



Pêcheurs de Lune

Numéro 16

Juin-Juillet 1995

Amis des G.N. et des ténèbres, bonsoir !

Hé oui, je sais bien qu'il est tard pour vous envoyer ce Pêcheur mais voyez-vous, une activité professionnelle assez dense m'a fait remettre la préparation de ce numéro. De plus, suite à une visite ethnologique à Lyon, nous avons eu besoin de plusieurs semaines pour nous remettre (et combattre notre envie d'y retourner !).

Voici donc les nouvelles du G.N. et de l'Assemblée Générale. En fait, je vous avoue que tout cela s'est passé de manière un peu décousue car le G.N. ne s'est pas vraiment déroulé selon nos attentes. Vous lirez l'article de François p. 5 et constaterez que j'ai employé un délicat euphémisme. En fait, pour parler de façon nette : certains troubadours, adoptés de fraîche date, se sont un peu ennuyés au cours de la nuit et, pour tuer le temps, se sont mis à assassiner à tort et à travers. Après un premier meurtre justifiable, le succès monte à la tête et on se met à assassiner le malheureux bailli et un garde qui passait par là. Bien entendu, notre "méchant" devenait d'aimable compagnie, à côté de cette hécatombe. Le scénario s'engageait dans une telle impasse que nous n'avions plus qu'une solution : brûler la caravane ou poser les armes. Devinez ce que nous avons choisi ? Je sais, c'est dommage.

Bref, lors de l'A.G. les esprits étaient plus passionnés par les (més)aventures de la veille que par le rapport moral du bureau. Mais maintenant que les esprits ont refroidi et pour ceux qui n'étaient pas là :

Compte rendu de l'Assemblée Générale

Rapport moral du bureau : Comme nous nous y étions engagés, La Guilde des Veneurs a publié cette année 6 numéros de Pêcheurs de Lune (dont un hors-série). Pleine Lune 3 était gratuit pour les membres de la Guilde et vendu au prix de 30 F aux non-adhérents. Ben, qui nous a fait la couverture, a été un peu rémunéré, grâce à Multisim qui nous a payé la 4^{ème} de couverture. Nous avons en outre considérablement augmenté nos cotisations (voir rapport financier). Nous avons organisé comme les autres années un G.N. mais aussi une journée Chimères à St Cloud avec Jean-Luc Bizien.

Rapport moral voté à l'unanimité.

Nous avons ensuite débattu en vrac des diverses options à garder ou à modifier pour l'année en cours.

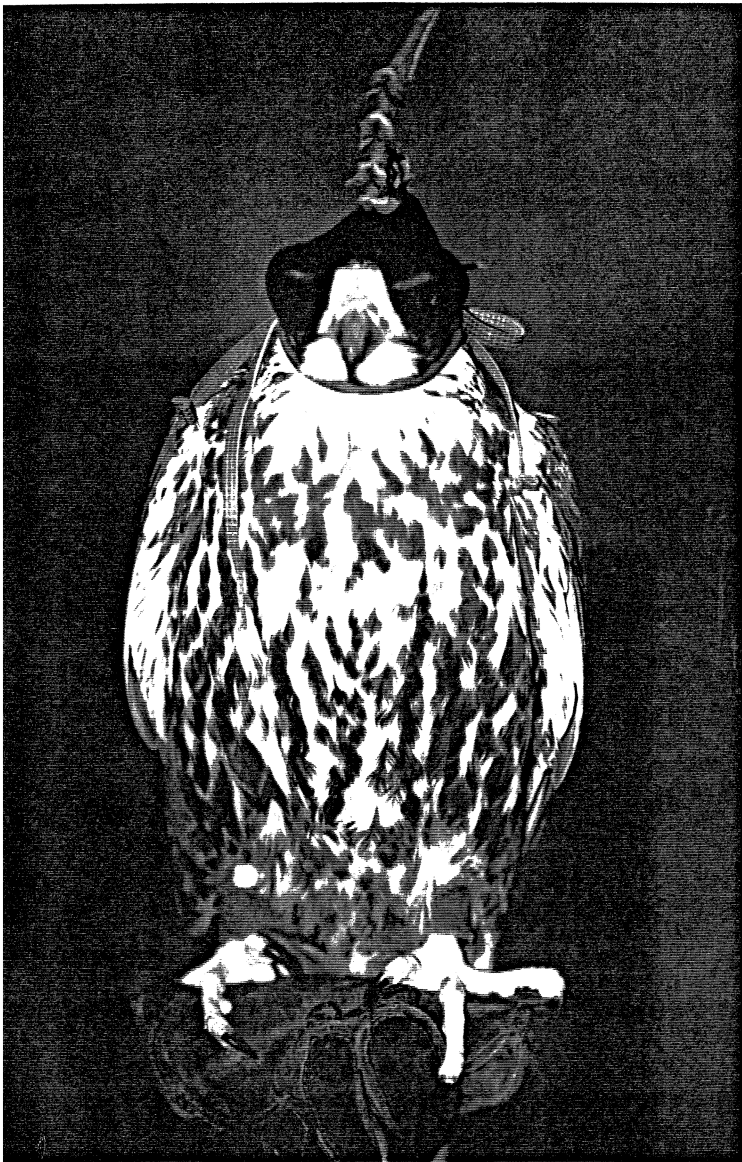
Fred Ménage est intervenu sur la position de Multisim par rapport à Chimères. Il s'avère que le dernier supplément Chimères est rentable. Donc, même si ce jeu se vend modérément, Multisim continue à le soutenir et à assurer son suivi. Dans le prochain supplément qui paraîtra courant juillet, on pourra trouver une page parlant de la Guilde. Par contre, il n'est plus question de faire un fanzine car Multisim a arrêté ce genre de publication et s'oriente plutôt vers un journal qui regrouperait tous les jeux de la gamme.

Nous avons ensuite commenté les résultats du questionnaire, déplorant le faible taux de participation. Mais nous avons jugé que ceux qui n'avaient pas répondu n'avaient pas d'opinion et que nous pouvions le considérer comme représentatif. Vous trouverez le détail des réponses p.3. Nous avons particulièrement retenu les points suivants :

- ◆ plus de matière à destination des joueurs,
- ◆ plus de scénarios prêts à jouer.

<i>Plat du jour</i>	
<i>L'Édito</i>	<i>p.1</i>
<i>Résultat du Questionnaire</i>	<i>p.3</i>
<i>Bilan financier</i>	<i>p.4</i>
<i>Chronique d'un G.N. perdu d'avance</i>	<i>p.5</i>
<i>Provins V, le scénario</i>	<i>p.8</i>
<i>Adaptation de Provins V au jeu sur table</i>	<i>p.15</i>
<i>Que faire l'an prochain à Provins ?</i>	<i>p.16</i>
<i>Avant-première</i>	<i>p.17</i>
<i>Provins V, le debriefing</i>	<i>p.18</i>
<i>C'est bien parce qu'on est trop gentil</i>	<i>p.20</i>
<i>Basse Besogne</i>	<i>p.21</i>
<i>L'Écho des Quintaines</i>	<i>p.24</i>

L'EDITO L'EDITO L'EDITO L'EDITO L'EDITO L'EDITO



Nous continuons à virer vers Chimères, sachant que pour les Veneurs, l'ambiance est la même qu'à Hurlément et qu'un jour, tous les joueurs seront au bout de la quête. N'hésitez pas à révéler vos joueurs, on s'amuse aussi quand on connaît le GRAND secret.

La publication de Pêcheurs de Lune devient trimestrielle pour les raisons suivantes. D'une part, j'ai trop de boulot pour en faire un tous les deux mois. D'autre part, nous possédons des textes longs (essentiellement des scénarios) que nous n'avons pas pu passer jusqu'à présent pour cause de manque de place. Un Pêcheur trimestriel sera plus gros et nous pourrions conserver une certaine diversité.

Nous publierons pour Noël un Pleine Lune 4 qui restera gratuit pour les membres de la Guilde. En effet, nous avons le choix entre conserver une certaine avance financière ou utiliser nos fonds. La majorité de l'Assemblée a préféré une augmentation des dépenses. Toutefois, il faut rester raisonnable. Nous renonçons à la couverture couleur au profit d'une couverture noir et blanc plus luxueuse et d'un numéro mieux fini.

Quand au G.N. (vaste problème vu nos avatars de la veille !), nous nous sommes posé la question : doit-on maintenir un G.N ?

Attendez, ne criez pas, je m'explique. Aucun de ceux qui s'y collent tous les ans ne sont spécialistes de ce genre d'activité. En clair, le seul G.N. que nous faisons (même en tant que simples participants) : c'est celui-là. L'an dernier, cela s'est très bien passé, pas cette année, nous savons pourquoi.

Il est très difficile d'organiser un G.N. en huis clos avec 60 personnes et de trouver à toutes comment les occuper. Il est relativement facile de trouver des rôles pour les membres de la cour de Champagne, les personnages sont peu nombreux et clairement identifiés. Pour ce qui concerne les bateleurs, nous ne vous connaissons pas. Si on voulait définir des rôles à chacun, il faudrait au préalable que vous nous envoyiez tous un résumé racontant qui vous êtes au sein de la caravane. C'est un effort que vous n'êtes pas prêts à faire (pour la plupart) et que nous ne sommes de toute façon pas prêts à assumer. Hé oui, nous nous occupons de la Guilde en plus de notre activité professionnelle. Nous ne sommes plus étudiants (bon, certains sont profs, c'est presque pareil !) et il est clair que nous ne pouvons pas consacrer plus de temps à la Guilde. En bref, pour que le G.N. soit meilleur, il faudrait que des vrai pros s'en occupent, ou au moins des gens qui ont des idées neuves. Nous sommes un peu essoufflés.

D'où la question : doit-on faire un G.N l'an prochain ? Après tout, pourquoi les gens viennent-ils à Provins, et en particulier ceux qui viennent de Bordeaux, de Toulouse, de Lyon ou d'ailleurs ? Pour se retrouver, pour jouer, pour discuter, pour voir la fête médiévale. Fred Ménage a proposé de remplacer le G.N. par un grand banquet au cours duquel on assisterait au spectacle. Alors lisez la proposition que fait Mam'Isa dans ce numéro (décidément, ces Lyonnais, on en fera quelque chose). Quant aux fans de G.N, François Van Hill a un projet à Laon.

Sur ces entrefaites, alors que nous débattions, des fauconniers des Aigles de Provins sont venus avec deux oiseaux. Nous avons pu en parler, les voir de près, et poser des questions. J'espère que vous êtes furieux, ceux qui ont raté ça ?

Après le départ des oiseaux, il commençait à faire faim.

L'élection du bureau ne traîna pas.

Elus à l'unanimité :

Présidence : Isabelle Collet

Vice-président : Jean Philippe Palanchini

Trésorier : François Edelin, mal remis de son expérience traumatisante de la soirée.

Vice-trésorier : Stéfan Lawruk (bienvenue au club)

Secrétaire : David Collet (vous croyez qu'il couche avec la présidente ?)

Vice-secrétaire, chargé des relations extérieures et de la communication : Fred Ménage.

Et sur ces bonnes paroles, nous sommes allés manger.

Isabelle & David Collet

QUESTIONNAIRE GUILDE DES VENEURS

Pêcheur de Lune		Berk	Bof	Bon	Tip top
<i>Maquette</i> <i>Variété</i> <i>Qualité</i>			2	8	4
			2	11	1
			8	8	6
		oui	non		
<i>Pêcheur Trimestriel</i>		4	10		

Pleine Lune		Berk	Bof	Bon	Tip top
<i>Couverture</i> <i>Maquette</i> <i>Qualité</i>		1		4	8
			1	8	4
			2	5	4
		oui	non		
<i>l'an prochain</i>		14			

G.N.		Berk	Bof	Bon	Tip top
<i>Nb pers</i> <i>Scénario</i> <i>Lieu</i>		1	3	7	2
		1	2	8	2
		1	4	3	5

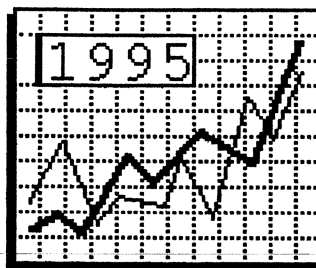
Argent		Berk	Bof	Bon	Tip top
<i>G.N.</i> <i>Autre G.N.</i> <i>Journées</i>		1	3	5	5
			4	8	2
		2	2	7	3
		oui	non		
<i>Activités ds la cotis</i>		2	12		
<i>participation</i>		2	6	4	1

Avis divers classés par fréquence d'apparition

- * Des articles pour les joueurs
- * Des nouvelles
- * Des scénarios sur des époques nouvelles
- * Des articles sur les régions
- * Chronique caravane
- * Des scénarios mixtes hurlements/chimères
- * Annuaire des membres
- * Scénarios instantanés
- * Des articles pour progresser à Hurlements
- * Dessins et photos

Bilan financier

Juin 1994 - Mai 1995



de la Guilde
des Veneurs

Par Francis Edelin

COMPTE COURANT					
DATE	N° OPÉRATION	LIBELLÉ	DÉPENSES	RECETTES	SOLDE
03/06/94		REPORT À NOUVEAU			8 793,55
02/07/94	5003	Commissions / Frais	37,70		8 755,85
05/07/94	587639	Frais de gestion interne	29,30		8 726,55
09/07/94	40404023-24-25	Cotisations + ventes anciens n°		4 150,00	12 876,55
22/08/94	1848601	PdL 11	704,80		12 171,75
05/10/94	1848602	Dessin Ben	455,50		11 716,25
18/10/94	PS11038233288	Ouverture Compte CM 23328841 & 61 Saint Cloud	100,00		-100,00
20/10/94	40303011-12	Cotisations + ventes anciens n°		560,00	460,00
20/10/94	40303013	Pub Multisim		500,00	960,00
27/10/94	0	Virement Trans CCM Palaiseau		11 816,25	12 776,25
10/11/94	8133	Vir Domib 233288 61	8 000,00		4 776,25
22/11/94	1848603	PdL 12	793,25		3 983,00
12/12/94	8667301	PdL 13 & PL 3 1er Réglement	1 000,00		2 983,00
	3007	Cotisations		200,00	3 183,00
31/12/94	8673304	Frais de gestion interne	481,25		2 701,75
16/01/95	867303	PdL 13 & PL 3 2nd réglement	1 177,02		1 524,73
23/01/95	867305	Couverture PL 3	529,00		995,73
27/02/95	54100	Virement DOMIB		1 000,00	1 995,73
06/03/95	867306	Frais de gestion interne	382,35		1 613,38
06/03/95	867307	PdL 14	673,00		940,38
08/03/95	3039	Cotisations + ventes anciens n°		500,00	1 440,38
30/04/95	867308	PdL 15	1 064,90		375,48
06/05/95	867309	Frais de gestion interne	316,80		58,68
CODEVI					
DATE	N° OPÉRATION	LIBELLÉ	DÉPENSES	RECETTES	SOLDE
10/11/94	8133	Virement DOMIB		8 000,00	8 000,00
31/12/94	0	Intérêts 1994		45,36	8 045,36
27/02/95	54100	Virement DOMIB	1 000,00		7 045,36
CAISSE					
25/02/95	espèce	Journée Chimères		350,00	350,00
20/05/95		TOTAL DES COMPTES	16 744,87	15 405,36	7 454,04

Chronique d'un G.N. perdu d'avance...



Par François Edelin

Zurich, jeudi 11 avril (tout va très très bien)

Après de nombreuses soirées de travail, "Provins V" est enfin né : il se déroule à la veille de la bataille de Bouvines ; un espion de la maison de Brienne s'est infiltré dans celle de la Comtesse Blanche de Navarre pour faire échouer une réunion qu'elle tient avec ses vassaux. Mais, avant de prendre le coupable, plusieurs seigneurs (et bateleurs ?) seront fortement soupçonnés...

Saint Cloud, mercredi 19 avril (tout va très très bien)

Jean-Philippe me confirme qu'il y aura bien un embrasement de la tour. Pas de problème pour moi, c'est prévu...

Reims, 1er mai (tout va bien)

Dernière réunion chez la patronne qui se charge de concevoir des "tramettes". Tout semblait aller pour le mieux. Il ne nous reste plus qu'à préparer l'AG.

Saint Cloud, mercredi 3 mai (...)

Appel de Jean-Philippe, l'embrasement n'est plus réalisé avec des feux d'artifices (trop chers et trop dangereux) mais à coup de

Conon de Béthune et sa femme



laser et de projos. Il faut évacuer la tour à 22h15 pétante et il n'est pas question de participer au "son et lumière" (que j'ai trouvé à chier) d'une quelconque façon. Bon ok, on devra imaginer la mise à feu des poudres et charger Blanche de l'expliquer aux joueurs.

Saint Cloud, vendredi 12 mai (premier coup dur)

Nouvel appel de JP, les électriciens démontent leur matos après le "spectacle", impossible donc de revenir dans la tour à moins d'y intégrer des ENJs (électriciens non joueurs) dont la tramette serait d'arriver à démonter leur matériel le plus vite possible... Un peu tiré par les cheveux quand même non ?

Bon, en échange, la mairie nous file la Grange aux dîmes, voyons ce qu'on peut faire. Le méchant quitte la tour en douce avec le baron et ils mettent le tout en scène à la dite Grange... Ouais, c'est pas mal.

Saint Cloud, lundi 15 mai (coup de poignard dans le dos)

Le méchant vient de m'appeler pour dire qu'il ne peut pas venir (l'est pas près de réobtenir un rôle ç'lui là). Coup de tel à Isabelle qui après moult réflexions finit par nous en dégouter un (et un bon en plus, z'avez pas trouvé ? Il est sûr qu'il fallait le distinguer de tous les autres zigotos qui ont poignardé à tour de bras).

Provins, samedi 20 mai 18h (dit coco on fait le point ?)

"Bon alors ? on décale ou on décale pas l'horaire ?"

"Euh oui... enfin non... c'est donc 19h45, non 20h... et merde ! On aurait dû toucher à rien du coup on va être à la bourre.

20 heures (l'heure des braves)

Après un deuxième sandwich avalé à la hâte (le premier c'était à 13h) me voici parti avec les 15 bouteilles de cidre vers la Grange. Une halte en cours de che-

Richard de Mareuil



23h15 (Take it easy guy and you'll get it)

Après avoir déambulé dans la ville en attendant la fin du son et lumière qui était à chier (je l'ai déjà dit ?), je reviens à la Grange et ouvre la porte sous les vivas (vous pouvez pas savoir comme ça m'a fait du bien). Le baron est découvert et chacun de se poser des questions dont une : où est la baronne ? Re aïe. Il faut gagner du temps. J'annonce ma sortie pour tenter de la retrouver dans la cité. Me voici dehors marchant comme un zombie à la recherche des gardes perdus et d'une idée.

23h45 (la Bérézina)

Retour à la Grange. Affolé, j'annonce avoir retrouvé la baronne souffrante et demande l'aide des seigneurs et de l'ecclésiastique. Tout ce petit monde grimpe les marches du grenier quatre à quatre pour se retrouver... dans le noir (je n'ai jamais pu trouver l'interrupteur). Bref, ils jouent le jeu et nous revoici tous dans la salle et ... sur les rails du scénario. J'en profite pour renseigner Corrine sur le rôle qu'elle doit jouer en fin de soirée car, cruel détail, ce devait être une surprise !

La Baronne de Méry

min pour souffler et paf ! En me baissant, toutes les pressions du costume sautent et me voici tel un fou, camisole ouverte, le visage bouffi sous l'effort reprenant le chemin de la Grange. Tudieu que la route est longue. Arrivé en haut de l'escalier du grenier, je pose la cagette et crac ! le pantalon se déchire ; j'ai beau ne pas être superstitieux, j'ai pensé que là, il fallait y voir un signe.

21 heures (j'ai eu comme un trou)

Introduction avec l'Initié, les barons, présentation du contexte historique, spectacle, excellente prestation de l'Évêque (on les voit les vieux routards du jdr), et l'Initié qui m'associe au spectacle en m'invitant à déclamer une chanson (ça me fait penser que j'ai pas eu le temps de la réviser celle-là). Tant pis, on se lance et on verra bien.

22h15 (coup de poignard dans le dos)

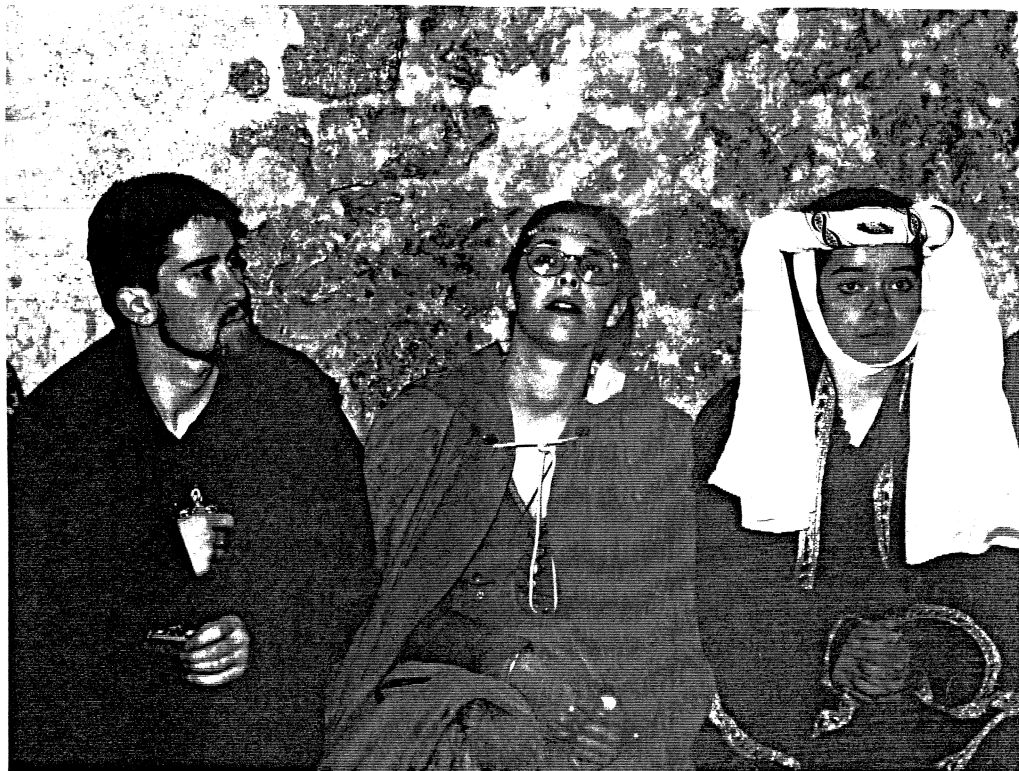
Isabelle (la Baronne) est atteinte d'une grosse migraine et part se coucher. Euh... pour l'empoisonnement, on fait comment ? Bon, pas le temps, on verra plus tard.

22h30 (il souffle comme un vent de panique)

Tout le monde sort... et se disperse (aïe c'était pas une bonne idée de ne pas avoir parlé de la Grange). Je fonce en compagnie de Lionel (le méchant Connétable) et de Stéfan (le Baron). On arrive à la Grange, on badge pour entrer, on range les 2000 chaises, on refait un brief pour mettre au point l'empoisonnement désormais virtuel et je reteste le badge : raté ! La porte est bloqué et la sirène se met en marche... Aïe aïe aïe, on va avoir les flics dans pas longtemps (quand je pense qu'au boulot, je passe mes journées à badger pour accéder à des salles informatiques, quel branque !)... Miracle ! un sbire de la mairie passait par là et nous dépanne. On revient de loin.



La Maréchal d'Anray, sa nièce (avec la cape) et un de ses hommes d'armes



0h15 (L'Ennemi Éternel intervient)

L'Évêque est assassiné, on sent comme un flottement, et moi je bascule dans la quatrième dimension. Les choses avancent cependant, me voici menacé, sommairement jugé et promptement enfermé (pauvre Blanche elle doit se sentir bien seule à présent).

1h (de Thibault de Champagne à Agatha Christite)

Les meurtres s'enchaînent, on a même un guerrier du chaos (il m'avait pourtant promis de changer de costume, le bougre !). Je ne sais plus si je dois rire ou pleurer...

2h (le bouquet final)

Me voici seul debout sur un banc devant soixante paires d'yeux interloquées. Un grand moment de solitude...

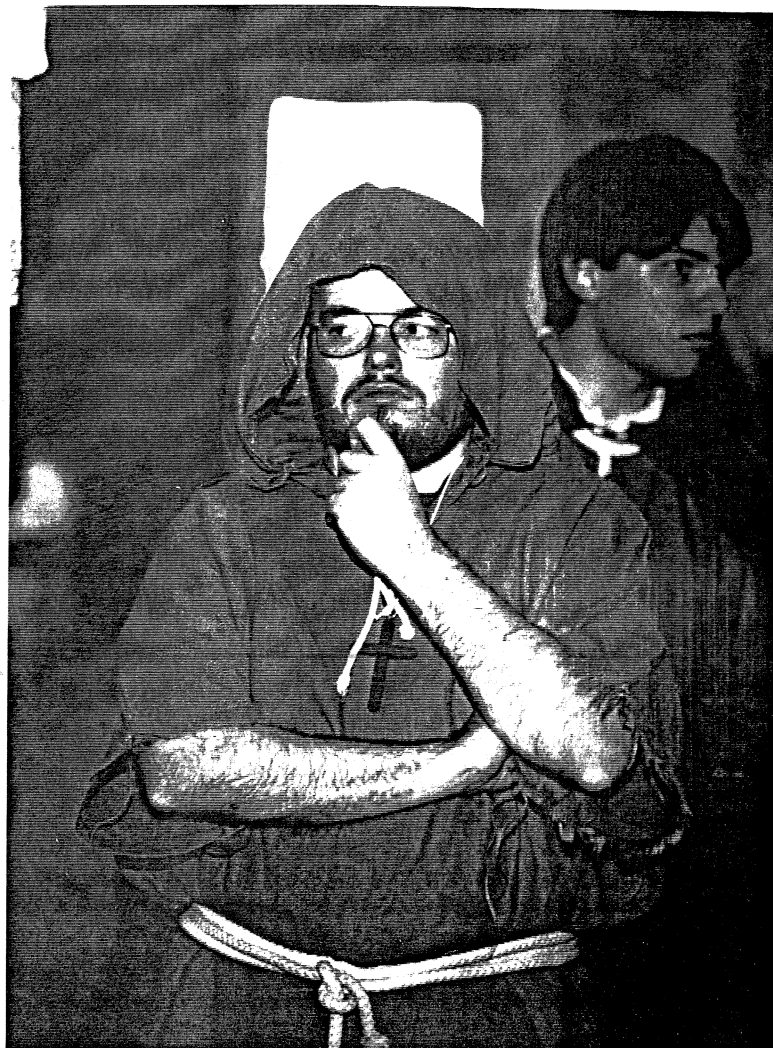
Enfin, ce qui me console, c'est qu'au moins la soirée est rentable financièrement pour Pythagore et la Guilde (CA = 1450 F, Frais = 626,30 F soit 823,70 F à se répartir !).

Je ne sais pas ce qu'il en est pour vous, mais moi je ne suis pas prêt d'oublier la date de la bataille de Bouvines ! Mais le Grand Veneur m'en soit témoin, je reviendrai et... ma vengeance sera terrible !!!

François EDELIN

Trésorier réélu (sympa, les fers !)

L'évêque Garnier de Trainel



Provins V



Scénario Semi-Réel de La Guilde des Veneurs

Par François Edelin

Bienvenue ! Bienvenue à la foire chaude de Provins en ce bon mois de mai 1214. Une fois encore, nous allons tenter de faire revivre la mesnie de Champagne au temps extraordinaire des Comtes Thibaud et de leur épouse.

Toute la cour sera présente, Thibaud le Posthume (appelé plus tard : le Chansonnier), Blanche de Navarre, sa mère qui assure la gestion du domaine en attendant sa majorité, Marie la sœur cadette de Thibaud, la garde, les suivants, et de nombreux seigneurs réunis en cette occasion pour des raisons que nous ignorons encore...

Il y aura aussi moult baladins dont la régente assure la protection. Ces bateleurs ne sauraient manquer les foires de Provins dont on parle depuis la Flandre jusqu'à la Lombardie ! Et puis, ces gens

Le Bailli, Milon Le Bréhan



de la route ont su tisser avec les comtes de Troyes une relation de confiance qui leur assure l'impunité en ces terres... Prudence cependant, car l'expérience a souvent cruellement démontré les conséquences d'une confiance aveugle envers les grands de ce monde.

Quoi qu'il en soit, aujourd'hui c'est la fête à Provins et c'est aussi la fête au château où une fois encore les bateleurs devront se surpasser pour réjouir la mesnie, manger et boire à saietée (et accessoirement renflouer les caisses !).

Du côté des gardes, l'agitation se faisait déjà sentir :

"Franchement, le bailli exagère ! Nous consigner de garde depuis une semaine alors que la fête bat son plein et que les ruelles sont pleines de filles à trousser... Par les jambes de Dieu, quelle déveine !"

"Pierre avait raison, quelque chose clochait, mais quoi ? D'habitude nous avons quartier libre quand la foire battait son plein, enfin je devrais dire que nous avons ordre de "surveiller" les rues et les tavernes, mais là, nous étions condamnés regarder les autres s'amuser du haut des remparts. Peut-être était-ce dû au retour de Thibaud en ses terres ou peut être était-ce à cause de l'arrivée des nombreux vassaux et autres invités que la comtesse Blanche a fait mander : Gace Brulé, Conon de Béthune, Estienne de Méry, Richard de Mareuil, Simon de Joinville, Olivier du Plessy, le Sénéchal de Champagne, et bien d'autres encore..."

"Patience Pierre, patience. C'est grande fête ce soir en la tour, j'ai oui dire que la troupe de baladins qui compte tant aux yeux de la comtesse viendra nous esbaudir et je compte bien à cette occasion manger et boire plus que de raison"

Chez les baladins, l'impatience est à son comble.

"Allons mes amis, le soleil est déjà haut, il nous faut accélérer le pas si nous voulons arriver ce jour ! Dépêchons !"

"Depuis son retour à la caravane il y a quelques semaines, Jehan nous rebat les oreilles avec la foire de Provins. Il ne cesse de demander à chacun de lui raconter encore les foires auxquelles il n'a pu assister, une mauvaise maladie l'ayant emporté quelques décennies plutôt. Alors inlassablement nous lui narrons encore et encore comment le seigneur Thibaud s'était tardivement révélé être des nôtres et comment il avait protégé les siens sans même les

connaître ; comment depuis que Dieu l'avait rappelé à lui, sa compagne Blanche de Navarre se réjouissait de nos baguenauderies...

J'éprouve moi aussi une certaine joie à revenir sur les terres du Comte, car depuis la mort d'Aliénor, nous ne sommes plus les bienvenus en Aquitaine pas plus qu'en Occitanie ou la guerre faisait rage. Provins reste un havre de paix pour nous autres bateleurs car la Comtesse soupçonnant notre véritable nature et ayant choisi d'en faire fi, nous sommes sûrs de ne point y être inquiétés par une quelconque indiscretion. Cela me rappelle les bons moments partagés avec Guillaume de Normandie il y a... cent cinquante ans déjà ! Ou encore les tribulations grivoises de Guillaume d'Aquitaine au temps où Aliénor n'était qu'une fillette...

Alors que le soleil embrasse la cime des arbres, nous apercevons au détour du chemin les deux pics de pierres que sont la tour César et le dôme de l'église Saint Quiriace. Provins !

Jehan pousse un cri de joie et tous en cœur nous nous mettons à chanter..."

Le Baron Estienne de Méry



Lambert Courteaux



CHRONOLOGIE HISTORIQUE

1201 :

Thibaud III meurt avant d'avoir pu exécuter son vœu de croisé (cf. Provins IV), il est enterré en l'église Saint Etienne, la chapelle du palais de Troyes.

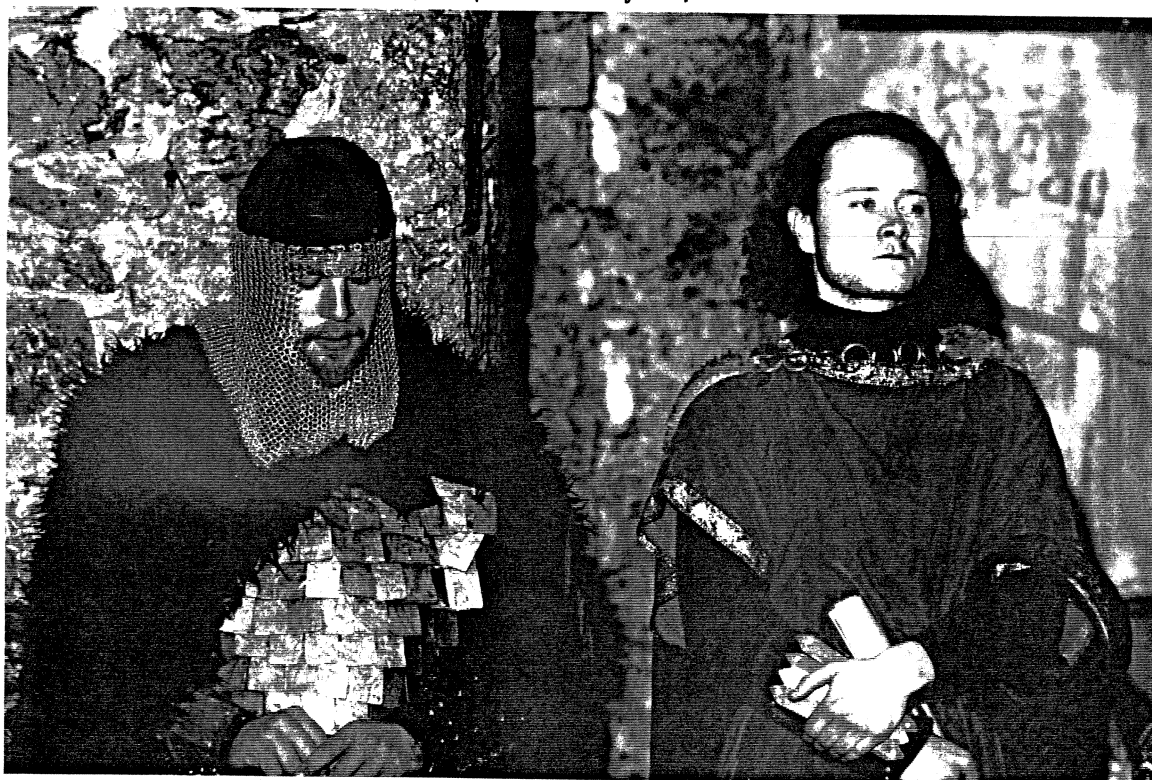
Pour protéger le fief, Blanche de Navarre prête serment d'allégeance au roi Philippe Auguste. Le souverain est un politique habile et utilise le droit féodal pour imposer en contrepartie la mise en gage de certains châteaux, la mise sous sa tutelle de la descendance de Thibaud quand elle sera en âge de quitter le giron maternel, et 500 livres de "frais de garde". Blanche accepte (pouvait-elle refuser ?) et un mois après, elle met au monde un fils qu'elle nomme Thibaud en souvenir de son défunt mari.

1203 :

Philippe Auguste rompt la "paix" avec le royaume d'Angleterre en prétextant l'injure qu'aurait faite Jean à Hugues de Lusignan (seigneur Poitevin) en lui volant sa fiancée puis en refusant de venir s'expliquer devant la Cour du royaume. Le roi des Francs prononce alors la commise à l'encontre de Jean, c'est à dire la confiscation de toutes les terres anglaises sur le continent, soit la Normandie, l'Anjou, le Maine, et la Touraine.

1208 :

Les relations Angleterre-France se dégradent de manière notable et de nombreuses escarmouches ont lieu sur les territoires disputés, notamment la prise de Château-Gaillard par Philippe-Auguste, une forteresse dominant la Seine et



protégeant la marche de Normandie. Jean (fils de Henri II Plantâgenet, roi d'Angleterre) mérite plus que jamais le qualificatif de "Sans Terre", puisqu'il ne possède plus que les territoires au sud de la Loire. (aver)

1209 :

L'assassinat du légat du Pape à Albi déclenche la colère du Saint Père Innocent qui prêche une croisade envers les albigeois désormais qualifiés d'hérétiques (ils ont surtout l'impudence de ne pas verser la dîme). De peur d'y retrouver un anglais à son retour, le roi ne quitte pas son trône mais dépêche ses barons pour écraser "la révolte" (et s'attirer les grâces du Pape). Après avoir rasé Béziers, pris Carcassonne et montré autant de bravoure que de cruauté, l'un d'entre eux (Simon de Montfort) devient le chef de cette croisade qui va durer près d'un demi-siècle.

1210 :

Dans le lointain royaume de Jérusalem, un nouveau roi accède au trône : il s'agit de Jean de Brienne. Celui-ci va profiter de ses nouvelles attributions pour réveiller une vieille rivalité qui oppose sa maison à celle des comtes de Troyes. Il favorise le projet de mariage d'Erard de Brienne, un de ses cousins, avec Philippine, la fille d'Henri II de Champagne ; ce qui placerait Erard en bonne position pour revendiquer les terres de Thibaud.

1214 :

Philippe Auguste est pris en tenaille : à l'Ouest les Anglais viennent de débarquer à La Rochelle, au sud les croisés piétinent devant les inexpugnables châteaux cathares et à l'Est, Otton de Brunswick, Empereur de Germanie, a formé une coalition avec les Anglais et Ferrand de Portugal le comte de Flandre pour destituer le roi des Francs. Ce dernier a désespérément besoin de troupes et de terres ! C'est dans ce climat politique tendu que le 21 mai une caravane de saltimbanques franchit la porte Saint Jean de la cité de Provins...

CHRONOLOGIE DU SCENARIO

I ARRIVEE DE LA COUR (20h00)

Objectifs :

- ◆ Informer les barons de la situation politique (et donc leur donner des pistes pour le GN)
- ◆ Informer la caravane via l'Initié (ainsi tout le monde pourra chercher).
- ◆ Présenter Conon comme suspect possible des événements à venir.
- ◆ Présenter Schultz comme un possible espion.

Blanche, encadrée de sa progéniture, de Conon, de Schultz et de l'évêque, reçoit l'Initié de la caravane accompagné de quelques frères. Ils font les politesses d'usage et sont invités à réjouir la mesnie ce soir.

Arrivée des nobles annoncés par le Bailli. Blanche demande aux bateleurs de rester assis au fond de la salle.

Quand Estienne de Méry fait son entrée, Conon l'apostrophe :

"Tiens, le Baron de Méry est de retour des croisades, comment se porte votre fils aîné Estienne ? "

"Mais chacun sait ici que mon fils n'ai pas l'.... " (comprenant la moquerie, il s'empourpre)

"Avant la descendance, Dieu m'a donné gloire, domaine et ... virilité. Tout le monde ne peut en dire autant ici... "

A son tour Conon s'empourpre et se lève brusquement sous l'affront. Alors qu'il ouvre la bouche pour répliquer, Blanche intervient, calme les esprits et invite tout le monde à prendre place.

Après avoir fait servir une collation et fait les politesses d'usage, la Comtesse prend la parole pour leur exposer les faits suivants :

La situation à l'Ouest et au Sud

“Si les anglais franchissent la Loire, le Duc de Bourgogne, notre suzerain, se portera au secours du roi et ne pourra donc plus soutenir ses vassaux et vavassaux, c'est-à-dire vous et moi”.

Les vues d'Othon sur les terres du roi

“L'Empereur s'apprête sûrement à envahir la Champagne avec la complicité de ce traître de Ferrand de Portugal, le comte de Flandre”.

Les vues de la maison de Brienne sur la succession de Thibault

“Erard de la maison de Brienne a pris la croix et a sollicité du roi l'autorisation d'épouser la fille d'Henri II de Champagne. Malgré mon avertissement, il projette de s'embarquer pour rejoindre son frère à Jérusalem et épouser Philippine. Comme il n'a pas remboursé ses dettes auprès de mes juifs, je reprends les fiefs qu'il tenait de moi et j'ai chargé Lambert de Châtillon de l'intercepter à Marseille”.

La nécessité pour le Roi des Francs de réagir

“Il a besoin d'argent, de troupes. Si nous ne lui en fournissons pas, j'ai peur qu'il ne projette d'annexer la Champagne”.

“La situation est politiquement très délicate, c'est la raison pour laquelle je vous ai convié afin d'entendre vos suggestions et vos conseils d'hommes d'expérience”.

Schultz : “Nein, vous mésestimez la valeur de l'Empereur Othon, c'est un homme de coeur et de parole, il ne veut pas nuire aux intérêts de la Champagne. Je le sais car je fréquente régulièrement sa cour, ja ja”.

L'évêque émet des doutes quant à l'honnêteté des gens de peu et demande qu'ils n'assistent pas aux décisions qui vont être prises. (Blanche les congédie en leur demandant de se préparer à les

réjouir d'ici à peu de temps. Un garde viendra les chercher).

Les barons proposent hommes et argent.

II ARRIVÉE DES JOUEURS DANS LA TOUR (21h00)

Objectif : *S'amuser le plus possible !*

Après la réunion, Blanche envoie quérir les trouvères pour qu'ils réjouissent la cour. Quand tout le monde est installé, Blanche demande à Conon de déclamer la chanson qu'elle aime tant. Il s'exécute, puis c'est au tour des bateleurs de donner la mesure de leur savoir-faire.

III PREMIERS TROUBLES (22h30)

Objectif : *Intégrer l'embrasement de la tour.*

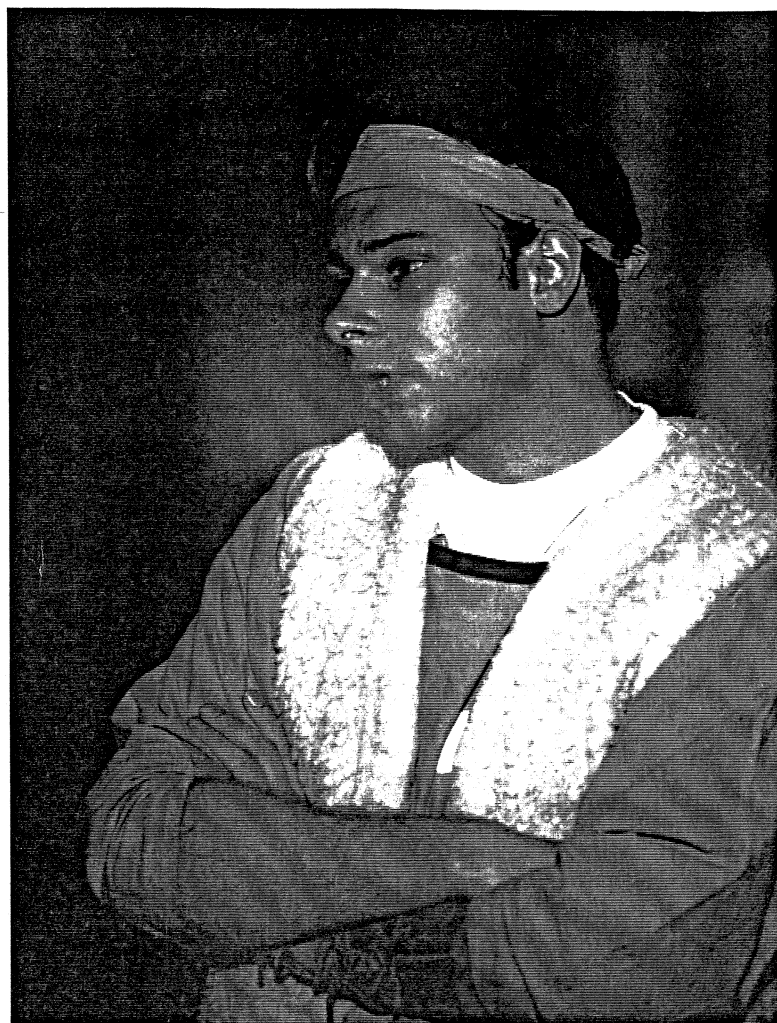
Comme toujours, le spectacle est saisissant de beauté et chacun se surpasse pour impressionner un public attentionné. Le succès est tel que la comtesse décide d'envoyer tout le monde place Saint Quiriace afin que le peuple se réjouisse lui aussi...

Mais alors que la fête bat son plein, la tour prend feu ! Le spectacle est à la fois horrible et splendide, figeant sur place les spectateurs du drame. Blanche, pâle comme un linge explique que les barils de cette étrange poudre ramenée de Syrie ont dû prendre feu.

Heureusement, faute de combustible semble-t-il, l'incendie meurt de lui-même. La tentative a échoué.

Marc, le troubadour parti avec le Baron de Méry et le régisseur du domaine





IV UNE SECONDE MAUVAISE SURPRISE

(23h00)

Objectif : initialiser un début d'enquête

Alors que la cour et les baladins réintègrent la tour pour savoir ce qui s'est passé, ils trouvent le baron Estienne de Méry inanimé gisant au centre dans la grande pièce, près de l'escalier. Il a été fouillé et détrossé. Il finit par revenir à lui et explique : "Alors que nous quittions la tour, j'ai entendu des cliquetis bizarres à l'étage supérieur. Je me suis alors embusqué pour tirer cela au clair. Comme il ne se passait rien, j'ai voulu aller voir et alors que j'empruntais un sombre escalier, une créature d'une force inouïe m'a frappé à plusieurs reprises, puis j'ai reçu un violent coup sur la tête et j'ai perdu connaissance. On a voulu me régler mon compte à n'en point douter" ajoute-t-il en regardant Conon.

Enquête...

VL'EMPOISONNEMENT (23h30)

Objectif : amener les joueurs à désigner un coupable

Alors que chacun tente de tirer l'affaire au clair, Claire de Scudéry, compagne du Baron Estienne s'écroule. Il s'avère qu'elle a été empoisonnée (Gare à celui qui trempe ses lèvres dans la boisson incriminée !).

Qui peut bien en vouloir à ce point à la maison de Méry ? Quel est le rapport avec cette tentative d'incendie ?

Enquête :

- Schultz, qui ne cache pas son attachement à Othon, est-il un espion ?

- À propos d'espion, Béthune c'est en Flandre non ?

- Y-a-t-il un loup (anglais ou flamand) dans la bergerie ?

- L'évêque a-t-il raison d'évoquer la présence du démon ?

- Y-a-t-il un voleur parmi la mesnie (ou les baladins) qui profite de la situation ?

- Méry est-il aussi innocent qu'il le prétend ?

- Conon aurait-il un compte à régler avec les Méry ?

VI CONON EST CONFONDU (00h00)

Objectif : faire croire que le coupable est trouvé et le scénario fini

C'est la dernière hypothèse à laquelle les joueurs doivent arriver. D'ailleurs une rapide fouille du sac de Conon permet de trouver un courrier pour le moins compromettant De Béthune est promptement interrogé.

"J'ai toujours été fidèle à ma dame, c'est le baron de Méry qui est un traître, il ne respecte pas ses pairs et a tenté de mettre le feu à la tour puis s'est assommé pour s'innocenter. Quant à sa compagne chacun sait qu'elle n'est pas farouche... A courir la chair, l'on rencontre le tourment".

L'évêque (et d'autres ?) ne l'entend pas de cette oreille : "Cet homme complotte avec ces gueux dont chacun sait qu'ils n'ont pas d'âme, il doit être questionné céans et nous verrons alors s'il est toujours innocent !".

Devant la moue dubitative de Blanche, il éructe : "S'il n'est pas interrogé sérieusement, je rapporterais ces faits étranges au Saint Père et ferais mander l'inquisition !"

Blanche décide alors de réunir un conseil extraordinaire composé des membres de la cour, de l'évêque et de l'Initié puisque les bateleurs sont soupçonnés. Les autres ont droit d'assister à la justice rendue s'ils se taisent.

Attention ! Conon de Béthune est historiquement mentionné quelques mois plus tard, il est donc impensable de le condamner à mort, d'ailleurs seul le Roi pourrait prendre une décision aussi grave envers un noble. La solution la plus raisonnable semble de l'exclure de la cour (et du scénario) en lui accordant le bénéfice du doute.

VII UN DENOUEMENT À TIROIR (00h30)

Objectif : trouver le véritable coupable !

Alors que Conon quitte le château avec armes et bagages. Un cri strident résonne dans la tour. Un nouveau crime ? C'est une trouvère qui a été agressée mais elle s'est débattue comme une diablesse malgré une première blessure commise avec un grand couteau sarrasin qui appartient à... Estienne de Méry !

Corinne donne une vague description de l'homme car il faisait

sombre la haut sous les charpentes. Il est de taille moyenne, fort et aviné.

Enquête :

- Tout le monde sait qu'Estienne a rapporté mille et une choses des croisades...

- Mais d'autres aussi y sont allés...

- Quelqu'un cherche à saboter la réunion des barons avec Blanche (Schultz ?).

- L'évêque reparle du démon (et des trouvères)

- Conon était-il vraiment coupable ? N'aurait-on pas dû plutôt chasser de Méry ?

On finira par coincer grâce à moult déductions et espionnages ou simplement à cause d'une imprudence, un serviteur, qui est en train de violenter Isabelle, une dame de compagnie.

On l'arrête, on l'interroge :

"Oh comtesse pardon, pardon, j'ai mangé et bu plus que de raison, et ai fumé quelques herbes étranges que l'on m'a ramené de Syrie ! Alors j'ai perdu la tête et profitant du désordre ambiant j'ai accosté une de ces dames, mais cette garce me demandait plus de Marcs que raison alors nous nous sommes disputés et voilà... Cette drogue m'a rendu fol..."

"Non je n'ai jamais agressé cette trouvère pas plus que je n'ai mis le feu aux poudres"

On le fouille. Il a sur lui une bourse remplie de pierres précieuses et l'étui du couteau !

Promptement questionné, il avoue être à la solde de la maison de Brienne et d'avoir pour mission de faire échouer la réunion avec les barons pour isoler la Comtesse. Avisant les barils de poudre, il n'hésite pas un instant mais de Méry l'aperçoit. Il arrive à l'assommer par surprise puis le dépouille. Voyant que la discorde s'installe, il frappe de nouveau en versant du poison dans un verre au hasard et c'est la baronne de Méry qui boit... Puis alors, pour achever de brouiller les pistes, il tente d'égorger une saltimbanque avec le couteau qu'il a dérobé sur de Méry, mais il loupe son coup et doit prendre la fuite par l'autre escalier de la tour. Il jette ensuite son dévolu sur l'une des dames de cour, heureusement l'alcool a diminué ses réflexes et celle-ci à le temps de crier avant de passer à la casserole (et de rendre gorge)...

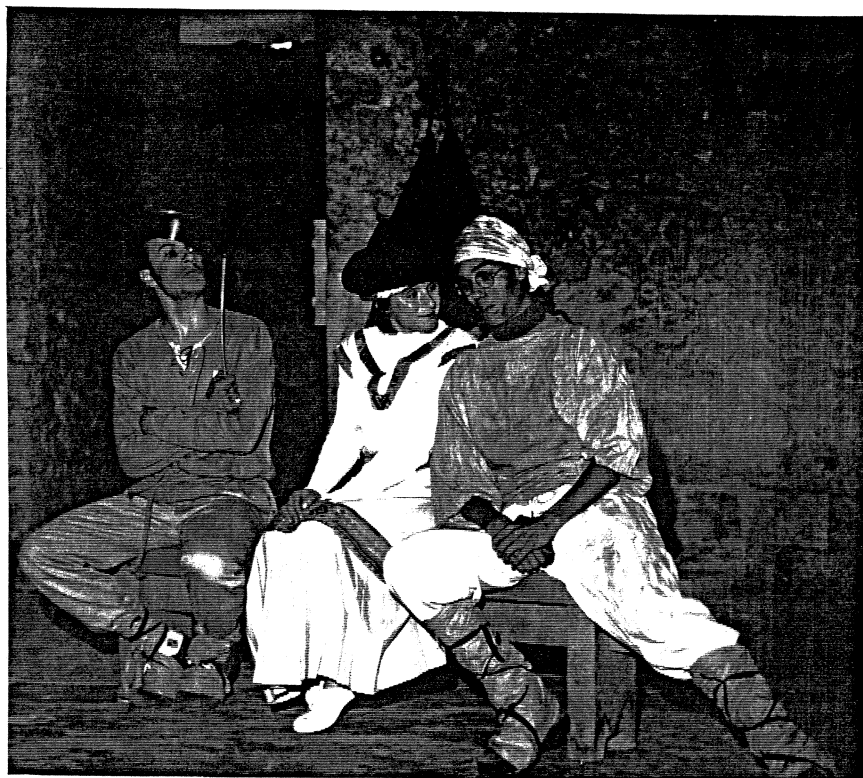
Après un court débat Blanche décide de le jeter dans un cul de basse fosse, en vue d'un éventuel échange avec les de Brienne. On peut déboucher le cidre...

LES PERSONNAGES

Blanche de Navarre, Comtesse de Troyes, régente du domaine de Champagne

Son objectif est de fournir le plus grand nombre possible d'hommes à l'Ost royal pour écraser Othon dès qu'il pénétrera en Flandre.

Conon de Béthune, vétéran de croisade, troubadour et chroniqueur



Il a une dette d'honneur à régler avec le Baron dont les mésaventures le réjouit au plus haut point. Mais à jouer avec le feu, on se brûle les doigts.

Estienne baron de Méry, vétéran de croisade, chevalier

Son courage et sa piété sont reconnus de tous mais parfois sa fierté l'aveugle et pas un instant il ne réalise que le piège peut se refermer sur lui...

Claire de Scudéry, compagne du Baron de Méry

Des rumeurs ont couru sur elle pendant que son mari était en croisade. Pourtant, la baronne lui a toujours été fidèle. Sa mort est due au hasard. Pourtant, il se trouvera toujours des gens pour évoquer le geste d'un amant voulant se venger.

Lambert Courteaux

Engagé à prix d'or par de Brienne pour s'infiltrer à la cour de Champagne, cet homme, une fois sous l'empire de la drogue, n'hésite pas à tuer froidement. Il est très dangereux.

Garnier de Traînel, évêque de Troyes, vétéran de croisade

C'est un homme est aussi tolérant envers les laïques que le sera Foulques envers les albigeois (!), il déteste les troubadours et les trouvères, et voit d'un mauvais œil les relations privilégiées que ses derniers entretiennent avec la Comtesse. Loin d'être un idiot, il sait que Blanche a plus que jamais besoin du soutien Papal et donc du sien. Il profite de cette réunion pour tenter d'asseoir son autorité.

LES PERSONNAGES JOUEURS

Corinne, bateleuse et lycanthrope

En arrivant à la cour de Champagne, elle s'aperçoit qu'elle est déjà venue là dans sa jeunesse, avant d'être révélée. Elle ne cesse d'interroger les gens de la cour pour tenter de savoir quel était le petit garçon qu'elle a présenté officiellement au Comte, vingt ans auparavant. Ce petit garçon, c'est Odart d'Aulnay. Mais avant qu'elle ne le découvre, elle aura été repérée par Lambert Courteaux, qui prétendra avoir des renseignements susceptibles de l'intéresser. Il profitera de cette excuse pour l'agresser lâchement.

Schultz

Allemand expatrié à la cour de Champagne, il garde cependant des contacts privilégiés avec celle d'Othon. La dégradation du climat politique le met dans une situation délicate. Il va devoir choisir son camp. Son accent et ses idées modérées envers Othon en font un suspect idéal. Souhaitons-lui de ne pas se mettre en mauvaise posture.

Thibault de Champagne

Sa sœur est une pimbêche romantique. Il aimerait bien avoir comme elle le temps de rêvasser mais il doit se consacrer aux affaires du monde. Et ces affaires pèsent lourd sur ses épaules. Heureusement, il sait qu'il a deux soutiens fidèles : sa mère, bien sûr et le Maréchal Odart d'Aulnay. Ce dernier est son mentor et précepteur. Thibault lui obéit en tout sauf sur un point : Odart d'Aulnay n'a aucune estime pour les membres de la caravane alors que Thibault, tout comme sa sœur meurt d'envie de savoir ce qui les liaient avec son père.

La situation politique le dépasse d'autant plus qu'il la découvre lors du conseil. Poussé par sa mère, il décidera de conduire l'ost Champenoise avec le maréchal Odart d'Aulnay.

Marie de Champagne

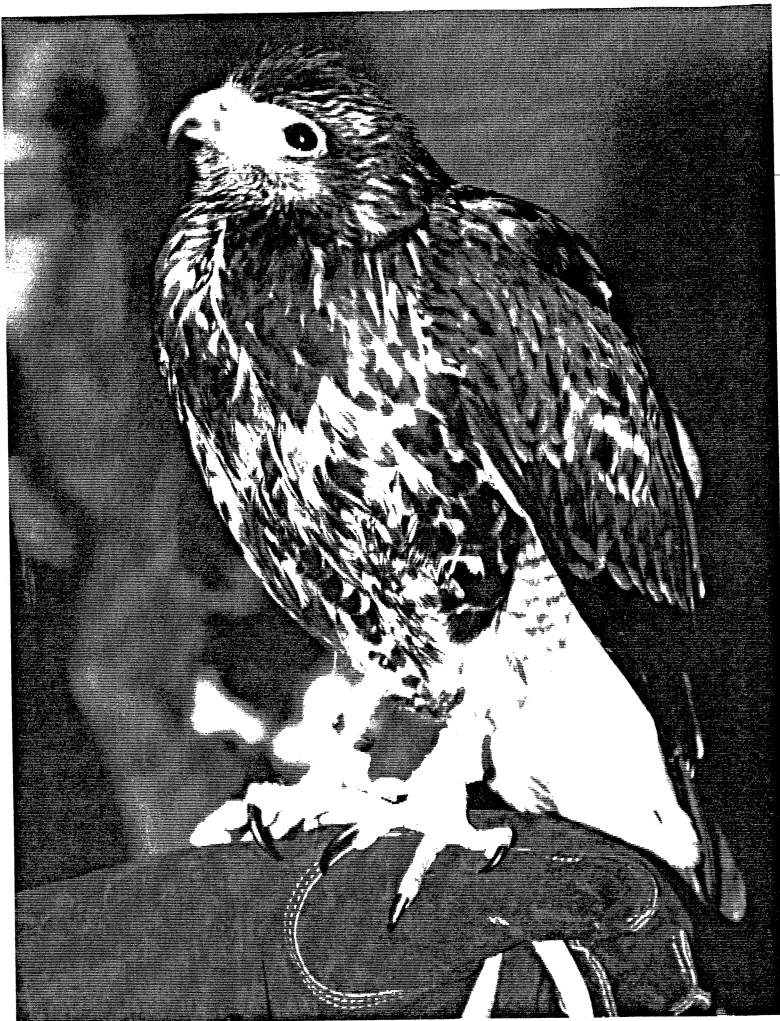
Le XIIIe siècle est un temps où l'on ne consulte pas les filles de seigneur, même aînées, sur la gestion des affaires du domaine.

Toujours enfermée à la cour, Marie s'ennuie. Elevée avec son frère loin de sa mère, elle souffre de la solitude. Elle considère son frère comme un gamin imbu de son pouvoir. En tant que fille, elle n'a aucun pouvoir de décision. Elle sait qu'elle n'aura pas le droit de choisir son mari et se demande avec impatience et inquiétude qui il sera. Elle a très peur qu'il enferme dans sa demeure et qu'elle ne puisse jamais rien connaître des choses du monde.

Alors qu'elle passe de mornes vacances chez sa mère, elle apprend la venue de la caravane de bateleurs dont on lui a tant parlé. Son père, ce héros duquel elle a si peu de souvenirs, aimait beaucoup ces gens. Elle espère qu'elle trouvera des troubadours pour lui en parler.

Quand la caravane arrive, elle va vers elle avec une certaine naïveté. Ces gens représentent pour elle l'aventure. Elle aperçoit également parmi les bateleurs des filles de son âge avec lesquelles elle espère lier connaissance.

Durant la soirée, elle posera beaucoup de questions sur son père, pour essayer de comprendre le lien qui existait entre lui et la caravane. En échange, elle se proposera de leur raconter tout ce qui se dit au château.



Odart d'Aulnay

Chef de guerre, Odart d'Aulnay est avant tout un homme d'armes. Toutefois, il sait convaincre quand il le faut, il sait galvaniser ses troupes et est aimé de ses hommes. C'est pour cela que la Comtesse lui a confié l'enseignement de son fils. Il acquitte son devoir avec soin, persuadé qu'il fera de Thibault un grand combattant et un grand homme.

La situation politique le préoccupe et il veut décider la Comtesse à le laisser conduire l'Ost champenoise avec Thibault.

Il n'apprécie pas la venue des baladins, pensant que des espions auraient toute facilité pour se perdre dans leur rang. Homme très pieux, il a la plus grande estime pour Garnier de Traînel. Sans être aussi extrémiste que lui, il admire sa droiture et sa fougue religieuse.

Il y a aussi :

Olivier de Montbéliard, Richard de Mareuil, Milon le Bréban (le bailli), Gui de Dampierre (connétable), Odart d'Aulnay (Maréchal), les compagnes des nobles, les dames de compagnie, les gardes, le chambrier et tous les membres de la caravane bien sûr !

Du semi réel Provins V



au scénario "Prélude à Bouvines"

Par François Edelin

Quelques conseils :

- Bien que non testé, il me semble qu'une fois transformé en scénario "conventionnel", Provins V deviendrait un conte assez court. En effet, il est délicat d'imposer aux joueurs près de 5 heures de jeu en temps réel (quoique...) car ils risquent de trouver certains moments franchement soporifiques.

- Veillez à la présence attentive des joueurs dès le début de la réunion des barons afin qu'ils saisissent bien les enjeux de cette soirée (incitez-les à prendre des notes).

- Ajoutez deux grands suspects potentiels absent du semi-réel de cette année : l'allemand Schultz et (l'ex) Flamand Lucien.

1ère possibilité : le solo

Conon de Béthune est un compagnon (joueur) qui a décidé de quitter la caravane pour tenter sa chance auprès des grands de ce monde. Le voici entraîné dans un long périple en terre sainte où il fait office de chroniqueur. Il rentre en France au début du XIIIe siècle et atterrit à la cour de Champagne où ses talents de conteur-poète séduisent la Comtesse Blanche de Navarre.

Pendant le spectacle, l'écuyer du Baron de Méry lui remet contre quelques marcs sonnants et trébuchants, un extrait de courrier où l'on parle de lui.

Après l'incendie avorté, la cour réintègre la tour et trouve de Méry assommé. Conon est soupçonné et fouillé (s'il a détruit ou caché le parchemin, il est dénoncé par l'écuyer qui l'a vu fouiller les affaires de son maître). Le voici jeté aux oubliettes.

Claire de Scudéry est empoisonnée, Conon est alors innocenté et libéré (à moins qu'il n'ait eu la mauvaise idée de s'échapper grâce à une quelconque forme animale, auquel cas le voici définitivement coupable et recherché pour être questionné et roué).

Le joueur doit prendre les choses en main et mener une enquête serrée mais discrète. Au besoin rajoutez le crime d'un frère bateleur s'il est hésitant.

2ème possibilité : un groupe de joueurs

Conon peut être un compagnon joueur qui s'est arrangé pour que Blanche invite la caravane de bateleurs à réjouir ses invités. Ses frères vont pouvoir lui rendre la monnaie de sa pièce en l'aidant à se dépêtrer du guépier dans lequel il s'est fourré.

Conon peut aussi incarner un errant non joueur qui "crise" pendant le conte. Le veneur a prévenu les joueurs qu'il ressent l'appel mais il ne sait pas encore qui et où ; à charge aux joueurs de déterminer qui, de toute la mesnie, est le novice.

Autre possibilité intéressante : faites jouer au préalable "Les trois Morts" (Fred Ménage, Hurlélune n°3) en vous arrangeant pour qu'à la fin, Jean, que vous renommerez Thibault reste à la cour et deviennent Thibault IV de Champagne. Jouez ensuite "Prélude à Bouvines" avec "un" Thibault adulte, devenu compagnon, qui accueille ses frères en son domaine. Quant les premiers troubles surviennent, il sollicite l'aide des autres joueurs pour déterminer quel est le coupable.

Caractéristiques des PNJ :

ARTISTES

CHA: 3D CMB: 2D REF: 2D SEN: 3D
VIG: 2D Vie: 4 Équilibre: 3

CBT: 1D COM: 3D CREA: 4D HAB: 3D
NAT: 1D SAV: 2D TEC: 2D

Compétences: Acrobaties (2D), Boniment (3D), Chant (2D), Danse (2D), Déguisement (2D), Musique (2D), Poésie (2D)

Talents: Mentir (3D), Observer (2D), Séduire (3D)

NOBLES

CHA: 2D CMB: 3D REF: 2D SEN: 2D
VIG: 3D Vie: 6 Équilibre: 6

CBT: 3D COM: 3D CREA: 2D HAB: 2D
NAT: 2D SAV: 1D TEC: 2D

Compétences: Chasse (3D), Combat à l'épée (2D), Combat à la lance (2D), Équitation (2D), Étiquette (2D), Religion (1D)

Talents: Attaquer (3D), Endurer (2D), Esquiver (2D), Impressionner (2D), Influencer (1D)

PRÊTRE

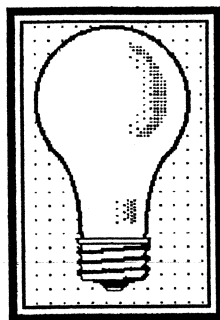
CHA: 3D CMB: 2D REF: 2D SEN: 3D
VIG: 2D Vie: 4 Équilibre: 5

CBT: 2D COM: 3D CREA: 2D HAB: 2D
NAT: 3D SAV: 3D TEC: 1D

Compétences: Chant (3D), Éloquence (2D), Folklore (2D), Légendes (2D), Religion (4D), Soins (1D)

Talents: Influencer (3D), Endurer (2D), Observer (2D)

Que faire l'an prochain à Provins ?



Suite à l'Assemblée Générale de mai dernier...

Par Mam'Isa

L'idée va peut-être faire hurler certains, mais elle a été à mon avis sous-jacente lors de la discussion de l'assemblée. Donc cette idée est : faut-il garder le GN dans sa forme actuelle ou faire un autre type d'événement pour la rencontre de la fête médiévale de Provins ?

Les idées que je propose sont valables pour la plupart, autant pour un GN que pour une soirée d'un autre type à imaginer. Mais j'ai envie d'ouvrir un débat sur ce sujet et j'espère trouver des réponses dans le prochain pêcheur.

Pour ma part, je trouve que le GN dans sa forme actuelle devrait être modifiée. Certes cette formule a fait ses preuves, mais la nouveauté est toujours bonne à prendre surtout si l'on veut accueillir de nouveaux adhérents. Autant leur proposer quelque chose de neuf où ils aient leur place plutôt qu'une formule avec ses habitudes et ses traditions. Je n'ai pas arrêté mon choix entre un GN ou une soirée où on pourrait se rencontrer discuter tout en jouant. J'espère que vos réactions m'aideront à me faire une idée si vous avez un avis mais en tout cas cela me tracasse. Je trouve qu'il y a un dilemme à chaque fois à Provins soit on joue, soit on participe à la fête on revoit des anciens et on découvre de nouvelles têtes. J'aimerais trouver une super idée pour ne plus avoir ce dilemme, pour ne plus repartir en ayant l'impression d'avoir raté quelque chose. J'ai horreur d'être frustrée !!!

Allez z'ou je me lance : Faire une grosse bouffe médiévale avec un spectacle fait par la Caravane et peut-être un bal où pourrait danser la Cour de Champagne. Cette année, il y avait un nombre suffisant de barons et de dames de compagnie pour former des couples (et oui il y a quand même eu 2 fiançailles au cours de cette soirée mémorable...). La question est : Etes-vous prêt à vous investir un peu et par exemple consacré 2 heures avant le GN pour se connaître,

apprendre des pas de danse ? Pour la Caravane, ce serait l'occasion de faire la même chose, de répéter et aussi d'accompagner musicalement la danse si quelqu'un sait le faire. Je suis sûr qu'il y a des talents encore cachés dans cette caravane !!!

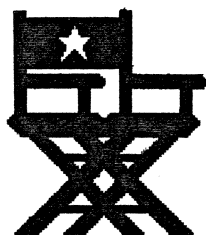
Serait-il possible de recevoir nos rôles un mois environ à l'avance, ceci au moins pour la Cour de Champagne. Cela permettrait de laisser courir notre imagination débordante de rôlistes pour se créer un blason par exemple, une famille, un niveau de vie, une histoire consistante pour permettre de réelles interactions entre joueurs. Si un baron ou chevalier a été ruiné par un bailli en fuite, il ne pourra pas aider la comtesse dans son effort de guerre...Le top serait que l'on puisse avoir les noms des autres joueurs de la cour et de se contacter pour réellement connaître ses voisins. OK cela fait rêver mais zut, on est tous des rêveurs non ? Mais pour cela il faut renvoyer son inscription à temps! (et là je sais de quoi je parle, je suis lyonnaise et adepte du retard !!)



Autre idée il y a des codes de couleur, des formes de coiffe selon le rang (roi, chevalier, baron), la condition matrimoniale pour les femmes. Corinne pour ne pas la citer m'en a fait part juste avant le GN. Un petit article pour nous informer et permettre d'avoir des costumes encore plus dans le ton serait le bienvenu. C'est un appel à une bonne volonté mais pas forcément de la susnommée. Mais je suis ignare en la matière et je n'ai pas envie de le rester !!!

Ceci n'est pas un catalogue de bonnes intentions, mais une envie de faire bouger les choses, d'ouvrir un débat pour que la rencontre de l'année prochaine soit encore plus belle plus riche en émotion encore plus attrayante ! Le bureau de la guilde se bouge pour nous depuis des années. A nous adhérents de leur rendre la pareille vous ne croyez pas. Pour reprendre le mot de notre secrétaire adoré : "Dépensez un timbre bordel !!!". Et REAGISSEZ.

Avant-première



Des news sur la prochaine extension Chimères réalisée par Fred Ménage

Par François Edelin

Lors de notre dernière réunion à Provins, nous avons eu l'occasion de jouer les deux scénarios du prochain supplément Chimères à paraître début juillet. Selon l'auteur, Frédéric Ménage, le livret devrait s'appeler "La croisée des chemins" (et non pas "l'auberge du pont" comme d'aucuns ont pu le prétendre). Il comprendra une présentation des auberges et relais, du XIe au XIXe siècle ainsi que deux contes. Sa présentation est son épaisseur devrait être proche d'Antéros et l'illustration de couverture sera faite par le talentueux Didier Graffet.

Nos deux séances de jeu furent tellement prenantes que j'ai prolongé mon plaisir en les jouant une deuxième fois (en tant que conteur naturellement).

Le premier conte s'intitule "Le journal" ; il se déroule en 1066, et semble très simple... à mener ! Par contre, il est générateur de moult angoisses pour qui le vit en tant que Chevalier. D'une durée de 3 petites heures, il convient parfaitement à des débutants (joueurs et/ou Conteur) car sa préparation est très rapide (une lecture attentive suffit), et sa trame permet de découvrir le côté "règles" du jeu. On peut idéalement rallonger la séance d'une bonne heure, en présentant préalable-

ment le background de Chimères si la table comprend des novices.

Le second conte reprend le titre de l'extension. Sans dévoiler quoi que ce soit, l'on peut dire que c'est un scénario à tiroirs d'environ 6 heures qui s'adresse cette fois-ci à un Conteur ayant une bonne maîtrise des aspects techniques de Chimères ; en effet il se déroule en 1883 ! C'est à mon sens le meilleur scénario Chimères écrit à ce jour, en tout cas le plus proche de l'esprit que l'auteur a insufflé au jeu. Les Conteurs expérimentés pourront facilement l'étendre à deux séances en allongeant le début et la fin ; l'essentiel étant de ne pas dénaturer la parabole que décrit ce conte.

Bref, voici se profiler une extension combinant idéalement l'esprit "Conte" du jeu (certains passages sont à lire aux joueurs), et le "prêt à jouer" que la majorité des meneurs (quelque soit le jdr d'ailleurs) réclament. Un achat utile...

Provins V



Le Debriefing

Nobles seigneurs et villageois, je m'en vais vous conter certaine aventure arrivée à nous, simples bateleurs, en la ville de Provins... Nous devons y donner spectacle à la Comtesse Blanche de Navarre, veuve de Thibaut III, qui fut grand ami de mes compagnons...

À peine entrés dans le Palais nous comprîmes que l'atmosphère était tendue ; un évêque belliqueux, n'appréciant nullement notre vie ; des seigneurs se renvoyant à la face leur manque de courage ou de virilité. Hormis ces querelles, le spectacle se déroula fort bien : J-Philippe ou Yann, que voici, jouèrent de leurs tour pour émerveiller la Cour, Alban que voilà jongla avec ses si chères massues, assisté de ses amis Julien et Wilfried, et de son apprenti Clément...

Mais tout à coup -- malheur ! -- voici la réserve de poudre en feu, et un terrible incendie se déclare au Palais, qui nous oblige à évacuer les lieux au plus vite pour trouver refuge dans la Grange aux Dîmes, autre lieu appartenant à la Comtesse. Là, nous apprîmes à la fois la disparition de la Baronne de Méry et l'attaque de son mari par une "Bête" qui l'avait assommé.

Que s'était-il donc passé ? Ces histoires de nobles, dont nous comprîmes vite qu'elles étaient politiques, étaient fort difficiles à comprendre pour nous, pauvres bateleurs ! Qu'avions-nous à y voir, si ce n'est que notre amie la Comtesse semblait bouleversée ?

Peu de temps après un cri terrible : l'Évêque était mort... Puis nous retrouvâmes la baronne de Méry, morte, elle aussi, les lèvres bleues... La peur nous envahit, certains doutaient de nous, d'autant plus que d'autres meurtres ou tentatives eurent encore lieu : l'assassinat du chef des gardes, puis Corinne, une des nôtres, qui subit les assauts d'un homme en rouge à forte carrure qui tenta de l'égorger. Nous ne prîmes pas suffisamment garde à ce qu'elle nous dit, négligeant cet "homme rouge, très fort"...

Les barons de la Cour, après que la Comtesse eut parlé pour nous mettre hors de cause, délibérèrent de

cette histoire. Nous apprîmes, plus tard, qu'un seigneur félon s'était introduit à la cour pour y créer du désordre afin que Blanche ne puisse bénéficier du soutien de tous ses Barons dans la future bataille qui eut lieu à Bouvines... Reste une interrogation : qui était donc cette "Bête" qui tua à plusieurs reprises à la Cour de Champagne cette nuit-là ? Je crois que nous ne le saurons jamais...

La seule bonne nouvelle de cette soirée fut l'annonce des fiançailles de Marie, la jeune Comtesse, avec le Baron Hugues de Mareuil. J'avais cru la voir fort éprise d'un des nôtres, mais les dames de haut lignage peuvent peut-être se montrer volages, elles aussi ?

Voici donc l'histoire qu'il me plaisait de vous conter, par celle que mes amis surnomment, à cause de sa souplesse,

Céline le Chat...



C'i parle Marie De Champagne,
fille De Blanche
et sœur Du futur Comte Thibaut IV

Tout d'abord, je voudrais m'excuser auprès de ma pauvre gouvernante, à qui j'ai donné lors de cette soirée bien du fil à retordre... Mais il faut me comprendre ! J'avais été si surveillée à la Cour du Roi Philippe !... Et je me retrouvais enfin chez moi, auprès de ma mère, avec des bateleurs qui venaient faire la fête au Palais !... Et quels bateleurs !

Le spectacle fut réussi car on ne comptait pas les bons jongleurs, magiciens, conteurs et — pour ne pas m'attirer les foudres de mes amies — flûtistes. Mais je suis curieuse, et je voulais en savoir un peu plus sur la mort de mon père, et ses rapports si amicaux avec cette troupe de baladins... Et j'en ai appris, des choses !... Beaucoup trop, ce me semble, sur la Caravane et ses secrets !... (Des choses que, même en tant que joueuse de hurlements — je débute ! — je ne soupçonnais pas !).

Je me suis tue, cependant, parce que j'étais entre temps tombée amoureuse d'un jeune bateleur de cette Caravane, dont j'ai "un peu" forcé les aveux. Je lui ai alors fait serment de protéger la Caravane, car j'ai compris alors que parler serait le condamner, lui et tous les siens, au bûcher...

C'est pour cette raison aussi, que je n'ai pas révélé QUI étaient les auteurs de l'assassinat de l'Évêque, auquel j'ai assisté de bout en bout, les assassins n'ayant pas pris précaution de surveiller la niche dans laquelle je me trouvais à ce moment précis...

Enfin, de peur qu'il arrive la même chose au bateleur qu'au berger de l'histoire que nous conta Luc, j'ai accepté de me marier au Baron Hugues de Mareuil, seul homme dont j'étais sûre de la loyauté et de la droiture.

Le bateleur a très mal pris la chose — ou a-t-il simplement fait semblant pour masquer son dépit ? — il parlait d'enlèvement, ces bateleurs sont tellement... rêveurs !... En tout cas, cette Caravane me plaît fort, et je souhaite la revoir en nos murs aussi souvent que possible...

Marie De Champagne.

*C'est bien parce
qu'on est (trop)
gentils...*



*la traditionnelle
engueulade de
l'Initié*

Par Jean Philippe Palanchin

Comme chaque année, tout avait commencé dans la joie des retrouvailles : retrouvailles de ceux de nos Frères qui avaient pour un an choisi (?) de mener la vie des Errants, et qui revenaient au sein de la Caravane après avoir peaufiné leur numéro ; retrouvailles avec la ville de Provins, les rues grouillantes de sa Foire de Mai, ses multiples échoppes et la concurrence d'autres bateleurs talentueux, certes, mais tellement... ordinaires !... Retrouvailles enfin avec la Comtesse de Champagne en son Palais, et découverte de son fils Thibaut, dit "le Posthume", et de sa fille Marie, venus de la cour du Roi Philippe Auguste pour découvrir leur Comté...

Une fois de plus sont venus les problèmes... Avec cette année la "nouveauté" — dont je me serais bien passé ! — de voir certains des nôtres en rajouter (lire à ce propos la nouvelle de la p. 21). Il n'en était pourtant nul besoin !...

Cet évêque fanatique et hargneux — Salut, Fred ! — suffisait à lui seul à nous mettre dans les plus sales draps... surtout quand des Chevaliers confirmés, qui se reconnaîtront sans que je les cite, se laissent si facilement piéger par des questions tellement perverses de simplicité... (Des questions, soit dit en passant, qui ne les auraient jamais piégés lors d'une partie sur table, et c'est un point sur lequel on pourrait réfléchir et... écrire un article, à suivre ?).

Des questions qui ont peu à peu amené cet inquisiteur avant l'heure, sans doute disciple de Bernardo GUI, à prendre la Caravane dans le colimateur très tôt après notre arrivée au palais Comtal... Je n'irai pas jusqu'à dire que la mort brutale de cet évêque fut une bénédiction, mais il reste qu'elle nous a tous bien arrangés !... Et je dois avouer que ce crime-là, qui fut commis par des bateleurs, était risqué — lisez donc la suite ! — mais acceptable.

Je n'en dirai pas autant de la suite, qui vit certains des nôtres être tour à tour victimes d'un assassin ou assassins eux-mêmes, la Caravane étant cette fois totalement sous le feu du soupçon...

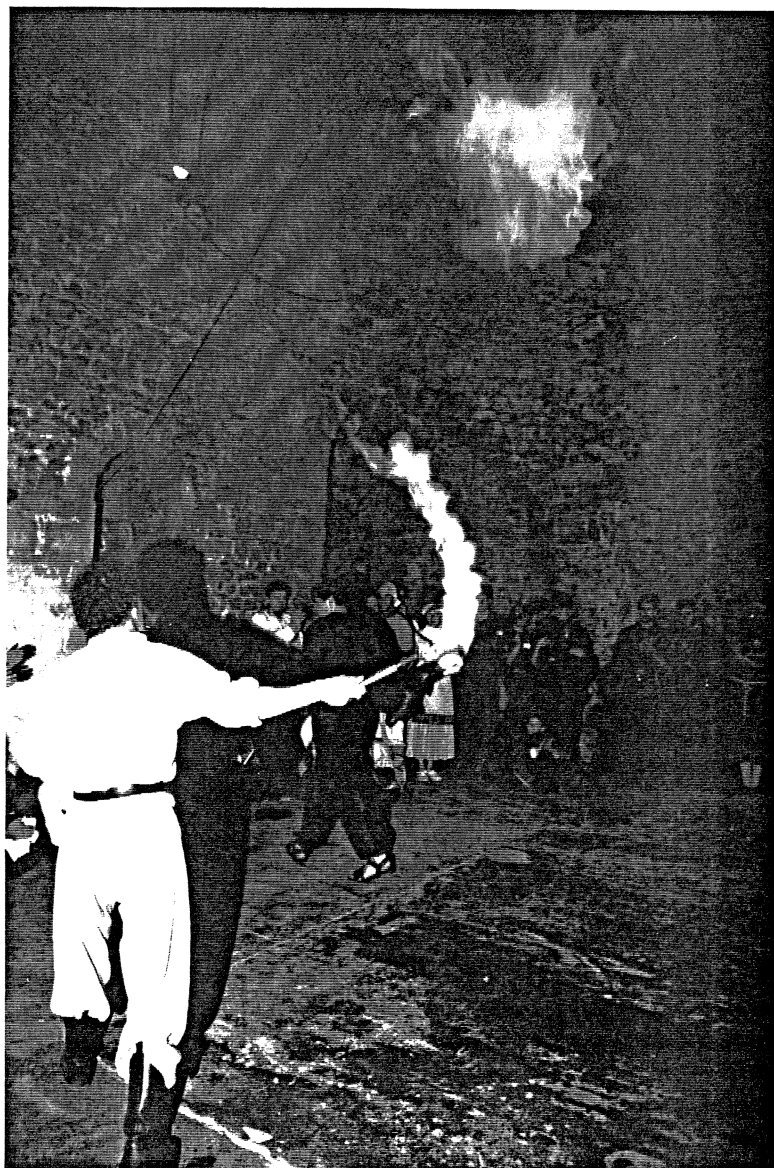
Et si les organisateurs n'avaient pas été aussi gentils, la fin logique de l'histoire était... une Caravane au bûcher, une !... Car il était inévitable que ces crimes à répétition nous soient imputés, avec les conséquences évidentes et désagréables évoquées plus haut...

Et puis, j'aurais un mot à dire en particulier à tous ceux — et à ce que j'ai cru comprendre ils sont fort nombreux ! — qui ont allègrement débâillé tout ce qu'ils savaient aux errants qui leur

posaient des questions !... Et ceci sans distinction, à ceux qui avaient de bonnes raisons de se taire — Marie, par exemple ! — comme à ceux qui auraient pu sans problème les envoyer au bûcher en répétant ce qu'on leur avait si gentiment dit !...

Tout ça pour dire que, "moralement", nous sommes morts 2 ou 3 fois au cours de cette soirée, ce qui n'a rien pour me réjouir, mes Frères (j'allais écrire "feu mes Frères"!)...

Promettez-moi de faire mieux la prochaine fois : ON LA FERME devant les errants, hein ?



Basse Besogne



Nouvelle

Par Jean Philippe Palanchini

Muets, quasiment... Le strict minimum, pour la politesse et les rapports humains et encore! Avec ce rien de hargne dans le ton qui fait qu'on n'a plus envie de vous reparler de longtemps...

Muets, quasiment, les Frères de Sang et l'Initié... Jehan, qui aimait à rire, avait bien essayé de détendre l'atmosphère :

"Eh ben, les gars, ça va durer longtemps cette soupe à la grimace, à l'hostel du cul tourné ?"

Le flop. Le bide... Chez les principaux intéressés, du moins... et puis chez les autres, peu à peu, quand on constate que la plaisanterie n'a pas fait rire ceux à qui elle était destinée en priorité...

"Tu es gentil, Jehan a dit l'Initié tu nous laisses, on n'a pas le cœur à muser, ce soir... Je ne pensais pas que ça se voyait tant que ça, qu'on faisait la gueule..."

— Ça ! Je reconnais la chanson ! Dans moins de pas longtemps, tu me dis "qu'un jour je comprendrai !"

— Non Jehan je ne dis rien de tel, je te dis que ça ira mieux demain, je suis préoccupé...

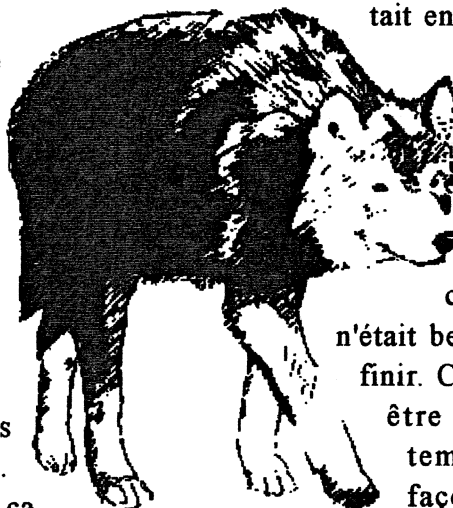
— Et ça ne concerne pas tout le monde, ton problème ? On pourrait en parler...

— On pourrait, peut-être... Je pense qu'il vaut mieux pas..."

On en était resté là... Mais quelle ambiance ! On n'avait pas traîné autour du feu, chacun très vite avait salué ses frères avec tout au plus des moues et des regards interrogatifs... La nuit était venue, qui avait emporté chacun dans ses rêves...

La nuit était venue, qui avait vu les Chevaliers-Loups et l'Initié quitter très discrètement leurs roulottes — ceux qui étaient de ce coup-là en avaient tous les moyens — et se rejoindre en forêt, à un endroit manifestement convenu... à, sans un mot, sans un regard pour les autres, sans que nul n'ait fait le moindre signe, sous la Lune déjà de Sang, s'était formée la Meute...

Suivant un mâle impressionnant, elle s'était enfoncée dans la forêt. Chacun savait pourquoi il était là, chacun savait ce qu'il aurait à faire, chacun savait qu'on ne repartirait pas avant... avant d'en avoir fini. La décision mûrement réfléchie, la décision prise, point n'était besoin de parler... Il fallait en finir. Ce serait peut-être long, peut-être pas... On les attendrait le temps qu'il faudrait, de toute façon, ils finiraient bien par se rendre en forêt...



Alors, la meute appliquerait sa technique de traque si efficace, et, une fois les proies repérées, alors elle ferait vite. Elle le voulait, il n'était pas question ici de jeu ni de plaisir, mais de survie, et de Loi, et de Justice...

On avait longuement réfléchi, délibéré, pesé, écouté chacune et chacun de ceux qui avaient été contactés ; et, du plus sage au plus violent, du plus strict au plus enclin à la clémence, chacun avait donné avis. La décision mûrement réfléchie, la décision prise, plus n'était besoin de parler...



Le loup court, court à perdre haleine...

Il n'a pas rejoint ses frères, il les a volontairement laissés, il n'est pas rentré avec eux retrouver la Caravane. Il ne le peut pas, pas tout de suite...

Il a encore dans la bouche ce goût de sang, et ce sang-là lui poisse la gueule, et ce sang-là lui fout la gerbe, et ce sang-là lui pèse tant !...

Il lui pèse de la tristesse qu'il sent monter en lui, il lui pèse de ce mélange de remords et de dégoût de l'acte qu'ils ont accompli, il lui pèse des cris de ses Frères quand ils ont compris ce qui les attendait, il lui pèse du haussement d'épaules de celui qui ne s'est pas débattu...

Et il lui pèsera encore plus, au retour parmi les siens, des questions attristées d'Isabel, des reproches sans doute de Loïc, des regards noirs de Cécile qui ne comprendra pas, qui ne voudra pas comprendre, et de la réprobation de quelques autres qui ne pourront pas non plus accepter que trois Frères qui étaient avec nous à Provins lors de cette foire de Mai 1214, manquent maintenant à l'appel.

Qui d'entre eux pourra jamais savoir, comme il le sait, lui, ce qu'il a fallu de force et de lutte pour éviter le pire à la Caravane à la suite de cette soirée noire où il a compris que certains des siens "s'amusaient" à tuer



au hasard dans le Palais comtal ? Qui saura jamais ce qu'il lui en a coûté de réunir les Chevaliers les plus anciens et les plus sûrs dans leur jugement, et de les entendre décider la mort de trois des siens, de trois bateleurs drôles et talentueux, de trois amis ?

Et le loup court, court et court encore, comme s'il voulait mourir d'épuisement...

"Tu n'avais pas le choix, ils avaient oublié l'essentiel... Ils avaient oublié que chacun chez nous est porteur de la vie de tous les autres... Vous n'aviez pas le choix..."

L'homme en noir est là, avec cette voix chaude et rassurante, avec ce regard acier où passent parfois, furtivement, une telle tendresse pour eux tous...

Le loup a senti affluer en lui une douleur qu'il croyait oubliée à jamais, ou presque... Il a glapi et le cri s'est mué en sanglot... L'homme est nu dans la mousse et les fougères, il est secoué de tremblements convulsifs...

"Viens, Jean-Philippe, je te ramène chez tes Frères. Ils ont besoin de toi..."



Crédits

Rédaction :

Annabelle, Céline, Isabelle & David Collet, François Edelin, Jean-Pierre Le Chien, Mam'Isa, Jean-Philippe Palanchini.

Dessin :

Mathieu Sapin

Photo :

David Collet

Correction

Renée Schuh





Miles Christi : le jeu de l'été.

Par François Edelin

Vous rêvez d'incarner un Templier vivant dans une Commanderie en Terre Sainte ? Alors, achetez le nouveau Jeu de Rôles de la maison « Sans Peur Et Sans Reproche » intitulé « Miles Christi » (Armée Chrétienne), l'imposant pavé (272 pages) se veut être la Bible de l'histoire des Templiers et du paysage géographico-politique dans lequel ils ont évolué. Je n'ai pas encore tout lu, mais je vous le dis, mes frères, cette oeuvre est remarquable, un grand jeu est né.

Je vous en reparlerai en détail dans un prochain numéro, car au-delà de l'idée, Miles Christi apparaît comme étant un ouvrage de référence sur ces drôles de chevaliers et leur histoire.

Le sérieux des propos ajouté à la qualité rédactionnelle procureront un réel plaisir à tous les amateurs de jeux de rôles historiques que nous sommes. De plus, les règles sont très bien pensées, quelques exemples :

Le templier est en permanence tiraillé entre son côté chevaleresque (loyauté, prouesse et courtoisie) et sa vocation monastique (pauvreté, chasteté et obéissance) ce qui promet de grands moments de rôles !

Les joueurs peuvent accomplir des prodiges, sortes de sorts directement extraits de la Bible (marcher sur les eaux, la cinquième trompette, Dieu est amour...).

Le templier peut pêcher, il doit alors se confesser devant ses frères et recevoir un châtiment. Quand on lit que les pêchés d'intention existent, que ne pas mentionner les pêchés d'un frère peut être pêcher, et que les scénarios obligeront parfois les joueurs à pêcher pour la bonne cause, on salive d'envie à l'idée de la première séance de jeu.

Rangez vos dés, la résolution des actions fait appel de manière originale au jeu de 54 cartes classiques.

On attend le sublime quand on comprend la portée de la devise des templiers inscrite en première de couverture : « MEMENTO FINIS », c'est-à-dire « Songe à ta fin » (Attention aux pêchés) mais aussi « Pense à ton but » (La fin peut parfois justifier les moyens).

Je conclurai en m'adressant plus particulièrement aux joueurs, vous rêvez à votre tour de mener une partie de jeu de rôles ? D'alterner Chimères avec un autre jeu ? Lancez-vous, vous ne regretterez pas vos 249 F et... La Guilde vous soutiendra.

Tertium quartier de sextum lunaison
Jour vingtième de Juin de l'an de grâce MCMXCV

III Sols

L'Écho Des Quintaines

----- En Manuscriterie-Parcheminerie et en Maison de la Herse -----

Aujourd'hui, nous nous attaquons à un sujet gravissime, à en croire l'abondant courrier que nous recevons chaque jour, sujet soulevé par de nombreux lecteurs désireux de recevoir une assistance psychologique au cours d'une épreuve qui, avec la surenchère des attaques médiatiques contre nous, tend à se développer dans le milieu du JdR : l'implication familiale. Je cite en exemple ce courrier d'un lecteur anonyme :

" JP Le Chien aide moi ! Inquiète de l'image négative du JdR véhiculée par les médias, et désireuse de se faire une opinion personnelle, ma belle-mère m'a demandé de participer à une partie de Hurléments. Je me trouve donc face à une déchirante alternative : lui montrer la véritable face ludique, fine et agréable du jeu, comme tout bon rôliste se doit de le faire ou bien dégoûter à jamais cette vieille conne de s'immiscer dans ma passion favorite... "

Parmi les lettres de ces moult lecteurs dans le désarroi face à ce problème, et Dieu sait qu'il y a pléthore, certaines m'ont particulièrement ému, et je ne peux m'empêcher de citer leurs auteurs, tout en préservant, bien évidemment, leur anonymat : Jean-Philippe P. de Chalautre-la-Petite, Isabelle C. de Reims, Jean Luc B. de Caen, j'en passe et des plus mauvais ...

Eh bien, amis lecteurs, ne soyez plus désespérés ! L'Écho vient à votre secours et vous donne la solution pour résoudre ce douloureux problème. Grâce à votre organe de presse favori, il n'y a plus de " déchirante alternative ", mais bien UNE solution qui allie les deux nécessités :

La révélation de Belle-Maman ...

Une terrible douleur vous parcourt le dos et l'ensemble des muscles. Où êtes-vous ? Que faites-vous là, dans cette étable ? Vous avez froid. Vous êtes nue... Nue sur cette paille, mais pourquoi ? Un écœurant goût d'herbe humide vous donne la nausée... Où êtes vous ? Depuis combien de temps êtes-vous là ? Où sont vos amis avec lesquels vous battiez le blé ?

Vous ne l'avez pas entendu entrer, mais, sur le pas de la porte, un homme est là, tout vêtu de noir. Ses cheveux et son visage sont gris. Il a un regard d'acier. Il vous sourit ... L'étonnement soudain, la peur aussi, s'emparent de vous, et de nouveau l'effroyable douleur vous reprend, et parcourt tout votre corps. Vous

tapez du sabot sur le sol. " Calme ! Calme ! Je ne te veux aucun mal... " Sa voix est douce et rassurante. Il s'est approché. Il vous parle dans un langage que vous n'avez jamais entendu mais que vous comprenez. Vous vous calmez. Vous sentez que l'homme ne vous veut aucun mal. Il s'est assis à côté de vous, sur un petit tabouret. Il vous caresse le museau. Puis ayant sorti un seau de son large manteau noir et l'ayant placé entre vos pattes de derrière, il vous caresse le pis, et se met à vous traire ... Cela ne vous gêne pas ... Ses mains vont et viennent sur vos trayons, et vous prenez même un malin plaisir à vous laisser faire (notez au passage la tronche tant gênée qu'excitée de la ménopausée ...). Ayant achevé sa bucolique besogne, l'homme en noir se lève, vous passe une corde autour du cou, et vous invite à le suivre d'un " Viens, ma belle !... "

Vous marchez, tous deux, un long moment, sur un petit chemin de terre. A un détour du sentier, vous voyez, au milieu d'un pré, une Caravane de bateleurs. L'homme vous conduit au centre du cercle formé par les roulettes, et il dit : " Venez mes amis ! Je vous amène une nouvelle compagne. ". Les autres se sont approchés, vous ont caressé. De nouveau les douleurs vous ont repris, le froid vous a mordu, et vous vous êtes retrouvée nue face à ces femmes et à ces hommes dont un, plus téméraire sans doute, vous palpait un sein en disant : " Super les gars ! On aura enfin du lait frais tous les jours ... ". Vous avez eu peur, mais rapidement l'individu vous a posé une couverture sur les épaules en geste de réconfort, et vous a conduit vers une roulotte afin que vous puissiez vous y reposer ...

Vous trouvez le sommeil rapidement, alors que ces mots étranges résonnent encore à vos oreilles : " Bienvenue à la Caravane ! Grosse vache ... "

Vous l'aurez compris, ce chapitre est à servir quel que soit le résultat du dé 12 que jetera la gueuse. Il vous permet de ne pas dénaturer le jeu, et de dégoûter la belledoche en une seule partie en l'affublant d'un perso à chier, tout juste capable d'offrir une partie de sa pitance à la Caravane, et de chasser les mouches avec sa queue : mission accomplie ! Merci l'Écho !...

Votre dévoué psychologue

JPLC

Chronique occitane

Sachez, amis, que ces " braves civilisateurs " qui pratiquent encore la transmission des biens par droit d'aînesse, et étouffent leur économie en refusant l'accès à la propriété terrienne, aux gens du peuple, forment le noir dessein de reconquérir nos terres ! Nous avons déjà tant souffert de leur sauvagerie. Ils ont été galvanisés par un de leurs évêques fanatiques, occis, Déo graciis, par une espèce de barbare primitif (Rahan, je crois). Usant de leur jargon d'une lourdeur assommante, ces rustres se noient en discours pleins de haine, sur toute personne ne leur étant pas

semblable. Meurtres et trahisons s'enchaînent sans relâche. Hormis une caravane de bateleurs, aussi étrange que talentueuse, nul ne m'a paru bien sympathique à notre égard, et rien, dans le comportement de chacun ne m'a semblé de bon augure. Que viennent-ils semer mortelle et félonie en nos contrées ?

Accordez-moi une dernière fois, amis, de signer ma prose du nom de mon infortuné frère, trahi par ces gueux, afin de perpétuer sa mémoire.

R.R. de Trencavel