses parents étaient morts, Mathilde perdit beaucoup de son intérêt.

A l'auberge, les hommes respectaient son chagrin et la laissaient tranquille. Bertrand se disait qu'il était tout à fait improbable que l'on découvre un jour la vérité : il n'avait pas eu de nouvelles de ses parents pendant 15 ans, ce n'est pas maintenant qu'il en aurait ! En outre, l'air calme et mélancolique de Mathilde confirmait ses dires. Quant à elle, elle n'avait jamais été aussi heureuse. Les gens ne se défiaient pas d'elle, sa belle-soeur était aux petits soins et les jeunes hommes lui parlaient très convenablement le soir, à l'auberge, contrairement à ce que sa mère aurait pensé ! Dame, ils avaient trop peur de prendre un coup de cruche de la part de Pernette.

Troisième partie : Un peu d'Histoire

En 1076, Godefroy IV de Bouillon hérite du comté de Verdun et de la Marche d'Anvers. En novembre 1095, le pape Urbain II prêche la première croisade. Cette même année, Godefroy, qui est un homme très pieux, se croise ainsi que son frère cadet, Beaudoin de Boulogne. Godefroy vendit de nombreuses possessions afin de réunir suffisamment d'argent pour le voyage. C'est au château de Bourcq, dit-on, qu'ils convinrent à huis-clos de la route à prendre jusqu'en Terre Sainte...

Quel était cette troupe en armes qui étaient installés à l'entrée du village depuis deux jours ? Il y avait là plus de soldats qu'on pouvait en compter : toute une armée campait là. On avait remarqué que ceux qui semblaient être les chefs de cette troupe passaient la journée au château pour ne rentrer à leur campement que le soir. L'un d'entre eux avait frappé les villageois par son allure. Très grand, barbe et cheveux noirs tranchant sur un visage très blanc, il affectait une gravité de démarche, un ton de langage sévère, une attitude imposante, voire hautaine, même avec ses propres hommes. En outre, son amour apparent du faste lui composait une allure que les villageois trouvaient pleine de majesté.

Un autre homme, à peine moins grand mais à la poitrine large et aux membres vigoureux, le suivait toujours. Avec sa taille mince et élancée, ses traits fins et ses cheveux d'un blond vif, il était le sujet de conversation préféré des femmes et forçait l'admiration des hommes. On l'avait vu une fois se recueillir à l'église du village au lieu d'aller à la chapelle du château ; il avait à l'occasion versé de l'or au curé pour les pauvres et l'entretien de l'église. C'était, disait-on aussi, un grand seigneur du Nord accompagné de son frère.

Outre ces deux seigneurs et leurs troupes, un homme, qui était probablement avec eux, prenait l'habitude de venir régulièrement à

l'auberge et à la messe le dimanche. Il rendait volontiers de menus services. On ne savait pas bien qui il était au juste mais il était avenant et sympathique. Il posait beaucoup de questions sur la vie à Bourcq, se renseignant par exemple sur les nouveaux venus, s'il y avait beaucoup de passage... Il s'intéressait aussi à Mathilde, qu'il voyait tous les jours à l'auberge. Il s'appelait Eric Brabant. Bertrand se disait qu'elle serait peut-être encore plus vite mariée que prévu et Mathilde rougissait.



Eric Brabant

Quatrième partie : La rumeur

Il est des nouvelles qu'il vaudrait mieux pour le bien de tous ne pas colporter. C'est Jeanne qui fit courir la rumeur. Elle la tenait d'un cousin qui tous les ans traversait le pays pour se rendre aux foires de Champagne. Il lui raconta qu'à Vouziers, le Diable avait pris possession d'une jeune fille et que celle-ci commandait aux loups. Quand ils voulurent l'attraper pour la juger, elle était transformée elle-même en loup blanc et avait disparu.

Jeanne fit d'emblée la relation entre la disparition de la fille et l'arrivée de Mathilde au village. Après tout, elle avait traversé la forêt toute seule et ce n'était pas naturel. Bien sûr, on n'avait rien à lui reprocher, mais c'était bizarre. Il fallut à peine deux jours pour que Brabant soit au courant. Et, alors qu'il allait

faire son rapport à Godefroy, une caravane de baladins arriva au village...

Note : Il devient nécessaire ici, au croisement de la nouvelle et de l'aventure, d'établir une Chronologie des événements, pour faciliter la tâche du Veneur. Celle-ci se trouve en fin de scénario. Le Veneur aura tout intérêt à la placer derrière son paravent pour répondre plus facilement aux questions de ses questeurs.

Cinquième partie : L'arrivée de la Caravane

Le Veneur s'inspirera pour les deux premiers jours de la nouvelle introductive, car il faut laisser aux questeurs le temps de "cerner le problème", alors même qu'il n'y a apparemment pas de problème. Cela ne pourra se faire qu'au fil de discussions avec les gens du village et les soldats, éventuellement par l'espionnage sous forme animale. Les pages qui suivent ont pour but de donner au Veneur quelques trames annexes destinées à présenter la situation au village.

L'Initié a prévenu : Nous sommes en juillet. Le stock de vivres après ce printemps pluvieux a baissé dramatiquement. On ne peut pas compter sur les tours et les cabrioles pour remplir les ventres. Force sera donc, pour gagner argent ou nourriture, de se louer comme journaliers pour la garde des moutons.

C'est donc par des contacts avec les gens du village que commencera l'aventure. Le chef des habitants de Bourcq, que l'on nomme David, est un colosse débonnaire, prompt à la plaisanterie voire à la gauloiserie sauf pendant le travail. Il accueille les offres de service des bateleurs avec joie, car il y a du travail. En effet, suite à un incendie à Bourcq, deux granges ont été détruites. Les habitants ont besoin de main d'oeuvre pour les reconstruire

car la période des foins approche. Pendant que les hommes y travailleront, les femmes pourront s'occuper des moutons.

Cette embauche arrange la Caravane, pas les joueurs ! Car les voilà embarqués pour de longues journées, qui à la construction des granges (et les poutres sont bien lourdes), qui à la tonte des moutons, laquelle, en plus de la fatigue, laissera aux malheureux qui s'en chargeront une "agréable" et tenace odeur, si particulière aux bêlants animaux... Ambiance, ambiance garantie au sein des charrettes, la nuit venue. Les femmes seront reparties entre les moutons, et les cuisines (il faut nourrir les manoeuvriers). Cela leur laisse quelques possibilités. Dans tous les cas, on pourra se renseigner.

AUX CHAMPS :

Les allées et venues des soldats entre leur campement, le village et le château de Bourcq :

"C'est une troupe de soldats qui appartient à un grand seigneur du nord, le Comte de Verdun, je crois, si le gamin de la Jeanne a bien entendu. Ils se sont installés au village, non loin du château où est le comte et les seigneurs qui l'accompagnent."

"Y'en a un qui se nomme Baudoin, il a belle allure, il ressemble à l'autre, le chef des troupes, le comte Mais y'en a une tripotée, de chevaliers. On voit pas trop ce qu'ils viennent faire par chez nous, on n'a pas de problème et le seigneur Lionel non plus."

AUX CHAMPS ET/OU A L'AUBERGE

Si on souhaite se renseigner davantage sur les hommes et le seigneur, on entendra tout et le reste. Distillez les informations parmi les ragots, comme toujours Parlez d'expédition punitive contre un hobereau voisin, d'un futur tournoi, bref, noyez le poisson !

Les soldats : Ils sont relativement nombreux, bien armés, on sent les professionnels et cela a de quoi inquiéter les villageois, qui ne savent pas plus que les Questeurs ce qu'ils font là.



Baudoin

Les seigneurs et les chefs militaires : "Un grand seigneur du Nord et son frère Baudoin de Boulogne, je crois, le frère. Un homme de belle allure, à la barbe et aux cheveux noirs. Sévère dans son langage, une attitude imposante, hautaine, même. Il aime le faste, y'a qu'à voir sa mise". Il est plein de majesté. Le Comte de Verdun ressemble à l'autre, grand, la poitrine large, les membres vigoureux. C'est le sujet de conversation préféré des femmes, il est admiré par ses hommes, et même par les hommes du village, qui l'ont pourtant peu vu. Il est venu une fois se recueillir à l'église, et il a laissé au curé de l'or pour les pauvres et pour entretenir son église Un bon chrétien, pour sûr.

Eric Brabant : Semble être tout dévoué au Comte. Avenant, sympathique, habile joueur de dés et d'osselets, bon buveur et bon diseur, toujours une histoire à raconter autour d'un cruchon. On tremble ou on rigole, mais on s'ennuie jamais avec lui ! Le compagnon agréable ! Curieux de tout, intéressé par la vie du village, pas fier, il se renseigne sur les nouveaux venus, sur les gens d'ici, pour savoir s'il y a du passage.

Attention ! David veille ! Et les bavards, assimilés à des fainéants, seront sévèrement tancés par celui que tous considèrent comme leur "chef"! Les discussions seront donc très difficiles. De plus, les paysans parleront naïvement à la taverne, quand l'espion de Godefroy leur demandera de lui parler des "bateleurs". Et ici encore, elles vont alerter Brabant, qui espionnera les bateleurs.

AU CHATEAU

Les questeurs sous forme animale pourront se rendre au chateau du seigneur Lionel. Ils constateront que l'atmosphère y est calme mais industrielle : on fourbit les armes et brique les armures, on s'entraîne. Si de petits animaux vont fouiller, ils pourront trouver des vêtements de croisés, de l'or en abondance et des cartes qui ne leur diront pas grand chose. Ils pourront être au courant de la croisade car le pape l'a prêché publiquement à Clermont Ferrant mais ils ne sauront pas nécessairement ce que ces tuniques avec une croix signifient. Par contre, n'employez pas le terme de croisade, il est venu plus tard. On disait simplement "Guerre en terre sainte".

AU VILLAGE

Les habitants de Bourq pourront donner aux joueurs des renseignements similaires. Mais on pourra tenter d'en savoir plus. Les femmes, particulièrement, pourront apprendre ce qui suit :

On peut ressentir assez vite l'hostilité du village (ou plutôt de certains villageois et villageoises) vis à vis de Mathilde, sans bien savoir pourquoi au début : elle est bizarre, c'est tout. On n'a rien de précis à lui reprocher. Cependant La Jeanne, au bout de quelques jours, en dira plus :

"D'abord cette fille, personne la connaissait il y a dix jours d'ici On l'a vue un matin à l'auberge de Bertrand et Pernette. Paraîtrait que c'est sa

soeur, au Bertrand (*c'est vrai !*). Depuis, elle est devenue serveuse et, ma foi, on n'a rien à y redire.

-N'empêche, c'est pas naturel, dira une autre. Elle s'en est venue seule, elle a dit qu'elle avait traversé la forêt, elle n'a pas eu de problème, on m'ôtera pas de l'idée qu'il y a du louche là-dessous !"

-Et c'est bien là que ça devient intéressant, renchérit la Jeanne ! Mon cousin m'a raconté qu'à Vouziers (*petit village des environs, à une lieue, soit 4 ou 5 kilomètres actuels*) il y a eu une fille possédée par le Diable ! Elle commandait aux loups, et il y en a eu, des pauv'gens dévorés en forêt, par là-bas ! Et quand ils ont voulu l'attraper pour la juger, elle s'avait transformée en louve blanche et elle avait disparu ! Un mien cousin qui me l'a dit, celui qui traverse le pays tous les ans pour se rendre aux foires de champagne. Alors pour moi, la Louvarde et la Mathilde, c'est tout une ! 'en ferez pas accroire ! Tous les mâles sont à ses pieds, y'a pas jusqu'à ce Brabant qui lui fasse les yeux doux. C'tune sorcière, c'femelle-là"



Jeanne

Les soldats ne diront rien à personne, prétextant (?) qu'ils ne savent ni pourquoi ils sont là, ni où ils vont. "Nous, on est pas les

chefs" et toutes ces sortes de choses."

Si on insiste, Brabant sera encore plus vite sur le dos des bateleurs, car ils se plaindront de la curiosité des ces "ouvriers agricoles" si particuliers.

L'AUBERGE :

Les Questeurs peuvent s'y rendre dès le premier jour pour prendre "la température" de ce charmant village. Ils verront Mathilde, fluette, d'une grande timidité, osant à peine regarder les clients.

Deux soldats, assis au fond passent une commande à Mathilde et quand elle repart, lui donne une tape sur les fesses. Mathilde rougit mais ne dit rien. Par contre, on verra Pernelle jaillir de derrière son comptoir avec un cruchon qu'elle était en train d'essuyer et passer une superbe engueulade aux soldats. Mathilde aimerait bien entrer sous terre et les soldats, pour se faire pardonner, payent double.

Un peu plus tard, Brabant entre, salue la compagnie commande et invite Mathilde à sa table sous l'oeil bienveillant de Pernelle. Mathilde est encore plus rouge. Par la suite, il viendra discuter avec les Questeurs.

Une fois les travaux commencés, les Questeurs n'auront plus l'occasion de s'y rendre dans la journée. Les hommes s'y rendront le soir, après le travail (on travaille du lever au coucher du soleil, il y a urgence !) pour se reposer des fatigues, ô combien réelles, de la journée.

Mathilde sert. On pourra évidemment aussi présenter Bertrand et sa bonhomie tranquille, Pernelle et son franc-parler, sa bonne santé, son bon sens si ce n'est déjà fait.

Un homme élégant, un gradé sans doute, est au comptoir. Il est en train de faire parler les paysans sur la Caravane, aussi, à l'entrée d'un

ou de plusieurs bateleurs, la conversation va-t-elle changer, et ce sera sensible (gêne, silence vite effacé par la reprise des conversations). Les paysans l'appellent "Brabant", certains "Eric", (il a su les mettre à l'aise). Il est amical avec tous, et engagera même la conversation avec les bateleurs.

Doit-on préciser qu'en fait, il les interroge et essaie de cerner ce qu'ils sont et ce qu'ils font là ? Il les prend pour des espions, aussi sera-t-il très habile ! Un ou deux clients refusent de se faire servir par Mathilde. Ils exigent que ce soit Bertrand ou Pernelle qui s'occupent d'eux. Une approche discrète permettra de comprendre qu'ils la craignent, ils en ont une terreur superstitieuse. Mathilde "marque le coup", pâlit sous l'affront. Bertrand la calme et Pernelle houspille ces clients qui croient à tous les contes de veillées racontés pour faire peur aux filles.

"Je ne pensais pas, dit-elle, que ça marchait aussi avec les bûcherons, je pensais qu'ils revendiquaient du muscle et du courage !"

Rires dans la salle. Si on interroge Mathilde (en salle ou plus tard) sur les loups ou son histoire personnelle, elle s'en tiendra à la fable officielle racontée au village. Insister ne pourrait que déclencher une "crise" chez la jeune fille. Un moyen radical, mais dangereux, de la reconnaître comme l'une des intéressées. Mathilde se montre par ailleurs très intéressée par Eric Brabant. Elle est aux petits soins pour lui et lui dédie ses plus ravissants sourires

Quelques gentilles plaisanteries de Bertrand:

"Eh bien, elle sera peut-être mariée bien plus tôt que prévu, ma soeurette !"

Le rire des clients, auxquels se joindra Brabant, feront monter aux joues de Mathilde une rougeur qui ne la rendra que plus appétissante. Elle s'enfuit aux cuisines pour masquer sa gêne d'être percée à jour.

Voici donc divers moyens de distiller les informations à vos Questeurs. On y pourra ajouter d'autres renseignements vrais ou faux, qui ont été laissés à l'imagination du veneur

Notes finales avant le réel début de l'aventure : Voila les questeurs en possession de quelques renseignements sur le village, sa vie, ses habitants, ses préoccupations. A partir de ces données, l'aventure va pouvoir se développer. On notera que la recherche de ces renseignements mènera les joueurs au jour 12, voire 13. On se reportera alors à la chronologie pour gérer l'aventure à partir de ces jours-là, étant bien entendu que le travail n'est pas fini, loin s'en faut. Les renforts fournis par la Caravane ont cependant permis aux habitants de bien avancer, ce dont on leur saura gré. En revanche, s'ils y ont mis par trop de mauvaise volonté, ou s'ils ont souvent rechigné, ils passeront pour des fainéants et cela jouera contre eux s'ils viennent à être soupçonnés par Brabant, ou pire, puisque le cas peut se produire accusés d'espionnage ou de trahison par la suite. On le voit, les bateleurs ont tout intérêt à se forger une réputation d'acier pour affronter la suite. Sinon, on risque bien de voir le village "basculer" dans le camp de leurs ennemis au premier soupçon.

Sixième partie : La quadrature du cercle

"En tant qu'Initié, je dois prendre une décision. Une de nos soeurs est là, prête à être révélée. Une fille que le Veneur a rencontrée déjà de nombreuses fois au cours de l'Errance. Quelqu'un qui deviendra probablement une figure de la caravane. Elle s'est enfuie de son village et on se méfie déjà d'elle ici. Tout semble si simple. Dès que le Veneur revient et cela ne saurait tarder, il va la voir, lui révèle sa nature et nous repartons.

Seulement, voilà, c'est impossible. Nous sommes installés à Bourcq pour un mois. Un

mois pendant lequel nous aidons à la garde des moutons et à rebâtir des granges. Mais dans ce village normalement si tranquille, une troupe de cavaliers s'est installée et de nobles gens se réunissent au château. Dans quel but ? Je n'en sais rien. Le sujet doit être grave car nous sommes surveillés en permanence et suspectés être des espions au service d'on ne sait qui.



Godefroy

Avions-nous besoin de telles attentions ? Nous nous sommes évertués à montrer que nous ne sommes là que pour travailler. Il est donc hors de question de lever le camp avant la fin de notre contrat. D'autre part, pas question non plus de révéler Mathilde. Amnésique, cachée dans nos roulottes, elle ne tiendrait pas jusqu'à la fin du mois sans mettre le nez dehors. Que penseraient les villageois, quand elle les croiserait sans les reconnaître ? En outre il ne faudrait pas une demi-journée avant que les soldats sachent qu'une villageoise est devenue folle après un séjour dans nos roulottes. Le problème est pour le moment insoluble. Il ne me reste qu'une chose à faire. Dans ce village où tout le monde surveille tout le monde, je vais envoyer des gens surveiller Mathilde. Enfin, surveiller qu'il ne lui arrive rien de fâcheux. Le Veneur avisera quand il sera là. Dans un sens, notre arrivée a détourné d'elle

l'attention de ce Brabant, espion en chef."

Note : Voyons où en sont les joueurs :- Ils sont arrivés avec la Caravane et ont eu le temps faire connaissance avec les protagonistes. - Ils ont vu Mathilde à l'auberge et ont appris son histoire officielle. Ils se sont rendus compte de la méfiance de certains villageois à son égard. Ils ont vu Godefroy et ses hommes passer dans le village pour se rendre au Château. Et ils sont également au courant que Brabant les surveille quand il ne tourne pas autour de Mathilde, les soupçonnant être des espions. Mais à la solde de qui ?

Quand l'Initié vient les trouver pour leur demander de surveiller Mathilde, ils découvriront, s'ils l'ignorent, que Mathilde est des leurs. Si les joueurs posent des questions, l'Initié s'ouvrira à eux des problèmes qu'il explique ci-dessus. Un des joueurs possédant une forme ailée pourra, au cours de sa surveillance, vivre la scène qui suit. Par contre, s'ils sont tous "piétons", arrangez-vous pour qu'ils tombent tout de même sur les espions. Ils peuvent, par exemple, suivre Mathilde changée en Louve, dans la forêt.

Septième partie : Qui espionne qui ?

"Surveiller Mathilde, veiller à ce qu'il ne lui arrive rien". Elle est bonne, celle là ! C'est qu'elle a de nombreuses cordes à son arc, cette petite. Quand elle n'est pas accusée de se transformer en loup pour croquer son entourage, elle s'envole en faucon pour avoir une vue d'ensemble du terrain. En plus, figurez-vous que cette oie s'est amourachée de Brabant qui, depuis notre arrivée, la laisse complètement tomber. Alors elle passe des heures à tourner autour du campement, à essayer de le voir.

Là où la situation devient presque comique, c'est que Brabant nous a demandé si nous

n'avions pas des oiseaux dressés à chasser. Bien sûr, on s'en est vigoureusement défendu : pas de braconnage à la Caravane ! Toutefois, quand ce satané oiseau n'est pas au-dessus de leur camp, il est au-dessus du notre. Est-ce parce que Brabant n'est pas loin non plus ? Est-ce parce que, involontairement, Mathilde est attirée par nous ? Bref, la tâche n'est pas simple.

Et ce n'est pas tout ! On les a trouvés, les espions, les vrais... En suivant Mathilde dans une de ses escapades aériennes, à l'époque où je ne savais pas encore qu'elle n'allait pas bien loin, j'ai vu déboucher dans les champs, sur la droite un jeune lièvre appétissant comme j'en avais rarement vu.

Que voulez-vous, on a beau avoir une mission, on n'est reste pas moins aigle !

J'ai plongé dessus. Il s'est mis à courir en direction du bois tout proche quand il m'a entendu. En entrant dans le sous-bois, je suis tombé sur une bande de gens accroupis dans un buisson, qui mangeaient de la viande séchée. J'ai laissé tomber mon lièvre et je les ai écoutés. Quand j'y repense, une bête pareille...

Imaginez deux gaillards et trois maigres, dont un tout petit, crasseux, mastiquant leur viande séchée pour ne pas faire de feu, en train de se plaindre.

"C'est pas une vie, dit le Petit en contemplant son bout de viande.

- Attends de voir la solde. Tu verras la belle vie, après, lui répondit un bien bâti.

- La solde, attends de l'avoir en main pour y penser. Si on ramène rien, on aura rien, reprit le Petit.

- En tout cas, on devrait presque en donner un bout aux mariolles qui se sont installés. Brabant, y voit plus qu'eux, dit un des deux maigrichons."

Le Petit semblait résolument pessimiste :

" N'empêche qu'on a encore rien trouvé !

- Moi, je parie pour Reims ", dit le gros qui jusque là s'était contenté de manger.



Le Maraudeur

Le Petit qui avait semble-t-il, vraiment envie de foutre le camp dit :

" Ouais ! On parie pour Reims et on rentre chez nous...

- Reims, d'accord, lui répondit le Bien Bâti, mais y partent quand ? Et de où ?

- Ouais, t'as raison, le Maraudeur ! Et si on dit Reims et qu'ils prennent Metz, dit le Gros, le pays sera pas suffisamment grand pour qu'on se cache !

- De toute façon, y-z-en r'viendront jamais, de leur Terre Sainte", conclut le Petit.

Je m'en allai sur la pointe des ailes. Reims ou pas, voilà enfin un indice pour expliquer pourquoi on nous surveille."

Huitième partie : Elle court, elle court, la rumeur

Au village, la rumeur monte et donne des idées aux gens.

" Une sorcière, tu dis ? Oh, une gentille fille comme ça !

- Une sorcière ? Tu exagères ! Note bien que l'aut' jour, je l'ai vue partir toute seule en forêt, j'ai trouvé ça pas naturel.

- Une sorcière ? J'me disais bien, aussi, que c'était pas b'en normal qu'elle soit pas mariée, à son âge.

- Tu sais, la Mathilde, b'en j'aimerais pas qu'elle croise ma route de nuit. L'aut' jour je la vois, je crache par terre pour éloigner le sort. Elle m'a lancé un regard... Si mes bêtes, elles donnent plus de lait, je saurai pourquoi.

- Tu sais que la sorcière a jeté un sort aux bêtes du Jacques et que depuis elles donnent plus que du petit lait ?

- On m'a dit qu'on l'avait vu labourer un champ avec deux crapauds. Je sais pas à qui il est, ce champ, mais y donnera rien.

- D'ailleurs, Brabant a compris tout de suite qu'il y avait quelque chose. Au début qu'il lui tournait autour, il est vite parti !

- Un type bien, ce Brabant.

- Faudrait profiter qu'il y ait des gens avec de l'instruction dans le village pour la juger, cette sorcière.

- Mais qu'en pense Monsieur le Curé ? "

Note: Voici le genre de conversation que les joueurs pourront entendre dans les rues de Bourcq. Les villageois n'en parleront pas facilement aux joueurs, qui ne sont que des étrangers mais telles sont les réactions qu'ils

pourront obtenir. Bien sûr, la rumeur monte de jour en jour. Le Veneur se reportera à la Chronologie. Revenons au curé (jour 13). Ce brave homme a senti monter la rumeur. Il n'est donc pas surpris de voir arriver ses paroissiens. Un joueur peut être là, d'ailleurs et assister à la conversation. Timidement, les villageois l'interrogent et le curé les rassure. Il est au courant, leur dit-il. Il prie pour le village et partira en guerre contre le démon dès que celui-ci montrera ses cornes. Il ira voir Godefroy pour lui demander conseil. Les villageois repartent non satisfaits mais calmés. Quant au curé, il refusera de dire ce qu'il pense vraiment aux joueurs et rentrera chez lui. Alors, que pense Monsieur le Curé ?

Neuvième partie : Tempête sous un crâne

Monsieur le Curé n'en pense rien de bon. Il n'est pas du genre à voir le Diable dans la moindre jeune fille, surtout si elle n'a rien à se reprocher. Mais que peut-il faire si tout le village a décidé, preuves à l'appui, qu'elle a fait un pacte avec le Diable ?

"Parlons-en, des preuves, pense le curé: racontars de bonnes femmes ! Elle n'est même pas jolie... Si encore elle avait la beauté du Diable, je comprendrais que les femmes lui en veuillent ! Mais elle n'a fait tourner la tête à personne, sinon à Brabant. Et encore, il y a beaucoup de choses à dire à ce sujet ! Ce Brabant, dont tout le village semble être entiché, a plus l'air d'un espion que d'un joli cœur.

Que puis-je faire ? Lui conseiller de fuir encore une fois ? Mais pour aller où ? Une fois, elle a survécu au voyage ; ne tentons pas le sort ! C'est déjà un miracle.

Je ne sais pas qui de son village natal a colporté cette rumeur mais c'est un fieffé crétin. Faut-il qu'elle s'enfuit jusqu'à Reims, qu'elle y devienne une catin pour avoir la

paix ? Les villageois pourront être contents, ils auront permis à une vierge de rencontrer le Diable, pour de vrai cette fois ! Et tout rentrera dans l'ordre.

D'autre part, il y a Godefroy et son frère. Mes paroissiens semblent attendre d'eux qu'ils s'occupent du problème de la sorcière. Ma foi, ils ont bien d'autres choses à faire.

J'aime bien Godefroy. On le dit vaillant guerrier. Pour ce que j'en sais, hors du champ de bataille, c'est un homme pieux, plein de bonne grâce, d'amour et d'humilité chrétienne. Toutefois, il manque un peu de personnalité. Son caractère conciliant et facile ne fera pas de lui un grand chef de guerre. Mais ça ne m'étonne pas de lui qu'il ait décidé de se croiser...



Le Curé

Je comprends moins, par contre, les motivations de son frère Beaudoin. A part l'amour de la guerre et l'appel de la gloire ! Sa culture littéraire lui vient sûrement du fait qu'il a passé sa cléricature à Reims, Cambrai et Liège avant de devenir Chevalier ; détail qu'il n'a pas manqué de me signaler, les rares fois où il s'est abaissé à me rencontrer. Son passé soi-disant religieux n'entrave en rien chez lui un caractère orgueilleux et cupide, doublé d'un tempérament singulièrement fougueux... Avec sa puissante personnalité et ses qualités d'organisateur, de commandant, il deviendra

sans doute le vrai chef de cette expédition en Terre Sainte. Pour l'instant, il a l'habileté de servir de second à son frère.

Je me demande qui mangera l'autre ou lequel des deux noms l'Histoire retiendra ! Peut-être aucun des deux... La vanité humaine nous fait croire que dans 1000 ans, nos exploits seront encore chantés ! Revenons à des problèmes plus terre à terre. Brabant a bien fait son travail. Godefroy et Beudoin ont appris avant moi de quoi était accusée Mathilde.

Beudoin m'a dit : " C'est toujours bon de faire griller une fille, ça détend les hommes, rassure les coeurs et rapproche les gens de votre église."

Godefroy n'a rien dit.

Quant à moi, je ne vais pas brûler une innocente pour amuser ces soudards. Il serait peut-être bon que la caravane de baladins qui s'est installée au village l'emmène avec eux en s'en allant, s'ils partent à temps et s'ils le veulent bien."

Note : Le curé ne dira évidemment pas tout cela aux joueurs En revanche, mis, en confiance, il peut laisser deviner de quel côté penche son coeur, ou en tout cas la modération qui est la sienne en la matière.

Dixième partie : Dangereux incidents

Le Veneur rentre à la Caravane le jour 13 et s'entretient longuement et secrètement avec l'Initié. Pendant ce temps, tout le monde à la Caravane se montre le plus innocent possible aux yeux de Brabant et se garde, d'un autre côté, de prendre ouvertement parti pour la "sorcière". A la moindre action suspecte, une troupe de soldats descend à la caravane pour tout fouiller.

C'est dans cette ambiance paranoïaque qu'un

incident va mettre le feu aux poudres. Parce que, pour savoir si c'est Reims ou Metz, il faut s'aventurer dans le château ! Et quand on est des espions débutants comme Jacques Minus, Le Maraudeur et Le Borgne, il arrive encore qu'on fasse des bêtises et qu'on se fasse voir. Il s'en est suivi une course effrénée dans les bois et à travers le village, course qui s'est terminée tout naturellement... à la caravane dans la nuit, bien après les vêpres.

Brabant jubilait : " Ce sont eux. J'étais sûr que c'était eux. Je vous l'avais dit que c'était eux !"

Les soldats déboulèrent à cheval dans la caravane, renversant des chariots, déchirant des toiles tendues, terrorisant tout le monde endormi, à la recherche des trois coquins. Ils brandirent des torches enflammées en poussant de grands cris. Dans la panique qui suivit, les apprentis espions disparurent dans la forêt, pour rejoindre leurs compères.

Les troubadours se demandèrent ce qu'il se passait. Ceux qui le purent s'habillèrent rapidement, les autres tentèrent d'éviter les coups d'épée que les soldats donnaient au hasard. Si les joueurs choisissent de se battre, ils n'ont humainement aucune chance. Les hommes de Brabant (une quinzaine) sont armés et savent se battre. L'Initié, dans la confusion générale, exhorte tout le monde au calme. Si les joueurs veulent filer, c'est faisable car il est impossible aux soldats de veiller à tout dans la panique et ce ne sont pas eux qui sont recherchés. Toutefois attention, si des soldats les voient se dissimuler ou prendre la fuite, ils seront suspects et emmenés devant Brabant. Inutile de préciser ce qu'il se passe si on les voit se transformer ! Il serait tout de même dommage qu'ils s'enfuient, ils manqueraient la scène suivante...

Brabant à leur tête, les soldats rassemblèrent tout le monde au centre du campement. L'effroi était sur tous les visages. La plupart voyaient déjà se profiler le spectre du bûcher.

Le Veneur arrivant d'on ne sait où, se présenta devant Brabant. Il avait pris le temps de s'habiller, son chapeau était bien droit sur sa tête. Les flammes des torches jouaient dans son regard, faisant ressembler ses yeux à deux pierres brillant dans l'ombre du chapeau. Sa façon de toiser Brabant alors que celui-ci, sur son cheval, était plus haut que lui, forçait le respect...

Brabant le somma de leur remettre les trois espions qu'ils avaient poursuivis jusque là, sinon ils mettraient le feu au campement.

Le Veneur s'est avancé vers Brabant:

" J'ai pleinement confiance dans les gens qui m'accompagnent. Nous ne sommes pour rien dans vos affaires. Pour vous prouver notre bonne foi, j'accepte de me constituer prisonnier jusqu'à ce que cette affaire soit clarifiée."



Stupeur. Personne ne s'attendait à une telle proposition, surtout pas Brabant, qui voyait dans ces saltimbanques un ramassis de pleutres désordonnés. Il considéra un certain temps l'homme qui se tenait devant lui et qui aurait dû trembler de peur. Y avait-il un piège ? Ce vieillard arrogant avait-il un protecteur ? Enfin vieillard, Brabant n'en était pas sûr. Il se laissa prendre un instant à la fascination des yeux brillants et secoua la tête. C'était du délire. Ce était qu'un gueux. Mais à la lumière dansante des torches, la scène était irréaliste. Ce manant,

ce moins que rien, lui donnait froid dans le dos...

"Emmenez-le !"

Mais sa voix, malgré lui, avait tremblé.

Il détourna son cheval pour ne plus le voir mais il sentit un courant glacé lui couler dans le dos. Ses hommes ne s'empressaient pas d'obéir.

"Allez, allez", leur fit-il.

Au grand soulagement des soldats, l'homme les suivit, très droit sans même qu'ils aient eu besoin de l'approcher. Et toute la troupe partit.

Stupeur. Une chose inimaginable venait de se produire. Le Veneur était arrêté, il s'était mis en avant pour protéger la caravane. Les troubadours s'entre-regardèrent. Le Veneur, lui qui semblait intouchable, leur référence, celui qui savait toujours quoi faire, était emmené par des soldats. Des dents grincèrent chez les chevaliers-loups et chez beaucoup de novices. Ils se tournèrent vers l'Initié mais il n'y avait rien à ajouter. Il fallait trouver les vrais coupables.

Note : Je déconseille bien entendu toute action héroïque et désespérée pour sauver le Veneur. Les membres de la Caravane et, a priori, les joueurs, n'oseront jamais contredire le Veneur dans une telle circonstance. Le Veneur interdira aux joueurs de tenter la moindre action. S'ils désobéissent, vous ne répondez plus de rien.

Il fallait que la Caravane quitte le village absolument, pensait l'Initié. Mais c'était impossible. Et s'ils y arrivaient quand même, leur réputation risquait de les suivre. Il ne lui reste plus qu'à rassurer tout le monde sur le sort du Veneur, en restant toutefois allusif, et à s'en remettre aux joueurs puisqu'ils savent qui sont les espions.

Onzième partie : tout s'accélère

C'est là que tout se précipite.

Le coup de force de la veille, mené par les soldats de Godefroy, a frappé les villageois. Guidés par la Jeanne, hystérique, les villageois prirent le chemin de l'auberge aux cris de :

"Brûlons la sorcière !".

Ils portaient avec eux des faux et des masses.

"Le curé n'est qu'un pleutre, criait Jeanne, nous prendrons les devants."

C'était compter, - heureusement ! -, sans le bon sens de Pernelle qui, voyant l'échauffement de ses voisins, courut prévenir Mathilde. Quand les villageois arrivèrent, Bertrand et elle, prenant des airs horrifiés, leur racontèrent qu'elle était en fuite sous forme de loup vers la forêt. (Ah, ils voulaient de la sorcellerie, elle allait leur en donner !) Après de nombreux signes de croix, les braves gens s'en allèrent, maudissant le malin - était-ce nécessaire ? - et se heurtèrent au curé qui venait inonder la maison d'eau bénite. Mathilde était réfugiée dans la sacristie.

Une fois cette comédie jouée, le curé, à bout de ressources, prit la route du campement de Godefroy.

Note : Que font les joueurs pendant ce temps ? S'ils cherchent le Veneur, voir scène suivante. S'ils sont au village, ils peuvent vouloir protéger Mathilde et se ruer chez elle pour la prévenir. Ils tomberont alors sur Bertrand qui leur dira que Mathilde n'est pas là mais refusera pour le moment de les écouter ou de leur faire confiance. Il ne leur dira donc pas où elle est.

Nous sommes au jour 14.

Au campement de Godefroy, une toute autre

scène se jouait. Brabant, qui jubilait depuis sa prise de la veille (à la lumière du jour, on oublie ses peurs nocturnes !) vit son enthousiasme douché par Godefroy. Celui-ci avait discuté assez longuement philosophie et théologie avec le Veneur, tôt le matin, et quand Brabant vint lui dire qu'il fallait le torturer pour qu'il parle, il fut accueilli de manière à peine polie. Comme toutefois, tout semblait indiquer la Caravane comme repère d'espions, il n'ordonna pas, comme il en avait envie, de relâcher cet homme étrange au regard brillant. Par contre, il renvoya Brabant à ses enquêtes. Ce dernier, dans sa rage, bouscula presque le curé en sortant du camp.

Godefroy, une fois que son frère se fut mis en route pour le château et que Brabant fut congédié, fit amener dans sa tente cet homme en noir si cultivé, qui vivait dans une caravane de baladins et semblait même en être le chef. Ils venaient à peine de s'installer que le curé, rouge et essoufflé, se fit annoncer.

Quand il fut en présence de Godefroy, le curé joua le tout pour le tout, lui expliqua la situation au village et demanda à Godefroy s'il ne pouvait pas emmener cette malheureuse fille avec lui quand il repartirait dans sa ville du Nord.

Godefroy lui dit qu'il comprenait son embarras mais que cela lui était impossible, puisqu'il partait en Terre Sainte.

Le Veneur, que le curé avait à peine remarqué tant son agitation était grande, proposa à ce moment de prendre cette pauvre fille avec lui, du moins quand il serait libre. Et il conseilla au curé d'aller à la caravane de sa part. Il y serait bien accueilli. Le curé remercia et sortit.

Et Godefroy se demanda à nouveau comment un homme qui était après tout son prisonnier, pouvait se comporter avec une telle assurance et surtout pourquoi un tel homme vivait sur la route...

Et ils reprirent leur conversion sur la Terre Sainte et ce qu'il risquait d'advenir du Comté, pendant l'absence de Godefroy et de son frère.

Douzième partie : Noirs desseins

Parlons maintenant de nos espions.

A force de fréquenter les arrière-cours du pouvoir et de boire des chopes avec des seconds couteaux de l'entourage de Godefroy, le Maraude a vite compris que la route que prendrait celui-ci constituait un renseignement monnayable. Il y a tant de dangers sur la route qui mène en Terre Sainte, qu'il se pourrait bien que Godefroy n'en revienne pas. Il se pourrait même, et comme ça, on serait sûr, qu'il se fasse attaquer à l'aller, la nouvelle de sa mort arriverait plus vite, surtout si on se chargeait de la faire connaître ! Et puis, sa jeune veuve pourrait se remarier. Les terres de Godefroy feraient une très jolie dot ! Le Maraude se sent tout à fait capable d'assassiner Godefroy, il en a fait d'autres... Pour devenir riche, il a besoin de deux choses : connaître la route qu'empruntera l'armée de Godefroy et trouver un acheteur pour le renseignement. Il est certain qu'il n'est pas le seul à avoir pu penser que la route serait longue et que Godefroy pourrait bien ne pas revenir. Il lui faudra maintenant trouver une personne qui l'a non seulement pensé, mais qui est prête à payer pour que cela se réalise. Les petits seigneurs sans scrupule ne manquent pas et dans les luttes d'influence, il ne faut pas manquer l'occasion. Ces gens sont prêts à payer cher pour ne pas se salir les mains et arriver à leurs fins. Le jeu en vaut largement la chandelle...

Le Maraude sait où trouver de telles personnes. La richesse est à portée de main.

Note : Les desseins du Maraude ne pourront être compris que si on espionne sous forme animale les brigands au moment où ils en parlent en forêt. De toute façon, les joueurs ne

peuvent pas remonter jusqu'au commanditaire du Maraude car celui n'a pas encore vendu son renseignement et ses services. Il connaît simplement des acheteurs potentiels. Ce que les joueurs doivent comprendre, c'est simplement que Le Maraude compte assassiner Godefroy sur la route des croisades pour le compte d'un futur acheteur. Voilà pourquoi il cherche à connaître son chemin.

Treizième partie : double mission

Les joueurs ont maintenant deux missions à réaliser. Ils doivent sauver Mathilde et innocenter la Caravane.

Si un joueur était présent lors de la conversation entre le Veneur et le curé, ce dernier n'aura aucune difficulté à obtenir une aide de la Caravane pour l'évasion de Mathilde. Sinon, il risque d'avoir du mal à attirer la confiance des bateleurs, une méfiance bien naturelle règne à l'égard des curés.

Faire sortir Mathilde de la sacristie discrètement n'est pas si simple : dans le village et aux alentours, les soldats de Brabant patrouillent à la recherche des trois escrocs qu'ils ont aperçus la veille. Le curé pourra tenter, si les joueurs sont vus, de donner le change. Mais les soldats, élégamment bornés, embarquent tout le monde si l'histoire ne leur semble pas claire. C'est à peu près le pire qui puisse se passer. Brabant n'attend que cela pour convaincre Godefroy ou par défaut son frère Beaudoin. La Caravane sera accusée de pactiser avec le démon et dans la foulée, les joueurs seront reconnus comme espions. Godefroy, quoi qu'il en pense, ne pourra pas les aider. L'Initié, pour sauver la Caravane sera obligé de désavouer ses frères. L'affaire se terminera dans ce cas sur le bûcher pour Mathilde et les joueurs. Bons voyages...

Mais, n'imaginons pas le pire. Si les joueurs réussissent à sortir du village, il serait

déraisonnable de leur part de cacher Mathilde à la Caravane, car une fouille de la part des soldats est toujours possible. D'autre part, il est toujours délicat de s'occuper d'une soeur non révélée.

Note : Songez à donner des émotions à vos joueurs avec des transformations inopinées de Mathilde. Bref, le Veneur doit revenir au plus vite pour la rencontrer et pour que tout le monde puisse repartir.

Pour démasquer les vrais espions, diverses solutions sont envisageables. Les joueurs peuvent, à l'instar du Maraudeur, prendre la fuite, les soldats à leurs trousseaux, en fonçant droit sur le campement des gredins.

Ils peuvent également profiter d'une nouvelle tentative du Maraudeur pour attirer l'attention sur lui au moment le plus critique.

Par contre, il leur sera impossible de voir Godefroy pour tenter de le convaincre de leur bonne foi : on ne les laissera pas approcher. De plus, l'exécutif revient à son frère, qui n'est pas homme à se laisser attendrir par des gueux.

Enfin Brabant en a fait une affaire personnelle. Il faut que la caravane soit coupable pour que l'honneur soit sauf.

A la nuit 16, le Maraudeur et sa bande font une ultime tentative : ils volent des vêtements à la Caravane. S'ils sont surveillés par les joueurs, ceux-ci en profiteront peut-être pour les capturer et les accuser de vol. Il serait bon, à ce moment d'appeler les hommes de Godefroy à l'aide. Ceux-ci reconnaîtront formellement le Maraudeur comme l'homme qu'ils avaient poursuivi quelques jours avant et la Caravane sera innocentée grâce aux aveux complets du Maraudeur avant le matin.

Mais s'ils peuvent voler ces vêtements, tout risque de très mal se passer. Le Maraudeur dé-

guise deux de ses hommes et lui-même et ils vont, à la faveur de la nuit, écouter aux tentes. Si les joueurs ne font rien, c'est la catastrophe. Les trois hommes sont vus et s'enfuient. Deux d'entre eux sont tués. Le Maraudeur parvient à s'enfuir. Grâce aux costumes qu'ils portent, plus aucun doute, ils sont de la Caravane. On aura beau nier, rien n'y fera. Beudoin somme l'Initié de livrer son complice, sans quoi il exécutera l'otage. L'Initié, bien sûr, ne peut rien faire. Si par hasard les joueurs sont trouvés en même temps dans le camp, ils seront massacrés par les hommes de Beudoin. De plus, tous les biens de la Caravane seront confisqués et on leur demandera de vider les lieux, en laissant le Veneur.

Oublions ce scénario catastrophe. Si tout va bien, le Veneur est relâché et au jour 17, l'armée de Godefroy part pour Reims.



Denière partie : " Bienvenue à la Caravane, petite soeur."

"Quand Mathilde se réveille, le soleil est déjà haut dans le ciel et elle ne souvient de rien. Brabant, Bourcq... tout est oublié. Pour chasser le goût de sang qu'elle a dans la bouche, elle se dirige vers une source.

A quelques lieues de là, sur la route des croisades, Godefroy pense à cet homme étrange qui semblait connaître tous les secrets de l'univers et qui vit simplement sur la route, comme un baladin...

Les P.N.J



Mathilde : PNJ normal,

"en crise" : M 70 R 55 P 60+

Un point de règle, après discussion avec les auteurs du jeu : le Veneur constatera qu'au cours du scénario Mathilde, qui va être révélée comme louve, espionne sous forme de faucon. Qu'est-ce à dire ? Eh bien tout simplement que le Veneur lui a déjà révélé sa forme de faucon ! Après un "voyage", et avant sa seconde Révélation, Mathilde erre tantôt sous forme de Louve, forme qu'elle ne (se) connaît pas encore, tantôt sous son ancienne forme de faucon, qui est en elle bien qu'elle n'en ait plus souvenance. Il n'y a pas de contradiction.

Bertrand et Pernette: La nouvelle du début permet de s'en faire une idée précise.

Caractéristiques moyennes : M 40 R 10 P 25

Godefroy de Bouillon : M 45 R 15 P 35

Baudoin de Boulogne : M 40 R 15 P 35

Le paragraphe "Un peu d'Histoire" et les

réflexions du curé suffisent à les décrire. On ajoutera simplement que le Veneur va exercer sur Godefroy une fascination dès les premiers instants de leur rencontre. Cependant Godefroy n'affrontera pas ses troupes à la veille d'un départ en croisade pour sauver Mathilde ou même les bateleurs.

CONSEIL : Il est plus intéressant, pour le plaisir ludique des joueurs, que ceux-ci ne découvrent pas tout de suite A QUI ils ont affaire. Ceci est facilement réalisable : il suffit d'appeler Geoffroy tout au long de l'aventure par son titre, c'est à dire "le Comte de Verdun". Et ce n'est qu'à l'extrême fin du scénario que le Veneur, par exemple, pourrait l'appeler "seigneur Godefroy", permettant ainsi aux questeurs de découvrir la véritable identité de ce personnage auquel ils ont eu affaire. Quant à **Baudouin de Boulogne**, il m'étonnerait fort que vos questeurs le connaissent comme étant le frère de Godefroy de Bouillon !

Le curé va un peu à l'encontre du portrait habituel : il n'est ni borné, ni fanatique, ça nous change ! Il se place d'emblée du côté de "la sorcière" et fera tout pour la sauver. Il peut devenir un allié efficace des questeurs.

Dans le village, la fanatique bornée, c'est **Jeanne**. Vous saurez la jouer.

Le Maraudeur et ses acolytes : M 25 (45 pour le Maraudeur) R 10 P 35

Brigands des grands chemins qui suivent de loin les troupes armées en quête de bonne fortune, le Maraudeur a tout suite expliqué à "ses hommes" qu'il y avait de l'argent à gagner à Bourcq. A condition, bien entendu, de parvenir à comprendre ce qui s'y tramait. Voici donc les minables truands devenus espions, avec les bévues, l'improvisation, et le danger que cela suppose. Le Maraudeur joue SA carte, tous les moyens lui seront bons, et évidemment faire accuser les bateleurs est un expédient auquel il

ne répugnera nullement !

Brabant : M 45 R 15 P 30

Brabant est de loin plus subtil et plus dangereux encore ! C'est un véritable espion, lui, rompu à l'art de se concilier les bonnes grâces de tous et toutes (surtout !), de délier les langues, de recouper les renseignements épars que ses nombreuses "promenades" au village lui procurent. Il travaille pour le compte de Godefroy, à qui il est tout dévoué, zèle qui le mène parfois à la précipitation, comme c'est le cas à la fin de ce scénario. Un personnage dangereux pour les questeurs, parce qu'intouchable. A la fin, il fait de cette histoire une affaire personnelle. Son orgueil a été blessé par le Veneur et par vengeance, il fera ce qu'il pourra pour faire tomber la caravane, qu'elle soit coupable ou non.

Chronologie

Il m'a paru nécessaire ici d'établir une Chronologie des événements, pour faciliter la tâche du Veneur.

Prenons une échelle de temps :

Si on considère que Mathilde arrive le **jour 1**,

- Les soldats entrent à Bourcq le **jour 6**,
- Jeanne apprend la rumeur de son cousin le **jour 8**,
- Brabant le sait le **jour 10**, jour où la Caravane entre au village.
- Comptons le **jour 10 + une partie du jour 11** pour que les questeurs cernent un peu mieux la situation :
Les joueurs voient Mathilde à l'auberge et apprennent son histoire. Ils voient Godefroy et ses hommes passer dans le village pour se rendre au Château. Et ils sont également au courant que Brabant les surveille quand il ne tourne pas autour de Mathilde, les soupçonnant être des espions. Mais à la

solde de qui ?

- Le soir du **jour 11**, l'Initié prend conscience de la situation, éventuellement renseigné en partie par les joueurs et charge ceux-ci de surveiller Mathilde.
- Ils tomberont sur les vrais espions le **jour 12 ou 13**. Donc les deux premiers jours de l'aventure, "tout va bien", il ne se passe rien, les habitants sont très aimables avec les bateleurs et vous allez voir que ceux-ci s'inquiètent de cet état de fait ! Heureusement "ça va changer !"
- Au cours des **jours 12 et 13**, les joueurs ne pourront cependant pas ignorer la méfiance et même l'hostilité des villageois envers Mathilde, sauf s'ils ne sont pas au village. Les joueurs ne doivent pas oublier que leur mission première est de protéger Mathilde et non de faire une chasse aux espions. Seuls le frère et la belle-soeur de Mathilde continuent à la traiter comme d'ordinaire.
- Pendant ce temps la rumeur court, court et atteint un niveau tel que le **jour 13**, des villageois vont trouver le curé.
- Le même jour, retour du Veneur, qui discute longuement (mais en secret) avec l'Initié.
- **Jour 14** : Les soldats repèrent le Maraudeur et les autres qui espionnent au château. Ils fuient vers la Caravane. Arrestation du Veneur.
- **Jour 15** : Les villageois veulent "tuer la Mathilde"; le curé la cache mais ne dit rien.
- Soir du **jour 16** : Le Maraudeur tente ou vole des vêtements à la Caravane. Déguisés, les trois hommes vont espionner le château et se font prendre. Deux morts, le Maraudeur s'enfuit. Les habitants accusent la Caravane. Fin catastrophe.

Si on a fait arrêter le Maraudeur et ses hommes,

tout va bien :

- **Jour 17** : le Veneur est libéré. Il révèle Mathilde et la Caravane reprend sa route.

Tous les personnages sont en place. Le décor est posé. A l'origine de cette histoire, il y a peu de choses. Sur le clocher de l'église de Bourcq, on peut voir de nos jours un croissant au lieu d'une croix. La légende de ce village dit que Godefroy de Bouillon, avant de partir en croisade, s'est arrêté au château de Bourcq pour décider, avec ses compagnons, de la route à prendre. Le croissant est un hommage à cette halte. Rien de plus.

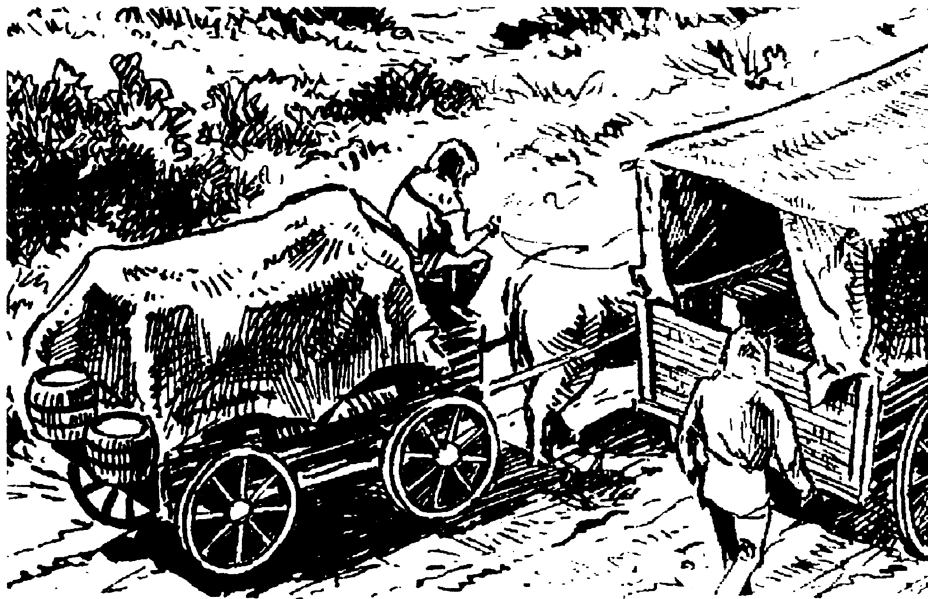
Vrai ou non, cette histoire nous aura permis de rêver.

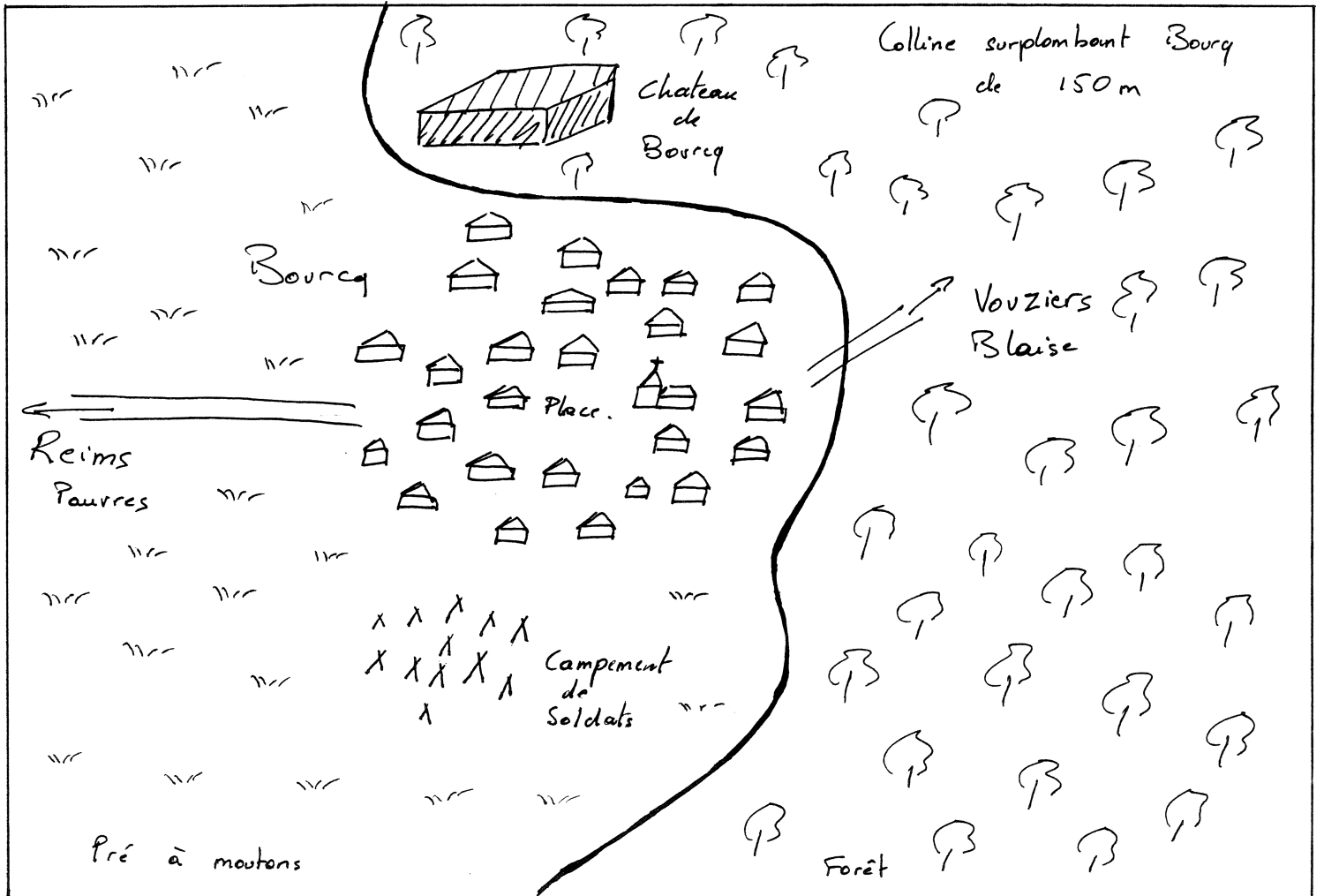
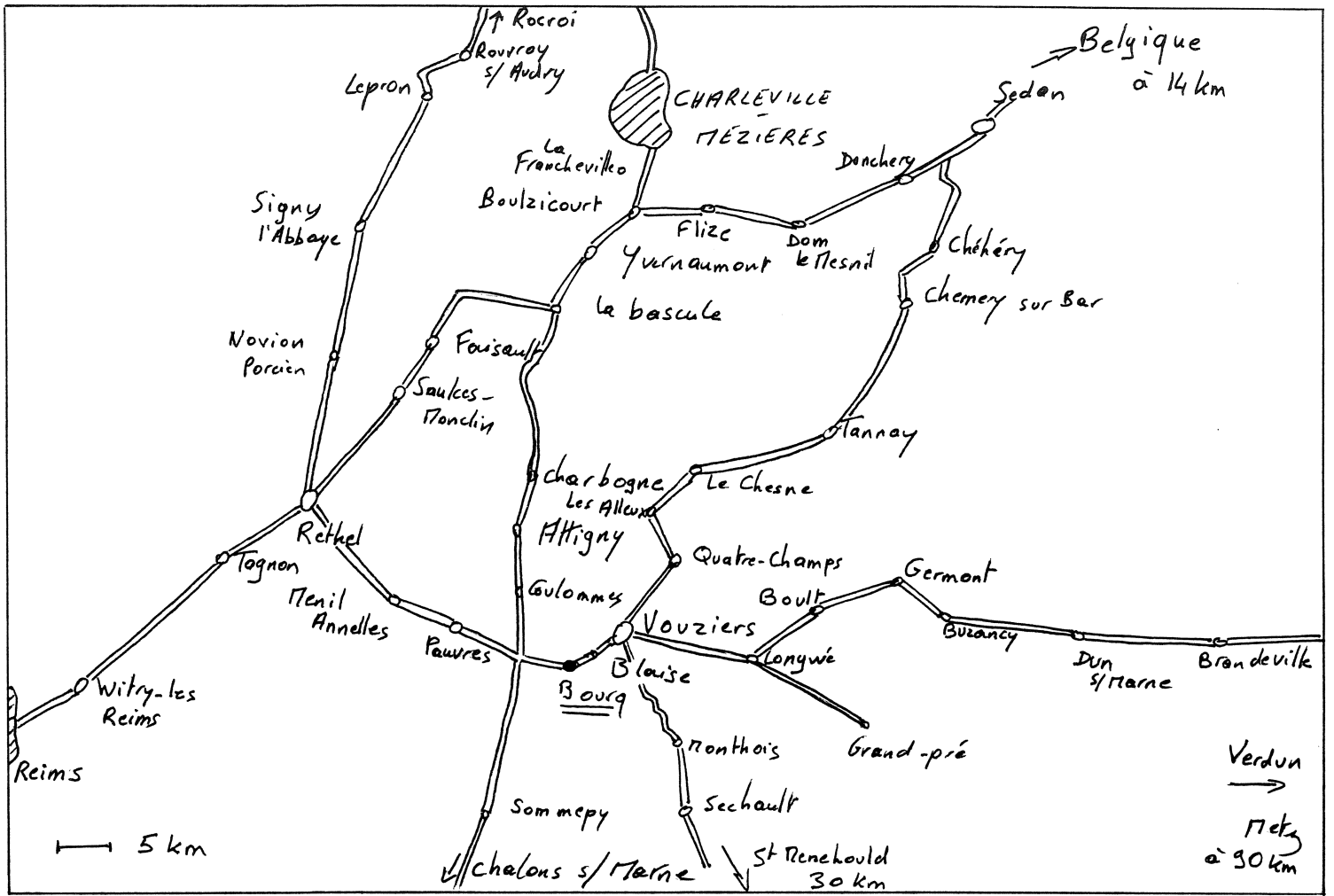
Ce scénario se termine normalement sur la révélation de Mathilde à la caravane. Si votre caravane était au delà de 1096 et que vous avez commencé par leur dire : "Souvenez-vous...", terminez de la façon suivante.

Les Questeurs sont à la belle étoile. Alors que le feu se meurt, le Chevalier termine son conte en racontant la légende de Bourcq.

Vos Questeurs risquent d'être perturbés par ce rêve éveillé...

Merci à Jean-Philippe Palanchini à qui je dois des passages entiers de ce scénario.







Devine qui vient dîner ?

(à propos de Bérénger)

Hervé LE SAUX & Jean-Philippe PALANCHINI

Le présent article (**réserve aux seuls Veneurs**) a pour but de répondre à un certain nombre d'interpellations qui nous ont été signifiées, à Hervé LE SAUX et à moi-même, lors des dernières rencontres *Hurléments* de Provins en juin dernier. En effet, jamais nous n'aurions pensé que l'idée de base du scénario qui clôt notre campagne pût à ce point heurter les Veneurs — *corrigeons !* — certains Veneurs ! Le hasard (ou la Nécessité ?) fait qu'ils sont à ce jour essentiellement du Sud de la France, mais qu'on ne voie dans cette remarque aucune tentative d'un quelconque ostracisme ! Nous constatons un fait, c'est tout.

De quoi est-il donc question ? D'un invité surprise, de quelqu'un qui manifestement dérange encore, au XX^{ème} siècle, des meneurs de jeu : le Diable. Eh oui ! Tout est venu du fait que nous ayons osé introduire le Diable en la bonne ville de Cahors, que la malédiction que nous avons utilisée le mette en scène, bref, que le Diable soit (très) présent au sein d'une histoire de *Hurléments*.

Notre première réaction, nous l'avouons, a été un total ahurissement. Et alors, avon-nous d'abord répondu ? Où donc est le problème ?

Et, de fait, en quoi le fait de parler du Diable dans une histoire médiévale est-il choquant ? En quoi — *parce que cela va jusque là chez certains !* — cette présence est-elle rédhitoire au point d'empêcher totalement des Veneurs de mener cette aventure ? Je concède qu'à l'heure actuelle encore, et malgré des discussions poussées et animées, nous ne comprenons toujours pas.

Car enfin, que nous a-t-on dit pour défendre ce point de vue ? La chose mérite qu'on s'y

arrête. Non pour créer une stérile polémique de plus dans le milieu du JdR, qui adore ça au point d'en redemander, mais bien plutôt pour poser un problème de fond, car il nous semble bien ici qu'un des points qui fondent le jeu même de *Hurléments* a été perdu de vue par ceux qui nous ont reproché l'utilisation du Diable.

Que nous a-t-on objecté, en effet ? L'argument essentiel a été :

"Je ne crois pas au Diable, je ne peux le mettre en scène" :

Ah ! Ça, c'est intéressant ! Moi non plus, à titre personnel, je n'y crois pas, et alors ? Qu'est-ce qu'on en a à battre ? Doit-on croire à l'existence du Jedi pour jouer à StarsWar, à celle des hobbits pour mener JRTM, à celle des Funghi de Yoggoth pour mener ou jouer à l'Appel de Cthulhu ? Qu'est-ce que c'est que ce délire ? On n'en finirait pas de trouver de tels exemples, qui reviennent en fin d'analyse à nier totalement ce qui fonde le concept même de JdR : la part du Rêve.

Pourquoi donc se priver d'une part aussi riche de l'imaginaire humain, au nom d'une conception philosophique, voire théologique qui, pour respectable qu'elle soit, n'a rien à voir avec le fait de rêver une aventure ? On n'a jamais demandé à personne de préciser avant de mener une partie de quelle confession il était, ni quelles étaient ses conceptions philosophiques du monde et de la vie après la mort. L'un est athée, l'autre catholique fervent, un troisième peut bien être taoïste si cela est nécessaire à son équilibre personnel, qu'est-ce que les joueurs en ont à faire lorsqu'ils se réunissent autour d'une table de jeu ?

Et puis, si vous ne pouvez mener que les scénarios qui collent avec vos propres croyances, et d'une, ça restreint singulièrement votre choix de jeux mais aussi de scénarios, et de deux, je ne sais pas si vous avez bien mesuré jusqu'où vous entraînent cette "logique" et cette conception quand vous acceptez de mener un jeu comme *Hurléments* ! (Je signale à ce propos, pour ceux qui se sentiraient intéressés, que V & J-L BIZIEN — *ceux qui ont participé à la discussion à Provins le savent déjà* — ont reçu une lettre du Canada qui leur expliquait que les conceptions exposées dans *Hurléments* étaient les seules vraies et que le signataire voulait fonder une secte basée sur cette croyance. Comme le dit Jean-Luc, tous ceux qui ont envie de courir nus dans le Grand Nord pourront obtenir l'adresse contre une enveloppe timbrée, et il n'y a pas que l'enveloppe, si je peux me permettre !).



Pour en revenir au sujet qui nous occupe, j'ai déjà dit que je ne croyais pas, personnellement, à l'existence du Diable. Mais quand je suis derrière un paravent, vous ne sauriez imaginer tout ce en quoi je suis capable de (feindre de) croire ! Tout ce que je suis capable de mettre en branle pour un instant de jeu de Rôle, pour un moment de plaisir ludique. Pour déclencher chez les joueurs que j'ai en face de moi une trouille bleue ou un éclat de rire libérateur après coup !

Je suis aussi meneur de *Maléfices*. Est-ce à dire que je dois croire aux pratiques sorcières pour mettre en scène et coller dans les pattes de mes joueurs un redoutable sorcier campagnard, adepte des enclouages et autres noires manigances ? Que non pas,

et pardon pour cette vérité d'évidence ! Tout ça pour dire qu'à notre sens, le Veneur (c'est "exportable" à tous les Veneurs) n'a pas à faire intervenir ses croyances métaphysiques dans ses parties. Qu'il se contente d'y mettre sa sensibilité, son humour, ses conceptions historiques et littéraires — *si possible bien informées* — du Moyen-Âge puisque c'est pour l'instant dans cette longue et complexe période que nous avons le plus évolué avec *Hurléments*.

Et puisque nous parlons d'Histoire, ajoutons-en une louche : le Diable EXISTE au moyen-âge, voyons ! Et même si l'on est tenant de la théorie qui veut qu'un dieu n'existe que tant qu'un homme au moins continue à croire en lui, **alors il n'a jamais autant existé qu'au moyen-âge !** Il est de tous les événements sombres ou incompréhensibles de la vie, de tous les coups tordus, de tous les coins sombres, et même de toutes les fêtes. C'est lui qui préside à la naissance des bossus, des bancroches¹, des stropiats². Même les gauchers, les hommes et les femmes à cheveux roux. Tout ça, c'est lui !

Et on Le voit sur les parvis, lors de la représentation des mystères, jugeant les vivants et les morts, et l'acteur qui le joue reçoit en plus des huées tout ce que les spectateurs ont pu collecter de plus abominable. Il doit même se cacher après les représentations, avec celui qui joue Judas, pour éviter d'être mis à mal. On ne ressent même pas dans le cas précis la notion d'acteur, on VOIT LE DIABLE, il est là, et on est bien content, bien soulagé de l'avoir vu tomber au fin fond de l'Enfer parmi les fumées nauséabondes, et qu'il y reste, surtout ! Qu'il épargne la ville de revenir y rôder.

Non, décidément, soutenir qu'on ne peut faire jouer un scénario médiéval parce que le Diable y a une place importante est vraiment pour nous une aberration.

¹Qui a les jambes torses et marche de façon irrégulière.

²Estropié.

Vous ne croyez pas à l'existence du Diable ? Mais c'est votre droit le plus strict, évidemment ! Les gens de 1499 y croient, eux, et cela suffit pour qu'il existe, au moins à ce moment-là et en ce lieu-là ! Cela suffit à nous donner le droit de l'utiliser et même de le rendre concret, puisqu'il apparaît que c'est cela qui nous est essentiellement reproché. Nous en avons le droit parce que la **Légende** atteste que le bâtisseur du pont a signé un pacte avec le Diable pour terminer son oeuvre dans les délais, comme à Pont sur Yonne, comme à Beaugency, et comme dans nombre d'autres villes où un pont fut construit à l'époque médiévale.

Comment, **pourquoi** aller contre la Légende, l'inconscient collectif, les croyances d'une époque ? Lisez Duby, lisez Le Goff, et osez revenir nous dire que le Diable n'a pas sa place dans un scénario de *Hurléments* !

D'autre part — *poussons les choses au bout* ! — revenons à des jeux plus "modernes". Vous ne voulez pas mettre Satan en scène en 1499. Soit. Expliquez-moi donc comment vous vous arrangez avec vos conceptions philosophiques quand vous jouez — *ou menez, si ça se trouve* ! — par exemple (au hasard !) à **In Nomine Satanis**.

Le Diable vous paraît-il mieux à sa place dans notre XX^{ème} siècle finissant ? Croyez-vous plus à son existence — *acceptez-vous plus facilement sa présence* — aujourd'hui qu'il y a cinq siècles ? Les gens y croient-ils davantage maintenant qu'à l'époque de notre scénario ? Où est la cohérence dans tout cela ? Et quel est face à ces arguments le fondement des reproches que vous nous avez adressés ?

Qu'on ne croie pas au Diable sur le plan religieux n'empêche aucunement d'utiliser le concept dans une aventure. La dualité Bien-Mal existe de toute éternité parce qu'elle est pragmatiquement vérifiable, et aucune des grandes — *ni petites* — civilisation ne s'en est privée. C'est même un Mythe fondateur. Ailleurs ce serait peut-être un démon, un

esprit mauvais, il se trouve que chez nous c'est le Diable qui a été choisi. Placez-vous sur le plan de la Légende pour le mettre en scène.

Et si cela vous gêne encore, — *certaines nous l'ont dit* —, usez des conceptions modernes, pourquoi pas ? Pourquoi ne pas considérer qu'un homme de 1499 puisse se croire envoûté, et somatise au point de "voir" la réincarnation du Diable ? Où est le problème alors ? Puisqu'à son époque il baigne dans cette conception, puisqu'on lui en parle, puisqu'on lui dit que le Diable existe, un esprit faible ou un personnage qui cherche un équilibre ou une explication à cette vie pas si simple à accepter telle quelle, PEUT se mettre à y croire. (Provocation gratuite : y a-t-il un autre fondement aux religions, quelles qu'elles soient ? Ou plutôt à l'acte de croire en un (des) dieu(x) "quelconque(s)" ?)

On le voit, il est relativement (!) simple de contourner le "problème", ou du moins ce qui pose problème à certains d'entre nous. Cela dit, on ne nous empêchera pas de déplorer ce qui, à nos yeux, est paradoxalement un "dénit de réel" : se priver du Diable c'est aussi se priver des fées, de Dahud, princesse de la ville d'Ys, qui jamais n'a pu remonter jusqu'à Huelgoat par la rivière d'Argent, c'est se priver des Korrigans de Bretagne — *et vous ne pourrez donc jamais jouer "ma" version du Cri du Ménéstrel* —, c'est se priver de la Vouivre (salut à toi, Fred !), des Dragons — *eh oui ! Y croyez-vous vraiment pour accepter sans rechigner de les mettre en scène ? Cela ne choque-t-il pas vos conceptions rationalistes ?* —, en résumé c'est ce priver de TOUT ce qui a de tout temps, et aujourd'hui encore, fait RÊVER les Hommes. Il faut séparer votre personne — *et croyez bien que je la respecte* ! — de votre personnage de Veneur. Car lorsque vous êtes derrière le paravent, vous n'êtes plus, vous n'avez plus à être vous-même, **vous êtes le Veneur. Celui qui propose le Rêve** à ceux qui vous font confiance au point d'accepter sans les connaître les lois de la Caravane. **De quel**

droit voudriez-vous amputer ce rêve de toute une partie de ce qui l'a régi et le régite encore ?

Car là se trouve le glissement paradoxal souligné dès l'introduction de ce long article. Ceux qui nous reprochent avec tant de virulence amicale l'utilisation du Diable dans *Bérenger* oublient, ce faisant, que LE RÊVE est un Royaume, j'aurais envie de dire LE Royaume essentiel des règles de *Hurléments* : en tant que Veneurs, nous sommes pour l'instant les seuls à y avoir accès de manière consciente et volontaire. Nous y entraînons à chaque aventure nos joueurs qui, pour la plupart d'entre eux, ne pressentent pas encore qu'ils puissent y avoir un accès aussi total et aussi riche en découvertes.

Alors par pitié, ne soyons pas, pour des raisons philosophiques qui ne regardent que nous, ceux qui viennent volontairement brider et amputer le Rêve d'une part non négligeable de son matériau d'élection. Sachons reconnaître et accepter TOUTES les composantes de notre inconscient collectif, à quelque part de nos conceptions du monde qu'elles appartiennent, ou qu'elles s'opposent. Nous plaçons ici pour l'utilisation de **toutes** les croyances : ancestrales, religieuses, païennes (ce sont souvent les mêmes, revisitées), légendaires, épiques et que sais-je encore ? pourvu qu'elles débouchent sur un moment de Rêve ou de Cauchemar pour nos joueurs. Nous faisons nôtre la conception de Maître Alfred HITCHCOCK selon laquelle "en Jeu de Rôle — lui disait "cinéma", bien sûr ! — on a tous les droits sauf celui d'ennuyer les joueurs".

Pour cela, nous revendiquons le droit d'utiliser dans un scénario le Diable si cela débouche sur une histoire jouable — *et elle l'est, je vous assure !* — autour d'une table. Pour cela, et puis aussi parce que, chers Veneurs, la légende qui préside à notre scénario n'a pas été inventée pour les besoins de la cause ! Elle est connue à Cahors, elle figure dans tous les légendaires, dans tous les

guides un peu complets. Et cette silhouette de Diable, en haut d'une des tours du Pont Valentré, cette silhouette sur laquelle se termine notre scénario, **elle se trouve bel et bien sculptée sur une des pierres du pont.**

En conclusion :

Vous croyez au Diable ? Mettez-le en scène sans remords, sans scrupules.

Vous n'y croyez pas ? La belle affaire ! Contournez ce qui vous est difficulté. Pensez Légende et non Religion. L'essentiel n'est-il pas de jouer ? Je prends le pari qu'il ne vous en voudra pas de lui dénier le droit d'exister. Il se contentera d'attendre son jour — *ou plutôt le vôtre !* — pour vous accueillir, où que vous ayez l'intention d'aller, avec une simple question — "**Et si tout ceci n'avait été qu'un Jeu ?**" — et un grand éclat de rire satanique !

J-P PALANCHINI
pour la mise en forme.

PS : Inutile d'écrire à *Pêcheurs* pour expliquer que ma dernière phrase prouve que je crois bel et bien au Diable, C'EST UNE BOUTADE !

*
* *

N.D.L.Maquettiste qui ne peut pas s'empêcher de la ramener :

Beaucoup de joueurs de *Hurléments*, pour se montrer plus fins que leurs "contemporains" ou sous le prétexte douteux qu'ils se jouent eux-mêmes, oublient résolument Dieu dans leur vie au sein de la caravane. C'est justifiable dans le sens où ils refusent une religion qui les considère comme maudits et dans laquelle par conséquent, ils ne se retrouvent pas.

Toutefois, il faut bien réaliser que le problème de l'existence de Dieu ne se pose pas, au Moyen-âge. Sa présence est aussi

évidente que celle de l'air ambiant. On ne croit pas en Dieu, Dieu existe, c'est tout simple.

Il est donc salutaire, à mon sens, de rappeler à nos Quêteurs sceptiques que leur monde est plein de mythes et de mystères. Qui sont-ils pour avoir des certitudes aussi cartésiennes et être ainsi à contre courant de la pensée de l'époque ?

En outre, une fois qu'ils croiront au Diable, on pourra leur faire passer dans nos scénarios toute une cohorte de monstres sortis de notre imagination sans qu'ils crient à la supercherie dès les premières minutes. Après tout, si les loups-garous et le Diable existent, pourquoi pas les Fées, les sorcières (pas celles que l'on brûle si volontiers, les vraies), les lutins et les Vampires n'existeraient-ils pas ?

J'en frémis d'avance...



Quelques questions à propos de Hurléments

Rédaction : Finn et I.Collet

Les questions sont posées par votre serviteur, Finn, parce que je les ai souvent reçues au cours de conventions, de réunions diverses de Veneurs. Les questions que les joueurs se posent n'importent pas ici, il est clair que tout peut rester pour eux de l'ordre du mystère. Par contre il semble important, afin que tous les joueurs jouent au même jeu, que ces questions soient claires pour les veneurs. Par la suite, après une saine discussion avec les auteurs, nous donnons leur version.

1. Quand une des formes animales meurt, est-ce que la personne meurt ?

Autrement dit, est-il possible que le chat meure et que le rat et l'homme continuent l'aventure, si un questeur est rat et chat. Cette première question est souvent posée et semble venir d'un manque de lecture attentive du scénario "Le Renégat" de la boîte de base.

Les réponses les plus fréquentes :

↳ Chacun peut continuer sa vie séparément. Mais alors, il faut tuer le Renégat sous toutes ses formes pour l'achever vraiment et pour qu'il ne revienne plus. De plus, si on brûle un "sorcier", il ne meurt pas sous sa forme animale et continue à vivre dans le siècle.

↳ Une forme suffit pour emporter le corps entier. C'est plus simple et plus clair et cela semble correspondre à l'unité d'être entre les différentes formes : une seule personne assume plusieurs formes, mais elles ne font qu'un. C'est bien pensé de la part des auteurs, pour le XII^{ème} siècle en particulier, avec la fameuse querelle historique sur les Universaux et la Trinité (à la fois 1 et 3).

Bulletin édité par
La Guilde des Veneurs
4, rue Carnot
91120 Palaiseau

Ont participé à ce numéro :

Jean-Luc BIZIEN

Isabelle COLLET

FINN

Jean-Philippe PALANCHINI

Luc Colport

La Guilde remercie **BEN** pour les illustrations qu'ils nous a autorisé à scanner depuis les *Hurléme* et *Plaine Lune* déjà parus.

Réponse des auteurs : Quand une forme meure, toutes les formes meurent. Par contre, il est possible, si une forme est mortellement blessée, de s'en évader et de continuer de vivre sous une autre. Toutefois, la forme mourante est alors "gelée". Il est impossible de l'utiliser à nouveau sous peine d'en mourir.

2. Si une forme est blessée, toutes le sont-elles ?

La réponse est ici conditionnée par celle à la réponse précédente. Mais en tout cas, les choses sont claires : au moment de la création du jeu, Ladyhawke n'était pas encore sortie des mémoires et la blessure de la Dame était visible sous toutes ses formes corporelles. JPP et Finn apprécient beaucoup cette solution avec des séquelles qui se voient sous toutes les formes.

Réponse des auteurs : Comme il est dit dans la question précédentes, les formes complètement indépendantes. Par conséquent, si le loup est blessé, l'homme ne l'est pas. Par contre, il faudra prendre le temps sous forme de loup de guérir.

Par ailleurs, si une femme de la caravane est enceinte sous forme humaine ou animale, elle ne peut plus changer de forme jusqu'à l'accouchement.

JLB rappelle en outre aux hommes de la caravane un peu volages que certains animaux (comme le loup et le faucon) sont fidèles à vie à leur compagne et qu'il ne faut donc pas faire n'importe quoi sous sa forme animale.

3. Doit-on nourrir toutes les formes animales chaque jour ?

Question parfois posée, par exemple à Provins 92, par des veneurs ayant visiblement problème à comprendre un autre aspect plus important : quelle est la véritable nature des membres de la Caravane ? On pourrait, en effet, croire que nous sommes, par exemple, un homme ET un loup.

↳ Tous les animaux coexistent, même si on ne les voit pas. Cela ne fonctionne pas bien. Dans ce cas, ils existent en permanence, il faut tous les nourrir, il faut que tous dorment (quoiqu'on puisse alors supposer que ceux qui ne sont pas "en marche" dorment), fassent leurs crottes quotidiennes. Dans ce cas, aussi, la transformation ressemble à un fondu cinématographique, peu à peu une forme disparaît et l'autre apparaît. Mais dans ce cas, aussi, il n'y a aucune raison de penser qu'on ne puisse pas se transformer lorsqu'on est attaché. Or, c'est justement la base de plusieurs scénarios. Enfin, dans cette hypothèse, il paraît bien difficile de placer les autres formes dans un autre plan d'existence sans que les voisins ne les sentent, ils y sont aussi n'est-ce pas ? Donc, dans ce cas, la recherche de l'autre n'est plus que l'usage de votre forme dans l'autre plan d'existence, et de ses perceptions. Cela semble assez peu conforme à la vision des auteurs.

↳ L'être est spirituel et crée les corps qu'il habite. On n'est pas loin de l'idée majeure du jeu de l'Initié, si je ne m'abuse. Néanmoins, ce système semble avoir des défauts : le fait d'être attaché, une fois de plus, n'a aucune incidence sur le fonctionnement du cerveau. Les formes n'ont alors plus aucune raison d'être aussi limitées (12, pourquoi 12 ? Oui, mais pourquoi une infinité ?), si l'être crée un corps fictif, il ne se limitera pas à si peu de formes, il peut faire preuve d'imagination, créer un corps différent. Mais alors, pourquoi l'humain ressemblerait-il tant au joueur ?

↳ Comme dans "Cat's People", le corps se transforme, cela rejoint l'imagerie traditionnelle des "garous". On voit bien alors qu'une personne attachée ne peut pas se transformer (les os seraient déchirés), qu'une forme au moins doit être nourrie tous les jours, celle qui "marche". Les autres peuvent rester en repos, je dirais "en stase". Néanmoins, on comprend mieux aussi qu'il ne suffise pas de nourrir le rat pour que l'ours n'aie plus faim : vous savez transformer votre corps, c'est bien, mais pas les cent grammes de fromage en deux kilos

de miel ! La transformation est plus lente (sans doute de l'ordre de 10 secondes) et peut aisément horripiler un spectateur non averti !

Réponse des auteurs : les corps non utilisés sont "gelés" dans un autre plan de l'existence jusqu'à ce qu'on veuille les utiliser de nouveau. Donc, à priori, il faut nourrir chaque corps indépendamment, les faire dormir à leur tour, etc.

NDLM : Est-ce utile, à chaque instant du scénario de se demander si le rat a dormi ou si l'ours a mangé ? Hurllements a été conçu avec un système de règles le plus léger possible, justement pour éviter des discussions interminables autour d'un point de détail en plein Role Playing. En bref, sauf si le scénario le demande, est-ce vraiment important de tenir pour toutes ses formes un diagramme Nourriture/Sommeil ?

4. On ne vieillit pas dans la Caravane, mais si un questeur quitte le reste du groupe, vieillit-il ?

Dans la Caravane, c'est clair, puisque le personnage va conserver l'apparence du joueur, il ne doit pas vieillir. Par contre pour ce qui est des questeurs qui nous ont quitté, comment savoir ?

↳ S'ils recommencent à vieillir, cela semble en contradiction avec des scénarios parus, notamment quelques bribes à propos de Guillaume le Conquérant, mais aussi ce brave Garaud, dans "La prise de Blaye", qui a des enfants plus âgés que lui. Le scénario est passé dans le Dragon Radieux après accord des auteurs du jeu, cela semble une indication raisonnable, certes, mais ils ont pu ne pas faire attention à ce "détail". Par contre, cela entraîne des problèmes de jouabilité évidents. Que se passe-t-il si un joueur décide que, temporairement, par exemple pour apprendre un métier qu'il estime utile pour la Caravane, il décide de rester à l'écart. Il pourrait apprendre son métier pendant six ou dix ans, puis rejoindre le groupe. Quoi de plus naturel comme

attitude ? Mais dans ce cas, lorsqu'il revient, vieilli, il ne peut plus jouer, le joueur n'a plus l'âge de son personnage ! On peut supposer bien d'autres hypothèses, néanmoins le problème sera toujours là, celui qui a quitté la Caravane doit toujours être libre de revenir sans être pour autant pénalisé.

Il continue à ne pas vieillir. Cela n'a pas que des avantages, on peut alors imaginer des Veneurs qui utilisent le jeu Hurllement pour faire jouer des éternels lycantropes. Oui, mais, ceux-là (ces maîtres de jeu) n'ont pas besoin de nous (pour faire n'importe quoi) et ne cherchent pas à respecter nos indications. Donc, certes, il y a des imbéciles, mais si on limite nos actions à cause d'eux, bientôt nous ne bougerons plus. Cette solution semble faire l'unanimité des membres de la Guilde, en tout cas à Provins en Juin.

Réponses des auteurs : Quand un personnage rencontre le Veneur, il cesse de vieillir. D'autre part, un errant ne prend connaissance de sa nature multiple qu'une fois l'âge adulte. Cette restriction a été établie parce que V & JL pensent que Hurllements ne s'adresse pas à un public jeune (Cf L'interview des auteurs, DR n° 19). Par conséquent, les joueurs, autour de la table seront adultes (au moins dans leur tête). Donc, au moment où les joueurs rencontrent l'homme en noir, ils gardent éternellement leur âge.

Il existe toutefois des exceptions à cette règle : Guillaume et Sylvane. Guillaume, même enfant, est un être hors du commun. Quant à Sylvane, elle a vieilli prématurément à cause de son enfance difficile et du meurtre, sous ses yeux, des membres de sa famille.

NDLM: On peut penser que Sylvane grandira jusqu'à l'âge adulte pour se figer elle aussi dans une éternelle jeunesse.

Guillaume, après une longue discussion avec le Veneur, décide de suivre son prestigieux destin et donc de vieillir. Les êtres d'exception comme lui ont peut-être sur leur

vie une maîtrise plus grande que la notre.

5. Un membre de la Caravane peut-il attraper des maladies ?

La question ne s'est pas souvent posée, car les gens ne pensent pas qu'il est possible de tomber malade au Moyen Age. Pourtant, bientôt, 1347, va débarquer la Grande Peste. À cause d'elle peut-être la Caravane va-t-elle être obligée de se séparer, tout au moins va-t-elle être obligée à cesser d'être nomade. Bref, on n'a pas encore vu de lépreux, de malades, mais il y en a, je vous l'assure.

Pourquoi un questeur ne peut-il pas tomber malade. ? Qu'est-ce qui l'immunise ? Le fait que le Veneur en a décidé ainsi. Certes, mais alors il peut tomber malade et le Veneur doit choisir si c'est une bonne idée. Et puis, conclusion de cette hypothèse, dans ce cas, un questeur qui a quitté la Caravane et qui se tient à carreau peut vivre éternellement. En outre, comment peut-on souffrir de la faim (et les famines sont toujours des périodes douloureuses pour la Caravane, lisez les scénarios, elles pullulent !) si on ne peut pas souffrir de maladie ?

↳ Animaux et gens tombent malades lorsqu'ils croisent la maladie, attrapent la gangrène lorsque leurs plaies sont mal soignées, etc. C'est le plus logique, on ne peut pas comprendre les choses différemment. Il n'y a d'ailleurs que comme cela qu'un Veneur pourra imposer un voyage à un peureux réfractaire, qui, après avoir vécu depuis 1050 est toujours vivant en 1250 ! Il reste simplement à faire un petit système d'évaluation du risque de maladie. Ce n'est pas si difficile, un simple jet sous la force pourrait suffire. Solution qui reçoit l'aval de V & JLB.

NDLM: Un des charmes de Hurléments est, à mon avis, la légèreté de ses règles. Il manque des quantités de tables, et pas seulement celle qui gère les risques de maladies. Hurléments a prouvé qu'on pouvait jouer sans un jet de dé. Il n'est peut-être pas nécessaire d'inventer maintenant des

tables pour le moindre détail ?

6. De quoi un personnage garde-t-il la mémoire ?

Depuis le début du jeu, cette question de la mémoire est une question centrale. Des scénarios sur le fait de se souvenir de son ancienne vie, de retrouver cette mémoire, vous en trouvez à la pelle. Par contre deux points n'ont toujours pas été résolus : puisque le joueur se souvient de toute sa vie actuelle (du XX^{ème} siècle), ne peut-il pas utiliser ses connaissances dans le jeu ? Et, puisque le joueur se souvient de toute sa vie antérieure, ne peut-il pas garder le souvenir de ses anciennes incarnations dans le jeu ?

↳ L'hypothèse d'un oubli complet n'est pas valable. Dans ce cas, il faudrait trouver un moyen d'expliquer comment il garde la possibilité de se transformer dans les formes qu'il a déjà incarnées. Il resterait aussi à expliquer comment on peut "se jouer soi-même" en faisant semblant d'être amnésique. Il se souvient de tout. Mais qu'en est-il alors de la quête de soi ?

↳ Il *peut se souvenir*, mais selon des modalités qui sont à trouver par le Veneur. Comme pour la reconnaissance des anciennes formes, ou les souvenirs de son passé, il ne doit trouver cela que comme des suppositions, comme des choses auxquelles il n'a pas totalement accès. Il a le droit de croire qu'il peut se souvenir. Il a le droit d'utiliser ce qu'il sait, mais sans savoir qu'il dispose vraiment de ce droit. De même qu'il peut se considérer comme Veneur, s'il le veut, étudier le jeu en cachette (qui le saura ?) Mais qu'il ne le fera pas, simplement parce que c'est, aussi, un plaisir du jeu. C'est donc une étape importante du jeu, faire reconnaître à un joueur ce qu'il sait déjà !

Réponse des auteurs: La rencontre avec le Veneur est le choc qui rend le joueur amnésique. Quel que soit le nombre de ses réincarnations, on revient à la caravane l'esprit vide. Si rien n'est là pour que le joueur ait des réminiscences (par exemple,

ses anciens camarades sont tous en voyages) le "nouveau" ne se rappellera de rien. Par contre, s'il est confronté à des éléments connus (un jongleur qui retrouve ses balles, un homme qui revoit la femme qu'il a aimée), il aura des flashes de sa vie passée.

Toutefois, on ne peut pas demander aux joueurs d'oublier les scénarios qu'ils ont déjà joué dans une vie antérieure d'où la méthode de Jean-Philippe Palanchini : le souvenir de l'ancienne incarnation vient surtout des autres joueurs qui reconnaissent celui qui vient de terminer un "voyage". À partir de là, l'aide des autres va lui permettre de retrouver son passé de membre de la Caravane. Quand un joueur choisit de "partir", il confie à ses amis les affaires auxquelles il tient le plus pour, en les retrouvant après son voyage, retrouver la mémoire.

7. Comment se passent les étapes ?

On passe de simple membre à questeur, à chevalier, à chevalier de la chimère, à veneur, j'en oublie peut-être. Mais comment cela se décide-t-il ? Y'a-t-il des garde-fous, des idées ? Je laisse aux auteurs le soin de répondre, je pense qu'ils vont, là, nous laisser un sacré libre arbitre, car autrement il faut établir des lois intangibles, des solutions techniques.

Réponse des auteurs : "Comment faites-vous ?" Chacun a exposé sa méthode, ses idées. Toutes les méthodes sont bonnes.

NDLM: Le problème peut se poser au niveau de l'Initié. En effet, il n'y a qu'un seul Initié mais il se peut toutefois que plusieurs personnes aient atteint ce stade dans la même période. En outre, il se peut qu'un joueur refuse d'être l'Initié parce que c'est toujours pour lui les emm... et qu'on ne peut pas compter sur les quêteurs !

On peut alors considérer que le joueur n'est pas prêt (de même qu'il pourra refuser par la suite de devenir Veneur, sait-on jamais) et on trouvera bien un PNJ pour faire Initié. Il est en outre improbable que plusieurs joueurs

simultanément désirent être l'Initié. Si cela arrive, je pense qu'une épreuve rêvée serait bien venue. Au fait, Jean-Philippe, c'est bien toi qui veut écrire des scénarios pour Initié ?

8. Comment fonctionne le "bip" ?

On entend par là le pouvoir qu'on les membres de la caravane de se reconnaître les uns les autres. Il peut être perçu de différentes façons. Selon les périodes on en a remarqué plusieurs.

↳ Le bip est purement télépathique. Un membre envoie un signal télépathique à un autre, qui peut répondre. Mais dans ce cas ne peut-on pas aisément imaginer que ce signal se développe ultérieurement, à force de travail, pour autoriser une communication télépathique complète entre membres de la Caravane ? Et pourquoi pas, aussi, entendre les pensées des "errants" ?

La solution choisie par JPP est la suivante (le terme de bip est d'ailleurs provinois, si je ne m'abuse). Le bip est un simple aller-retour, ne peut pas être reproduit (pas de code morse !) et ne peut pas excéder ce simple signal de reconnaissance.

↳ Autre solution: le bip est un langage particulier appris entre membres de la Caravane, fait de gestes précis et presque incontrôlés, il permet de se reconnaître, ce n'est alors que l'adaptation de la réponse ci-dessous.

Réponse des auteurs: Le bip est simplement une qualité d'observation : un rat ayant une pensée humaine ne bouge pas comme un rat "normal". D'autre part, un homme ayant une nature d'ours aura tendance à en avoir les allures même sous forme humaine (voyez Jehan). Plus on fait partie de la caravane depuis longtemps, plus on a "l'oeil". de même, un novice ne sera pas simple à repérer car il n'a pas conscience réellement de sa nature. Dans ce cas on ne peut pas utiliser le bip avec des camarades endormis puisque ce n'est pas un signal télépathique. Par ailleurs, dans une meute en charge, aucun membre ne

se distingue vraiment. De plus, s'il reste immobile (le chat avant de se jeter sur la souris), l'observé cache complètement sa double nature. Bref, le bip n'est plus alors un signal simple et clair.

NDLM: Dans le cas d'un chevalier, son attitude humaine est cette fois modifiée non plus par un mais plusieurs animaux. Je considère alors que seul un autre chevalier pourra comprendre de façon certaine qui il est. Cette compréhension est, en somme, intuitive. Quoiqu'il en soit, tout Questeur sentira quelque chose. D'ailleurs, il se passe le même phénomène pour le Veneur. Tout le monde sent bien qu'il est en présence de quelqu'un d'extraordinaire sans deviner pour autant ce qu'il est.

9. Peut-on intervenir dans les rêves ?

↳ Certains semblent croire que l'intervention dans les rêves ne peut se faire que sur une créature éveillée, que le Jeu, est, à partir de là, une certaine part de rêve et que toute situation de Hurlements n'est, après tout, qu'un beau rêve.

↳ D'autres indiquent qu'il est possible d'intervenir dans les rêves nocturnes, que la part onirique du jeu, peu développée jusqu'alors, est tout aussi importante, qu'il s'agit, en fait, d'une ouverture tout à fait réelle sur comment intervenir dans les choix des personnages.

Je ne me prononce vraiment pas sur ce sujet, la deuxième hypothèse est séduisante, elle reste à mettre en clair, mais n'a-t-elle pas, elle aussi, des défauts ?

Réponse des auteurs: Le rêve est l'essence même de Hurlements. Le Veneur est le seul à pouvoir intervenir sur quelqu'un d'éveillé (et il le fait à chaque partie). Quant au rêve tel qu'on l'entend communément, la Chimère (et bien sûr également le Veneur) peut venir le modeler, aux risques que l'on connaît. *Songe d'un matin d'automne* en est le meilleur exemple. Entre outre, tout scénario peut-être considéré comme un rêve (Cf l'intro et la

conclusion de *Douce jeune fille*, inventée et testée in vivo par Jean-Philippe).

10. Qu'en est-il de l'ennemi éternel ?

Répondre à cette question ne m'appartient pas, c'est pourtant une question vitale pour ceux qui veulent comprendre plusieurs scénarios. Je ne peux que répéter ce que JLB m'a dit à ce sujet, en Juillet 90 "La réponse viendra en son temps" À quoi je rajouterai "Je n'aurais pas supposé que ce temps fût si lointain, je ne regarde jamais plus loin que le bout de mon nez !"

NDLM: Jean-Luc Bizien a été surpris par la focalisation de certaines personnes sur l'Ennemi éternel. A tel point qu'il a reçu plusieurs scénarios sur le thème : Le fils de la vengeance du retour de l'Ennemi éternel. J'ai également constaté, chez certains joueurs un réflexe quasiment maladif : dès qu'il se passe quelque chose d'un peu bizarre ou dangereux (c'est-à-dire tout le temps), ils me demandent s'ils ne reconnaissent pas là l'odeur de l'Ennemi Eternel (qu'il ont bien sûr dans le nez, pouf, pouf !). Bref laissez un peu l'Ennemi éternel tranquille. Il ne faudrait pas qu'il devienne l'Eternel méchant des scénarios Hurlements comme Olric pour Black & Mortimer ou Moriarty pour Sherlock Holmes. Et puis V & JLB vont bien finir par nous en remettre une petite louche.

10. Que devient la caravane au XX^{ème} siècle ?

Réponse des auteurs: La caravane, c'est nous, joueurs et maîtres de jeu à Hurlements. D'ailleurs au Canada, actuellement, il y en a qui courent tout nus, c'est pas une preuve, ça ?

Note Finale De La Maquettiste: J'ai rédigé les réponses des auteurs en essayant d'être aussi fidèle que possible à ce qu'ils nous avaient dit en Juin dernier à Provins. Si toutefois, j'ai été incomplète ou je me suis trompée, je prie Valérie et Jean-Luc de m'excuser. Une rubrique vous est éternellement ouverte pour rectifier, développer ou simplement nous dire bonjour

La Guilde des Veneurs c'est vous !

Si vous voulez savoir ce qu'on fait de vos cotisations,

Si vous avez plein de bonnes idées mais prendre la plume (ou le clavier) vous fatigue,

Si vous voulez faire partie du bureau,

Si vous voulez savoir comment Jean-Nicolas Rondeau a été plus fort que les militaires,

Si vous avez parié que vous êtes capables de battre Jean-Philippe Palanchini au poker,

Si vous n'avez rien de mieux à faire le samedi 11 juin,

Ne manquez pas :

**L'ASSEMBLEE GENERALE DE LA GUILDE DES VENEURS
A PROVINS, SALLE DU MINAGE
LE SAMEDI 11 JUIN 1993 A 14 H**

En outre, certains ont regretté le fait que nous ne nous connaissons pas, les uns les autres. Nous voudrions publier une liste des membres de la Guilde pour 1994. **Si vous ne voulez pas que votre nom apparaisse dans *Pêcheur de Lune* n° 10, renvoyez nous le coupon ci-joint.**

D'ici là, attendez avec impatience *Pêcheur de Lune* n° 9 avec un dossier spécial Béarn, des idées pour se faire un costume lors d'un GN et bien d'autres choses encore. Il devrait tomber dans vos boîtes aux lettres courant janvier.

nb: Vous pouvez recopier ce bulletin si cela vous fait mal au coeur de découper votre *Pêcheur*.



Nom.....Prénom.....N° d'adhérent

- Oui, je serai présent(e) à l'A.G.
- Non, je ne peux pas venir mais me représentera.
- Non, je ne veux pas que mes nom et adresse soient publiés.
- Non, j'ai honte, je ne viendrai pas. Mais pour me faire pardonner, je vous envoie des bonnes idées, suggestions, critiques, chocolats, louis d'or (rayer la ou les mentions inutiles).

A renvoyer avant le 31 décembre à : Isabelle Collet,

3 pl Maurice Utrillo, App 2a, 51100 REIMS