



PLEINE LUNE

Aventures et Contes pour HURLEMENTS



christian

35^F – *La Guilde des Veneurs* – N° 2

PLEINE LUNE

*Recueil d'Aventures et de Contes
pour HURLEMENTS
le jeu de l'Initié*



N° 2

La Guilde des Veneurs

Cette année là, l'hiver sss'était brusquement transssformé en été. La froidure avait laisssé la plasse aux froides pluies et au ciel gris. Mon ophphidité enviait mes frères oursss et mes sssoeurs sssalamandres. Mon pauvre petit corps sssouple réclamait la chaleur qui ne venait pas, qui ne voulait pas venir, qui, peut être, cette funessste année, ne viendrait pas. Ce n'est, hélasss pas sssi rare dans le beau Duché de Guillaume. Ssse n'est pas pour rien que la région n'est faite que de grassses et vertes prairies.

D'un coup, à l'époque des moissons, l'été fut là.

Délaiassant la Caravane, abandonnant mes frères qui, me connaissant et connaissant mes bessoins et mon angoisse, me laissèrent avec joie, je m'en fus.

Sssous le Sssoleil radieux enfin revenu, je m'en fus, cherchant avidement ssse qui consstitue le lieu de prédilection de mes ssemblables en ces jours de chaleur.

Après quelques sssheures de recherche, je trouvaiss enfin, idéalement expossé, un amonssselement de roches.

Vivement, après un bref et néanmoins sssérieux coup d'oeil sssirculaire, je me devêtis, cachichait mes hardes et repris ma forme animale sssi longtemps abandonnée.

Je me sssentis revivre. Des frissons me parcoururent.

M'étirant sssur la pierre brûlante, je me repus, je m'ennivrai, je me sssaoûlai de cette chaleur sssi longtemps attendue, sssi longtemps désssirée.

Sssoudain, du fond de mon exxtasse, sssa Voix me parvint, m'arrachchiant de mon bonheur orgiaque.

"PHIPHI !"

"Hein ! Quoi ?"

"Phiphi ! La Guilde de Moi a bessoin de toi !"

"...?"

"La préfasse. La préfasse de Pleine Lune N2. Tu DOIS l'écrire !"

"...?! Ah bon?"

"Ben ouais". Et Il s'en fut.

Il m'a fait sssa. A moi, fidèle et dévoué sssujet de mon Duc et de la Normandie. Présenter un spécial Bretagne !

Je me sssuis même laisser dire que d'authentiques bretons avaient commis certains des texxtes qui sssuivent.

Il va vraiment être temps d'invessstir dans un sssurligneur...

Sssur ssse, bonne lecture.

Gnap le Mollet

Sommaire

Histoire de la Bretagne Médiévale

par Vincent Pruvost

Page 4

Les Chiens d'Arawn

par Denis Chabrier

Page 16

Vie Quotidienne en Bretagne

par Vincent Pruvost

Page 28

Bernard

par Philippe Perret du Cray

Page 35

Pleine Lune n°2 - Janvier 1992 - Dépôt légal 1^{er} trimestre 1992 - ISSN : 1162-1176

Publié par la **Guilde des Veneurs**, 35 rue du Chemin Vert, 75011 PARIS

Périodicité trimestrielle

Directeur de la publication : Denis Chabrier

Comité de rédaction : Gilles Grall, Yves Le Trionnaire, Philippe Morinière, Pascal Pastural,
Jean-Nicolas Rondeau

Textes : Denis Chabrier, Philippe Perret du Cray, Vincent Pruvost

Illustrations : Benoît Dufour, Christian

Mise en page : Denis Chabrier, Gilles Grall

Imprimeur : Compu Flash, 41 rue du Chemin Vert, 75011 PARIS

Avertissement aux lecteurs : Hurléments est un jeu de Valérie & Jean-Luc Bizien, édité par les Editions Dragon Radioux

Histoire de la Bretagne médiévale

Vincent Pruvost

*Breiz, douar ar zent koz, douar ar varzed,
N'eus bro all a garan kement' barz ar béd ;
Pép menez, pép traonienn d'am halon' zo ker :
Enno ' kousk meur a Vreizad têt.*

Taldir : Bro goz ma zadou

Bretagne, terre des vieux Saints, terre des bardes,
Il n'y a pas d'autre pays que j'aime autant au monde ;
Chaque montagne, chaque vallée à mon coeur est
chère :

Là-bas repose plus d'un vaillant breton.

Les origines de la Bretagne

"C'est le pays de la lande et du vent, le pays de la mer hérissée de rochers, le lieu privilégié du combat trinitaire de la terre, du ciel et de la mer, combat jamais gagné, jamais perdu, toujours repris dans la clameur des bourrasques et dans le rude apprentissage des jours qui, indifféremment se durcissent de soleil ou se plombent de pluie, jusqu'à faire des saisons, des mondes différents.

C. Le Quintrec, préface du Barzaz Breiz.

Notre propos n'est pas de dresser ici un portrait complet de la Bretagne médiévale du XI^{ème} au XIII^{ème} siècle : les conditions de vie au quotidien des Bretons différent en fait très peu de celles des populations des autres provinces à la même époque. Mais cette terre porte en elle des caractéristiques particulières, qu'elle a imprimé au fil des temps sur ses habitants. Lorsque l'on séjourne assez longtemps parmi eux, on reste marqué par une sorte d'envoûtement, un sentiment tenace...la Bretagne impose comme une "naturalisation forcée".

Ce milieu où l'on ne subsiste qu'à force d'efforts incessants, de lutte contre le chaos des vagues, du vent et des écueils, ou contre le sol ingrat, explique la ténacité (ou l'entêtement) des hommes. Mais surtout il explique ce sens

de l'infini, cette obsession du mystère, cette gravité mélancolique et presque fataliste qui touchent ceux qui y vivent ou y restent trop longtemps.

C'est cet aspect de la Bretagne que nous souhaitons vous faire découvrir, au travers de son histoire bien sûr, mais aussi par ses traditions, ses légendes et ses coutumes.

"Bretagne est poésie" chantait Marie de France au XIII^{ème} siècle : Bretagne est Mystère aussi les fréquents séjours de la Caravane n'en sont-ils pas un signe ?

L'Armorique et la domination romaine

"Abaoé' 'eus kozh amzer, pa weze Arvoriz he anv ar Vro-man"

"Depuis qu'il y a très longtemps, lorsque l'Armorique était le nom de ce pays"

Au moment de la conquête des Gaules par les Romains, la civilisation celtique est implantée depuis plusieurs siècles en Armorique. Vaincue en 56 av. J.-C., la coalition armoricaine doit se soumettre à la domination romaine : ceux-ci romanisent les élites indigènes, développent les noyaux urbains et les voies de communication.

Toutefois, la romanisation reste partielle, limitée à l'élite gouvernante et aux villes ; les populations rurales, profondément attachées à leurs traditions, ont constitué des pôles de résistance presque irréductibles. Ce sont ces mêmes populations qui quelques siècles plus tard s'opposeront aux entreprises de conversion du christianisme. Le paganisme demeure donc très vivace durant tous les premiers siècles de notre ère.

Au cours des III^{ème} et IV^{ème} siècles, alors que l'influence de Rome se fait de moins en moins

sentir avec la dégradation puis la chute de l'Empire, l'Armorique subit les incursions de pirates saxons et frisons. La mise en défense des estuaires et l'implantation de troupes de bretons venus de l'archipel ne remédient que pour un temps à cette insécurité grandissante. Mais les armoricains, amenés à gérer leurs affaires de façon quasi-autonome, se mettent alors à traiter avec leurs voisins d'outre-Manche, en prévoyant l'installation en Armorique de populations grand-bretonnes menacées par les raids irlandais, qui pourraient ainsi contribuer à la défense de la péninsule.

Les Bretons en Armorique

Les migrations bretonnes prennent de l'ampleur au cours du IV^{ème} siècle, du fait des progrès des angles, des jutes et des saxons. Celles-ci amènent en Armorique des populations celtes encore moins touchées par la romanisation que les habitants déjà présents, ce qui accentue la coupure tant linguistique que sociale avec le reste de la Gaule, même si ces Bretons se considèrent eux-mêmes comme citoyens romains, puis peu à peu comme chré-

tiens (de nombreux "Saints" émigrèrent également et contribuèrent à la christianisation de l'Armorique).

Cette émigration des insulaires crée donc une nouvelle Bretagne, où trois royaumes se développent rapidement : la Domnonée au Nord, la Cornouaille au Sud-Ouest et le Bro-Waroch (ou Bro-Erech) au Sud-Est. Ces royaumes, assez fortement peuplés, deviennent des puissances militaires non négligeables. Ils ne tardent d'ailleurs pas à entrer en conflit avec les royaumes francs de l'Est.

Les origines du Duché

L'arrivée des Francs et leurs premières confrontations avec les Bretons se produit au VI^{ème} siècle, après l'effondrement définitif du pouvoir romain en Gaule du Nord. Les récits de l'époque restent fort rares et peu précis, souvent emplis de légendes. Les royaumes bretons, affaiblis par de constantes rivalités internes, n'offrent que peu de résistance à l'avancée franque. Le déroulement des faits est mal connu, et la chronologie particulièrement embrouillée. Du VI^{ème} au IX^{ème} siècle, les Francs ne cessent pourtant de tenter d'impo-



in Histoire de la Bretagne, par Yann Brekilien

ser leur domination sur une population attachée à son indépendance, mais trop souvent dirigée par des seigneurs divisés pour pouvoir leur opposer une résistance vraiment efficace. Aussi, durant plus de trois siècles, ce ne sont que conquêtes, rebellions, répressions, nouvelles révoltes...

Au début du VI^{ème} siècle, Clovis, n'ayant pu venir à bout des brito-armoricains, conclut une alliance avec eux, et favorise même une deuxième vague d'émigration vers l'Armorique, devant une nouvelle poussée saxonne. Mais les hostilités reprennent dès 558 : Clovis envahit la Domnonée. En 570, les Bretons reprennent l'offensive, les pays nantais et rennais subissent plusieurs raids de 579 à 587. La Bretagne est alors divisée en sept comtés ou principautés, et leurs luttes fratricides empêchent toute action cohérente en direction de l'Est, alors que les rois francs s'opposent également entre eux.

En 635, un traité de paix est conclu entre Dagobert et Judicaël, le chef breton dominant de l'époque. Cette paix se prolonge jusqu'à l'effondrement du royaume mérovingien, et les Bretons reprennent alors une totale indépendance, ainsi bien sûr que leurs luttes internes, après la mort d'Alain le Long en 690.

L'avènement des carolingiens modifie la situation. En 752, Pépin le Bref réunit le royaume franc, et lance dès 753 une expédition contre la Bretagne pour reprendre Vannes, et organise une Marche franque, tenue un moment par Roland, qui comprend Rennes, Vannes et Nantes, et isole donc au bout de la péninsule ces Bretons qu'on ne peut soumettre. Se succèdent alors raids, représailles, révoltes multiples. En 811, une nouvelle expédition est conduite par Charlemagne, et une autre en 818 par Louis le Pieux, qui tente de susciter au sein de l'Eglise un courant favorable à la cause impériale. Un accord est passé avec le comte de Vannes Nominoë, car le carolingien se rend compte qu'il ne pourra tenir la Bretagne qu'avec l'appui d'un chef breton. Nominoë obtient la charge d'*"envoyé de l'Empereur et chef de Bretagne"*. Cet accord reste en vigueur jusqu'à la mort de Louis, en 840. Lors du traité de Verdun en 843, Nominoë, qui a repris son indépendance et s'est proclamé roi d'une Bretagne enfin unifiée, proclame sa fidélité envers l'Empereur Lothaire, au détriment de

Charles le Chauve. Celui-ci tente une nouvelle expédition en Bretagne entre 843 et 845, mais doit fuir jusqu'au Mans après sa défaite à Ballon près de Redon, où la mobilité de la cavalerie bretonne a fait merveille face aux lourds escadrons francs. Le roi de Francie abandonne même dans sa retraite précipitée les insignes de sa royauté. Nominoë érige Dol de Bretagne en archevêché, afin de rendre l'Eglise bretonne indépendante (elle dépendait jusque là de Tours).

Une paix précaire dure de 846 à 849, et en 850 ce sont les Bretons qui reprennent l'offensive, en emportant Le Mans et Nantes. Nominoë meurt mystérieusement à Vendôme, en mars 851. Son successeur, Salomon, conclut avec Charles le Chauve le traité d'Entrammes en 863, où il obtient les actuels départements de la Sarthe et de la Mayenne ; puis en 867 le traité de Compiègne, où Charles lui concède le Cotentin et les Iles "anglo-normandes".

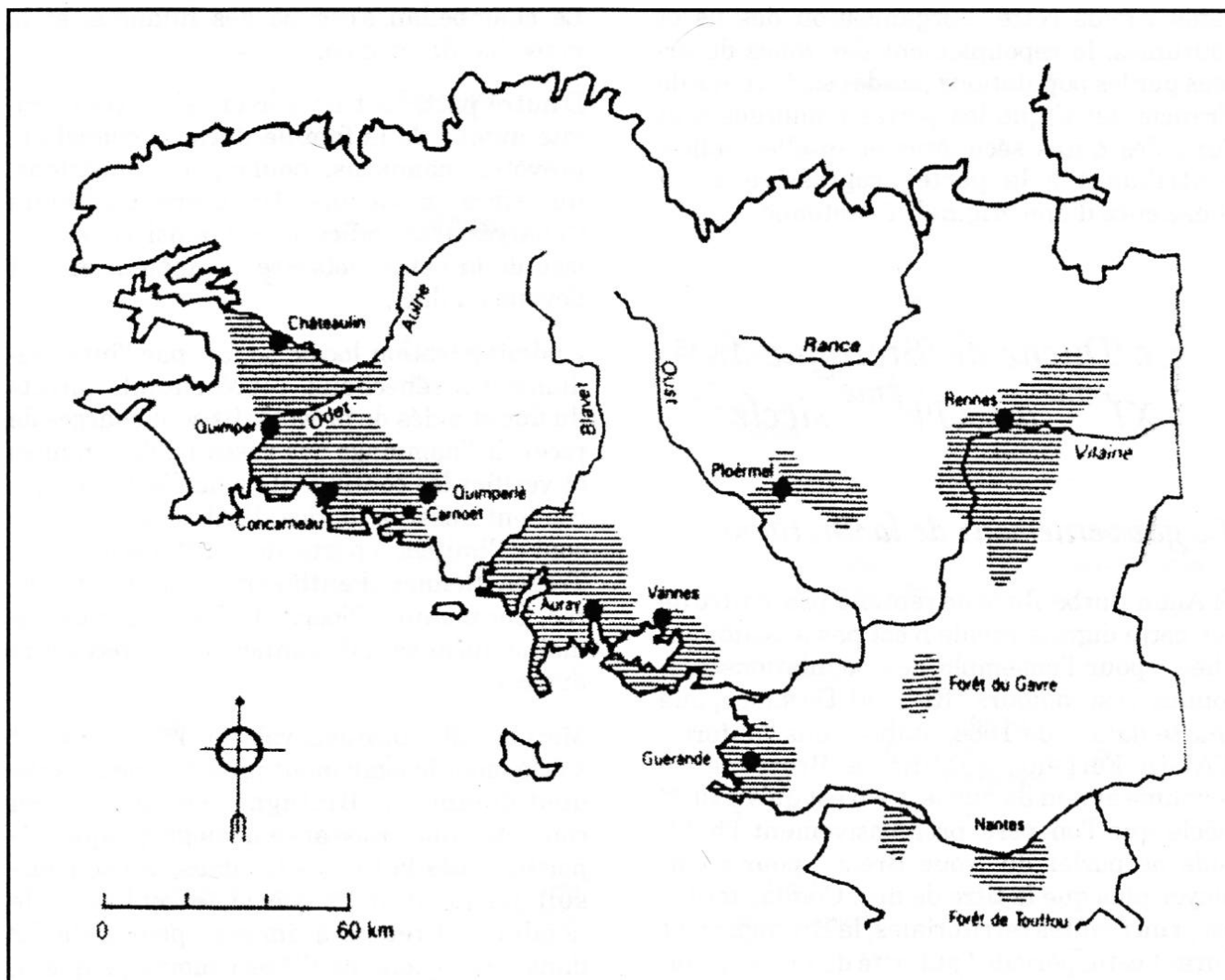
Les invasions normandes

Les raids normands touchent déjà la Bretagne sous Nominoë (sac de Nantes en 843), mais sont tout d'abord repoussés, puis contenus, du moins tant que la Bretagne dispose d'un pouvoir unifié et énergique (les Bretons n'hésitant pas à s'allier aux Normands contre les Francs et inversement selon le moment).

Mais Salomon est assassiné en 874, et les luttes intestines qui éclatent alors laissent le champ libre aux raids vikings, qui ravagent les côtes et s'établissent même aux embouchures des fleuves (Loire à Noirmoutier, Vilaine...).

En 890, sous la conduite d'un nouveau chef de guerre, Alain dit le Grand, les Bretons réussissent à chasser les Normands de leurs terres, après les avoir battus à la bataille de Questembert. Cette victoire permet à Alain de relever la Bretagne de ses cendres : jusqu'à sa mort, en 907, aucun raid normand n'est plus signalé. Toutefois, les conquêtes bretonnes les plus récentes ont été abandonnées, et la Bretagne s'installe à peu près dans ses frontières historiques définitives (du moins jusqu'à la Révolution).

Aux IX^{ème} et X^{ème} siècles, la langue de cour est le breton, et ce même dans les zones romanes. Mais à partir du XI^{ème} siècle, suite aux inva-



Le domaine ducal au milieu du XIIème siècle

sions normandes et à la part minoritaire de l'aristocratie bretonne noyée dans un milieu de langue romane, la pratique du breton se limite à la seule Basse-Bretagne, alors que dans le même temps les classes dirigeantes se francisent peu à peu.

A la mort d'Alain, les Vikings s'abattent de nouveau sur une Bretagne désunie. Au traité de St Clair sur Epte, en 911, le roi Charles le Simple concède au chef viking Rollon l'ensemble de la Normandie.

Toute la Bretagne est alors submergée par les assauts normands, malgré une résistance acharnée de certaines villes ou régions (Dol, Guérande...). La plupart des monastères sont pillés (Landévennec en 913), les moines et de nombreux nobles fuient vers la Francie ou passent Outre-Manche. En 921, Robert I^{er} de Normandie abandonne la Bretagne à Guillaume Longue-Epée : les chefs normands s'y taillent alors de très importants domaines.

C'est seulement en 936 que les Bretons se réorganisent de nouveau, sous la conduite d'Alain Barbe Torte (fils de Mathuedoë, descendant d'Alain le Grand). Celui-ci réunit les combattants bretons réfugiés en Angleterre, et débarque près de Dol. Soutenus par Yann, l'abbé de Landévennec, ils parviennent à chasser les Normands de la Bretagne (victoire de Trans et reprise de Nantes en 939). Mais, pour prévenir une aide militaire de Guillaume Longue-Epée aux Normands de Nantes, Alain a dû renoncer à sa suzeraineté sur le Cotentin, l'Avranchin, le Maine...

De plus, Alain s'est déclaré vassal du roi de France. Encore ne s'agit-il que d'un hommage simple, il reste souverain par la grâce de Dieu, peut battre monnaie et délivrer des titres de noblesse. Mais il ne prend plus le titre de roi, mais celui de duc.

Alain, une fois la paix rétablie, s'attache à réorganiser une Bretagne dévastée par les

raids ; mais cette réorganisation des us et coutumes, le repeuplement des zones désertées par les populations ~~par~~ des serfs venus de Francie, ainsi que les pertes nombreuses et l'exil des élites séculières et intellectuelles, contribuent à la perte progressive de la conscience d'une originalité bretonne.

Le Duché de Bretagne du XI^{ème} au XIV^{ème} siècle

Le gouvernement de la Bretagne

Si Alain Barbe Torte ne reprend pas le titre de roi, cette dignité royale n'est pas aussitôt oubliée : pour l'ensemble des populations bretonnes il est toujours "Ri" (roi). De même, une charte datant de 1088, établie sous l'autorité d'Alain Fergent, qualifie la Bretagne de royaume et non de duché. Ce n'est qu'au XII^{ème} siècle que l'on perd progressivement l'habitude de parler du "roue Breiz" pour n'employer plus que le titre de duc. Comme toutes les principautés territoriales, la Bretagne voit durant cette période l'autorité du duc s'accroître à l'intérieur de ses frontières, et le domaine ducal s'agrandir sans cesse (apanages, héritages, rachats), ce qui lui permet de récupérer de nombreuses villes et châtellenies (dont les revenus lui assurent une grande richesse). Mais son indépendance politique ne fait elle que s'amenuiser face à ses puissants voisins des royaumes de France et d'Angleterre.

Après près de cinquante ans de bouleversements dus à la présence normande, d'importantes modifications structurelles se sont produites dans l'organisation du duché comme dans la société bretonne, qui intègre le modèle féodal et des institutions inspirées du modèle français.

Le duc s'appuie sur une administration solide, il est assisté par un conseil de 4 à 15 membres nommés par lui (sa chancellerie est organisée dès le XI^{ème} siècle).

Le chancelier, souvent un évêque, s'occupe d'expédier les actes du souverain et d'organiser les archives (à Nantes) ; il est assisté d'un nombreux personnel de secrétaires.

Le chambellan s'occupe des finances, et le maréchal de l'armée.

D'autre part, tout un personnel de cour gravite autour de la famille ducal : chapelain, prévôts, échantons, boulangers, musiciens, huissiers, médecins. Un corps d'officiers ("chargés d'un office") s'est ainsi constitué, issu de la petite noblesse, compétent et tout dévoué au duc.

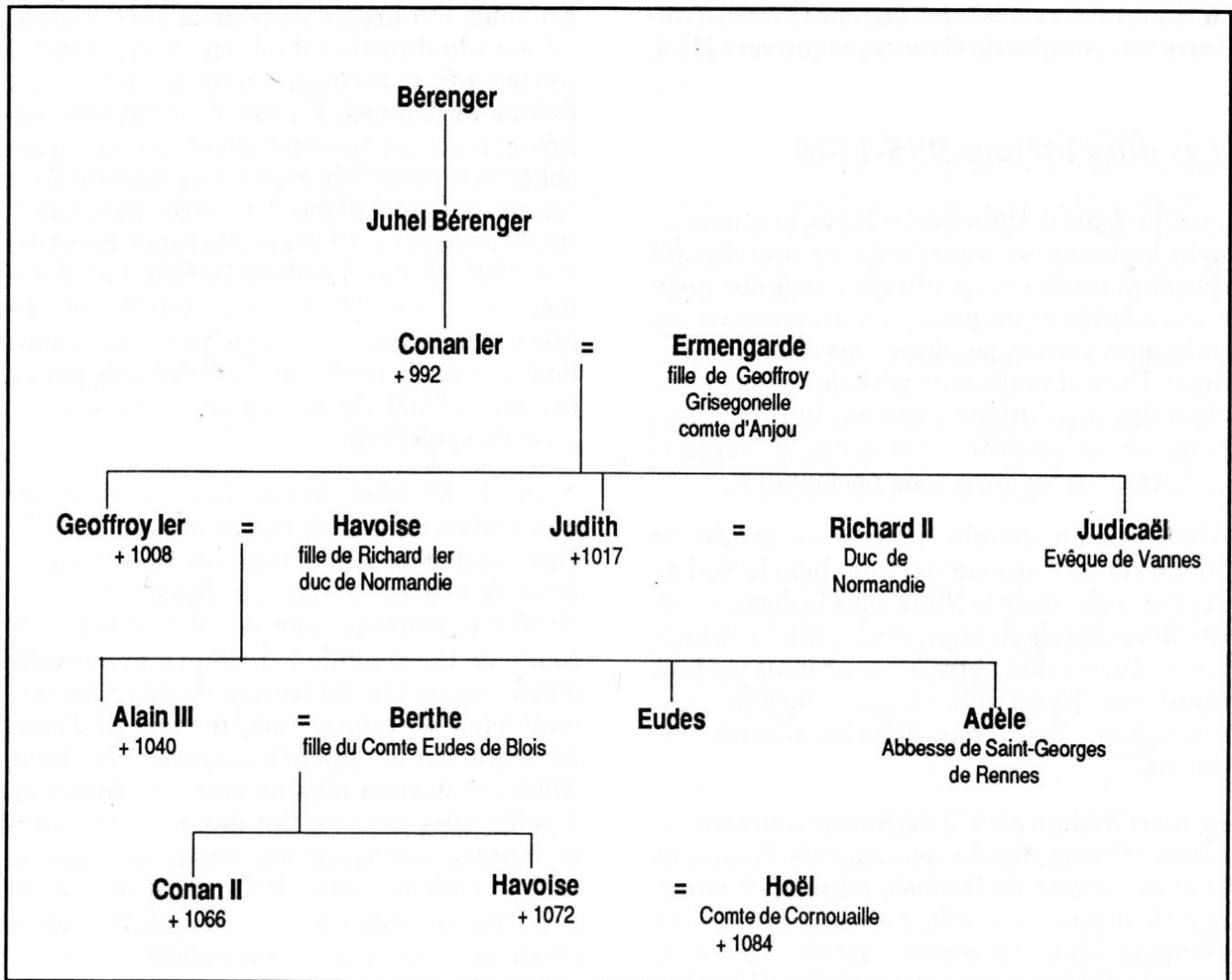
L'administration locale se fait par l'intermédiaire des sénéchaux, représentants directs du duc et aidés de prévôts. Ils sont chargés de recevoir l'hommage des vassaux, de conduire et vérifier les contingents pour l'ost ducal, et rendent aussi la justice. Huit sénéchaussées sont délimitées à partir du XIII^{ème} siècle (Léon, Trégor, Rennes, Penthievre, Nantes, Bro Erec, Cornouaille, Ploermel). La gestion du domaine ducal est elle confiée à cinq receveurs ducaux.

Mais la croissance générale au XI^{ème} et au XII^{ème} siècle modifie également profondément la vie quotidienne en Bretagne. On peut ainsi constater une croissance démographique importante dès la fin des troubles, qui se poursuit jusqu'au XIV^{ème} siècle, et obligent de nombreux Bretons à émigrer pour s'établir dans des régions de l'Ouest moins peuplées, et même jusqu'à Paris. L'apport de nouvelles techniques (assolement triennal, apparition des moulins à vent à partir de 1180) et les défrichements entraînent aussi un développement de la production agricole et des échanges commerciaux.

La grande forêt bretonne, déjà bien entamée dès l'époque romaine par de larges voies de communication, recule encore lors de ces défrichements (encore ne s'agit-il souvent que de récupérer des terrains laissés en friche lors des troubles).

A la fin du XIII^{ème} siècle, toutefois, un équilibre s'est instauré entre habitat, cultures, friches (taillis et lande) et forêt.

Cette forêt reste indispensable à la vie des paysans, et n'est pas du tout déserte : elle est habitée par une population variée de marginaux (voleurs, soldats en rupture de ban, ermites) ou d'artisans du bois (bûcherons, charpentiers, charbonniers). Elle devient aussi progressivement le domaine privilégié du seigneur pour la chasse (divertissement, entraînement à la guerre et ravitaillement en



Dynastie des Comtes de Rennes

viande de gibier), alors qu'elle était jusqu'alors ouverte à tous (les paysans ne chassant bien sûr que du petit gibier).

La paysannerie bretonne représente, à cette époque, près de 90% de la population, et son statut est meilleur que dans le royaume de France ; en effet, le servage disparaît rapidement dès la fin du x^{ème} siècle et les paysans bretons sont tenanciers ou paysans libres.

Dès l'origine le duc est le plus puissant des seigneurs bretons, contrairement au roi de France. Si la notion de fief est une idée étrangère à la mentalité celte, celle de vassalité lui est bien plus coutumière (du celte *wassos* qui signifie "homme").

Les conflits familiaux viennent plutôt du fait que le droit d'aînesse est inconnu des Bretons (l'Assise du comte Geoffroy y remédie en 1185, mais ne s'applique qu'aux grandes seigneuries).

Il y a donc en Bretagne de très grandes seigneuries, comme celles de Vitré ou de Rohan, mais la noblesse bretonne se caractérise surtout par une multiplicité de petites seigneuries qui vont encore en s'amenuisant du fait des partages successifs. Ces petits seigneurs, souvent bien peu fortunés, cherchent à se placer dans l'administration ducal, comme mercenaires, ou même dans le commerce, les revenus de leur seigneurie étant le plus souvent trop faibles pour subvenir à leurs besoins.

Il faut également noter, qu'ignorant Trêve et Paix de Dieu, Les guerres privées troublent longtemps la tranquillité du duché, même si la conquête de l'Angleterre et les croisades absorbent pour un temps l'énergie des seigneurs les plus turbulents.

Toutefois, certains lieux, placés sous la protection des églises, échappent en théorie à cette violence seigneuriale : il s'agit des *minihi* (ou

anciennes sauvetés) et ... des cimetières, d'ailleurs fort peuplés de vivants jusque vers 1130.

Les ducs bretons 995-1148

Avec le règne d'Alain Barbe Torte, la souveraineté bretonne se transforme en une dignité ducale et renforce son autorité, mais elle reste encore faible et en proie aux attaques de ses puissants voisins pendant près d'un siècle et demi. Durant toute cette période, l'effort principal des populations porte sur la reconstitution de la société bretonne, durement meurtrie par les invasions normandes.

Alain, en sa double qualité de comte de Nantes et de Cornouaille, tient bien le Sud de la péninsule, mais le Nord, sous la domination des Bérenger de Rennes, continue à lui échapper. Cette rivalité entre les deux maisons profite aux Normands et aux Angevins, qui s'immiscent tour à tour dans les affaires bretonnes.

La mort d'Alain en 952 déclenche une série de luttes : Conan, fils de Bérenger de Rennes et nouveau comte de Rennes, parvient à éliminer Hoël puis Guérech, héritiers d'Alain, et s'empare ainsi du comté nantais. Le comte d'Anjou, Foulques, y voit alors une occasion d'intervenir avec un grand profit, mène des troupes devant Nantes. Il est défait, mais Conan 1er meurt au combat en 992.

Son fils Geoffroy devient Duc, mais doit forcer Judicaël, le nouveau comte de Nantes, à reconnaître sa souveraineté.

En 994, une bande de Normands, contraints de relâcher près de Dol, sont assaillis par la population qui croit à une nouvelle attaque ; ils saccagent Dol en représailles. Geoffroy s'en plaint auprès de Richard Ier de Normandie, qui consent à restituer le butin du pillage et à verser des indemnités. De bonnes relations sont ainsi établies entre les deux duchés, relations renforcées par des liens matrimoniaux : Geoffroy épouse Havoise, la fille de Richard Ier ; et son fils (le futur Richard II) épouse Judith, la soeur de Geoffroy.

Le règne de Geoffroy voit se construire de nombreux châteaux (Josselin, Fougères, Dinan, Vitré) ; de nombreux monastères s'enrichissent ou sont relevés de leurs ruines (St Méen, St Sauveur de Redon, Locminés).

En 1008, Geoffroy part pour la Terre Sainte, laissant la direction du duché à sa femme, à son beau-frère Richard et à son frère Judicaël, évêque de Vannes. En fait il ne dépasse pas Rome, mais les énormes dépenses du voyage obligent le conseil de régence à prescrire à son retour la levée d'une " joyeuse advenue ", impôt impopulaire qui suscite rapidement des troubles. Le duc Geoffroy est tué lors d'une mésaventure en 1013 (il est mortellement atteint d'une pierre lancée par une vieille femme, dont la poule venait d'être tuée par un faucon du Duc). Ce décès amène une nouvelle crise de succession.

Alain, le fils aîné de Geoffroy, est proclamé duc, mais comme il est encore mineur, sa mère Havoise doit exercer la régence. Elle doit alors faire face à la révolte de Judaël, frère de Geoffroy, soutenu par Alain Canhiart, le comte de Cornouaille ; ainsi qu'à une révolte quasi-continue de bandes de paysans pendant plus de quinze ans, du fait de l'émoi provoqué par la " joyeuse advenue ". En 1024, Alain III, devenu majeur, restaure l'ordre en à peine trois mois : il fait décapiter son rival et marche sur Quimper. Alain canhiart se réfugie chez le comte de Blois, et obtient sa grâce en ramenant au duc Berthe, la fille du comte de Blois, que celui-ci épouse.

Alain doit ensuite affronter quelques troubles dans le comté nantais, puis entre en conflit avec Robert I^{er} de Normandie, qui veut lui faire reconnaître sa suzeraineté. Après quelques escarmouches sans grandes conséquences (la prise et la reprise de Dol, l'échec d'une tentative de débarquement normand à Tréguier), les deux ducs se réconcilient, grâce à leur oncle, l'évêque de Rouen.

Alain doit ensuite contrer une nouvelle révolte, celle de son frère cadet Eudon. Ils se réconcilient également, par l'intermédiaire de Robert de Normandie.

Cette période voit comme la précédente la construction de châteaux et de monastères, et une certaine effervescence religieuse anime l'ensemble de la péninsule à partir des années 1030. C'est le moment que choisit Robert pour se rendre en Terre Sainte, laissant la régence de la Normandie à Alain, qui doit aussi protéger son fils Guillaume. Ce qui suit est connu : Robert meurt en 1035, et aussitôt des troubles éclatent. Alain mâte tout d'abord les rebelles, mais est empoisonné par les conspirateurs et

meurt en 1040, ne laissant que trois enfants en bas âge.

Son frère Eudon en profite pour s'emparer de la veuve et de ses neveux, et les fait enfermer à Lamballe. Berthe et ses enfants n'en sont délivrés que neuf ans plus tard, par la révolte générale de leurs vassaux : Geoffroy de Rennes, Alain Canhiart, Tristan de Vitré, Joselin de Porhoët.

L'aîné Conan est couronné duc : il s'agit de Conan II dit le Tors. Eudon et ses fils reprennent plusieurs fois les armes contre lui, mais sont définitivement vaincus en 1062. Grisé par ces succès militaires, Conan veut rendre à la Bretagne ses anciennes limites et venger son père empoisonné par les Normands. Alors qu'en 1054 à Mortemer et en 1058 il avait envoyé des contingents de ses soldats à Guillaume pour l'aider à lutter contre le roi de France, il décide de se retourner contre son ancien allié. Cette tentative lui coûte cher, car Guillaume, qui a développé une importante puissance militaire, s'empare de Dol, Combourg et Dinan en 1065. Conan parvient à reprendre ses villes, et même à emporter quelques places fortes en Anjou, lorsqu'il meurt mystérieusement empoisonné, ne laissant aucun héritier.

Hoël V est alors reconnu comme duc de Bretagne : il est le fils d'Alain Canhiart, et a épousé Havoise (fille d'Alain III et sœur de Conan). En l'absence d'héritier mâle et selon la coutume bretonne, la fille aînée du duc lui succédait en effet. La Cornouaille, possession de Hoël, passe ainsi dans le domaine ducal.

Comme leurs prédécesseurs, les ducs de la maison de Cornouaille doivent imposer leur autorité à leurs vassaux turbulents et souvent rétifs. Guillaume a aidé Hoël dans cette tâche en faisant notamment appel aux bonnes volontés des chevaliers bretons pour l'aider dans sa conquête de l'Angleterre. Ceux-ci ont volontiers répondu à cet appel, qui a drainé la plupart des plus échauffés vers d'autres aventures Outre-Manche. Alain Fergent, fils aîné du duc, Eudes du Porhoët, Raoul de Fougère, Robert de Vitré, Raoul de Gaël s'embarquent ainsi à la suite de Guillaume.

Les troupes bretonnes, fort nombreuses, constitue quasiment à elles seules l'un des corps d'armée à Hastings. Après la victoire, Guillaume récompense d'ailleurs généreuse-

ment ces alliés de poids : Alain reçoit le comté de Richmond, Raoul de Gaël le comté de Norfolk...

De nouveaux troubles éclatent pourtant, menés par Eudon et Raoul de Gaël (en révolte contre Guillaume). Les ducs mènent alors une opération combinée, Hoël marchant sur Lamballe et Guillaume sur Dol. C'est alors que le roi de France, appelé à l'aide par les rebelles ou attiré par l'appât du gain, survient dans le conflit et contraint Guillaume à lever le siège de Dol en 1076. Hoël est fait prisonnier par Eudon, mais est rapidement délivré par son fils Alain Fergent. Eudon finit par capituler et la rébellion cesse, mais Hoël meurt le 10 avril 1084.

Alain IV Fergent, qui lui succède, doit de nouveau s'imposer par la force à ses vassaux (dont son oncle Geoffroy, et les fils d'Eudon). De même, le duc de Normandie lui réclame l'hommage, et le refus d'Alain constitue une nouvelle source de conflit. Guillaume passe le Couesnon en 1085, et assiège Dol une fois de plus. Mais Alain survient de nuit, surprend les assiégeants anglo-normands et les disperse, faisant un riche butin.

La réconciliation a lieu l'année suivante, et Alain épouse Constance, une des filles de Guillaume, mais celle-ci meurt en 1090 sans enfants.

Alain, bien que souvent absent (6 ans sur 26 de règne), gouverne avec sagesse, redressant l'administration de la Bretagne, établissant une cour d'appel à Rennes, nommant un sénéchal pour l'ensemble du duché et introduisant des bourgeois aux Etats de Bretagne. Il participe à la première Croisade en compagnie de Robert de Normandie, où il se distingue notamment à trois batailles contre les sarrasins, et assiste à la prise de Jérusalem, avant de revenir au bout de cinq ans. (Lors de cette Croisade les Bretons portent une croix noire sur fond blanc, d'après les différentes couleurs attribuées par le Pape).

Par contre, lors de la querelle de succession qui oppose les fils de Guillaume, Alain soutient Henri, roi d'Angleterre, contre Robert, qu'il fait d'ailleurs prisonnier à Tinchebray.

Pour sceller cette nouvelle amitié entre les deux souverains, Conan, le fils d'Alain, épouse Edith, fille d'Henri I^{er}.

Alain Fergent, dernier duc bretonnant, se retire en 1112 dans l'abbaye de Redon et laisse le duché à son fils Conan III dit le Gros. Il meurt en 1119. La cour ducale adopte alors le latin plutôt que le breton, avant de passer au français.

Conan III règne de 1112 à 1148. S'il doit lutter comme ses prédécesseurs contre des vassaux rebelles, il le fait avec moins d'intelligence et de caractère que son père. Mais son règne est néanmoins l'un des plus paisibles de l'époque. Sur son lit de mort, il désavoue son fils Hoël qu'il a eu avec Mathilde d'Angleterre. C'est donc sa fille Berthe qui devient duchesse, et son mari Eudes du Porhoët est nommé "gardien du pays".

A la mort de Berthe, c'est Conan, fils du premier mariage de Berthe, qui réclame le trône ducal. Il obtient l'aide des troupes bretonnes en Angleterre, et parvient à battre Eudes. Conan IV dit le Petit, est couronné duc en 1156. C'est le dernier duc breton.

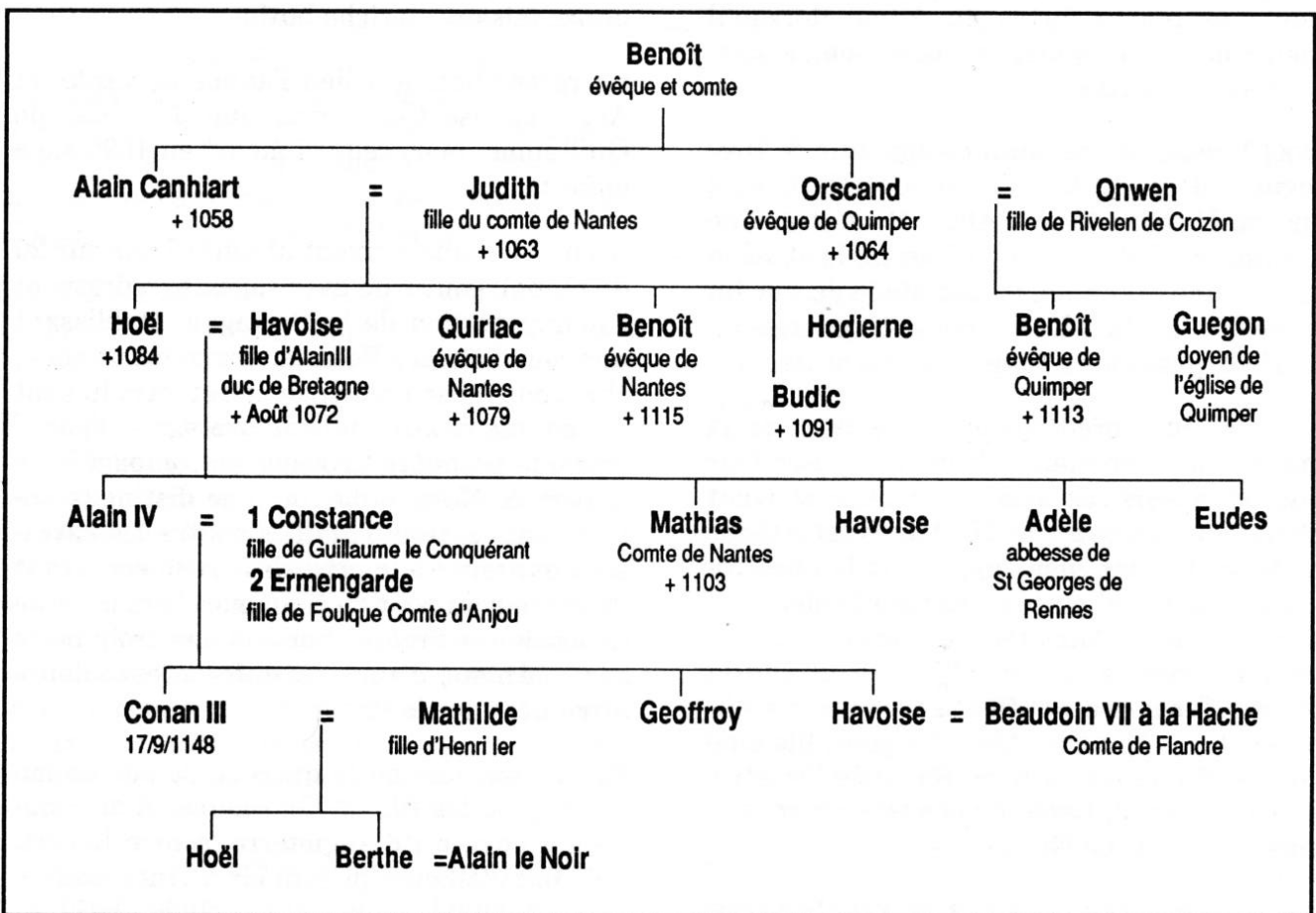
Il est menacé de guerre dès 1158 par son très puissant voisin Henri II Plantagenet, qui veut

inclure la Bretagne dans son "Empire maritime" (Aquitaine, Anjou, Normandie, Angleterre, une partie de l'Irlande). Henri II se proclame héritier du comte de Nantes, et demande la fille unique de Conan, Constance, en mariage pour son troisième fils Geoffroy. Conan cède, et Henri II devient ainsi progressivement le véritable maître de la Bretagne.

La Bretagne sous l'influence anglaise 1158-1213

Mais la résistance au Plantagenet se fait de plus en plus forte au sein de la population bretonne, et Conan finit par être désavoué par ses vassaux. La révolte éclate en 1162 ; elle est menée par Eudes, Raoul de Fougère, Rolande de Dinan, et embrase le Vannetais, Dol, Porhoët et la Cornouaille.

Henri II rétablit l'ordre avec ses troupes, en une répression particulièrement sanglante. Mais les révoltes se rallument très rapidement, dès le départ de ses soldats. Dol s'in-



Dynastie des Comtes de Cornouaille

surge et est prise ainsi trois ou quatre fois de suite. En 1166 Constance et Geoffroy sont mariés (ils ont 5 et 8 ans), et en 1167 Henri réclame et obtient l'abdication de Conan.

L'insurrection de la Bretagne se poursuit néanmoins, avec huit soulèvements en quinze ans. La famine sévit durant toute la période dans le duché, et le Plantagenet traite la Bretagne comme une province conquise. (Les chroniques rapportent ainsi qu'Henri a violé et tué Alix, âgée de 16 ans, la fille d'Eudes livrée comme otage).

Le fils d'Henri II, Geoffroy II, n'a que dix ans lorsqu'il est couronné duc à Rennes. Il visite ses Etats avec son père, qui souhaite que partout en Bretagne chacun présente sa soumission au nouveau duc. La révolte se poursuit pourtant sans répit.

Lorsqu'il grandit, Geoffroy acquiert rapidement une âme armoricaine, et se révèle d'un caractère très différent de celui de son père. Loyal et droit, il sait gagner les cœurs et faire disparaître l'hostilité initiale de la population (son précepteur, Roland de Dinan, est un patriote farouche).

A peine installé sur le trône, il proclame son indépendance et refuse de rendre l'hommage à son père. Il est soutenu par ses frères Henri et Richard. Henri II trouve alors face à lui ses trois fils, mais également le roi Louis VIII de France, le roi Guillaume d'Ecosse, le comte Philippe de Flandre et le comte Ranulf de Chester.

Face à cette insurrection générale, Henri envoie une première expédition en Bretagne, qui est rapidement battue. Il attaque alors en personne, prend Combourg, Dol, Fougère ; mais la révolte reprend dès qu'il s'éloigne, ses partisans sont en état de siège, et ses soldats attaqués dès qu'ils sortent de leurs garnisons.

Henri bat pourtant le roi de France à Conches, et le roi d'Ecosse à Alnwick, avant de revenir sur le continent.

En 1174, le traité de paix signé à Gisors rétablit enfin le calme.

En 1180 Philippe II Auguste succède à Louis VIII. Geoffroy se rapproche à cette époque du nouveau roi de France, et poursuit l'organisation du duché (il développe l'administration ducale, modifie le droit coutumier aux Assises

de 1185). Il se rend souvent à la cour du roi, avec sa femme Constance et sa fille Aliénor, où il est toujours bien reçu, mais se blesse mortellement au cours d'un tournoi, piétiné par des chevaux. Il meurt le 19 avril 1186. La plus grande consternation s'abat sur toute la Bretagne, et Henri II ne manque pas l'occasion d'intervenir de nouveau dans les affaires de duché. Mais, sept mois plus tard, la duchesse met au monde un fils : c'est une explosion de joie dans tout le duché, qui espère échapper définitivement à l'emprise d'Henri.

Le 30 mars 1187, lors du baptême de l'enfant, le roi d'Angleterre est pourtant présent, en tant que parrain (et donc en principe garant de sa bonne santé et de sa sauvegarde). Le bébé est néanmoins entouré d'une impressionnante garde de seigneurs bretons... Il est baptisé Arthur, évoquant ainsi le plus populaire des héroïques rois bretons de la légende et l'espoir de l'ensemble de la population bretonne.

Pierre Vidal, célèbre troubadour de l'époque, écrit :

*Que pos Artus an cobrat en Brethanha
Non es razos que mais jois ni sofranha
Qu'er an Artus li Breto, en avian lor plevensa*

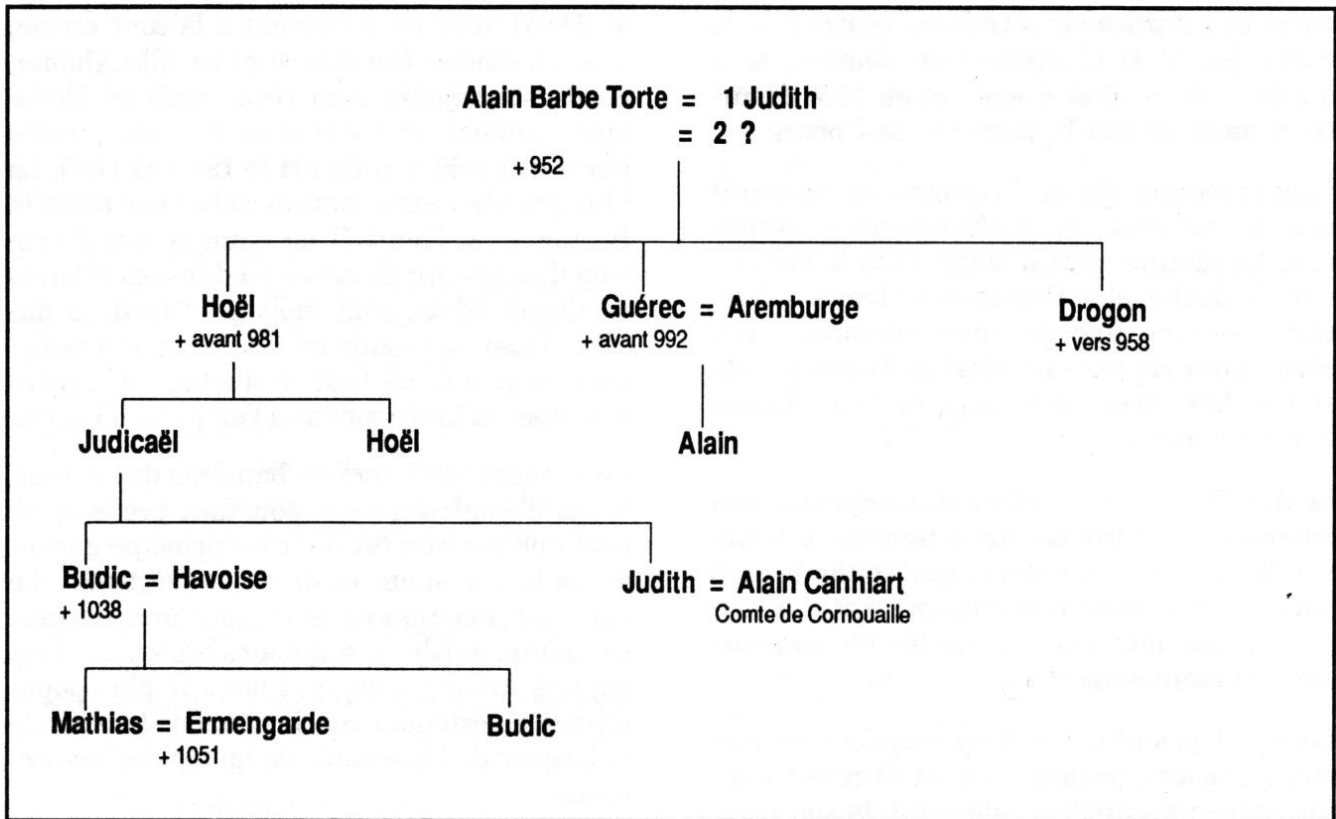
"Puisqu'ils ont recouvré Arthur de Bretagne il n'y a pas de raison que la joie me manque, car maintenant les Bretons ont Arthur en qui ils avaient mis leur espoir. "

Henri II réclame la tutelle d'Arthur, mais les Etats de Bretagne refusent à l'unanimité et désignent la duchesse comme régente.

Henri n'obtient qu'Aliénor, et se venge en obligeant Constance à épouser un vieux seigneur anglais, Ranulf de Chester.

Henri II meurt en juillet 1189 ; le frère de Geoffroy, Richard, lui succède et s'embarque presque immédiatement pour l'Orient avec le roi de France. Aussitôt, la duchesse fait casser son mariage par les Etats de Bretagne, et Arthur, à neuf ans à peine, est reconnu duc de Bretagne. La duchesse se remarie également avec un angevin, Guy de Thouars.

A son retour de Terre Sainte, Richard, surnommé alors "*Coeur de Lion*", attire Constance dans un piège, réclame Arthur et envoie une armée en Bretagne. Arthur est caché à Vitré puis à Brest par les siens. Richard se fraie un chemin vers l'Ouest, "*dans*



Dynastie des Comtes de Nantes

un pays où tout homme valide se dresse contre l'Anglois". Il est battu à Carhaix, et doit se replier. Arthur est alors confié à Philippe Auguste.

Richard est également battu en Normandie par les armées du roi de France aidées des Bretons, il est blessé par Alain de Dinan. La duchesse est libérée, puis la paix signée.

Arthur et sa mère Constance rentrent en triomphe à Rennes. Peu de temps après, en 1199, le roi Richard meurt sans héritier.

En vertu des règles de succession la couronne d'Angleterre de Richard doit alors revenir au fils de son frère aîné, c'est à dire Arthur. Un nouvel Arthur allait-il rassembler sous son sceptre tous les Bretons insulaires et continentaux, comme celui de la légende ?

En fait, c'est Jean sans Terre qui se proclame roi d'Angleterre ; il est reconnu par le roi d'Ecosse, et par la Normandie et l'Aquitaine, alors que le Maine, l'Anjou, la Touraine et le Poitou se donnent Arthur pour suzerain. Arthur obtient un temps l'aide de Philippe Auguste, mais le roi s'entend bientôt avec Jean (en mai 1200). Arthur doit prêter l'hommage pour son duché à Jean comme duc de Norman-

die, et celui-ci le doit à Philippe pour l'ensemble de ses fiefs continentaux.

Mais en 1202 Jean est condamné par la cour des Pairs pour une autre affaire, et la guerre reprend. Arthur se range aux côtés du roi de France, qui lui promet les biens continentaux de Jean en échange de son hommage. Il reçoit alors une petite troupe de soldats du roi pour aller s'enquérir de son nouveau patrimoine, et marche sur le Poitou. Il met le siège devant Mirebeau, sans attendre ses renforts venant de Bretagne, de Bourgogne ou d'Auvergne.

Dans la nuit du 1^{er} au 2 août, Jean attaque par surprise le camp breton encore faiblement défendu, et capture le jeune duc imprudent. Arthur est emprisonné à Falaise, puis à Rouen. D'après les Chroniques, à la nuit tombante, le 2 avril 1203, il le fait mettre sur un bateau puis, comme ses serviteurs refusent son ordre d'exécuter le duc, Jean lui passe lui-même son épée au travers du corps, avant de le jeter à l'eau. Ainsi, par ce geste politiquement inutile, est mort Arthur, prince de toutes les espérances bretonnes, héritier présomptif du royaume du plus glorieux de ses souverains mythiques et dont il portait le nom. Il n'avait que 16 ans.

A l'annonce de ce crime affreux, la consternation et la colère s'abattent sur toute la Bretagne. Les seigneurs bretons supplient Philippe Auguste de venger ce meurtre, et se lancent à l'assaut de la Normandie, soutenus par les armées royales. La Normandie toute entière est soumise en 1204.

Guy de Thouars devient régent de la Bretagne (la duchesse Constance meurt en 1201), et sa fille Alix devient duchesse, alors que son autre fille, Aliénor, reste entre les mains de Jean sans Terre jusqu'à sa mort.

Le Duché et les Capétiens

1213-1341

Guy de Thouars est un dépositaire modèle de l'héritage ducal : il administre le duché de 1203 à 1212 d'excellente façon, débutant le redressement d'un duché très éprouvé par les guerres successives. En 1212 sa fille Alix se marie avec Pierre de Dreux dit Mauclerc. La Bretagne passe alors à une dynastie proche de la famille capétienne.

Alix n'a alors que onze ans, et le véritable mariage est différé, mais Pierre de Dreux commence à régner sur les affaires du duché. Il doit rendre l'hommage lige au roi de France en 1214 ; par la suite ses successeurs désavoueront cet acte.

Habile souverain et administrateur adroit, il veut abattre définitivement la trop grande puissance de la noblesse ducal et celle du clergé. Il se heurte donc rapidement à une résistance farouche tant du côté des nobles que du côté de l'Eglise (qui tente de l'excommunier, pour avoir repris la dîme aux curés et des biens temporels aux évêques). Pierre Mauclerc doit rapidement renoncer à ses ambitieux projets de réforme.

Alix meurt en 1221, lui laissant trois enfants (Jean, Roland et Arthur). Pierre participe à plusieurs révoltes de grands seigneurs à la suite de la mort de Louis VIII, pendant le régence de Blanche de Castille. Mais, lâché par ses vassaux bretons et par le roi d'Angleterre, il finit par se soumettre au roi de France Louis IX. En 1237, les Etats de Bretagne

reconnaissent son fils comme duc, et Pierre se retire du gouvernement ducal. Il se croise à deux reprises contre les infidèles, et meurt en 1250.

Bien que moins violent de caractère que son père, Jean I^{er} le Roux est tout autant jaloux de son autorité sur l'ensemble du duché, et oeuvre également à diminuer le pouvoir de l'Eglise sur la Bretagne. Excommunié pour ses actions, il est obligé de se rendre à Rome pour obtenir l'absolution du Pape.

Il participe également à la croisade auprès de S^t Louis, y emmenant son fils aîné. Mais son action se limite en fait à d'énormes dépenses, et il ne revient qu'après la mort du roi en 1270. En 1283, alors que ses finances sont au plus bas, il décide de chasser de Bretagne "les juifs qui ruinent la Bretagne par leur usure". Il meurt en 1284.

Son fils, Jean II, beaucoup plus doux de caractère, mène un règne pacifique, s'attache à réformer quelques usages (notamment à propos de l'héritage : l'aîné n'hérite plus que des 2/3 de la fortune familiale) mais sans toucher aux privilèges de l'Eglise. En 1304, alors qu'il défile à Lyon aux côtés du Pape Clément V, tenant la bride de son cheval, un pan de mur s'écroule à leur passage. Le duc, grièvement blessé, agonise et meurt quatre jours plus tard.

Son successeur Arthur II entre lui aussi en conflit avec le clergé, mais doit également renoncer devant les menaces d'excommunication. Il ne règne d'ailleurs que peu de temps, et s'éteint en 1312.

Le duché passe alors à son fils, Jean III, dit le Bon, qui règne de 1312 à 1341. Très aimé de ses sujets, bon administrateur, il aide aussi le roi de France contre les Flamands et les Anglais du roi Edouard III. Il fait de l'hermine les armoiries de la Bretagne. Sa mort sans héritier, en avril 1341 à Caen, au retour d'une expédition contre les Anglais, plonge la Bretagne dans la guerre civile, une guerre longue qui se confond avec celle, plus large, des deux royaumes, et qui dure plus de cent ans.

Les Chiens d'Arawn

Denis Chabrier

Ce scénario est, sous bien des aspects, largement inspiré de l'ouvrage de Ken Follet, *Les Piliers de la terre*, dont je ne saurais trop vous conseiller la lecture.

Contexte

Le XI^{ème} siècle voit le début de l'implantation massive de l'Eglise chrétienne en Bretagne. Les croyances druidiques, qui s'apparentent davantage à des légendes qu'à des rites et des cérémonies, sont encore vivaces. C'est dans ces conditions que frère Judicaël, prieur de Locmaria, décide de la construction d'une basilique pour abriter les reliques de Saint-Corentin, aux portes de son monastère. Nous sommes alors en 1056. Les revenus du prieuré n'étant pas des plus importants, il met sur pied des mesures de restriction draconiennes. Les frères sont largement contraints à vivre d'auto-suffisance. Une petite équipe de maçons, dirigée par Robert, maître-bâtitseur, a été engagée. Les moines l'aident pour les tâches de manutention.

Les travaux avancent régulièrement, et cela avec l'assentiment d'Hoël, comte de Nantes et de Cornouaille. Progressivement, le prieuré devient célèbre dans la région. Les habitants des alentours viennent régulièrement observer l'évolution du chantier et vénérer les saintes reliques, faisant ainsi profiter le prieuré de leurs dévotions et de leurs dons. Ce qui n'est pas sans déplaire à Orscand, évêque de Kemper et oncle du Comte Hoël.

Voyant clairement les profits que peut engendrer la possession de la relique, l'évêque décide que la place de celle-ci doit être dans la cathédrale de Kemper. Malheureusement cette dernière n'est à son avis pas assez imposante pour devenir basilique. Il envisage donc la construction d'une nouvelle cathédrale. Ceci n'est hélas pas suffisant pour provoquer le déplacement de la relique. D'autre part, la renommée grandissante de Locmaria ne peut

que lui faire ombrage. Aussi tente-t-il de faire cesser les travaux de la basilique, en faisant pression sur son neveu. Neveu qui refuse d'intervenir en sa faveur, soucieux de contenir le pouvoir de son oncle. Ceci est révélateur du conflit de pouvoirs qui oppose noblesse laïque et Eglise séculière. Nous sommes alors en 1058.

Malgré tout, les ambitions d'Orscand perdurent. Le moyen de contraindre frère Judicaël d'arrêter la construction de l'édifice occupe toutes ses pensées. Il fait alors la connaissance d'Yvan, tisserand à Locmaria, qui comme lui souffre des projets du prieur. En effet, suite aux mesures de restriction imposées par Judicaël, les moines réalisent désormais eux-mêmes leurs bures, alors qu'auparavant, ils se fournissaient en tissu chez Yvan. La perte est donc pour lui d'importance. Voilà pour lui un allié. D'autant plus qu'en cas de succès dans leur entreprise, Yvan se verrait confier par l'évêché la totalité de l'approvisionnement en étoffes pour la décoration de la basilique de Kemper.

Pendant ce temps, la construction de la basilique se poursuit paisiblement. Les moines se sont habitués à leur nouvelle vie. Si au début des travaux beaucoup étaient réticents (en grande partie à cause des sacrifices qu'ils exigeaient), l'élévation progressive des murs leur fait mieux accepter les privations, et va peut-être même jusqu'à faire naître fierté et orgueil chez certains. Frère Judicaël décide alors que la première célébration dans la future basilique peut avoir lieu. Ce sera pour la messe de Pentecôte, et pour que l'événement ait toute l'importance qu'il requiert, le prieur demande à l'évêque de venir lui-même célébrer cet office. Nous sommes en 1060.

Pour Orscand, l'affront, même s'il est fortuit (Judicaël n'est en effet pas conscient de la détermination de l'évêque), est de taille. Tout d'abord désireux de refuser l'invitation, il se ravise et met sur pied le plan qu'il mûrit

depuis longtemps. Avec l'aide d'Yvan, il va incendier le chantier la nuit avant la célébration. Yvan est chargé de reconnaître les lieux et de fournir huile et amadou, alors que Gobert, le vicaire d'Orscand, sera la main de leur sombre dessein.

Le Samedi de Pentecôte

Plantons le décor

Une forte agitation règne autour du monastère. De tous les villages de la région est venue une multitude de villageois, de paysans, de forestiers, d'artisans. La perspective d'une messe de Pentecôte célébrée par l'évêque de Kemper en personne dans la future basilique a suffi à déplacer plus de trois cents personnes. Un village s'est spontanément dressé le long de l'enceinte du monastère. Le campement de quelques jours est devenue une véritable petite ville avec ses artisans essayant de vendre étoffes, bottes, pains et salaisons, ses comptoirs où les fûts de bière claire ne cessent d'être percés, ses enfants à moitié nus qui jouent au milieu des allées...

C'est cette effervescence qu'a traversé en début d'après-midi la Caravane. L'Initié, après s'être entretenu avec le prieur, a obtenu l'autorisation de camper dans l'enceinte même du monastère en échange d'une représentation de ses meilleurs talents pour le comte et l'évêque pendant le repas du soir. La Caravane s'est donc installée le long du mur nord, et l'Initié a choisi les chevaliers (peut-être parmi eux se trouvent des joueurs...) qui auront l'honneur de distraire Hoël et Orscand. Les autres auront tout loisir d'organiser une ou plusieurs représentations au village. Cependant, l'Initié a fortement insisté sur le choix des numéros :

"Nous sommes sur une terre de l'Eglise. Ne faites rien qui risquerait d'irriter moines et clercs. Soyez prudents dans le choix de vos numéros. De même, prenez la plus grande discrétion lors de l'utilisation de vos dons, et même dispensez vous en autant que faire se peut."

C'est peu après ces recommandations qu'arrivent Hoël et Orscand accompagnés de leurs

gardes respectifs. Huit chevaliers tout dévoués au Comte, et douze hommes d'armes placés sous les ordres de Gobert. Si la traversée du village par la Caravane avait été remarquée, que dire de celle des deux plus puissants personnages de Cornouaille ! Tous se précipitent sur leur passage, s'agenouillent, se signent, demandent une bénédiction, une protection, tentent de les toucher, de leur soustraire un regard... Péniblement, ils atteignent enfin la porte du monastère où les accueillent les frères Judicaël et Alain, le cellérier. Après les salutations d'usage, ces puissants personnages s'isolent dans les bâtiments du monastère, alors que chevaliers et hommes d'armes prennent la mesure des lieux.

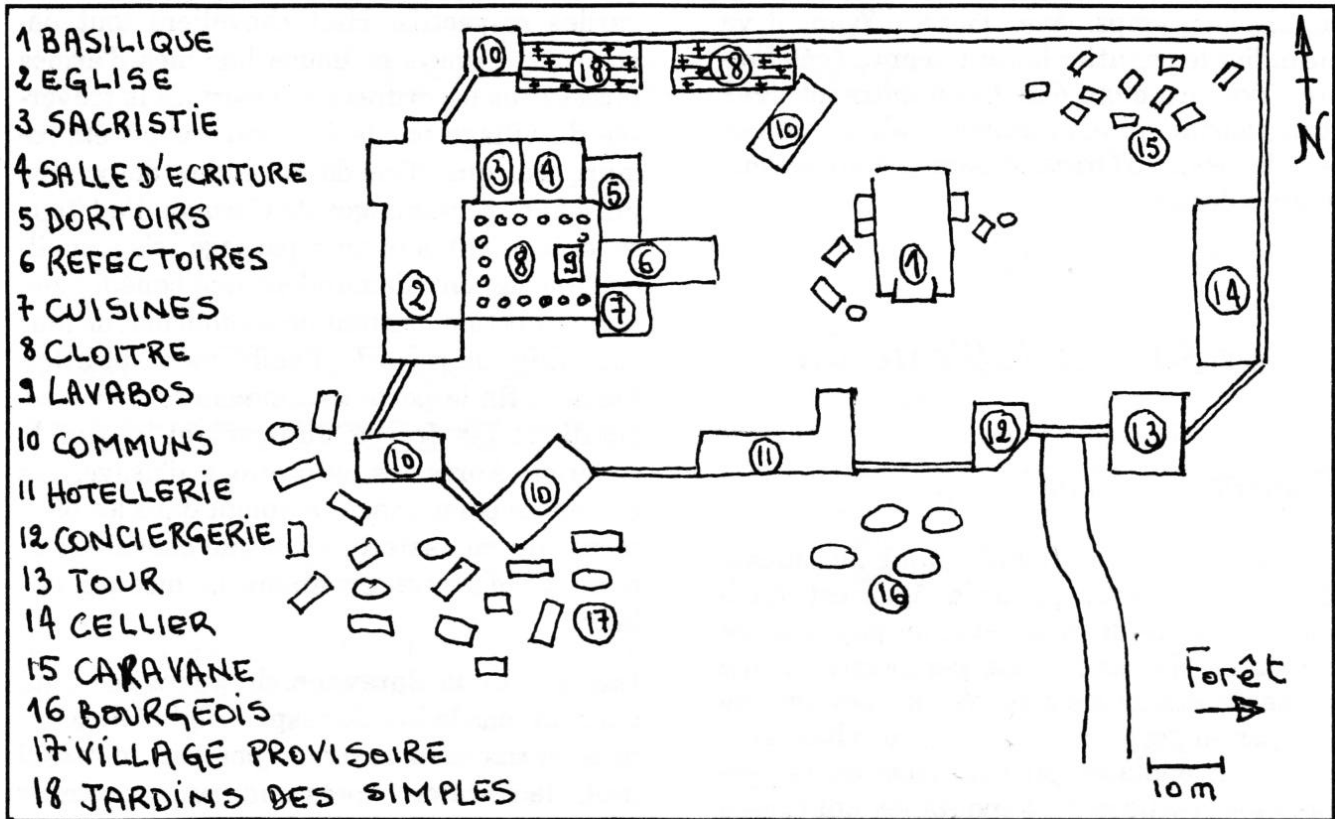
Les gens de la Caravane, du moins ceux qui n'auront pas la lourde responsabilité de jouer pour le comte et l'évêque, peuvent mettre à profit le reste de l'après-midi pour découvrir davantage la topographie des lieux et s'imprégner de l'ambiance qui y règne.

Dans l'enceinte du monastère, quelques moines sont occupés à dresser une table de banquet pour une demi-douzaine de convives.

Au cœur du chantier de la basilique, Robert le maître-bâtitteur et son équipe de quatre maçons travaillent, aidés par une huitaine de moines. L'édifice est déjà bien avancé. Les murs de la nef atteignent plus de la moitié de leur hauteur finale. Le reste, bas-côtés et chœur ont moins fière allure. Bien entendu, toiture et charpente sont encore absentes. Gageons qu'il ne pleuvra pas demain pour la célébration de l'office ! Tout autour des élévations sont entreposés blocs de granit et poutres de toutes tailles. Les échafaudages, allégés pour la circonstance du lendemain, occupent tout de même une grande partie de l'intérieur de la basilique.

Dans le village improvisé, une fois l'excitation provoquée par l'arrivée du comte et de l'évêque passée, la vie a repris son cours.

Légèrement à l'écart du reste du village et au plus près de l'entrée du monastère sont dressées quatre tentes dont les étoffes révélaient aisément le campement de bourgeois ou marchands.



Le banquet

L'après-midi touchant à sa fin, le repas des maîtres va être servi, et les bateleurs vont pouvoir exercer leurs talents. Prennent part à ce banquet, l'évêque, le comte, le prieur, le vicaire, le cellérier et le maître-bâtitseur. Avant le début du repas, le cellérier se confond en excuses auprès de l'évêque et du comte pour la frugalité des mets et explique que les dépenses engagées pour la basilique ne peuvent permettre plus. En effet, s'il y a vin et viande au menu, c'est avec parcimonie.

L'attitude des convives vis-à-vis du spectacle organisé pour eux diffère selon chacun. Si le comte, le maître-bâtitseur et le cellérier semblent être réellement captivés, les pensées du prieur sont toutes au lendemain, l'évêque n'accorde aux numéros qu'une attention polie, et le vicaire a l'esprit ailleurs.

Si aucun joueur ne participe à la représentation, le comte applaudira vivement à la fin du spectacle, félicitant la Caravane dans son entier. Dans l'autre cas, tout dépend des numéros choisis par les joueurs.

Pendant ce temps, d'autres représentations ont été organisées dans le village. Toutes ont connu un franc succès, et le fruit des quêtes

est conséquent. Quelle opportunité pour la Caravane cette messe de Pentecôte !

La soirée étant avancée, l'activité tombe peu à peu, tous vont se coucher. Il n'est pas organisé de garde soutenue à l'entrée du monastère. Adelme, un chevalier du comte tient compagnie au frère-portier, Thomas. Les visiteurs dorment à l'hostellerie.

L'incendie

Au milieu de la nuit, tout le monde est réveillé par les cris d'alarme d'Adelme et de frère Thomas : le chantier est en feu ! C'est la panique ! Tout le monde se précipite pour voir le désastre. Malgré la bousculade, frère Alain organise les secours. Mais il est trop tard : la présence des échafaudages augmente la violence du brasier. De plus, l'orage de chaleur qui gronde à ce moment de la nuit rend la scène plus effroyable encore, presque diabolique... Les longs éclairs blancs viennent se perdre au coeur même de l'incendie, parmi les flammes qui lèchent impitoyablement les murs de l'édifice, faisant ainsi fondre le mortier et choir les pierres si soigneusement taillées... Les déchirements de tonnerre couvrent les ordres de frère Alain. Le prieur Judicaël

hurle a qui veut bien l'entendre qu'il faut aller chercher la relique de Saint-Corentin à tout prix ! Les chevaliers et les hommes d'armes tentent de contenir la panique et la folie qui s'emparent des témoins de la catastrophe.

C'est à ce moment précis que se produit un événement lourd de conséquences. Du brasier surgit soudain une forme humaine. Pliée en deux par la souffrance, elle tousse pour recouvrer sa respiration, ses vêtements fument, ses cheveux sont en partie grillés, elle semble tenir un petit objet dans ses bras. Après quelques instants, elle se redresse pour laisser voir un visage masculin légèrement brûlé, et tous peuvent facilement identifier ce personnage comme un membre de la troupe de bateleurs. De plus, l'objet qu'il tient avec précaution entre ses bras n'est autre qu'un chat noir. Avant que quiconque n'ait pu réagir, il s'écroule inconscient.

L'évêque est le premier à reprendre ses esprits, et sa diatribe n'est pas compatissante :

"Le Malin ! C'est le Malin ! C'est lui le responsable ! Il a pris forme de chat noir pour posséder cet homme ! Le Malin a détruit le sanctuaire divin ! Attrapons ce chat et arrêtons cet homme ! Il faut procéder à un exorcisme !"

Immédiatement, chevaliers et hommes d'armes se précipitent près de l'homme et du chat. Ce dernier, dès leurs premiers mouvements, se précipite vers le brasier et disparaît dans les flammes, après un dernier regard vers la foule.

"C'est bien le Malin ! regardez comme il fuit le bras de Dieu vers les flammes de l'Enfer !"

Toujours inconscient, l'homme est saisi par les chevaliers et les hommes d'armes et emmené à l'intérieur du monastère. Sa stupeur passée, le comte ordonne la reprise des secours, et provoque un conciliabule avec le prieur et l'évêque. Conciliabule auquel est convié quelques instants plus tard l'Initié, et dont les conclusions sont terribles : Pierre sera jugé par l'évêque le lundi de Pentecôte, et d'ici là, la Caravane ne doit pas quitter le monastère. L'Initié, s'il n'interdit à personne d'en savoir plus sur la catastrophe, incite cependant à la plus grande prudence : la Caravane en tant que telle est pour l'instant hors de cause, il ne faut donc pas aggraver les choses.

Au petit matin, l'incendie est maîtrisé, mais il ne reste plus grand chose du chantier. Tout le monde, épuisé par le combat contre les flammes, peut aller prendre quelques heures de repos bien méritées.

Explications

L'homme est donc un membre de la Caravane, un Chevalier de la Lune. Il se prénomme Pierre, et le chat noir n'est autre que Jeanne sa compagne. Depuis quelques semaines, tous à la Caravane avaient pu remarquer qu'ils avaient tendance à s'isoler fréquemment, et qu'ils étaient soucieux. En fait, Pierre et Jeanne, bien que conscients des conséquences, désirent un enfant. Ils sont prêts pour cela à quitter la Caravane. S'ils étaient présents dans la basilique cette nuit, c'était pour prier la Vierge de leur accorder cet enfant tant désiré.

Mais au cours de leurs prières, ils ont entendu du bruit dans le chantier, et Jeanne, de nature curieuse, s'est transformée en chat pour en savoir plus. Elle a ainsi pu entrapercevoir un homme vêtu de noir, encapuchonné, verser de



l'huile à divers endroits des échafaudages avant d'y mettre le feu.

S'il le désire, le Veneur dispose ici de deux artifices pour impliquer davantage ses joueurs :

C'est Pierre qui a enseigné à un ou plusieurs joueurs. Pour cela, les formes animales qu'il maîtrise sont laissées à la discrétion du Veneur.

Pierre peut être remplacé par un joueur habituel du Veneur, qui est absent pour cette aventure, mais que les autres joueurs connaissent bien.

Le Dimanche de Pentecôte

Pierre est désormais emprisonné dans un cachot du monastère (un de ceux qui servent à enfermer les moines récalcitrants...), et il est gardé en permanence par un chevalier et deux hommes d'armes. Il semble impossible de pouvoir le libérer.

Jeanne n'est pas réapparue. Elle se cache pour le moment à la lisière de la forêt toute proche, attendant le soir pour revenir à la Caravane à la faveur de la nuit.

Premiers indices

Un examen minutieux des décombres du chantier ne révélera rien. Par contre, pendant les recherches, il est possible de rencontrer Robert le bâtisseur et de lier conversation avec lui. Il est très préoccupé par les conséquences de l'incendie. Le chapitre des moines, déjà dans une situation précaire, ne décidera peut-être pas de la reprise des travaux. Voilà qui disculpe Robert, qui aurait pu provoquer l'incendie dans le seul but de prolonger son engagement. Toujours est-il qu'à son avis, cette histoire de Malin et de possession est peu crédible. Même si tout a trop bien et trop vite pris feu, l'origine est pour lui tout à fait explicable. D'ailleurs, il n'était pas trop difficile, au vu de la quantité de bois présente, pour un oeil observateur de repérer quelques endroits susceptibles d'initier convenablement le brasier.

Pendant ce temps, les curieux s'attroupent près de la basilique et les conversations vont bon train. Les gens semblent accepter aisément l'explication de la manifestation du Malin, avec néanmoins grands renforts de signes de croix.

L'un d'eux cependant, un vieil homme rabougri qui s'appuie péniblement sur un bâton trop court, tient un autre langage :

"C'est le Grand Arawn, j'vous dis ! C'est lui qu'a détruit l'église ! Faut pas oublier si follement le Vrai Culte. Arawn nous rappelle à la raison. L'a envoyé ses chiens cette nuit pour ça. Les avez-vous point vus descendre du ciel dans leur blanc éclatant pour enflammer le temple des Chrétiens ? Moi j'vous l'dis, Arawn n'est pas content..."

Sur ce, le vieil homme tourne les talons et prend tant bien que mal la direction d'une des nombreuses tavernes improvisées. Après quelques pintes de bières, il sera en veine de confidences : Arawn est le Maître de l'Autre-Monde des croyances celtiques. D'autre part, en supposant qu'on le lui demande, il révèle que si beaucoup de gens, surtout parmi les anciens, sont au fait des traditions celtiques, il existe une personne qui pourrait faire autorité en la matière. Il s'agit du vieux Gwen. Hélas, cet informateur potentiel n'habite plus dans la région depuis une vingtaine d'année. Il a été banni par le curé de son village après la mort inexplicable de sa femme. Depuis, personne n'a entendu parler de lui et on ne sait où il demeure. Ceci semble peu croyable tant le sourire en coin du conteur est prononcé. En fait, nombre de villageois savent que le vieux Gwen habite dans la forêt toute proche, mais considèrent que ceux qui le savent n'ont pas à l'apprendre aux autres, surtout pas à des étrangers.

La messe de Pentecôte

Le temps de la célébration est en effet venu. La basilique étant inaccessible, un autel a été installé en plein air et consacré par l'évêque pendant la matinée. La foule se masse pour assister à l'office. Dans son sermon, l'évêque insiste sur la catastrophe de la nuit et sur la présence du Malin incarné en chat noir.

Après l'office, tout le monde se disperse, mais parmi les moines qui ont la charge de débarrasser l'autel (tous de jeunes moines), il en est un qui critique haut le sermon de l'évêque :

"Cette histoire de Malin peut être suffisante pour effrayer ces pauvres paysans mais je n'y crois pas. C'est mon père, ce vieux fou, cet ennemi de Dieu, ce païen dégénéré, ce meurtrier, c'est lui ! C'est lui qui dans sa



BEN

vengeance aveugle a usé de sa magie maléfique, sa magie d'un autre temps, pour détruire la maison de Dieu !"

Ses camarades tentent de le raisonner, mais furieux il les quitte précipitamment. Ses condisciples peuvent apprendre à qui le leur demande qu'il s'agit de Yan, le fils du vieux Gwen. En effet, alors âgé de deux ans, Yan a été confié au monastère quand son père a été banni de son village. Perturbé par son abandon, la réputation de son père et le fait de n'avoir quasiment jamais connu ses parents, il nourrit depuis une violente haine contre son père, haine qui heureusement ne s'exprime et ne s'exprimera jamais que par des mots. Les jeunes moines peuvent aussi confier que d'après les plus vieux frères, Gwen habiterait en fait dans la forêt toute proche, qu'ils soupçonnent bon nombre de villageois de lui rendre visite secrètement et régulièrement pour se livrer à un quelconque rite païen, et qu'ils n'ont jamais trouvé l'endroit exact où il se cache (ont-ils d'ailleurs réellement cherché ?...).

Le vieux Gwen

Il convient sans nul doute d'en apprendre davantage sur cet étrange personnage. Des recherches aveugles dans la forêt sont vouées à l'échec. Par contre, il n'est pas trop difficile de pister discrètement un des villageois qui le visite dans le but de profiter de ses dons. Pister est le mot tant la forêt est touffue et tant les précautions prises par le villageois sont grandes. Après un long chemin tortueux, le villageois traqué disparaît dans un épais taillis couvrant les rochers environnants. Il en ressortira une demi-heure plus tard, l'appréhension et l'angoisse ayant laissé sur son visage la place à la crainte et l'effroi.

Quelques minutes plus tard, un être maigre, hirsute, sale, aux cheveux et à la barbe longs et poisseux, vêtu d'un unique pagne, sort lui aussi du taillis. Indéniablement, il s'agit de Gwen. Il habite dans une allée couverte.

Quelque soit la démarche adoptée pour tenter de le confondre, il n'y a pas grand chose à tirer du personnage et des lieux. Gwen n'est en fait qu'un vague guérisseur qui utilise les pouvoirs médicaux des plantes. Il n'a rien d'un sorcier ou d'un druide. les semblants d'incantations qu'il prononce en dispensant ses soins

ne sont que des phrases entendues lors de son enfance et dont il ne connaît pas la signification, destinées à impressionner les villageois. Villageois qui en échange des soins lui procurent salaisons et pain. Il n'a jamais remis les pieds dans son village, n'a jamais revu son fils, et accepte son sort avec fatalité.

Dans l'allée couverte, on ne trouvera que divers onguents et flasques : ses remèdes. Un examen minutieux de ceux-ci, par le frère-herboriste par exemple, confirmera leurs pouvoirs bienfaiteurs.

Il faut bien se rendre à l'évidence, le pauvre bougre n'a rien à voir avec l'histoire qui nous préoccupe.

Second banquet

Le soir de Pentecôte est organisé un autre banquet. Aux convives de la veille se joignent les quatre bourgeois à qui appartiennent les riches tentes dressées aux portes du monastère. Ils sont parmi les marchands les plus prospères de Kemper et ne pouvaient laisser passer l'occasion de venir faire leur cour au comte et à l'évêque lors de la célébration.

Les discussions sont bien entendu centrées autour de la catastrophe de la nuit. Tous déplorent que quatre années de travail puissent être brutalement réduites à néant en quelques instants. Frère Judicaël et Robert le bâtisseur discutent la possibilité de récupérer quelques matériaux des décombres, afin de réduire le coût de la reprise du chantier; reprise du chantier qui sera examinée par le chapitre le surlendemain. Rien n'est pour l'instant arrêté.

Les bourgeois abondent basement en faveur de la thèse d'Orscand :

"Cela ne peut être que l'oeuvre du Malin..."

Le comte Hoël est quant à lui fort occupé à tempérer les paroles et les convictions de chacun. Il tient à ce que tous gardent bien à l'esprit que le maître de la région n'est autre que lui-même.

Le repas terminé, les bourgeois prennent congé, non sans avoir remercié leur hôte et présenté leurs respects au comte et à l'évêque. L'attitude de l'un d'eux peut à ce moment paraître étrange : les mots serviles qu'il



adresse à l'évêque (*"Croyez-bien, monseigneur, que la tristesse m'envahit, que je partage votre effondrement..."*) cadrent difficilement avec le sentiment de satisfaction qu'il dissimule avec la plus grande peine. Il s'agit bien entendu du tisserand Yvan.

Le retour de Jeanne

A la faveur de la tombée de la nuit, Jeanne quitte la forêt pour revenir à la Caravane. Il est alors possible d'apprendre enfin ce qui s'est passé dans la basilique la nuit dernière. Jeanne ne révélera cependant qu'à l'Initié son projet d'enfanter et de quitter la Caravane avec Pierre. En ce qui concerne la silhouette entraperçue, elle ne pourra pas dire grand chose :

"Elle avait la corpulence d'un homme tout à fait banal. Il avait pris toutes les précautions pour ne pas être vu : vêtements noirs, capuchon profond... Il semblait par contre savoir parfaitement où déclencher les foyers. Il s'est dirigé tout droit vers deux ou trois endroits parmi les échafaudages. Il s'est ensuite conten-

té d'asperger soigneusement ces endroits avec l'huile qu'il transportait dans une jarre."

Jeanne est tout naturellement effondrée de savoir Pierre accusé de sorcellerie. Elle est donc trop choquée pour discuter les ordres que lui donne l'Initié : ne tenter aucune action irréfléchie pour sauver Pierre.

Enfin des preuves

Les seules preuves matérielles se trouvent dans la tente du tisserand Yvan : capuchon et vêtements noirs, jarre d'huile presque vide.

Yvan doit quitter Locmaria le lendemain matin à la première heure pour Kemper. Il est satisfait de lui. Le plan qu'il avait concocté avec l'évêque s'est avéré être une réussite au delà de toute espérance : il y a même un faux coupable ! Tout va donc pour le mieux : le monastère ne va certainement pas reprendre le chantier, l'évêque va pouvoir construire sa basilique l'esprit libre, et c'est lui Yvan qui va décorer celle-ci. Quelle revanche sur ce prieur prétentieux ! Quelle affaire pour son commerce ! Il en jubile déjà.

Hélas ! Trois fois hélas ! Yvan a négligé un élément : Anne sa servante. Mais comment pouvait-il savoir que celle-ci, d'ordinaire si servile et attentionnée, aime à passer ses soirées dans l'ambiance des tavernes, parmi hommes et pintes de bières. L'activité nocturne qui règne au village depuis le début des fêtes de Pentecôte n'est donc pas, on s'en doute, pour lui déplaire.

Il est donc très facile de l'aborder dans la soirée, une fois Yvan couché, et, la bière aidant, de lui soutirer quelques confidences au sujet de son maître :

Les affaires de son patron ne marchent pas trop bien. Il ne cesse de répéter depuis des mois qu'il a besoin d'une ou plusieurs grosses commandes pour rembourser les usuriers qui le harcèlent.

Il tenait à tout prix à venir assister à la célébration de Locmaria, mais cette bigoterie est d'après Anne bien soudaine, même si au cours des derniers mois, il a fait plusieurs fois le voyage à Locmaria, soit disant pour venir à la fois prier et admirer le futur édifice (en fait, ces voyages avaient pour

seul but de repérer les endroits sensibles du chantier pour les communiquer au vicaire Gobert).

Un homme est venu hier samedi dans la tente d'Yvan pour y chercher un sac et une jarre d'huile pleine. Il les a rapportés aujourd'hui dimanche, mais la jarre était presque vide. Anne connaît cet homme : il s'agit du vicaire Gobert.

Que faire maintenant ?

Normalement, les joueurs doivent désormais être convaincus de la culpabilité du triumvirat Orscand-Yvan-Gobert. Ils ont un témoignage et peuvent se procurer quelques preuves matérielles (nous leur faisons confiance). Cependant, les vrais problèmes ne font que commencer. On n'accuse pas quelqu'un d'aussi puissant qu'un évêque comme le dernier des manants.

Le Lundi de Pentecôte

C'est la journée critique. Pierre doit être jugé à midi, et si les choses se passent au plus mal, il y a fort à parier qu'un bûcher sera dressé pour le soir. Il faut donc agir vite et habilement. Tout le problème réside dans le choix des personnes à mettre dans la confiance. Bien entendu, l'Initié doit être la première de ces personnes, mais il n'est pas à priori question de se décharger sur lui quant à la démarche à adopter.

Si toutefois les joueurs sont trop timorés pour entreprendre quoi que se soit, le Veneur peut décider de confier à l'Initié le soin de régler les choses avec le Comte. Pierre et la Caravane seront alors tirés d'affaire, mais les joueurs auront sans aucun doute le sentiment du travail inachevé.

Quel confident ?

Il va de soi qu'il est hors de question d'accuser publiquement l'évêque, ou même de répandre subtilement la rumeur de sa culpabilité. Celui-ci jouit d'une trop grande popularité, et quand il rétorquera que la manœuvre pour discréditer Pierre est grossière (les accusateurs sont des gens de la Caravane comme Pierre), il sera immédiatement suivi par tous.

L'avenir de la Caravane dans son entier sera alors largement compromis...

N'envisageons que brièvement le cas où les joueurs décident de deviser directement avec Orscand. Celui-ci n'hésitera absolument pas à les accuser de complicité, à les emprisonner, à les juger, et à les condamner.

Pourquoi pas alors prévenir le prieur Judicaël ? Après tout, il s'agit de sa basilique, de son monastère. Las, la foi de cet homme est trop grande pour envisager un instant la culpabilité d'un homme d'église. Sa réaction toutefois ne sera pas violente :

"Mes enfants, la douleur vous égare. Je comprends fort bien que vous n'acceptiez pas de croire en la possession de votre ami, mais les faits sont là. Je veux bien cependant vous pardonner au nom de notre Seigneur tout puissant d'avoir soupçonné Monseigneur. In nomine pater, et filii et spiritus sancti, amen."

Il y a donc peu d'espoir de voir frère Judicaël porter caution aux élucubrations de nos amis questeurs.

Quant aux autres marchands, les mettre dans la confiance reviendrait à accuser publiquement l'évêque ; du moins, les conséquences seraient identiques.

Reste donc le comte Hoël. Il est lui disposé à entendre les questeurs. En effet, l'opportunité de confondre son oncle, et donc de diminuer les prétentions et l'influence de celui-ci est trop belle. Il tient là une occasion inestimable de mettre à sa botte toutes les instances ecclésiastiques séculières de la région. Il lui faut cependant davantage de preuves pour pouvoir porter une accusation sans appel. A charge pour les questeurs de lui fournir ces preuves complémentaires. Toutefois, s'ils apportent au comte ces éléments, celui-ci n'accusera pas pour autant son oncle en public : il règlera les choses en privé, se gardant ainsi un moyen de pression sur l'évêque. Mais bien entendu, il fera en sorte que Pierre soit innocenté.

Confondre les coupables

C'est là l'épisode le plus flexible de l'aventure : laissons l'imagination fertile des joueurs prendre l'initiative. Quelques remarques cependant :

L'évêque, en permanence maître de lui, n'entreprend absolument rien qui risquerait de le démasquer. Cependant, à la moindre activité suspecte et dangereuse des questeurs, il n'hésitera pas à les accuser de complicité et à les emprisonner. Il est par ailleurs totalement inimaginable d'essayer de l'influencer ou de l'effrayer par un quelconque moyen.

Le tisserand Yvan compte partir de Locmaria à la première heure du lundi. Les questeurs doivent donc agir vite s'ils désirent miser sur lui pour dénouer l'affaire. Yvan étant d'un mental très solide, il sera ardu de le perturber afin de le forcer à agir contre son intérêt. Toutefois, comme toutes les personnes très rationnelles, Yvan risque, face à un événe-

ment plus ou moins surnaturel, de perdre le sens des réalités. Il est ainsi très plausible de penser qu'effrayé par les questeurs (par les moyens que l'on sait), Yvan irait précipitamment confier son désarroi à l'évêque :

"Dieu me punit Monseigneur ! J'ai péché et il me punit en me torturant d'horribles visions. Il faut nous repentir de nos méfaits Monseigneur".

Aux joueurs de saisir cette opportunité.

Le vicaire Gobert passe le plus clair de son temps aux basques de l'évêque. Il est comme son ombre, et, lui étant totalement dévoué, il le mettra immédiatement au courant des éventuelles manoeuvres d'intimidation des



FRERE
JUDICAËL



LE COMTE HOËL

L'ÉVÊQUE
ORSCAND



joueurs. Si la menace est d'importance, Orscand agira alors de la façon que l'on sait : accusation, emprisonnement, jugement...

Cette partie du scénario dépend donc beaucoup des joueurs et du veneur. A ce dernier d'évaluer les initiatives de ses questeurs, de décider de l'à propos de telle ou telle tentative, d'interpréter les éléments que nous lui donnons ici, et pourquoi pas d'en rajouter. Après tout, c'est lui le veneur, c'est lui le maître du rêve.

Dénouement

Une fois les coupables confondus, le comte Hoël ordonne à ses chevaliers d'aller discrètement arrêter le tisserand, et demande à voir l'évêque et le prieur. De la discussion qui s'en suit, nul ne saura jamais ce qui s'y est dit exactement. Toujours est-il qu'aucun des questeurs n'est appelé pour témoigner : l'évêque est bien conscient que son neveu ne l'accuse pas sans de solides preuves. Après une heure de palabres, l'entrevue prend fin et le comte va personnellement avertir l'Initié que Pierre est hors de danger : le coupable s'est dénoncé, il s'agit d'un tisserand. En effet, il est hors de question que l'honnêteté de l'évêque soit mise en cause publiquement (il faut mieux régler les problèmes en famille...).

Ainsi, quelques heures plus tard, Pierre est libéré et la Caravane peut quitter Locmaria librement. Orscand, Hoël et leurs gens quittent le monastère avec Yvan, un Yvan placé sous la bonne garde des chevaliers du comte, un Yvan qui étrangement n'a pas cherché à décharger sa culpabilité sur l'évêque ou le vicaire (peut-être espère-t-il qu'une fois à Kemper, il sera plus facile pour Orscand d'agir en sa faveur...).

N'importe quel observateur peut noter que le comte semble excessivement satisfait de son voyage : il tient maintenant son oncle sous sa coupe, et avec lui toute l'église séculière de Cornouaille.

Le prieur Judicaël est lui totalement bouleversé : il est partagé entre désillusion et soulagement. Désillusion car apprendre qu'un évêque puisse sans scrupule détruire un édifice religieux à de quoi perturber le fervent chrétien qu'il est. Soulagement car au moment de son départ, le comte Hoël annonce qu'afin de faciliter la reprise du chantier, il

accorde au prieuré le droit de se pourvoir gratuitement en bois dans la forêt comtale toute proche et en pierre dans la carrière qui s'y trouve. Au grand désespoir d'Orscand.

Autres dénouements

Si les questeurs ne parviennent pas à faire accuser quelqu'un, les foudres de l'évêque tomberont sur le pauvre Pierre pendant le procès. Il ne faudra plus compter sur l'existence de Pierre.

S'ils font accuser le vieux Gwen, le pauvre homme aura beau nier, il fait un trop évident coupable, et l'évêque sera trop content de trouver là un moyen supplémentaire d'asseoir le christianisme en menant au bûcher le symbole du paganisme breton. Mais Pierre sera-t-il lavé de tout soupçon pour autant ?...

S'ils accusent le jeune moine Yan, ils ne seront crus par personne.

S'ils accusent Yvan sans fournir de preuves qui le confondent sans équivoque, il y a fort à parier que l'évêque, pour éliminer la menace potentielle qu'ils représentent, établira leur complicité et les jugera avec Pierre.

S'ils répandent le bruit du complot de l'évêque, ou plus, s'ils l'accusent publiquement, je ne donne pas cher de leurs existences. Ni de celle de la Caravane...

Evasion...

Il a été dit plus haut qu'il semblait difficile de libérer Pierre de son cachot. Il est en effet préférable pour le Veneur de ne pas laisser cette possibilité à ses joueurs. Cependant, si ceux-ci n'entrevoient que cette issue, pourquoi pas... Néanmoins, toute attaque de front devrait se révéler suicidaire pour eux comme pour le reste de la Caravane.

Par contre, une salamandre ou un rat pourrait très bien entrer en contact avec Pierre à l'insu de tous. Entrer en contact uniquement, Pierre refusant à tout prix de s'évader sans mettre hors de cause le reste de la Caravane. Aux joueurs donc de trouver un artifice ou une mise en scène suffisamment crédible pour cela.

Par ordre d'apparition...

Le Seigneur-Comte Hoël

Comte de Nantes et de Cornouaille depuis la mort de son père Alain Canhiart en 1058, il est marié à Havoise, soeur de Conan II duc de Bretagne. De ce fait, il deviendra Duc de Bretagne en 1066. Son fils, Alain IV Fergent, épousera Constance, fille du grand Guillaume de Normandie, et participera à la Première Croisade.

D'un naturel posé et réfléchi, c'est un fin diplomate qui n'agit pas sans avoir de cartes maîtresses en poche. Ainsi, même s'il accepte de moins en moins le pouvoir que prend progressivement son oncle dans la région, il n'accusera ce dernier qu'avec le maximum d'éléments en main.

Monseigneur Orscand

Evêque de Kemper, il n'a d'autre ambition que sa réussite personnelle, sa robe n'étant qu'un moyen d'arriver à ses fins. Il veut garder le pouvoir religieux dans la région et ne voit donc pas du meilleur oeil les projets du prieur Judicaël.

C'est un être fourbe et malicieux, pour qui la vie et la réputation de ses prochains n'ont que peu de valeur. Cependant, machiavélique et précautionneux, il n'agit qu'à coup sûr (en théorie...), en ne mettant que le minimum de gens dans la confiance, et encore quand cela est absolument nécessaire. Et dans ce cas, il fait peu de cas de ses alliés, n'hésitant pas à les trahir pour sauver sa tête. Un bien triste personnage...

Frère Judicaël

Il a voué toute sa vie au service du Divin :

'Ne pas mettre son existence à la disposition de Dieu vidé la vie terrestre de son essence, car la vraie vie commence dans l'au-delà et il faut la préparer sur Terre.'

Frère Judicaël n'est cependant pas ce qu'on pourrait appeler un intégriste, un illuminé. Il comprend très bien le désarroi du commun des hommes et leurs inclinations contraire aux préceptes divins (guerre, haine, vol, débauche...). Comme nombre de moines, il juge que c'est à lui de sauver les âmes de ses prochains. C'est donc un religieux passionné et compréhensif, un homme simple et d'un naturel profondément bon et généreux.

Vie quotidienne en Bretagne

Vincent Pruvost

L'Eglise bretonne au Moyen-Age

L'organisation de l'Eglise bretonne ne présente pas de grandes originalités : la règle de Saint Benoît est appliquée dans les abbayes depuis environ 818 ; mais beaucoup de ces abbayes ont été détruites par les Normands, ainsi que beaucoup de documents en breton, et la plupart ne se relèvent qu'avec l'aide d'abbayes du Val de Loire. Mais le monachisme bénédictin reste dans l'ensemble peu implanté dans la péninsule.

La réforme grégorienne a eu fort à faire en Bretagne, ou certains abus sont passés dans les moeurs courantes : simonie (charges épiscopales privées et héréditaires; le dernier évêque héréditaire de Quimper disparaît en 1113), nicolaïsme (mariages des prêtres fréquents dans les paroisses). A Nantes en 1127, l'ordination des enfants de prêtres est interdite ; et en 1180, il y est fait défense aux prêtres de transférer leur bénéfice à leurs enfants.

La puissance temporelle de l'Eglise bretonne ne fait pratiquement qu'augmenter à l'époque médiévale, sa richesse et son influence (s'étendant sur les plus vastes et les plus riches portions du duché) allant au XII^{ème} siècle jusqu'à surpasser celles de la noblesse. Les possessions personnelles des évêques et des abbés compliquent encore la situation : au XI^{ème} siècle les évêques de Léon, de S^t Briec et de Quimper sont en effet également comtes, avec de nombreux vassaux.

A partir de 1130, les moines cisterciens s'implantent largement en Bretagne, et jouent un rôle non négligeable dans le développement économique du duché, du fait de la bonne gestion de leurs granges (exploitations agricoles ecclésiastiques) et de l'établissement de

nombreux paysans aux abords de leurs fondations.

A la fin du XII^{ème} et au début du XIII^{ème} siècle, Hospitaliers et Templiers connaissent également un développement important dans le duché (surtout dans la zone centrale : Goello, Penthievre, Porhoët, Vannetais), alors que l'implantation des ordres mendiants est plus tardive et reste limitée, du fait de la faiblesse du maillage urbain en Bretagne. On trouve des commanderies du Temple à Besso, Brélevenez, Dinan, Erquy, Montbran ; des prieurés, des hospices à Quimperlé, Lanrelas, Moncontour, Yffiniac. Tout ceci échoit aux Hospitaliers en 1312, à la dissolution de l'ordre des Templiers : ils ont également des établissements à Creha, Keramanac'h, Pont Melvez, La Guerche, Kerbénou.

Le style architectural des églises bretonnes est de manière générale plus trapu qu'en France : les églises romanes sont en effet bâties en granit, et non en pierre tendre. Leurs ornements sont également plus originales : fougères, demi-cercles concentriques, entrelacs, animaux fantastiques.

L'originalité de l'Eglise bretonne se trouve donc essentiellement dans ses fidèles. La population a amalgamé les croyances chrétiennes et le vieux fond religieux celtique et pré-celtique.

Dès les premiers siècles de l'ère chrétienne, profitant de la grande tolérance des autorités romaines, l'Eglise a tenté de s'implanter en Bretagne. Elle n'a tout d'abord pas cherché à supplanter directement les cultes précédents, se bornant seulement à interdire les cérémonies sanglantes. Après l'effondrement de l'Empire, elle a lutté de son mieux contre les anciennes croyances païennes, en s'efforçant d'encadrer le mieux possible ses fidèles et en renforçant peu à peu son emprise sur les campagnes. Elle agit aussi par l'intermédiaire des moines itinérants (venant du Pays de Galles),

des ermites, des Saints fondateurs de paroisses. Le christianisme irlandais notamment insuffle à travers l'Europe du Nord-Ouest les valeurs de la tradition celtique. Mais jusqu'au XI^{ème} siècle au moins certaines parties de la Bretagne sont à peine christianisées. Cette forte résistance d'une partie de la population bretonne oblige l'Église à laisser subsister une partie des coutumes et des superstitions locales, puisqu'elle ne peut en effacer le souvenir.

De nombreux conciles, du V^{ème} jusqu'au XIII^{ème} siècle condamnent quand même les prêtres bretons qui négligent d'extirper les coutumes liés au culte des fontaines, des arbres ou des pierres.

Afin de combattre tout d'abord, puis d'intégrer ensuite ces restes de paganisme, elle a notamment sacralisé le sol de la Bretagne : des croix et des calvaires sont érigés un peu partout et même gravés sur les menhirs ; les fontaines sacrées aux anciennes vertus curatives (pour les maladies, les infirmités), ou avec d'autres propriétés spécifiques, très nombreuses en Bretagne, sont ornées de la statue d'un saint patron ou de celle de la Vierge, sanctifiées, et elles conservent leurs vertus !

L'eau de la Fontaine S^t Hervé du Faouët empêchait ainsi les puits où elle était versée de se tarir ; la Fontaine Barenton, dans Brocéliandre, liée au mythe arthurien, déclenchait la pluie lorsqu'on aspergeait sa margelle avec l'eau de la source.

Ce phénomène est surtout perceptible dans les îles (Sein, Ouessant, Molène), mais partout ailleurs en Bretagne, le culte du feu, par exemple, a subsisté, plus ou moins rattaché à la tradition chrétienne (notamment à travers les fêtes des feux de la Saint Jean, continuité des feux de Beltaine, le dieu solaire des Celtes).

Le culte des arbres et des plantes a été également récupéré et christianisé : on place des statuettes de Saints dans des niches creusées dans l'arbre, ou on édifie des chapelles autour ou à proximité, et on en fait des arbres consacrés. Le gui demeure néanmoins une plante "magique", ou plutôt un talisman, contre la stérilité des femmes : les lutteurs de Scaër lui devaient leur vigueur. La verveine, la plante médicinale et magique des druides, passe aus-

si pour tout guérir : elle devient "*l'herbe de la Croix*".

C'est le culte des pierres qui reste le plus vivace : en dépit d'aspersions d'eau, des croix gravées sur les menhirs ou à leurs extrémités, les Bretons conservent encore longtemps une certaine dévotion envers ces anciennes pierres sacrées (appelées à tort pierres druidiques), leur prêtant divers pouvoirs (la fécondité le plus souvent, mais aussi les oracles, la justice ou les malédictions). Toutefois les Bretons n'adoraient pas n'importe quel mégalithe : seuls le sont ceux liés au passé par une légende et par un nom (Chaise aux Druides, Roche aux Fées, etc...)

Quelques exemples de superstitions courantes : se frotter le ventre contre un menhir est un remède contre la stérilité ; des fragments d'un menhir près de Trégastel, pulvérisés et mélangés à de l'eau guérissent toutes les maladies ; la mousse poussant sur les murs d'une certaine chapelle guérissent les maladies de peau ; la "*boue de St Laurent*" supprime l'eczéma (cette superstition avait un inconvénient : en dépit des adjurations du clergé, la statue du Saint était constamment couverte de boue !)

La multiplicité des Saints bretons est également étonnante : plus de 180 ! Ceux-ci, rois, moines anciens revenus d'outre-mer, ermites, remplacent dans les dévotions des populations les très nombreuses divinités locales. Leur nombre reflète peut-être le mysticisme naturel de la population, voire même un attachement inconscient au polythéisme. Au cours de l'époque médiévale, et surtout grâce aux prêches du bas-clergé et des frères mendiants, le dogme chrétien prend donc progressivement le pas sur toutes les anciennes croyances mal définies (le haut clergé, de culture latine, ne voit d'intérêt que dans la théologie romaine). Cette christianisation des traditions anciennes se fait aussi dans les contes et les chants : les bons génies deviennent des Saints, les Fées des Saintes ou la Vierge, les mauvais génies étant des émanations du Diable.

Il n'en reste pas moins qu'une culture chrétienne spécifique s'élabore en Bretagne, qui choquera les Jésuites du XVII^{ème} siècle, et vaudra à la Bretagne une nouvelle christianisation plus rigoriste.

Les villes et le commerce bretons

Durant la période médiévale, et malgré les périodes de troubles, la Bretagne ne vit pas repliée sur elle-même, et développe son commerce avec l'extérieur. Si elle est en retard dans le domaine agricole par rapport aux contrées possédant des sols plus riches, la flotte commerciale bretonne du XIII^{ème} siècle est l'une des plus importante en Europe : elle charge du vin à Bordeaux pour le vendre dans toute l'Europe du nord-ouest et jusqu'en Scandinavie. Mais des produits du duché sont aussi transportés : sel, vin nantais, toiles, draps et lin du Trégor et du Poher, cuirs et même blés. L'élevage ovin et bovin entraîne lui aussi des échanges, mais par voie de terre.

Toutefois, les quelques soixante villes du duché restent très modestes. A la fin du XIV^{ème} siècle (on ne possède aucun chiffre pour la période antérieure), Nantes (Naoned), capitale ducale, ne compte que 14 000 habitants ; Rennes (Roazhon) seulement 13 000 ; Vannes (Gwened), Dinan, Quimper (Kemper), Morlaix (Montroulez), guère plus de 5 000. Ces villes conservent un aspect champêtre, du fait des nombreux jardins, des friches, des champs et des vignes présents dans l'enceinte même. la bourgeoisie bretonne parvient à obtenir des privilèges dans le courant du XIII^{ème} siècle, mais aucune ville bretonne n'échappe à l'emprise seigneuriale : jusqu'à la guerre de succession du XIV^{ème} siècle, toutes restent directement gérées par leur seigneur : par le duc (21 villes), les grands barons (28 villes), les évêques (5 villes) ou les seigneurs laïcs associés à des ecclésiastiques (6 villes).

Littérature et culture bretonnes

La Bretagne armoricaine a connu au cours du IX^{ème} siècle un important développement culturel lié à un environnement social favorable et aux attaches qu'elle avait gardé en Bretagne insulaire. A l'époque, la langue et la culture sont identiques dans l'ensemble du territoire breton ; bien que séparés par la mer, les deux peuples bretons constituent une

seule entité, et les échanges par voie maritime sont fréquents.

En Bretagne armoricaine les seigneurs laïcs entretiennent des bardes professionnels chargés de chanter leurs exploits et de perpétuer leur généalogie. Tous les lettrés du Haut Moyen-Age écrivent en latin et dans leur langue maternelle. De même, dans le milieu monastique, si la plupart des chartes sont en latin, elles abondent d'annotations en breton. Les principaux monastères (Landévennec, Alet, Redon) disposent d'une école, d'un scriptorium et d'une bibliothèque ; de nombreux livres liturgiques y sont copiés, parfois illustrés de miniatures enluminées dans un style fantastique propre à la culture celtique : c'est la grande période de rédaction des "*Vies de Saints*" bretons.

Dans le domaine musical, les artistes bretons ont également été particulièrement féconds : la notation musicale bretonne est l'une des plus anciennes et reste en usage jusqu'au XII^{ème} siècle (les "*neumes*" bretons). Ceci montre le goût de la société toute entière pour la musique. Les harpistes et les jongleurs bretons ont joué un rôle important dans la propagation dans toute l'Europe occidentale des thèmes arthuriens.

Mais, là encore, les invasions normandes sont venues briser cet essor culturel, dispersant lettrés et manuscrits, et ne laissant subsister que peu de traces des anciens écrits bretons.

L'an 920 les normands dévastèrent toute la petite Bretagne, les bretons étaient soit chassés, soit tués. Alors des corps des Saints qui étaient en Bretagne furent emportés dans différentes régions.

Annales de Redon.

Après la période des invasions, les élites bretonnes, une fois revenues, conservent leurs cultures d'adoption, et se francisent progressivement. Toutefois, dès le XI^{ème} siècle, et surtout au XII^{ème}, la "*matière de Bretagne*" commence à rayonner sur l'ensemble de l'Europe. Répandue par les clercs et les jongleurs bretons ou gallois, l'épopée bretonne est accueillie par les Normands puis par les Francs. Le conflit entre Bretons et Saxons, véhiculé dans toute l'Europe, alimente l'imaginaire de la société occidentale médiévale. Deux éléments essentiels y prédominent : l'aventure et l'amour, qui créent tout un monde de senti-

ments, de droits et de devoirs et qui donnent à la femme un rôle que les autres sociétés ne lui avaient pas accordé jusqu'alors.

Certes, les théories bretonnes sur l'amour ont été transplantées dans un milieu littéraire bien disposé ; diffusées par Marie de France et Chrétien de Troyes, les poésies épiques bretonnes, sacrnalisées et adaptées pour le public des cours françaises perdent cependant un peu de leur âme et de leur passion.

Geoffroy de Monmouth, gallois d'origine armoricaine, pose avec son *Historia regnum*

Brittaniae (1135) et sa *Vita Merlini* (1150) les bases de la tradition arthurienne en Europe occidentale. L'amour passionnel de Tristan et Yseult, la vaillance d'Arthur et de ses chevaliers de la Table Ronde imprègnent toutes les cours de France. On peut considérer qu'il s'agit là, aussi bien d'une conquête poétique que d'une revanche du peuple breton, qui a su imposer à ses vainqueurs et à ses conquérants son idéal amoureux, ses héros de légende, ainsi que la musique où s'exprimait son âme et ses rêves.

Lycanthropie et autres métamorphoses

Le mythe de l'homme-loup se retrouve chez de nombreux peuples, et les Celtes n'y font pas exception. Leur tournure d'esprit les rendant plus à l'aise dans le monde de l'abstrait que les Gréco-romains, ils considèrent que l'être peut prendre des apparences multiples. Ainsi, des bardes comme Taliesin ou Gwenc'hlan évoquent les trois cercles de l'existence et le dogme de la métempsychose.

Je suis né trois fois, j'ai été mort, j'ai été vivant, j'ai été saumon bleu, j'ai été chien, j'ai été corf.

Taliesin (un chevalier de l'eau ?)

De son côté, Héloïse chante : "Je me change en chienne noire ou en corbeau quand je le veux."

Rien d'étonnant donc à ce que les traditions bretonnes fassent une bonne place aux "Tud-vleiz" (gens-loups) ou au "Den-vleiz" (l'homme-loup). Comme dans tout l'Ouest, la croyance aux garous se différencie en Bretagne par l'origine de leur état : tantôt le garou agit volontairement par commerce avec le diable ou par sorcellerie, tantôt il est garou malgré lui par punition divine. Ainsi, rester sept ans sans mettre la main au bénitier, ou dix ans sans se confesser même irrémédiablement à se transformer en garou et à courir la campagne la nuit pendant un certain temps. Il faut noter qu'il s'agit principalement de loup-garous, mais on rencontre également des chiens, des vaches, des cochons, des chevaux ou des chèvres, quand il ne s'agit pas d'animaux fantastiques (le mythe de la sirène par exemple).

En Haute-Bretagne, il est dit que, pour se transformer en animal, certains sorciers s'enduisent d'un onguent qu'ils ont obtenu du Diable ; ils se changent alors en loup, mais aussi en chien ou en chat (noir bien sûr !).

En Basse-Bretagne, on rapporte aussi que le loup-garou revêt, de nuit, une peau de loup, prenant ainsi le naturel de la bête et en profitant pour attaquer animaux et gens. Au point du jour, ils dissimulent leur peau avec soin, et rentrent secrètement chez eux. Cependant, il existe une solidarité physique entre la peau de loup et leur propre corps : si la peau était brûlée, l'homme ressentait la brûlure des flammes.

Comme on le voit, les menaces de l'Eglise envers ceux qui désertaient son sein trop longtemps s'appuient sur les anciennes légendes et les peurs ancestrales des populations. Au fil du temps, le côté forcément diabolique des loup-garous évince toute les anciennes légendes celtiques. D'ailleurs, les remèdes contre les loup-garous restent des plus expéditifs : la plupart du temps, le garou est délivré de sa métamorphose lorsque le sang coule ; on assure donc en Bretagne qu'on pouvait forcer le garou à quitter sa forme d'emprunt "en lui donnant un coup de fourche ou de couteau entre les deux yeux".

Mais il peut arriver bien pire (!) au malheureux accusé d'être un loup-garou. Si, lors de sa capture, on ne prend qu'un homme, on prétend qu'il porte son poil de loup-garou entre peau et chair, et parfois, on le dépiaute pour s'en assurer...s'il n'y a rien, c'est que le Diable est intervenu !

En outre, des meneurs de loups sont parfois aperçus près des grandes forêts, et si certains peuvent se changer en loup, tous ne sont pas garous. Certains même peuvent être secourables aux égarés. Le meneur confie alors l'égaré à deux de ses bêtes pour qu'elles le ramènent chez lui. Mais il doit prendre garde de ne pas tomber, car ses singuliers guides ne manqueraient alors pas de se jeter sur lui ; et il doit également, une fois arrivé, donner quelque nourriture aux loups, sous peine d'être dévoré.

Il est dit que le pouvoir de ces meneurs sur les loups est plus ou moins héréditaire, ou tout du moins transmissible, le meneur confiant sa meute à un enfant qu'il a remarqué et à qui il transmet son don.

Ce dynamisme culturel exceptionnel se poursuit jusqu'à la fin du XIII^{ème} siècle.

Fêtes et jeux

Les fêtes populaires bretonnes sont l'occasion de compétitions où les meilleurs exhibent devant tous leur force et leur adresse, et le festin et les réjouissances qui suivent permettent de raviver les liens communautaires. L'une des compétitions les plus courantes est la lutte (Gouren). Celle-ci trouve son origine dans les anciennes fêtes celtiques ; au Moyen-Age les lutteurs jouissent d'un certain prestige et sont rétribués. La rencontre se déroule sur un espace bien aplani, les curieux forment un cercle tout autour et sont contenus, en principe, par quatre juges. Les lutteurs sont habillés d'une culotte et d'une chemise de toile étroite, leurs cheveux sont relevés en chignon. Un lutteur se présente et se dirige vers le prix (un mouton par exemple), il fait trois fois le tour du cercle : si personne ne se présente contre lui, le prix lui revient. Si un autre lutteur veut le défier, il vient lui toucher l'épaule. Après les présentations d'usage (déclarations réciproques d'un combat loyal, sans haine et sans magie), les lutteurs se saisissent (main droite sur épaule gauche et inversement), puis front contre front se poussent, tournent... Le vaincu est celui qui tombe en frappant la terre avec ses épaules. Le vainqueur recommence alors à tourner autour du prix en attendant un nouveau défi.

Parmi les autres jeux, on peut signaler la crosse, où chaque groupe de joueurs est armé de bâtons à bout recourbé et doit ramener dans son camp une grosse bille de bois ou de pierre placée au départ au centre du terrain, puis l'envoyer dans un trou.

Les courses de chevaux se pratiquent aussi, et les femmes sont autorisées à concourir. Le prix est souvent un boeuf ou un mouton, et la distance est variable (une lieue par exemple).

Enfin, il y a aussi la soule, pratiquée d'abord dans le Vannetais (Bro Wened), puis en Cornouaille (Bro Gerne). C'est un jeu de ballon en bois ou en cuir solide rempli de son, avec une mêlée massive ou tous les coups sont permis : chaque équipe doit ramener la balle dans son

camp. C'est le type même de grand jeu collectif opposant quartiers, paroisses, ou villages, qui se déroule sur un terrain aux limites indéfinies. Dans l'ardeur du jeu, des coups perfides peuvent être échangés, réglant ainsi des inimitiés particulières, mais cela peut parfois aller jusqu'à la mort ou la mutilation de certains des participants. Les blessures, plus ou moins graves, sont par contre très fréquentes. (C'est pourquoi ce jeu a été interdit en France après la Révolution).

Les fêtes nocturnes (Festou Noz) sont heureusement beaucoup plus calmes : elles durent souvent jusqu'à l'aube après les récoltes ou les grands rassemblements populaires. On y danse et chante surtout le jabadao, passe-pied breton, ainsi que des rondes et des dérobes ; certaines danses sont le souvenir de cérémonies antiques, devenues simples divertissements.

Légendes et traditions

L'âme de la culture bretonne se traduit et s'exprime par les chansons et les contes, et elle offre, dans ce domaine, une richesse et une variété inépuisable : chaque mégalithe, chaque fontaine, chaque pierre, chaque ruisseau, chaque forêt a sa légende ; des êtres fantastiques hantent les nuits : bref, le merveilleux est partout.

Des bardes celtes aux chanteurs anonymes des Fest-noz, le merveilleux breton, né de la mer et de la lande, s'est étoffé au fil du temps, et est transmis oralement à travers les âges par une population éprise de mystère et de légende.

Les Bretons ont projeté leur candide orgueil dans le Gwerz (Chant épique, historique, légendaire), et leur cœur dans le Sône (Chant poétique ou lyrique), demandant aux conteurs de perpétuer le souvenir de leurs légendes.

Selaout haz e klevot

Kredit mar karit

Na gredit ket, mar ne garit ket

Gwell'es gredit eget mont da weled

Ecoutez et vous entendrez

Croyez si vous voulez

Ne croyez pas, si vous ne voulez pas

Mieux vaut croire que d'aller voir

Le folklore breton revêt des aspects multiples, mêlant des héros mythiques comme Arthur à des Saints fondateurs, confrontant druides et moines, bien qu'avec le temps, la christianisation des contes soit de plus en plus effective. Cependant, cachés au plus profonds des bois ou sous les dolmen, les esprits naturels, les créatures antiques restent bel et bien présentes.

"...aux confins du vieux monde et du nouveau monde, aux frontières de la terre et de la mer, à la limite du monde visible et du monde invisible..."

Alan Stivell

La nuit, en Bretagne, n'est guère le domaine des hommes : de cette terre magique resurgissent d'innombrables êtres fantastiques, qui profitent de l'ombre nocturne pour s'ébattre hors de leurs antiques retraites.

On peut ainsi rencontrer des fées, qui peuplent toute la Bretagne, comme l'attestent les nombreux toponymes encore existants (Grotte aux Fées, Roche aux Fées, Val des Fées...). Elles vivent dans des lieux retirés, à proximité d'un point d'eau, mais ne sont guère visibles que la nuit. Elles sont vêtues de voiles blancs et affectionnent musique et chants ; elles vivent parfois en groupe car la solitude leur pèse, à tel point qu'elles cherchent souvent à retenir les imprudents qui les surprennent. En général, on leur attribue une taille humaine et une grande beauté : de nombreuses confusions ont été faites dans les récits entre fées et korriganes, qui elles sont petites et plutôt laides.

Il semble que les fées aient de bons rapports avec les lutins, même si par endroit (pays de Josselin par exemple), elles déjouent certaines de leurs entreprises malicieuses envers les hommes. De fait, leurs relations avec les humains sont bonnes, elles rendent service (soins médicaux, conseils), en échange d'offrandes et de dons : on les dit bienveillantes et on les appelle les "bonnes dames". Leur souvenir perdure jusqu'au XVIII^{ème} siècle, puis elles disparaissent.

Toutefois, veillez à ne pas les offenser, car elles sont promptes à se venger...

Certains voient en elles la représentation ou la survivance des druidesses ou des prêtresses de Taranis ou de Koridwen, hostiles au christianisme (d'où leur haine du clergé et leur vie

retirée), mais continuant à mettre leur savoir médical au service des populations et s'entourant d'un certain mystère pour obtenir calme et respect.

Il faut noter que si les prêtres de l'Eglise jettent au Moyen-Age le discrédit sur les fées, on ne trouve aucun témoignage sur des fées capturées et menées au bûcher : à l'époque, les accusations de sorcellerie et de commerce avec les démons suffisent et coûtent d'ailleurs fort cher aux accusées.

La forêt de Bréchéliant (Brocéliandre) est bien sûr le séjour privilégié de nombreuses fées, Viviane étant la plus célèbre.

Une seule fausse note dans ce tableau enchanteur, on leur impute le rapt d'enfants, qu'elles remplacent au berceau par leur propre progéniture difforme. Là encore, ce serait plutôt un coup des korriganes, ou mieux des courils noirs.

Les lutins sont omniprésents dans les contes et les légendes bretonnes : Korrigans (Kor signifie nain ; korrigan tout petit nain), kériions, kornandons, poulpikans, korils (ou courils), korrikets, boudics, tels sont les noms qui leur sont donnés en Bretagne. Leur aspect et leur mentalité sont assez identiques à ceux des autres provinces ; mais il n'y a pas un village où l'on ne parle de lutins joueurs de tours : ils se sont répandus dans toute la Bretagne (et restent nombreux jusqu'au XVIII^{ème} siècle).

On ne les aperçoit généralement qu'à la tombée du soir, à la lisière des bois ou au milieu de landes désertes. Petits (un ou deux pieds de haut), ils sont habillés de vêtements gris, verts, bruns selon l'espèce.

Les korrigans habitent généralement les bois, les korils la lande, les poulpikans des terriers, les deux vivent dans les prés et les blés : accusés par les autres lutins d'être amis des chrétiens, ils doivent s'enfuir dans le Léon.

La plupart du temps, on les rencontre dansant la nuit au clair de lune ; ils invitent alors les passants imprudents dans leurs danses endiablées, épuisant rapidement les malheureux (Ces danses laissent au matin dans les champs des traces rondes caractéristiques).

Leurs relations avec les humains sont plus ou moins bonnes : si certains korrigans se mon-

trent serviables et bons, pouvant aider aux travaux de ferme en échange de lait et de crêpes ; d'autres sont espiègles et parfois même méchants, surtout envers les chrétiens.

Il existe alors certaines pratiques pour s'en protéger :

En Basse-Bretagne, on place un pot rempli de grains dans un coin de la maison. Si des poulpikans surviennent, ils sont obligés de part leur nature de les compter grain par grain, et ne pensent plus à d'autres malices.

On peut aussi noter leur affection pour les chevaux, qu'ils soignent volontiers (ils leur tressent les crins à longueur de nuit près de Moncontour).

En plus des korriganes et des fées, la nuit bretonne est également peuplée par de nombreux êtres fantastiques, qui n'ont rien à voir avec les revenants (également nombreux en Bretagne), ou avec le Diable. Certains, invisibles, se manifestent par des cris ou des sifflements, d'autres sont polymorphes :

Ainsi, le Goapour ("moqueur") se change en chat, en cheval... et réveille les gens au milieu de la nuit avec ses farces.

Les Paotred (de "*paotr*", gars, garçon) sont des êtres qui hantent les abords des ponts, des fontaines. Ils se montrent aux humains sous forme de taureaux, de chevaux, de chiens, de chats, de moutons, et ont comme principale

occupation de jeter à l'eau ou de renverser les noctambules.

Il semble qu'ils soient issus des anciennes divinités gardiennes des étendues d'eau... et de l'imagination des ivrognes, pour excuser leur retard.

Le Houpeur, quant à lui, crie des "Hou Hou", qui est le cri normal des paysans de jour : si l'on y répond la nuit et que c'est le houpeur qui l'a poussé, on risque fort de se faire malmené.

Le huitellour noz, que l'on entend le soir dans les chemins du Sud de la Cornouaille et du Vannetais, vous projette de plusieurs mètres en l'air si vous lui répondez.

L'ankelc'her promène lui un falot dans la campagne, qui éblouie et égare les attardés. Quant aux éclairoux, des environs de Moncontour, ce sont des feux-follets, qui éclairent volontiers la marche des promeneurs attardés : mais si l'on se moque d'eux, ils vous entraînent dans les mares, ou dans les sables-mouvants.

Une des plus surprenantes manifestations du folklore breton est le Bom-noz : un incube de Basse-Bretagne qui se laisse choir lourdement du haut d'un arbre sur le creux de l'estomac des gens endormis à son pied. Il est invisible, mais on pu constaté qu'il était velu. Il vit sous terre ; on le dit craintif, et il suffit d'un léger mouvement pour le faire fuir.

Bibliographie

Les ouvrages relatifs à la Bretagne et à son histoire sont très nombreux, et pas toujours d'une rigueur historique irréprochable ; les manuels généraux sont légion. Toutefois, il peut être utile de consulter les ouvrages suivants :

- La Bretagne féodale XIème-XIIIème siècle, A. Chedeville et N.Y. Tonnerre, Rennes, Ouest-France Editions, 1987.
- Histoire de la Bretagne, A. La Borderie et B. Poquet (6 volumes)
- La Bretagne, Yann Brekilien, Paris, 1982
- L'Histoire de la Bretagne et des pays celtiques (des mégalithes aux cathédrales), collectif, éditions Skol Vreizh, 1983.
- Histoire générale de la Bretagne et des Bretons (2 volumes)
- La vie quotidienne des gens de mer XIème-XVIème siècle, M. Mollat
- la revue " Annales de Bretagne "

Bernard

Philippe Perret du Cray

Une grande première : ce scénario est l'objet d'une parution simultanée en France et en Suisse. son auteur, Veneur helvète, collabore également au fanzine "Tinkle Bavard", et a souhaité faire profiter un maximum de quêteurs sa passion pour Hurlements.

dé à la révélation de son nouvel état. Il est de plus essentiellement axé sur le role-playing...

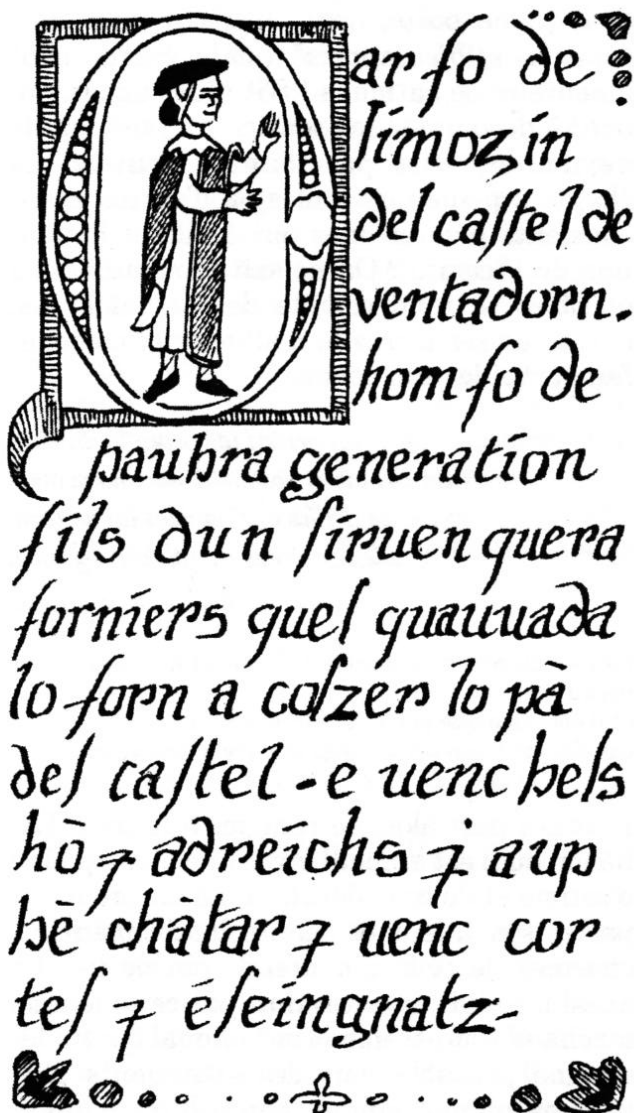
Bernard de Ventadour et le "Cantar Provençalés"

La tradition veut qu'au nord de la Loire on parle la langue d'Oïl et, qu'au sud, on s'exprime en langue d'Oc. Toujours est-il qu'en ce XII^{ème} siècle, les troubadours comme les trouvères chantent pour le plaisir de tous, peu soucieux de cette différence...

Cependant, les goûts sont ainsi faits que l'engouement des grands de ce monde va plutôt vers les troubadours que vers leurs collègues, et que le Sud-Ouest devient un centre d'intérêt pour les seigneurs de l'Europe entière ! Ces chantres au langage si simple, mais ô combien chaleureux, savent se faire aimer pour leur art, eux qui utilisent toute la beauté de leur langue pour dépeindre leur merveilleux pays et les charmes accueillants des femmes qui y habitent...

*Ab l'alen tir vas me l'aire
Qu'eu sen venir de Provenza
Qu'om non sap, tan dous repaire
Con de Rozer tra qu'à Vensa
Si com claus mar e Durenza
N'i on tan fis jois s'esclaira.*

Peyre Vidal



Ce scénario se déroule en 1147 à Ventadour, dans le Sud-Ouest. Il est prévu pour un jeune Questeur ou une personne ayant achevé un Voyage depuis peu et n'ayant pas encore accé-

Je hume, à en perdre l'haleine, l'air
Que je sens venir de Provence, car je
Ne sais de pays plus doux que celui
Qui va du Rhône jusqu'à Vence
Limité par la mer et la Durance,
Ni où il y a tant de joie si pure.

Leur succès est tel que les seigneurs rivalisent d'astuces pour attirer à eux les plus doués et leur accordent protection ! Les plus célèbres de ces protecteurs demeurent Guillaume IX "le Troubadour", sa petite-fille Aliénor d'Aquitaine (qui s'entoure d'un grand nombre d'entre eux à son départ pour l'Angleterre, dont la célèbre Marie de France), de même que Raymond V, comte de Toulouse, ou Frédéric I^{er} "Barberousse", empereur d'Allemagne et roi d'Arles...

Dans ce moyen-âge rude et, il faut bien le dire, souvent grossier, les troubadours apportent une douceur spontanée qui va peu à peu révolutionner les mentalités. Si les faits d'armes constituent longtemps la source principale d'intérêt pour les seigneurs d'alors, ces poètes inventent l'amour moderne. S'adressant surtout à un public de femmes, ils instaurent le culte de ces dernières. En calquant les formes de ce nouvel amour, débarrassé de toutes ses connotations procréatrices, sur celles du service et de l'hommage chevaleresque, en lui donnant des rites et un langage spéciaux, ils opèrent un changement d'une portée incalculable. Avec l'amour courtois, ils provoquent une importante transition : la Femme ne sera plus uniquement admiré pour la maternité, mais également pour elle-même, pour ses charmes et sa finesse !

L'histoire n'a malheureusement retenu que bien peu de choses de ces hommes par trop méconnus. La plupart sont tout simplement restés inconnus, d'autres ont laissé une petite marque anonyme, un nom au hasard d'une chronique, alors que certains, plus heureux, ont eu la chance de voir leurs écrits arriver jusqu'à nous. Ils s'appellent Arnaut Daniel, Bertrand de Born, Aimeric de Sarlat, Peyre Vidal ou Marcabrun de Cercamon (qui, bien avant François I^{er}, disait de la femme "*Ben es fol qui si fia*").

L'un d'eux, Bernard de Ventadour, a eu une destinée fabuleuse, et a côtoyé les plus grands seigneurs de l'époque ! Malgré son nom à particule, Bernard n'est pas noble. C'est en effet le fils d'un valet et d'une boulangère qui servaient au château du vicomte Ebles II de Ventadour. Comme beaucoup de seigneurs de la région, Ebles II (surnommé "*el Cantor*") était féru de poésie, et enseigna au jeune Bernard les rudiments de son art. Le jeune homme a fait très vite montre d'un grand talent, et le

vicomte qui l'aimait "*moult et fort*" l'envoya se faire instruire à Bordeaux.

Quand il revient à Ventadour, c'est pour assister à la mort de son bienfaiteur, lequel le recommande tout particulièrement à son fils, Ebles III. Ce dernier, piètre poète, ne se fait pas prier d'accueillir à bras ouvert celui qui maintiendrait l'éclat de Ventadour après le décès de son illustre père (d'autant plus que Bernard, de peu son cadet, est un ami de toujours).

Ebles III a entre-temps épousé Marguerite de Turenne. Elle est jeune, jolie, vive et enjouée et inspire à Bernard certains de ses plus beaux vers... Mais ce qui devait arriver arriva, et le jeune poète, dont on disait qu'il était "*courtois et bien appris*", tombe éperdument amoureux de sa muse ! S'il réussit tout d'abord à dissimuler ses sentiments, ses chants deviennent vite passionnés. Sont-ce ces chants à peine dissimulés ou d'autres épanchements plus intimes qui éveillent l'attention du Vicomte ? On ne sait ; toujours est-il qu'Ebles se rend compte de son infortune, chasse de ses terres le malheureux poète, et fait surveiller son épouse...

*Be m'an perdut lai enves Ventadorn
Tuin mei amic, pos ma domna no m'ama;
Et es be dreihz que 'ja mais lai no totn,
C'ades estai vas me salvatj' e grama.*

Bernard de Ventadour

Là bas, du côté de Ventadour, ils m'ont à jamais perdu,
et il est juste que je n'y retourne jamais,
car elle est toujours sauvage et dure à mon égard.

Bernard part alors se réfugier à la cour d'Aliénor, où il est accueilli avec une bonté pleine d'estime et de considération. Là encore il fait parler son talent et chante lascivement les charmes de celle qui prend soin de lui. Là aussi il séduit, et est séduit par cette femme au chaud tempérament méridional qui lui témoigne probablement des sentiments plus tendres qu'une simple admiration platonique...

Cependant, Aliénor est répudiée par Louis VII de France en 1152, en raison de ses aventures extra-conjugales. Elle s'en retourne chez elle, emportant sa dot et ses troubadours... et Bernard de Ventadour ! Malheureusement pour le poète, elle part peu après en Angleterre

avec son nouvel époux Henri Plantagenet (duc de Normandie, comte d'Anjou et futur Henri II d'Angleterre) et abandonne Bernard qui, selon l'allemand Appel, est pourtant encore en Angleterre en 1155 à l'occasion du couronnement d'Henri II.

Bernard, le coeur une nouvelle fois brisé, redescend ensuite dans le Sud pour chercher protection auprès du célèbre Raymond V, comte de Toulouse et protecteur des troubadours. Il y retrouve très vite une muse en la personne de Jeanne de Beaucaire, à l'égard de laquelle le comte Raymond éprouve aussi de tendres sentiments. Lequel des deux amoureux l'emporte auprès de la belle Jeanne, on ne le sait guère car le poète reste très vague dans son oeuvre... L'un, l'autre, ou les deux, peu importe ! Bernard reste à Toulouse jusqu'à la mort du comte en 1194, puis se retire en l'abbaye de Dalon en Limousin où il achève sa vie dans la glorification du seigneur. Après avoir été le plus grand chantre de l'amour de la femme, celui qui contribua à la mettre sur le piédestal qui lui sied s'éteint heureux, tout empli de l'amour de Dieu.

D'aucuns affirment que tout ceci n'est que romance tirée de textes ultérieurs (XIII^{ème} et XIV^{ème}), issus de l'imagination populaire. D'autres sont enclins à croire cette histoire. Ce qui est sûr, c'est que Bernard de Ventadour a bel et bien existé, et que s'il n'a pas vécu toutes les péripéties qu'on lui prête, il l'aurait mérité...

Les affres d'un amour impossible

Pour le vicomte Ebles III de Ventadour, tout pourrait aller pour le mieux. Ses terres sont belles et bonnes, sa femme est ravissante, et son intendant sait si bien y faire qu'il n'a à se soucier que de son propre plaisir. Il ne lui manque que le talent de troubadour pour être parfaitement heureux. Mais là encore la nature a bien oeuvré en lui donnant comme sujet et ami le talentueux Bernard !

La vicomtesse, elle, coule des jours heureux et est aimée de tous. Un peu trop peut-être... Toujours est-il qu'un beau jeune homme, le frère de Bernard, lui fait une cour coupable et

voit ses efforts récompensés peu après. Les deux amants, Etienne et Marguerite, s'aiment souvent durant l'année qui suit, et réussissent à garder leur secret. Cependant, un matin, Etienne disparaît sans avertir quiconque, laissant là ses effets, ses amis et son amante. Marguerite en est très affectée et soupçonne son époux d'être à l'origine de cette disparition, ce qui n'arrange pas leurs relations... Après avoir longtemps pleuré, la vicomtesse transfère son amour de manière tout à fait platonique sur la seule chose qui lui reste de son amant, son frère cadet Bernard.

Ce dernier, outre sa mise plaisante, est doué d'un grand talent pour trouver des vers et les chanter. Les premiers temps se passent bien. Le troubadour chante, la belle l'écoute passionnément, retrouvant un moment son amant d'autrefois. Cependant, l'histoire est trop belle et le jeune Bernard croit à tort qu'il est l'objet d'un amour coupable ! Il refuse d'y croire tout d'abord, fidèle à l'amitié que lui porte Ebles III mais, avec le temps, il succombe au charme de la belle Marguerite. Une flamme brûlante lui consume le coeur, mais il ne peut se résoudre à tromper celui qui le couvre de gloire en l'aimant comme un frère. En un premier temps, il dissimule ses sentiments dans les vers qu'il compose, mais cela devient plus difficile de jour en jour... Puis, n'y tenant plus, il laisse exploser son amour à travers des chants passionnés, où déclarations et avances sont à peine dissimulées ! La belle ne s'en aperçoit que trop tard et, consciente de son erreur et du danger que court le jeune poète, se referme sur elle-même. Bernard, ne comprenant plus rien, redouble la passion qu'il met dans ses vers.

Mais le vicomte s'aperçoit alors de ce qui se trame derrière son dos. Fou de douleur, il décide de tuer son ami, mais ne peut s'y résoudre. Il aime trop ce traître que lui a confié son père, ce traître qui incarne ce qu'il a toujours rêvé d'être.

Un intendant ambitieux

Ne sachant que faire, Ebles prend conseil auprès du seul être de confiance qui lui reste, son intendant Armand. Ce dernier lui conseille alors de faire disparaître Bernard, tout comme son frère l'a fait cinq ans plus tôt.

Il ne devrait pas être difficile d'enlever ce poète et de l'enfermer dans une mesure proche du château. Ainsi, le vicomte aurait tout le temps de statuer sur son sort, et se débarrasserait d'un concurrent gênant sans pour autant perdre sa femme. Selon toute vraisemblance, celle-ci devrait en effet être troublée par le départ si soudain de son amant, et chercher tout naturellement refuge dans les bras de son mari...

L'enlèvement se déroule sans problème, le 21 mai 1147, et deux hommes de confiance, grassement payés, acheminent le pauvre poète vers sa nouvelle demeure... Pendant ce temps, au château, la vie suit paisiblement son cours jusqu'à la découverte d'un vol. On a forcé le coffre du vicomte et dérobé une forte somme ! Après une brève enquête, on s'aperçoit de l'étrange absence de Bernard, et Armand se souvient, comme par hasard, de l'avoir vu partir au matin avec un petit baluchon. L'association entre le vol et le départ du poète n'est pas difficile à faire, et le coupable est aussitôt désigné. Ebles, "bon prince", ne le fait cependant pas poursuivre par ses hommes, attristé de voir que Bernard s'est ainsi condamné lui-même à l'enfer en montrant sa vraie nature... Le tour est joué, la victime est devenue coupable aux yeux des habitants de Ventadour, et le vicomte peut maintenant s'occuper tranquillement de reconquérir sa chère et tendre épouse.

De son côté, Armand fait d'une pierre deux coups : il se débarrasse de Bernard et devient par la même occasion le seul soutien pour Ebles. Il peut ainsi envisager le futur sous de meilleures augures. Il lui faut tout d'abord convaincre son seigneur d'entrer en guerre contre son voisin, puis gagner le léger conflit qui s'en suivra, ce qui ne fera aucune difficulté. Ensuite, Ebles lui offrira certainement les terres du baron déchu en guise de remerciement pour ses bons et loyaux services.

Une promotion sociale somme toute non négligeable...

Le plan aurait fonctionné à merveille si une petite erreur ne s'était pas glissée dans le raisonnement d'Armand... Ce dernier est effectivement loin de pouvoir imaginer la réaction de Marguerite de Turenne devant le

départ précipité du poète, cinq ans après celui de son frère. En effet, la vicomtesse a déjà soupçonné à tort son mari lors de la première disparition, mais le baume des années est venu refermer les plaies qui torturaient son cœur. Cependant, l'amour de Bernard a ravivé ces blessures qui ne demandaient qu'à saigner et, lorsqu'il disparaît, elle n'est pas longue à en accuser secrètement son époux.

Ainsi, le plan initial devient caduque car, au lieu de chercher un quelconque réconfort auprès de son mari, la vicomtesse se renferme dans le mutisme, tout en l'accusant des maux qui viennent la frapper... Ebles, dépassé par les événements, cherche désespérément un moyen de sauver son mariage. C'est alors qu'il a la pire idée qu'il soit possible d'avoir en la circonstance ! Si Bernard a séduit sa femme grâce à ses chants, il n'a qu'à tenter la même chose... Ayant sous la main le meilleur poète qu'il connaisse, il n'a donc qu'à s'arranger pour que ce dernier compose des lais d'amour, qu'il chantera lui-même à sa divine épouse. Quoi de plus facile alors qu'un chantage sur la vie à un jeune homme à l'avenir encore prometteur ! C'est ce qu'il fait sans plus tarder...

Regarde, maman, des bateleurs...

Par un beau matin de Printemps, le 23 mai 1147, la Caravane arrive au village de Ventadour, sis à l'ombre d'une imposante forteresse. Cinq ans après son dernier passage, le village est resté le même, heureux et prospère.

Dans l'espoir de renflouer un peu les caisses de la Caravane (qui se sont vidées lors de l'acquisition de deux chariots supplémentaires), le Veneur compte rester deux ou trois jours à Ventadour, afin de donner un ou deux spectacles chez le vicomte Ebles III qu'il sait particulièrement friand de poésie. Ainsi donc, la petite troupe s'installe aux abords du village pour le spectacle du soir, dont on espère qu'il donnera envie au seigneur de recevoir une délégation des meilleurs "artistes" afin d'agrémenter ses soirées. Comme toujours, tous les habitants se pressent le moment venu pour admirer les prouesses de la troupe, pour contempler ces montreurs d'animaux si talen-

tueux. Et, comme d'habitude, le spectacle remporte un franc succès auprès d'une population chaleureuse, qui ne tarde pas à se mêler aux bateleurs pour une soirée qui promet encore d'être longue !

Mais occupons-nous plutôt de celui qui, sans le savoir, va être au centre de cette aventure. François (appelons le ainsi) est un jeune frère, bien de sa personne, arrivé au sein de la Caravane il y a cinq ans. Relativement perturbé par son ignorance en ce qui concerne son existence antérieure, il va être confronté à son passé d'une manière peu conventionnelle.

La nuit est fraîche et le ciel, dégagé, brille du scintillement des étoiles. François, avec l'aide de quelques frères, fini de ranger le matériel pour le spectacle, alors que les héros du soir commencent à converger vers l'auberge en compagnie des villageois et des villageoises. Alors qu'il ont presque fini, un homme (visiblement un soldat en permission) s'approche du groupe et engage la conversation avec François. Il a visiblement adoré le spectacle et c'est avec un enthousiasme peu dissimulé qu'il invite le jeune baladin à venir se rafraîchir ! François aurait bien mauvaise grâce de refuser l'invite, surtout de la part d'un homme d'arme qui, tout porte à le croire, dira le plus grand bien de la Caravane à son seigneur... C'est donc le cœur léger que notre homme, un dénommé Jehan, suivi de François, ouvre la porte de l'auberge avant de se faire apostropher par le tenancier :

"Sors d'ici, vaurien ! Combien de fois devrais-je te dire de ne plus remettre les pieds chez moi avant d'avoir réglé ton ardoise ? Et que je ne t'y revoie plus..."

Et, alors que l'aubergiste et ses deux fils s'appêtent à le rudoyer, Jehan sort de sa poche un gros d'argent (équivalent à douze deniers, le gros est la plus grosse unité monétaire de l'époque, et donc relativement rare, surtout dans les mains d'un soldat...) et, riant tout son saoul devant leur air ahuri, offre une tournée générale sous les acclamations de l'assemblée, et les yeux ébahis de François qui est le seul à avoir vraiment vu ce qui se passait ! Après ce petit incident insignifiant, la soirée se prolonge encore fort tard dans la nuit avant que Jehan, passablement éméché, ne s'en aille, non sans avoir promis de parler en bien de la Caravane à son seigneur.

Le lendemain en effet, alors que chacun émerge péniblement du sommeil, on peut voir un homme richement vêtu en grande discussion avec le Veneur, où il est clairement question de spectacle au château. En début d'après-midi, s'appêtant à partir comme il le fait si souvent, le Veneur désigne rapidement les frères qui feront partie de la délégation, afin qu'ils puissent répéter une dernière fois. Puis il fait mine de s'en aller et, avisant François, lui apprend qu'il accompagnera ses frères au château pour les aider avec les accessoires et voir comment se déroule un spectacle chez les Grands. Belle surprise pour un jeune frère encore peu expérimenté...



Dans la cour des grands

Le spectacle est grandement apprécié, mais une ombre vient ternir la joie générale des spectateurs. En effet, la vicomtesse semble atteinte d'une grande tristesse, qu'elle tente avec peine de dissimuler, par égard pour les troubadours. Alors que tout le monde se congratule, le vicomte se lève et prie François de venir jusqu'à lui. Ce dernier, n'ayant de toute façon pas le choix, s'exécute et, à l'étonnement général, se voit confier le soin de chanter à la belle vicomtesse les vers passionnés d'Ebles. Quel honneur ! Mais aussi quelle horreur que de chanter des vers à une si belle femme, tout en étant pleinement conscient de l'ennuyer plus qu'autre chose !

Cependant, après quelques vers, la vicomtesse relève le visage, visiblement troublée et, alors que ses yeux rencontrent ceux de François, un éclat intense vient illuminer son visage. Après un bref instant de surprise, Marguerite de Turenne réussit à se recomposer un masque de circonstance, à travers lequel on peut toutefois deviner un trouble profond.

Ebles, noble seigneur, a beaucoup aimé, et le fait savoir en payant grassement l'Initié. De plus, il remet une petite bourse (contenant quelques deniers) à François pour le remercier d'avoir si bien su chanter ses vers, avec cet accent si doux qui caractérisent les natifs du pays. Enfin, avant de congédier la troupe, il invite l'Initié à redonner un spectacle le lendemain soir, en l'honneur d'un voisin de passage. Requête qui, cela va de soi, est immédiatement acceptée !

Lors du retour au village, François se voit charrié par ses frères sur la manière dont il vient de charmer une noble dame ! Mais loin de rigoler aux boutades amicales, celui-ci ressent un trouble profond, une sensation étrange sans précédent... Les choses se compliquent quand, au moment d'aller s'étendre sous un chariot, François se sent instinctivement épié. En effet, en se retournant un peu, il entraperçoit la dame de compagnie de la vicomtesse en train de lui faire de petits appels discrets. Une fois seul avec elle, cette dernière lui dira :

"Etienne, c'est bien vous ! Si vous saviez comme elle a souffert toutes ces années, mais vous voilà de

retour et c'est tout ce qui compte... Si vous tenez encore un tant soit peu à elle, allez la retrouver à l'église demain matin ! Elle vous attendra une heure après les matines, dans la chapelle de la Vierge."

Voilà de quoi laisser perplexe...

Le rendez-vous

Dans l'église, une femme voilée semble attendre, agenouillée devant l'autel de la Vierge. En s'approchant, François reconnaît la fine silhouette de la vicomtesse. Celle-ci, avec un geste empli de nervosité, lui fait signe de venir s'agenouiller auprès d'elle. Puis c'est la grande tirade :

"C'est bien toi, mon amour... Oh, Etienne, pourquoi m'as-tu quitté ainsi... Si tu savais combien je t'aime... Et dire que la malchance te fais revenir juste après la disparition de ton frère Bernard... Il aurait volé de l'argent et se serait enfui ! Mais je n'y crois pas, c'est tellement contraire à lui !... J'ai peur qu'il ne lui soit arrivé un malheur... Ah, mon vil mari. Qu'a-t-il encore fait?... Et ces vers d'hier qui avaient la pureté de ton frère... Je ne sais que penser, tout est de ma faute.... Mon amour... Oh comme je t'aime..."

François, qui est libre d'arrêter toute l'histoire en se présentant sous son nouveau nom, peut ainsi apprendre qui il était avant sa révélation, de même que l'existence d'un frère de sang, lequel serait en danger. Toujours est-il que la belle Marguerite lui fixe un nouveau rendez-vous après le spectacle du soir à la poterne sud du château, où l'attendra sa dame de compagnie.

Si le joueur ne se sent pas impliqué dans ce passé et le rejette, libre à lui d'en rester là. Il ressentira cependant quelque chose en lui qui tente de refaire surface, qui essaye de s'arracher à l'oubli... S'il va se renseigner auprès de l'Initié, celui-ci ne lui donnera aucun conseil direct, lui disant simplement de suivre son cœur, son instinct !

Le soir, François fait de nouveau partie de la délégation. Le spectacle est un succès total, puisque cette fois même la vicomtesse est emplie de joie. Comme la veille, Ebles prie François de chanter ses vers à son épouse. Mais cette fois, le poème d'Ebles a un effet

contraire. En effet, le radieux visage de Marguerite s'assombrit d'inquiétude, puis un masque artificiel vient reprendre le dessus. Dès la fin du spectacle, la vicomtesse s'empresse de regagner ses appartements, alors que le vicomte paye l'Initié et congédie la troupe pour pouvoir s'entretenir en paix avec son hôte.

Le deuxième rendez-vous

François n'a aucun problème à trouver la petite poterne au sud du château où l'attend la dame de compagnie, laquelle le fera passer pour son amant d'une nuit afin d'éviter les problèmes avec la garde. Puis viennent enfin les retrouvailles des deux amants... Enfin un peu d'intimité pour se rappeler les souvenirs d'antan. François, quand à lui, retrouve des bribes de son passé dans cette atmosphère particulièrement favorable. Des liens se défont dans sa mémoire et les souvenirs forcent un passage jusqu'à la lumière. Ah, l'évocation de ces jours heureux...

Jetons cependant un voile pudique sur ce qui animera cette douce nuit de retrouvailles ; libre à vous d'imaginer ce que vous voudrez, en toute connaissance du caractère de votre joueur. Toujours est-il que la belle Marguerite fera part de sa forte crainte vis à vis du sort de Bernard ! En effet, jusqu'à ce soir, seuls des doutes l'assaillaient, que ce soit au sujet du départ volontaire de Bernard, ou à celui de l'intégrité de son époux dans l'histoire. Mais ce soir, à la lecture des vers, elle a reconnu la dernière chanson d'amour que Bernard lui ait dédiée. Elle est presque sûre que le malheureux poète a été enlevé par des hommes de main au service d'Ebles, et que ce dernier lui a vilement arraché des vers pour la séduire. Tout ceci laisse à penser que Bernard est peut-être encore en vie quelque part dans les environs.

Le sang de François ne devrait faire qu'un tour avant qu'il ne prenne la décision d'agir pour tirer son frère des griffes du vicomte... Mais quelle piste suivre ? En quittant la chambre de la vicomtesse à l'aube (s'il décide par exemple d'épier les allers et venus du vicomte), c'est en arrivant aux abords de la

Caravane que François peut peut-être apercevoir le vicomte et un homme d'arme quitter le village en direction de la forêt, à une heure étonnement matinale... S'il les suit, François les voit aller jusqu'à une mesure au milieu d'une grande clairière. Ils y entrent et, peu de temps après, des cris et des rugissements se font entendre de l'intérieur. Après quelques instants de ce qui semble un rude combat, un ours visiblement affolé sort du relais et se précipite vers la forêt, peut-être en direction de François si ce dernier est visible ou s'il a tenté d'intervenir...

C'est alors que sortant des fourrés, l'Homme en noir se dresse face à l'ours et s'adresse à lui avec sa voix douce et chaleureuse :

"Allons Pierre, pourquoi as-tu peur ? Calme-toi, voyons ! Je ne te veux aucun mal, au contraire... C'est pour t'amener auprès de tes frères, et plus particulièrement auprès de François, que je suis venu te chercher..."

Et c'est ainsi que Pierre/Bernard rejoint la Caravane et son frère. Pour une durée limitée bien sûr, puisqu'il la quitte quelques années plus tard pour aller chanter à nouveau les charmes d'une très belle femme qui n'est autre qu'Aliénor...

Vers de nouvelles aventures

C'est ainsi qu'en ce 26 mai, la Caravane quitte Ventadour avec un frère de plus. Il est clair que le personnage de Bernard peut réapparaître dans de prochaines aventures, étant donné son long séjour auprès d'Aliénor ou de Raymond V. Mais cela n'est pas encore pour tout de suite...

Ce scénario est assez délicat, car le rôle du personnage est relativement mineur par rapport aux événements. En effet, le joueur peut très bien ne pas saisir la chance qui lui est offerte de retrouver son passé, et ceci plus de son propre gré que par accident ! Ne le forcez surtout pas ! Après tout, n'est-il pas "presque" le seul maître de son destin ? son attitude face à cette situation, vous l'aurez compris, reste l'intérêt majeur du scénario, alors poussez-le au maximum, car le jeu en vaut la chandelle !

Ces chères têtes blondes...

Bernard de Ventadour

Bernard est un jeune homme, aux cheveux châtain et aux yeux gris-bleu. De peu le cadet du joueur que vous avez face à vous, il affiche en permanence un sourire radieux, mais l'oubli l'a malheureusement effacé pour un certain temps. C'est une personne fine et cultivée, à la naïveté cependant touchante. Son faible physique, peu apte à supporter les rigueur du siècle, est compensé par un très grand charme qui le fera aimer de plus d'une femme.

Ebles III de Ventadour

C'est un bel homme d'une trentaine d'années. Son visage halé, souligné par des cheveux châtain clair, est vif et éclairé par deux yeux d'un vert intense. Ebles est éperdument amoureux de sa femme, et il est prêt à tout pour la récupérer (son action contre Bernard tend à le prouver...). Sinon, dans des conditions normales, c'est un homme bon et généreux qui aime particulièrement la poésie, à laquelle il consacre tout le temps qu'il peut gagner en se reposant entièrement sur la gestion admirable de son intendant Armand.

Marguerite de Turenne

Agée de 28 ans, cette ravissante femme a les cheveux châtain et les yeux noisette. Ayant

épousé Ebles par amour, elle l'aima jusqu'à ce qu'elle rencontre Etienne. Depuis, même si elle le hait parfois, elle s'efforce de faire bonne figure par bienveillance envers son entourage. Son aventure avec Etienne est inconnue de tous, sauf de sa dame de compagnie qui connaît tout de l'histoire, mais qui n'en dira rien ! La passion qui l'anime est très forte, et elle aura bien du mal à réfréner certaines pulsions...

Armand

Agé de 47 ans, Armand est un excellent intendant, possédant un sens de la gestion particulièrement développé pour l'époque. C'est cependant un homme aigri par l'obéissance à des gens moins capables que lui. Egoïste, il rêve de devenir un jour seigneur, afin de pouvoir diriger un domaine à sa guise. Il fera tout pour y arriver, en finesse, comme il sied à un esprit malin...

Jehan

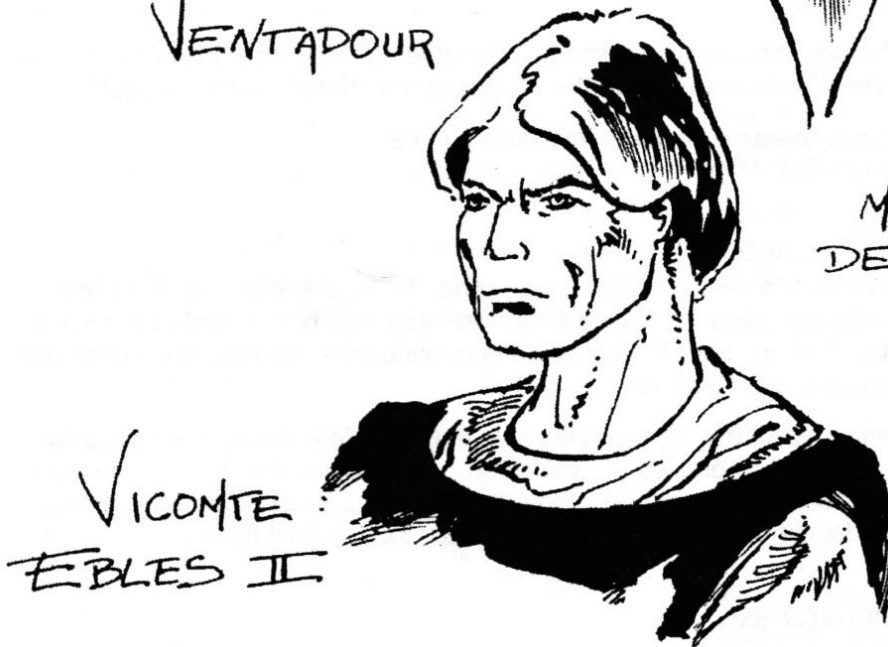
C'est un homme d'arme sans scrupule, et de peu d'esprit, qui a été payé pour enlever avec un complice le malheureux poète. L'argent qu'il a est le fruit de sa sombre besogne, il provient bien évidemment du coffre soit-disant pillé par Bernard, et finira comme il se doit dans la bourse de l'aubergiste...



BERNARD DE
VENTADOUR



MARGUERITE
DE TURENNES



VICOMTE
EBLES II



ARMAND

Chronique d'une "Humeur" annoncée...

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

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

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

SORNETTES !

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

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

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

"Non... pourquoi ?"

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

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

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

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

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

Il n'est pas ici question de lancer une polémique qui, d'une part n'entrerait pas dans le cadre d'actions que s'est fixé l'association (notre but est avant tout de satisfaire le passionné d'Hurlements par des articles de fond et

des scénarios), d'autre part n'intéresserait que JLB et nous-mêmes. Il nous semble en effet que si des divergences d'opinions entre personnes peuvent quelquefois surgir, le moyen le plus adapté pour tenter de les faire disparaître peut se résumer en un simple coup de téléphone; certainement pas de les étaler sur la place publique (ou alors c'est que l'intention de régler un petit différent n'est pas présente...).

L'intention de créer la Gilde des Veneurs est née chez nous au cours de l'été 90. Il est possible que certains y aient pensé avant nous, que l'idée ne vienne pas directement de nous, mais quoiqu'il en soit, nous ne nous

estimons redevables envers personne des démarches administratives et promotionnelles que la création de l'association a nécessité : nous ne nous sommes pas contentés de proposer, nous avons fait.

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

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

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

- ❑ un contenu secret vis à vis des auteurs du jeu. JLB a néanmoins reçu un exemplaire complet des textes à Provins en septembre 1991, et sur la base de cet exemplaire a émis quelques remarques quant à *L'ESPRIT DU JEU*, remarques qui ont été prises en compte dans leur intégrité.
- ❑ une interprétation personnelle du jeu. Idem.
- ❑ une présentation en tout point identique à celle de Hurlélune, puisque réalisée par le même maquettiste. JLB avait lui-même cautionné cette similitude à la sortie de Pleine Lune 1, pour garder l'image 'Hurle-

ments'. Notons au passage que le maquettiste incriminé réalisa PL1 en Avril 1991, et Hurlélune 4 (son premier Hurlélune) quelques mois plus tard... Vous avez dit mauvaise foi?

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

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

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

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

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

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

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

La Guilde des Veneurs

LE MOT DU SECRÉTAIRE

(RE)PÊCHEURS DE LUNE...

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Jean-Nicolas RONDEAU

Ainsi s'achève le deuxième numéro de **Pleine Lune**.

S'il s'est particulièrement fait attendre, cela est dû aux difficultés rencontrées par la **Guilde des Veneurs**, déjà évoquées plus haut...

Cette association, ouverte à tous les passionnés d'**Hurlements**, a toujours pour but déclaré d'œuvrer pour le développement du Jeu de l'Initié dans ses aspects les plus divers. Cela signifie notamment :

- * La participation à des manifestations organisées par les clubs français (ou même étrangers !), sous forme de démonstrations, d'initiations ou de discussions autour de **Hurlements**.
- * Le recueil, puis la diffusion d'aides de jeu portant aussi bien sur l'atmosphère générale de la vie de la Caravane que sur des légendes locales ou des lieux précis.
- * La parution d'un bulletin de liaison pour les adhérents, **Pêcheurs de Lune**, qui propose, bien sûr, toutes les infos sur la vie de la Caravane et diverses aides de jeu, mais qui doit être le moyen d'expression de **TOUS** les Quêteurs où qu'ils se trouvent.
- * La parution de **Pleine Lune**, recueil d'aventures et de contes, en parallèle mais non en concurrence avec le produit officiel qu'est **Hurlelune**, et comme une voix d'expression privilégiée de l'inspiration des Veneurs de la Guilde.
- * La création d'une banque de données, aussi bien historique que géographique (ou même zoologique), pour aider ponctuellement les Veneurs dans la création de leurs scénarios, sous forme de références bibliographiques (notre historien attitré a accès à des bibliothèques prestigieuses et conséquentes).
- * L'organisation de manifestations d'envergure, et notamment de **Semi-Réels Hurlements**, selon une formule déjà testée à Caen et à Provins, et encore bien d'autres projets pour l'avenir !

Mais cela suppose une véritable participation active de chacun de nos membres. Aussi, une fois encore, si vous souhaitez poursuivre l'Aventure, n'hésitez pas à nous contacter.

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

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

La Guilde des Veneurs

Jean-Nicolas RONDEAU

4, rue Carnot

91120 Palaiseau

Tel : (16-1) 69-81-83-51 (Secrétaire)



EN FIN D'AVENTURE
C'EST BON DE SE
REPOSER ET SE
PRENDRE UN BON
MAG!...

BULD'OSEURS

**-BULD'OSEURS-
VOUS EN FOUT
PLEIN LA
GUEULE...**

ÇU ME TROUVER:

Fantasmagorie
13 rue brautonne 03
dialogues - centre Sim
14 rue Claude Rousault
GREY

-ILLENOIRE-
3 rue de la Couronne
13100 Aix en France
- Librairie d'images
5 rue de L'Aiguillerie
MONTFELIER

**-ARTISTES-
ERAZZI**

LA B.D. BOUGE ET A DU TALENT !

Amoureux et amoureuse de la bande dessinée.

Je vous présente avec la plus grande émotion : Buld'oseurs le magazine des nouveaux talents. Ce mag' n'est pas comme les autres, il sert de tremplin pour de jeunes dessinateurs et scénaristes de bande dessinée afin de les faire connaître de vous, public adoré.

Il présente une autre bande dessinée : 100 % humour, rassemblant de nombreux styles et interactive en donnant la parole à ses lecteurs.

Ce magazine a cependant de très modestes moyens. Pour pouvoir assurer sa survie, nous devons acquérir 750 abonnements. Je me permets donc de solliciter de votre part, un abonnement d'une année représentant 4 numéros dont un "spécial été", pour la modique et modeste somme de... 80 F. Je m'engage également, à rembourser les numéros non parus, si notre magazine devait disparaître prématurément.

Je vous remercie par avance de votre confiance et d'encourager l'autre bande dessinée.

**ABONNEZ-VOUS...
RABONNEZ-VOUS !**

OUI, je souscris à un abonnement d'une année (soit 4 numéros dont un hors-série).

NOM et Prénom :
ADRESSE COMPLETE :
CODE et VILLE :
DATE :
SIGNATURE :

Je joins le règlement (cochez la case)

France métropolitaine 80 F.
 Etranger 150 F.

Par chèque bancaire ou postal à :

A.B.D.A. Abonnement - BP 148 - 75821 PARIS CEDEX 17

