



Pêcheurs de Lune

Numéro 4

L'ÉDITO DU PRÉSIDENT

Elle devait bien arriver à un moment ou à un autre... je veux parler bien sûr de cette incontournable "rentrée". J'espère de tout cœur que vos vacances vous ont permis d'explorer encore plus les terres inconnues du jeu aussi bien sur table qu'en grandeur nature. Sans parler des milliers d'idées qui ont dû germer et fleurir avec succès dans vos esprits pour continuer à faire vivre Hurléments. Scénarios, aides de jeu, ambiance, nouvelles et bien d'autres choses dont, je le souhaite, vous allez nous faire la surprise...

Car, je le répète et je ne m'en lasserai pas, les colonnes des Pêcheurs de Lune sont faites pour vous, pour que vous preniez la parole. Alors n'hésitez pas. Que ce soit sur le dos d'une carte postale ou sur des feuillets d'écolier, écrivez nous, écrivez par notre intermédiaire à tous les membres de la Guilde à travers toute la France.

Et si on continuait dans le ton "bonnes résolutions de la rentrée" ? Pour, en fait, parler d'événements futurs qui sont déjà plus que des résolutions mais bien des projets tangibles. Mini-Grandeur Nature comme celui de Provins, qui a bien plu, semble-t-il, conventions, week-end ludiques à thème, peut-être des tee-shirts ou du papier à lettre Grand Veneur... et des surprises. Non mais vous n'alliez pas croire que je vous dirai tout !

Voilà donc bien un redémarrage euphorique. Mais que cela ne nous empêche pas de rester lucide et de souhaiter autre chose par dessus tout. Souhaiter que l'on évite cette année, et les années à venir, les disputes stériles, les accrochages ridicules et bien sûr les susceptibilités de jeunes filles. Nous sommes tous là pour faire vivre un jeu qui offre aux joueurs et aux maîtres de jeu un éventail de possibilités fabuleux, un monde onirique remarquable. Si la polémique est souvent un ferment de progrès, l'arbitraire est son plus efficace frein.

So long !

Nathalie Achard



Le comte Thibaud III de Champagne et la comtesse Blanche de Navarre, accueillant les ménestrels...

Un petit mot du secrétaire...

À force, certains des Questeurs vont finir par croire que le lapin blanc en redingote qui courait dans l'herbe verte en agitant une montre n'était pas seulement qu'un rêve !... Après ces longues "vacances", donc, voici un Pêcheurs de Lune "Double Spécial" pour votre petit Noël ! Un "Spécial Ambiance", comme il était prévu, avec plusieurs articles et deux nouvelles, mais aussi un "Spécial Provins", suite au 2^{ème} Week-End Hurlements de juin dernier, et aux réactions qu'il a provoqués ! À savourer doublement donc !

Autre chose : une fois encore (ce n'est pas qu'on insiste, mais bon !) n'hésitez pas à nous envoyer vos réactions aux textes publiés dans ce bulletin, à nous faire part de vos diverses remarques, de vos suggestions et de vos besoins : ce bulletin est le VÔTRE, alors exprimez-vous ! Le contenu des précédents bulletins provient en quasi-totalité des membres de l'équipe : certes nous sommes là pour ça, mais cela nous prend pas mal de temps ! (ce qui explique en partie nos "retards" de parution). Nous souhaiterions au moins connaître votre opinion, vos préférences pour tel ou tel type d'article, mais aussi vos idées à propos du Jeu de l'Initié, votre façon de faire jouer à Hurlements (pour les Veneurs) ou de ressentir la Quête (pour les autres !).

Cela nous permettrait d'une part de vous proposer des articles plus en accord avec ce que vous attendez de nous (si nous pouvons tenir le rythme !), et d'autre part de passer VOS articles ou vos lettres dans ce bulletin de liaison (puisque c'est son but original). C'est en particulier vrai pour des articles destinés aux Questeurs : nous avons envisagé de séparer le bulletin en un cahier "Spécial Joueurs" et un autre réservé aux Veneurs, mais cela n'a pas été réalisé faute d'articles vraiment "ciblés"...

Tout au long des multiples manifestations auxquelles nous avons participé, nous avons souvent rencontré des joueurs passionnés, avec une vision personnelle de Hurlements, et avec

qui nous avons eu des discussions passionnantes... Pourquoi ne pas faire de même ici ?

Certains d'entre vous ont notamment exprimé les difficultés qu'ils éprouvaient vis à vis des règles de Hurlements, en particulier à propos de l'évolution des Questeurs et de leurs pouvoirs : si quelques réponses sur ce sujet devraient être apportées lors de la parution du Hurlélune 6, nous ne désespérons pas d'obtenir des précisions de la part des auteurs sur telle ou telle question que se posent les Veneurs, que nous incluerions dans le prochain numéro de Pêcheurs de Lune. Ce n° 5 devrait sortir pour la fin du mois de janvier (si ! si ! on essayera de tenir les délais, pour une fois !), alors dépêchez-vous de nous envoyer votre prose !

Hurlélune 5 est paru !

Rappelons qu'à partir de ce n° 5 les tirages de tête, sur papier parcheminé, numérotés, sont au même prix que les tirages "normaux", pour les plus rapides, évidemment, car ils ne sont tirés qu'à 300 exemplaires, et certains sont déjà réservés par les souscripteurs des séries complètes (qui réservent d'une fois sur l'autre "leur" numéro). Pour ceux-ci, il faut donc envoyer un chèque de 126 FF à :

Éditions de la Lune-Sang
E.P.M "Les Cormorans"
Avenue Flandres Dunkerque
14000 CAEN

SOMMAIRE

L'Édito du Rédac' chef	page 1
Un petit mot du secrétaire	page 2
Les mouses	page 3
Provins II, le Retour : compte-rendu	page 6
Provins : Ambiance, par M-C Palanchini	page 10
À chacun sa Caravane	page 12
Atmosphère, atmosphère, par Élie	page 21
Pour les plus acharnés, par Élie	page 22
Recherche : Ambiance, par JNR	page 24

Plusieurs d'entre vous nous ont rapporté leur étonnement, à la lecture de ce n° 5, de ne pas voir indiqués les noms des auteurs des trois scénarios présentés (qui composent la quasi-totalité du numéro : 92 pages sur 96 !) : sachez donc qu'il s'agit de la suite de la campagne "*Histoires de Fous*", de Jean-Philippe Palanchini et Hervé Le Saux (nos compères de Provins). Il se trouve qu'à la suite d'un problème de personnes (encore un !) sur lequel nous ne reviendrons pas, les gens de chez Siroz (distributeurs de Hurlements) ont fait supprimer les noms des auteurs de la maquette avant la parution de ce supplément. Pour ma part (et à titre personnel, on ne sait jamais !), j'ai trouvé cela plutôt mesquin (mais on en pense ce qu'on veut !) ; mais comme l'a dit JPP, "du moment que le Hurlelune sort"...

Le Hurlelune 6 devrait lui sortir au mois de janvier (en principe !), les Éditions de la Lune-Sang publiant dans l'intervalle "*Alienoïds*", un supplément pour le système *Simulacres* particulièrement "monstrueux". Ce numéro 6 devrait contenir le dernier scénario de la campagne "*Histoires de Fous*" et un autre scénario de Valérie & Jean-Luc Bizien, ainsi qu'un dossier historique sur le XIII^{ème} siècle et des précisions sur les règles du Jeu de l'Initié.

CONTES À VENIR

PARIS, 19/21 DÉCEMBRE

La Guilde sera de nouveau présente à la 2^{ème} Convention organisée par l'IDRAC, qui se déroulera au 14, rue de la Chapelle dans le 18^{ème} arrondissement (Métro Marx Dormoy). Nous y proposerons comme la première fois une initiation au Jeu de l'Initié pour les Novices, ainsi que des aventures inédites pour les Questeurs plus confirmés (on nous a promis une petite salle particulière, pour être un peu au calme).

PROVINS, 3 JANVIER 1993

Comme on s'habitue à être réunis entre nous dans un cadre agréable, pour discuter en toute tranquillité de notre jeu favori avec des joueurs passionnés et leur faire partager notre Quête, et qu'on y a maintenant de nombreux amis (voire des collaborateurs), nous serons une nouvelle fois à Provins (à la salle du Minage, de 9h à 19h !) aux côtés du club Pythagore, pour une journée d'animation "Ambiance". À noter, pour les gourmands, que la galette des Rois sera offerte à tous les participants, qui pourront également découvrir un scénario provinois inédit, lui aussi particulièrement "croustillant". Pour tout renseignement, contacter la Guilde, ou Jean-Philippe au (1) 64-00-33-94.

TOUS CONTES FAITS

PROVINS, 13/14 JUIN

Le 2^{ème} Week-End Hurlements a donc eu lieu pour la deuxième fois en juin dernier, entre la Tour César (pour le semi-réal) et la salle du Minage (pour les parties sur table). Vous pourrez lire plus loin dans ce numéro quelques impressions de participants provinois, aussi ne nous étendrons-nous pas ici sur ce qui s'est passé. Il ressort néanmoins que cette édition s'est bien mieux déroulée que la première (notamment pour les conditions matérielles), à tel point que nous avons été à deux doigts de refuser du monde ! Félicitons en particulier les Questeurs venus de Lille, de Lyon, de Narbonne et de Belgique pour rejoindre un moment la Caravane : rendez-vous l'an prochain à la cour du comte Thibaud, une nouvelle fois !

PROVINS, 5/6 SEPTEMBRE

La Guilde était de nouveau présente à Provins lors des 5^{èmes} rencontres du club Pythagore. Le Minage, désormais familier à la Caravane, a fait salle comble pendant deux jours, et Hurlements, parmi les autres jeux d'ambiance français propo-

NOTE IMPORTANTE : Chers adhérents, n'oubliez pas, s'il vous plaît, de nous signaler TOUT CHANGEMENT D'ADRESSE, si vous voulez continuer à avoir de nos nouvelles !

sés, a attiré à nouveau bon nombre d'adeptes. Les joueurs, confirmés ou Novices, ont pu, entre autres, y découvrir un scénario inédit de l'une de nos charmantes adhérentes de Reims, Isabelle Collet (qui ressemble fort à une certaine dame de compagnie champenoise...). Bref, l'ambiance fut encore une fois très animée : certains des Questeurs ont semble-t-il succombé particulièrement vite aux charmes de Germaine, une servante fort accorte il est vrai...

CAEN, 27/28/29 NOVEMBRE

La Guilde était présente aux côtés de Valérie et Jean-Luc Bizien lors du 4^{ème} Forum du Jeu de Caen, qui s'est déroulé dans un cadre médiéval superbe : la salle de l'Échiquier, dans l'enceinte du château de Guillaume le Conquérant (certains ont pu reconnaître les lieux : c'est là que se déroule l'un des scénarios parus dans *Pleine Lune n° 1*, intitulé "*Comme un espion sur l'Échiquier*" !). Nous avons proposé durant trois jours une initiation au Jeu de l'Initié pour les Novices, ainsi que des aventures de Hurléments à partir de scénarios inédits. En parallèle s'est déroulé un tournoi multijeu le vendredi soir, de multiples démos de nouveaux jeux français par leurs auteurs, ainsi que deux nuits du cinéma (films historiques et fantastiques).

LAON, 31 OCTOBRE / 1^{ER} NOVEMBRE

LAON : J'y étais !...

Oui, j'y étais, et ça n'est pas sans mal que j'y suis arrivé ! Tous ceux qui étaient sur les routes de l'Est ces jours-là se souviennent de l'épais brouillard qui a rendu le voyage à la fois dangereux et pénible... Mais une fois parvenu sur le parvis de la cathédrale, on se sentait mieux ! L'accueil se faisait dans la très belle salle gothique de l'Hôtel-Dieu, qui m'a rappelé le Caveau du Saint-Esprit de Provins. Très belle salle, mais aussi **très sonore**, ça m'a aussi rappelé Provins, mais je crois l'avoir déjà dit... Les choses sont ainsi faites que la beauté du site et l'ambiance propice au jeu sont contrebalancées dans ce type de salle par une acoustique qui, elle, nuit au jeu, même — et c'était le cas — avec des joueurs raisonnables et respectueux des autres... Ah! la vie est bien dure pour les rôlistes, M'âme Michu...

Ceci posé, revenons à la manif elle-même... Cette première salle se doublait d'un autre lieu, plus spécifiquement réservée aux jeux d'ambiance, et heureusement que les organisateurs avaient prévu large, parce que, même comme ça, c'était encore bien juste ! Songez

Eh oui, déjà 1993 ! Chers amis, pour le début de cette nouvelle année, nous souhaiterions poursuivre (avec grand plaisir !) le chemin déjà accompli avec vous dans la Quête commune, et donc que vous restiez parmi nous au sein de la Caravane : celle-ci compte maintenant près de 80 membres à travers toute l'Europe (et même plus loin !), et nous espérons qu'elle s'enrichira encore de nouveaux participants. Nous vous invitons donc à nous envoyer ce bulletin, et à le diffuser auprès de tous vos amis passionnés par le Jeu de l'Initié. À très bientôt pour de nouveaux voyages !

.....

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

N° D'ADHÉRENT

Je souhaite adhérer à la Guilde des Veneurs pour l'année 1993. Je joins à ce bulletin un chèque de 100 FF à l'ordre de "La Guilde des Veneurs", à renvoyer à l'adresse suivante :

La Guilde des Veneurs
4, rue Carnot
91120 PALAISEAU

qu'à 11 heures, il y avait déjà des gens partout, que quasiment toutes les tables des deux lieux étaient déjà occupées par des joueurs !... Ça partait fort... Chacun pouvait donc organiser des parties sauvages ("Je mène un Cthulhu, il me reste deux places !"... et boum, treize mecs se lèvent et assiègent le Maître des Arcanes comme autant de goules assoiffées...).

Personnellement, j'avais été chargé par notre dévoué secrétaire de représenter la Guilde des Veneurs, et c'est donc dans cette deuxième salle que je me suis installé une table "Spéciale **Hurlements**". Après avoir discuté une bonne partie de l'après-midi avec toutes sortes de gens, j'ai pu constater en "grandeur réelle" que l'info passe très mal dans le milieu des joueurs :

— certains Veneurs ne savaient pas que Hurlélune 5 était paru ;

— nombre de joueurs **ne connaissent pas encore le jeu même !** Comme quoi, Veneurs, nous avons encore du travail ! D'autant que, parmi ceux qui ont joué une des trois parties organisées dans la soirée, une majorité de débutants a **vraiment** apprécié l'atmosphère si particulière de **Hurlements** et de sa Caravane...

Alors, Veneurs, mes frères, êtes-vous bien sûrs de quitter assez souvent la Caravane pour aller par les chemins, les journées Multijeux, les Forums et les Rencontres ludiques reconnaître vos frères errants et les ramener parmi les nôtres ? En êtes-vous bien sûrs ?

Côté participants, La Guilde de Picardie et le Dragon Laonnois ont de quoi être satisfaits, puisqu'ils ont été un moment débordés par l'affluence ! Des activités variées, une projection non-stop du film *Le Seigneur des Anneaux*, année Tolkien oblige, un jeu interactif dans les Terres du Milieu, des démos de Néphilim (le petit dernier des jeux français) et de La méthode du docteur Chestel (Salut, Daniel Danjean !), et des parties comme s'il en pleuvait. Au fil des heures on voyait, selon les tables, les joueurs pâlir, verdir, des gens chercher un costume blanc, un MJ pris au jeu qui

agressait ses joueurs qui avaient forcé "sa" porte... On a même entendu... *Mais laissons la parole à une visiteuse profane, Mme LABIGNOLE, déjà rencontrée auparavant :*

— "Oui, M'âme Michu, des coups de feu, et même des bombes ! J'en ai entendu qui cherchaient de l'opium, oui, oui, un truc qui fait voir des éléphants quand on en mange... Non, M'âme Michu, pas des roses comme ceux que voit votre mari, le soir après Foucault, non, des verts, des z-à rayures, bref, des trucs pas chrétiens, quoi... Et puis, les Vampires volaient bas, je l'ai su ! J'en ai vu des z'aut's qui faisaient tourner une table, des en zéchasses, y'en avaient qui cherchaient une baronne, comme de quoi qu'elle aurait fait des orgies chez elle...

Y'en avait qui mangeaient des pâtés, d'autres qui regardaient dans un miroir magique avec une fille qu'y trouvaient très belle, enfin, si on aime les grandes blondasses maigres... Y'avait aussi un guérisseur, rien qu'à poser des herbes qu'on lui apportait sur des jambes cassées il les réparait, M'âme Michu ! J'y serais bien été, rapport à mes douleurs, mais j'avais qu'une botte de poireaux, j'ai z-eu peur que ça marchasse pas et que je ressorte comme un de ceux que j'ai vus, complètement hagard, et qui faisait que répéter "Am'hugw yog sothot", ou un truc comme ça... Tout gluant, qu'il était, on le suivait à la trace tellement qu'y dégoulinait... Enfin, je vais vous dire, M'âme Michu, tout ça c'est brindezingue et compagnie... La preuve que c'est pas bien catholique, dès dix heures du soir on voyait plus la cathédrale ! On a beau dire, c'est plus calme aux réunions Tupperware !...".

Souhaitons que ce ne soit pas Mme LABIGNOLE qui ait été interrogée, aux fins de relation de la manif dans la presse locale, par un journaliste égaré dans le brouillard, et terminons sur le vœu de voir l'an prochain une autre rencontre à Laon, avec le même enthousiasme côté participants, et les mêmes efficacité et convivialité côté organisateurs...

Jean-Philippe PALANCHINI

Provins II, le Retour...

Bon, c'est vrai, nous sommes juste un peu en retard, pour changer... Mais admettez qu'avec les photos et la nouvelle d'ambiance qui suit, ce compte-rendu de notre 2^{ème} Week-End Hurlements — à défaut d'être à l'heure — est particulièrement complet !

Rappelons pour mémoire que ce Week-End Hurlements s'est déroulé les 13 et 14 juin derniers à Provins, en collaboration avec le club Pythagore. Il était centré sur un Semi-réel, dont nous avons rodé la formule depuis deux ans, qui a regroupé près d'une cinquantaine de joueurs (quasiment une Caravane entière) et s'est déroulé dans l'enceinte de la Tour César de Provins, en ville haute (pour ceux qui ne connaissent pas, voir notre article

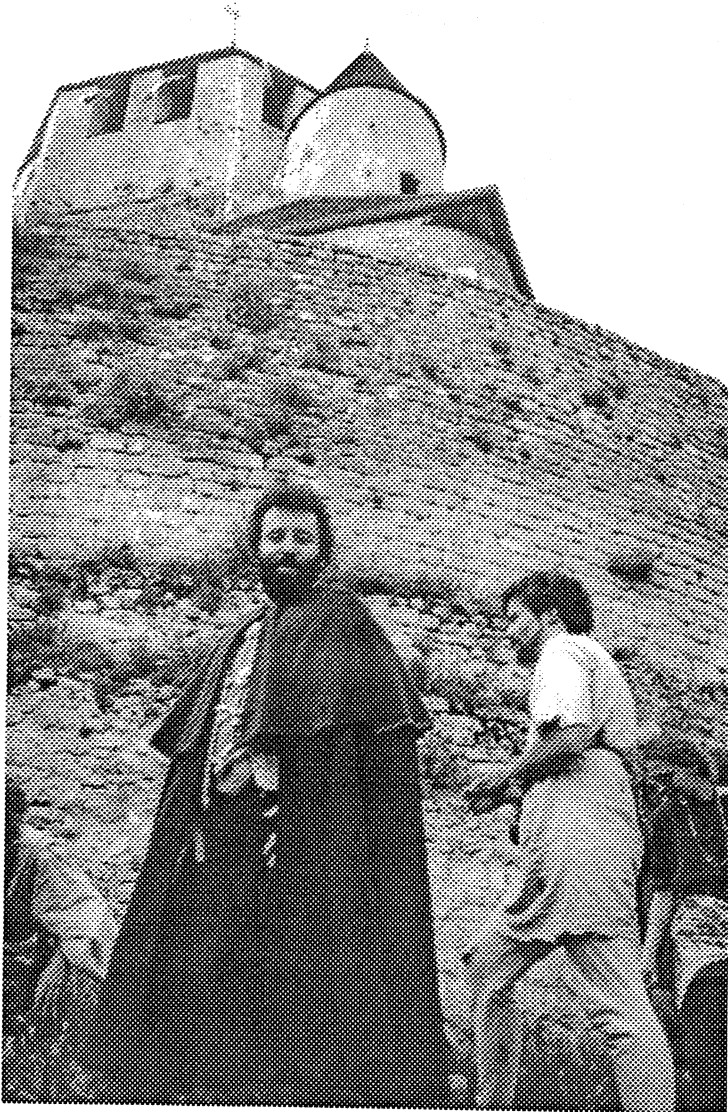
sur Provins au Moyen-Âge dans le n° 1 de ce bulletin). Mais nous avons aussi proposé des parties sur table plus classiques durant les deux après-midi, qui ont attiré environ 60 personnes, Novices ou non : ceux-ci ont pu notamment découvrir de nouveaux scénarios inédits de Hurlements (ayant pour auteurs plusieurs de nos adhérents).

Au dire des participants (et d'après ce que nous avons pu humblement en juger), cette formule semble avoir bien plu : elle sera donc reconduite encore une fois (au moins) dès l'an prochain, à peu près à la même date, avec peut-être un site de jeu un peu élargi (du moins en ville haute).

Devant l'affluence de cette année (en particulier pour le Semi-réel), ce 3^{ème} Week-End sera par contre réservé en priorité à nos adhérents (comme de juste) ; les non-adhérents désirant également participer ne seront acceptés que dans la limite des places disponibles.

En effet on ne peut guère espérer gérer un Semi-réel comme le nôtre avec plus de 50 joueurs, à moins de multiplier les PNJ et de perdre beaucoup de ce côté "Ambiance" qui nous est cher ! (Croyez-m'en, avec 45 joueurs cette année, nos PNJ ont déjà eu bien du mal à "tenir" les Questeurs pour les amener jusqu'au bout de l'histoire !).

Comme pour cette édition, le Week-End se composera de deux après-midi de jeu sur table, avec des aventures inédites, ainsi que d'un Semi-réel. Celui-ci devrait être le troisième volet de nos aventures champenoises : si les Questeurs présents les années précédentes en sauront déjà long sur les principaux PNJ présents, les Novices pourront tout aussi bien participer à la nouvelle aventure, en grande partie indépendante des deux premières (On a déjà une petite idée de ce qui vous attend en juin prochain...).



Jean-Philippe, l'Initié, et David, venu de Narbonne, au pied de la Tour César...



Fabrice, l'apprenti-magicien, pendant le spectacle. À l'arrière-plan, le montreur d'ours et son animal...

Ce qui suit est l'œuvre des membres du club Pythagore ayant participé à notre Semi-réel Hurléments. Ils ont d'abord exprimé leurs réactions dans "Le Dragon et la Lézarde", qui est le bulletin de liaison du club Pythagore de Provins ; mais ils ont tenu également à en faire profiter tous les membres de la Guilde : nous vous laissons découvrir leur prose... Notez que la nouvelle qui suit ce compte-rendu n'est pas à lire si vous souhaitez jouer un jour le scénario sur table... C'est tout à fait possible, et même intéressant dans l'optique d'une participation au Week-End de l'an prochain. Ceci dit, c'est tout de même un scénario qui a été écrit pour le Semi-réel, et qui n'est pas encore totalement développé dans sa forme écrite comme un scénario classique (il ne donne notamment que la trame "idéale" suivie par les PNJ, en anticipant les réactions des joueurs). Avis donc aux Veneurs intéressés...

**La Caravane existe,
Je l'ai rencontrée...**

Chers amis bateleurs, quelle ne fut pas ma joie quand je vis la Caravane au complet pour la première fois ! Mon arrivée parmi vous étant récente, je n'avais jamais pu me rendre compte du bonheur que je pouvais ressentir en me trouvant avec vous tous...

La représentation que nous donnâmes auprès de la cour du Comte de Champagne était tout à fait réussie : les tours des magiciens, parmi lesquels notre Initié Jean-Philippe, furent tout bonnement fantastiques. Bien sûr, jongleurs, chanteuses, musiciennes, échassier et montreur d'ours furent aussi bons que d'habitude, et les applaudissements ne nous furent pas comptés. C'est cet aspect-là, cette présence réelle de la Caravane que j'ai choisi pour ma part de privilégier quand je repense à cette soirée mouvementée. Désormais, je crois que pour chacun de ceux qui étaient dans le Donjon ce soir-là, la Caravane existe un peu plus... J'espère un Provins III rapidement... et VIVE LA CARAVANE !...

WILFRIED, Novice et tout récent Questeur

C'est mon premier GN...

Des Veneurs et des bateleurs étaient venus de toute la France, ce qui nous a permis de rencontrer d'autres personnes que celles du club.

Et ce GN, il faut le dire très réussi, a été notre première rencontre avec le Comte Thibaud III de Champagne, incarné par Frédéric Ménage. Le spectacle réel dont la Caravane nous a fait profiter a été GRANDIOSE ! Oui, remercions les chanteuses (Anne Vétillard et une de ses amies), le magicien (JPP) et son



Un vif échange de vues entre le comte et le légat, qui ne présage rien de bon...

apprenti (Fabrice) et quelques jongleurs dont nous avons perdu jusqu'aux prénoms. Et n'oublions pas le grand — c'est le cas de le dire — échassier.

Grâce à ce GN, nous avons pu vivre l'atmosphère de la Caravane. Nous exprimons notre reconnaissance pour le sens de l'humour de "Schultz" (J-N Rondeau) et le sérieux du légat (Finn), même si dimanche il ne l'était plus vraiment quand il menait sur table....

Enfin, nous allons conclure cet article (notre premier) en vous disant qu'à la fin du GN la Guilde nous a offert un coup de cidre, avis aux alcooliques. À l'année prochaine !

Un nouveau Veneur provinois, Olivier

Hurlements Grandeur Nature, ça marche !...

Parler de Hurlements, l'éternel problème... En dire assez, pour ne pas lasser les lecteurs au point qu'ils se serviraient de la Gazette du club pour allumer un feu dans la cheminée (ou pour un bûcher ???). Ne pas en dire trop, pour ne pas déflorer accidentellement les quelques errants susceptibles de lire ce journal — à propos, y a-t-il encore des non-pratiquants au club ? Des gens qui croient que seuls les imbéciles jouent à Hurlements ?

Essayons donc de trouver un juste milieu ; Hurlements est un jeu un peu spécial car il est tout à fait injouable en Grandeur Nature.

C'est pourtant ce que nous avons fait, le 13 juin à la Fête Médiévale, moyennant l'interdiction d'utiliser certaines aptitudes, ce qui était indispensable vu que le jeu se déroulait en lieu clos, à la Tour César en l'occurrence. Il est à signaler que tous les joueurs ont respecté cette consigne sans tricher !... ce qui n'est pas le cas des PNJ !!!

Alors, Hurlements amputé de ça est-il toujours Hurlements ? Force est de constater que OUI ! C'est là qu'on s'aperçoit que l'ambiance de Hurlements, au-delà du surnaturel, c'est surtout la Caravane. Et l'ambiance de la Caravane, ça, elle y était, spectacle à la clef : jonglage, chansons, échasses, musique, magie (regardée d'un "œil ecclésiastique" plus que circonspect !...) et même... un monstre d'ours ! Ayons au passage une pensée émue pour le pauvre joueur qui a sué toute la soirée comme... une bête, tout ça pour l'ambiance de la Caravane ; car je suis sûr que la présence de cet ours étrangement savant y a fortement contribué...

Et l'intrigue ? Elle aussi dans la plus pure lignée des Hurlements sur table, n'en déplai-



Luc, un homme d'armes du légat, la deuxième victime de la soirée...

se aux "Donjons Dragonneurs" arrivés avec leur épée et leur bouclier magique "+3"...

Quant au surnaturel, mine de rien, il y était également : présent dans l'intrigue (mais là, motus pour ceux qui voudraient jouer cette partie sur table !), et dans l'attitude des joueurs. Merci en passant d'appeler l'Initié autrement que "l'Initié" ; ça évitera les questions d'errants intrigués et celles, plus redoutables encore, d'un ecclésiastique retors : ce n'est pas grâce à vous que Jean-Philippe est encore à la tête de notre Caravane, bande d'inconscients !...

Présent aussi dans les "petits plus" : merci à l'anonyme qui a battu des ailes toute la soirée au-dessus de nos têtes ! ; et surtout dans le final avec (devinez quoi !) **l'arrivée du Veneur**, qui arrive toujours "après la bataille" (comme d'habitude !) ; cela aura permis à certains joueurs de comprendre que le Veneur est d'origine allemande (Ach, Schultz !). À ce propos, nous le remercions d'être venu de si loin pour assister à la fin du jeu... (Pas d'infarctus, M. Bizien, c'est une private joke !).

Trêve de plaisanteries, s'il doit me rester une image, ce sera sûrement celle de la Caravane, assise dans l'herbe, au pied de la Tour, chantant doucement en chœur, à bouche fermée...

C'est ça, Hurlements... Et en Grandeur Nature, contre toute attente, c'est toujours Hurlements : Qui l'eût cru ? Et pourtant... c'est super !

Et le jeu continue !...

Fabrice, Chevalier et magicien

J'ai roupillé 24 heures !

(Note d'une chauve-souris)

Je suis une chauve-souris anonyme, qui, toute la soirée, vous a veillés. Que de moments fabuleux, compère l'ours ne me contredira pas ! Mais, par pitié, cessez de me lancer ces signes qui vous ont fait me reconnaître, une fois ma réponse envoyée... Vous ne pouvez pas savoir combien il est épuisant de passer son temps à jouer les secrétaires en gérant tous les appels. Néanmoins ce fut une chouette soirée, et j'avais fait du chemin pour venir vous voir...

Voilà, nous espérons que ces quelques témoignages vous ont suffisamment intéressés ou intrigués pour que vous veniez juger par vous-même (si ce n'est déjà fait !) lors de notre prochain Week-End. Rendez-vous donc si vous le souhaitez en juin, à la cour de Thibaud de Champagne, où la Caravane fera halte une nouvelle fois. Vous y retrouverez de nombreux frères, mais aussi de nouveaux compagnons...

PROVINS

Je me nomme Blanche, et voilà moins d'une année, en cet an de grâce 1199, que je suis devenue, à Chartres, l'épouse du puissant Comte de Champagne Thibaud le troisième. Depuis ce moment, il m'a fallu m'habituer aux mœurs et coutumes du Comté ; j'étais bien loin à tous points de vue de ma Navarre, même si m'avaient accompagnée mes damoiselles et une garde personnelle...

Le Palais Comtal de Provins devint ma demeure, et bien qu'il ait fière allure, il ne parvint pas vraiment à me faire oublier la chaleur de celui de Hampelune, que j'avais dû quitter à si grand regret... Fort heureusement, les foires qui ont lieu ici me permirent d'acquérir bien des objets, produits et tissus que l'on ne trouve que dans mon pays, et de me sentir moins en exil que lors de mon arrivée en Champagne.

Mon époux, le Comte Thibaud III est un homme bon, juste, courageux, admiré de tous malgré son jeune âge, et pour qui j'ai affection et grand respect. Tout serait au mieux s'il ne s'était querellé avec mon frère Sanche le Fort. Je ne cesse depuis de souffrir de cette brouille, mais je sais aussi le moyen d'avoir des nouvelles du nouveau roi de Navarre...

Autour du Comte, les chevaliers Champenois sont gens de grande vaillance et fidélité : comme Benoit, le chef des Gardes, homme droit et irréprochable s'il en fut dans le service qu'il me rend et l'admiration qu'il me voue... Ils valent bien les chevaliers Navarrais auxquels ma garde fut confiée par mon père.

Le printemps cette année fut extraordinairement maussade, pluvieux et froid dans cette Champagne devenue mienne, me faisant languir de ma terre natale. Heureusement, une troupe de baladins vint nous distraire... C'étaient les mêmes que ceux qui ont animé notre mariage, et que nous avions accueillis l'an passé entre nos murailles ; mais ils étaient encore plus nombreux, j'en ai compté près d'une cinquantaine, sans parler de tous les animaux... Il est ma foi bien rare d'en voir autant, et de si bien dressés ! Le plus impressionnant de tous était un ours savant nommé Martin, mais il n'a pas à mes yeux la valeur de celui que je vis l'an passé, qui se nommait Ricardo et que j'ai eu l'occasion de caresser...

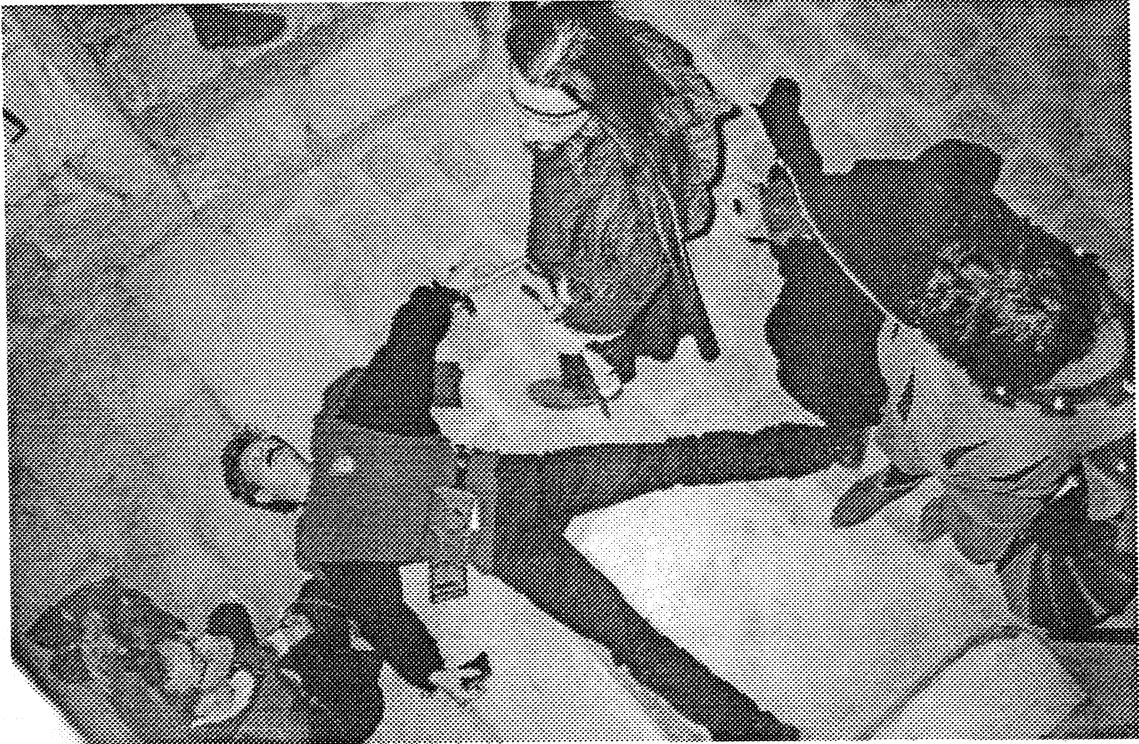
Le comte Thibaud fit aux bateleurs un accueil fort chaleureux, ce qui n'a pas manqué de surprendre la Cour et moi-même. Thibaud, d'ordinaire fort réservé à l'égard des manants, manifesta une chaleur soudaine pour ces baladins, attitude que personne ne lui avait connue jusque là.

Chaque soir, la troupe venait nous donner un spectacle et animer nos veillées. Il faut reconnaître que ces artistes sont de qualité, offrant une grande variété de talents : musiciennes, "mages", jongleurs, chanteurs et chanteuses, animaux savants comme je n'en avais encore jamais vus, et même un échassier en rouge qui fit grande impression à mon mari... Quant aux troubadours, leurs poèmes sont de grande valeur, ce qui est surprenant pour des gens de si humble condition...

Avec la venue de tous ces visiteurs, notre vie ne fut plus la même et le Comte manifestait une fort joyeuse humeur. Était-ce à cause de ces bateleurs ? Était-ce parce que depuis leur arrivée le soleil nous était revenu ? Était-ce parce que le différend qui l'opposait au roi Philippe s'atténuait depuis qu'il lui avait rendu hommage ? Ou était-ce pour tout autre chose ?... Comment savoir, Thibaud est si secret et si étrange, parfois...

Malheureusement, toute cette gaieté fut ternie par l'arrivée d'un sinistre personnage : Monseigneur Dufinne, Légat de sa Sainteté Innocent III.

Avec cette venue et après un premier entretien orageux, le Comte s'est refermé sur lui-même, refusant de répondre à mes questions et se montrant tout à coup discourtois et brutal avec son entourage. Que se passe-t-il ici ? Ce légat ne me plaît guère, ses allures d'inquisiteur me glacent et l'arro-



Le corps de Stéphane, gisant au pied des remparts, entouré des hommes d'armes...

gance de ses gardes est intolérable. Seul celui qu'on appelle Schultz, malgré son air perpétuellement bougon, me semble un brave homme. Mais le légat est accompagné d'un personnage compassé et mielleux, dont certains bateleurs ont pu réussir à apprendre, je me demande bien de quelle façon, qu'il était un envoyé du Roi de France, et venait ainsi que le légat tout droit de la Cour de Vincennes... Cela ne présage rien de bon...

Ainsi, à la paix a fait place, depuis peu, l'inquiétude : les baladins sont agités, on murmure dans le Palais des mots terrifiants que j'ose à peine répéter : hérésie, sorcellerie, mariage brisé, pratiques impies... On parle d'un homme qui se ferait appeler l'Inité et qui se cacherait tout près d'ici... C'est du moins ce que m'a confié Nathalie, une de mes dames de compagnie, qui me semble bien bizarre ces derniers temps... Mais pour moi ce ne sont là que sornettes.

Et puis, pour ajouter à mon désarroi, il a fallu encore que ce malheureux Stéphane, un de nos gardes que j'affectionnais particulièrement, tombe du haut du rempart et se vienne écraser, mort, à leurs pieds. A l'annonce de cette nouvelle, je crois bien m'être évanouie... A moins qu'il s'agisse d'autre chose ? Si seulement !...

Avec tous ces événements, je suis à présent dans l'angoisse. Ces bateleurs ont l'air de me vouloir aider... Pourquoi donc le feraient-ils ? Dois-je leur faire confiance ? Pourquoi ce légat vient-il s'installer chez nous, pourquoi me regarde-t-il avec cette insistance malsaine, alors que le Pape Innocent III a béni notre union ? Pourquoi Thibaud ne dit-il rien ? Pourquoi est-il si tourmenté, accablé et nerveux tout à coup ? Et ces bateleurs... N'est-ce pas lors de leur venue l'an passé que nous eûmes déjà matière à tourment ?

Désorientée, c'est vers Dieu que je me tourne... Puisse le Tout Puissant apaiser mes tourments et m'apporter quelque réconfort... Et s'il reste sourd à mes prières, je crois bien que j'irai trouver les baladins...

Blanche de Navarre, Comtesse de Champagne,

p.c.c. M-C PALANCHINI

À chacun sa Caravane...

Les règles de Hurlements décrivent avec précision la Caravane, ses lois, sa composition et sa vie de tous les jours. Pourtant, un certain nombre de questions restent sans réponses et de nombreuses zones d'ombres subsistent. Elles ne sont certainement pas là par hasard.

En laissant de la place pour des révélations futures, elles permettent tout d'abord au Veneur de partager un tant soit peu le plaisir de la découverte que ressentent tous les joueurs de Hurlements...

Mais ces flous artistiques, savamment disséminés ici et là dans les règles du jeu, ouvrent une autre porte; celle qui mène directement au cœur de notre imaginaire. En cherchant à les remplir nous-mêmes, nous donnerons à notre Caravane une touche personnelle qui fera d'elle une entité unique, semblable aux autres et pourtant différente. Car s'il n'y a qu'une Caravane et qu'un Veneur, leurs reflets sont innombrables et s'étendent à l'infini. Comme pour de nombreux jeux de rôles, la magie de Hurlements est le résultat d'une minutieuse alchimie qui rassemble l'élan d'auteurs enthousiastes et l'écho qu'un public actif de joueurs et de maîtres de jeu. Tous travaillent sur la même partition mais avec leurs propres accords et leurs propres instruments. Il n'en résulte pas une indescriptible cacophonie mais bien au contraire, une harmonieuse symphonie. Elle donne à Hurlements ce "je ne sais quoi" qui nous a tous décidé à rejoindre la Caravane.

Avec "À chacun sa caravane", nous avons choisi de vous présenter quelques unes de ces facettes, en interrogeant des Veneurs qui nous présenteront leur vision de la Caravane. Je tiens à préciser que leurs propos n'engagent qu'eux-mêmes et qu'il ne s'agit en rien d'une interprétation "officielle" du jeu. À vous de juger, de retenir tel point qui vous semblera intéressant et de rejeter tel autre qui vous paraîtra inutile ou incompatible avec votre propre vision de la Caravane. N'hésitez pas à nous faire part de vos réactions en nous

envoyant un petit mot et si vous voulez présenter votre Caravane dans cette rubrique, ses portes vous sont ouvertes.

Nous poursuivons nos rencontres avec quelques-uns des collaborateurs des auteurs de Hurlements, en accueillant dans ce numéro Jean-Philippe Palanchini, Veneur à Provins (et président du Club Pythagore), pour une longue interview. Il faut dire qu'il s'agit là de l'un de nos tous premiers adhérents, et d'un partenaire privilégié de la Guilde, avec qui nous avons déjà organisé nos deux premiers Week-End Hurlements : bref, un frère de longue date...

Nom, prénom, âge, qualité : Jean-Philippe PALANCHINI, 37 ans, Saltimbanque (Prof de lettres, c'est très proche !) Prestidigitateur à ses heures.

JNR : Commençons par cet aspect professionnel, si tu veux bien : Tu as initié certains de tes élèves, d'après ce que je sais. Comment se déroulent les parties ?

JPP : Comme toutes mes autres parties... sauf le tout-début de la toute première... Il y a un premier quart d'heure où ils m'appellent "Monsieur", ce à quoi le Veneur répond invariablement dans un sourire "Je crois que vous vous trompez de Jeu...". Ce qui les étonne ensuite, c'est de découvrir qu'un prof est quelqu'un de tout à fait ordinaire (*mais si !*), j'entends, qui peut rire, se laisser aller à incarner une brute avinée, un paysan mal embouché ou une demoiselle de petite vertu dans une taverne de Moncontour... Mais cette surprise, passé l'instant de la découverte, ne dure jamais bien longtemps, ce qui est nécessaire, de toute façon, pour que le jeu s'installe...

JNR : Et après, en cours ?

JPP : À de très rares exceptions près, je n'ai jamais eu à faire en classe la part du Jeu... Peut-être aussi parce que j'ai une conception

ludique de ce métier, que je me plais à le placer sur le plan de la complicité, de la connivence... Une classe doit JOUER, au sens où les rouages d'une machine jouent pour fournir le mouvement ou l'énergie... Pour le reste, et ceci rejoint ce que je viens de dire, je me permets parfois quelques "private jokes" mais toujours sur le mode allusif. En ce moment, étudiant la littérature médiévale avec des élèves de 3^{ème}, il m'arrive lorsque sont prononcés les noms de Guilhem IX de Poitiers, d'Aliénor, de Chrestien de Troyes ou de Thibaud, comte de Champagne, de laisser tomber un "Nous savons, nous, ce qu'il en est..." qui ravit les Questeurs et laisse les errants dans l'expectative... Il va de soi que ces interventions se doivent d'être parcimonieuses, car nul ne peut se permettre, le Veneur moins encore, d'attirer par trop l'attention des errants sur l'existence de la Caravane...

JNR : Dans quelles circonstances as-tu découvert le Jeu de l'Initié ?

JPP : Au salon du JdR 1989. L'objet m'avait attiré, par son boîtage particulier, par la sobriété et la qualité de sa présentation. Je l'avais regardé au stand du Dragon Radieux, (je ne connaissais ni Kali ni Paul à ce moment-là, mais nous avions déjà sympathisé). Et puis j'avais reposé l'objet... Je ne suis pas un boulimique du JdR, je n'aime pas la dispersion en ce domaine... *Maléfices* était alors en plein boom, et la préparation des scénars "à ma façon" (nous y reviendrons) me prenait déjà beaucoup de temps... Et puis... Et puis j'ai rencontré à ce salon "un type sympa" avec qui j'avais participé en tant qu'illusionniste à deux animations Grandeur Nature médiévales aux côtés de *Paradoxes*, et à qui j'avais appris un tour de prestidigitation destiné à créer un effet dans le scénario prévu...

Je lui ai demandé s'il connaissait **Hurlements** et il m'a répondu "Fonce, c'est GRAND !" De confiance, je suis retourné au stand Drag'Rad', et j'ai investi dans le Jeu de l'Initié. Hasard ou nécessité ? J'ai revu "le type", ensuite, et maintenant, je peux mettre un nom sur ce qui n'était alors qu'un visage

ami : il s'appelle Frédéric MÉNAGE !... *Et si tout ceci n'était qu'un Jeu ?*

JNR : J'en conclus donc que tu n'as jamais joué avant de "craquer" ?

JPP : Tu conclus bien... Directement derrière le paravent... Ça n'a pas été sans problèmes, d'ailleurs... Au début, par modestie, je m'étais attribué le rôle de l'Initié de ma Caravane... Il a fallu que je me rende à l'évidence : Je ne pouvais être que le Veneur...

En revanche, certains de mes joueurs commencent à ressentir de ce côté une certaine "démangeaison", dirons-nous... Mais **Hurlements** est ainsi fait, on prend tellement de plaisir à y jouer qu'aucun de mes joueurs parmi les plus avancés ne veut passer définitivement "de l'autre côté du miroir". Certains ont pourtant craqué : après m'avoir demandé conseil, ils ont lu *Que meure la Bête* et ils l'ont fait jouer à des amis à qui ils tenaient absolument à faire découvrir le jeu. Mais as-tu déjà essayé de mener un jeu dont tu ne connais pas les règles ? (Rires) Ils se sont assez vite retrouvés face à des novices qui ont posé plein, plein de questions au Veneur et là... disons que ça a été un peu délicat... Ils ont donc décidé d'attendre encore... C'est ce qui fait, je pense, que **Hurlements** reste aujourd'hui encore un jeu d'une certaine confidentialité : ceux qui le mèneront un jour, ils y sont décidés, ne veulent pas l'acheter de peur de céder à la (forte) tentation de se priver de la progressive Initiation... Ça pose d'ailleurs un problème ! J'ai été pendant plus de trois ans le seul Veneur à Provins... Eh bien, je ne pouvais pas — et je ne peux toujours pas ! — faire jouer tous ceux qui me le demandent. Heureusement, un second (jeune) Veneur vient de créer sa Caravane, ce qui va multiplier les joueurs provinois...

J'ai aussi connu UN cas différent... Emmanuel, en qui je voyais mon premier Initié à long terme, a acheté le jeu et l'a scellé avec un cadenas dont il a confié la clef... Et puis il a déménagé, il est en train de rêver sa vie du côté de Pau. Il a donc quitté un jour ma Caravane, il a ouvert son jeu, et mainte-

nant, il a sa propre Caravane au pays des derniers ours... Bons Voyages !...

JNR : Après l'achat, qu'est-ce qui t'a séduit dans le Jeu ? Quelle est ta vision de ce jeu, quelle est selon toi son originalité, ce qui le rend si "différent" ?

JPP : Dès la lecture du début, c'est la tonalité, la réussite littéraire de la nouvelle d'introduction qui m'ont séduit. Et puis les superbes illustrations de Ben, dont on ne dira jamais assez à quel point il est partie prenante dans la tenue et la réussite du "produit" **Hurlements**... J'ai d'emblée compris que je me sentirais bien dans ce monde-là... J'avais lu 4 pages, j'étais déjà conquis... Je ne savais pas encore... Tu peux imaginer ma joie et ma jubilation en découvrant le reste, tout le reste !... J'avais acheté un jeu, je me retrouvais avec un concept nouveau entre les mains, (pardon à Valérie & Jean-Luc pour la pommade, d'abord, pour le jargon, ensuite !) avec un jeu de rôle "*autre*", avec cet Homme en Noir que j'avais croisé si souvent sans le reconnaître forcément... J'ai été prêt dès la première minute, enfin presque !...

JNR : Comment ça, "presque" ?

JPP : Ça n'a pas été facile, au début ! J'étais habitué aux scénarios très développés, très consistants de *Maléfices*, que j'enrichissais encore d'aides de jeu et d'annexes. Et voilà que je me retrouvais avec des scénarios de 4 ou 5 pages, où — j'en avais l'impression du moins ! — il y avait si peu que tout était à faire !... JLB doit se souvenir des premiers courriers que je lui ai envoyés à ce propos, courriers très critiques et un rien sévères... (le prof, toujours !). Il m'a appelé un jour, et... c'est le début d'une autre histoire...

Mais le croiras-tu ? J'ai abordé ma première partie dans l'angoisse... Jusqu'à ce que les cinq errants que j'avais reconnus se retrouvent ensemble autour de la table, après leur Révélation. Et là, **instantanément**, la libération : leur égarement, leur silence, d'abord, et puis les questions qui fusent... Ils étaient perdus, ils ne comprenaient pas parce qu'ils ne **savaient** pas... Je devais répondre à ces

questions, je devais calmer leur angoisse, et je devais aussi faire en sorte qu'elle ne s'éteigne jamais... **J'étais le Veneur**... Il s'est passé la même chose au cours du scénario, et j'ai mieux compris alors la spécificité du Veneur par rapport au Meneur de Jeu que nous avons tous été, d'abord...

Mais l'aspect le plus singulier du Jeu de l'Initié est le complet bouleversement de comportement qu'il demande aux joueurs... Enfin, voici un jeu de rôle où des gens s'en remettent en toute confiance au meneur de jeu, et **acceptent de se plier à des règles qu'ils ne connaissent pas !**... Et dieu sait si ces règles, pendant un assez long moment en tout cas, sont difficiles à cerner d'abord, avant même de parler d'acceptation ! Et pourtant cela se passe, **chaque fois que des joueurs décident de vivre une partie de Hurlements**. C'est à ma connaissance le seul jeu de ce type, à part la vie elle-même !... Et ceci me permet d'ajouter un appel : lors des rencontres **Hurlements** de Provins, j'ai fait jouer des gens que je ne connaissais pas. Au début, ils ne se transformaient pas, jamais... Et à la fin, ils m'ont dit : "C'est agréable de jouer avec toi...". J'ai demandé pourquoi c'était si agréable, et — tiens-toi bien et toi, JLB, prends un valium ! — leur Veneur leur **interdisait plus de deux transformations par jour**, avec points de fatigue et tout un cirque délirant ! Alors je profite des colonnes de *Pêcheurs de Lune* pour dire aux Veneurs qui abusent : "**On se calme !**". Il ne faudrait tout de même pas oublier que le but d'une partie de JdR c'est le plaisir ludique optimal !... Et je ne pense pas qu'on y parvienne en ajoutant à **Hurlements**, jeu "ouvert" par excellence, des règles contraignantes qui briment les joueurs !... Voilà, c'est dit !...

JNR : Parlons donc de ta Caravane... L'aspect historique est-il important, ou privilégies-tu l'aspect "ambiance", voire "onirique" ?

JPP : Beaucoup de questions en une seule... D'abord je ne privilégie RIEN. J'use de TOUT CELA À LA FOIS. Pour moi, c'est

cela, **Hurlements**. Je veux cependant nuancer : Je ne trahis plus un secret, je pense, en disant ici que la Caravane parcourt les sentiers de "la petite" et de "la grande" Histoire...

Le côté historique : Il va de soi que **cet aspect-là est à soigner**, et tu n'imagines pas le nombre de documents purement historiques que j'ai lus depuis que je suis Veneur ! De même, mes Questeurs, l'air de rien apprennent énormément en jouant. Mon épouse favorite, qui est une historienne non médiéviste (*n'ajoute rien, JNR !*), redécouvre et reprend des repères chronologiques "pointus" lors de nos parties...

L'aspect purement historique fait partie du plaisir à **Hurlements** : toujours en toile de fond (la Caravane vit **dans** son siècle), et parfois au premier plan, quand l'histoire personnelle des bateleurs croise le destin d'un personnage qui fait l'histoire, l'a faite ou va la faire. On citera ici *Guillaume, Bérenger*, il y en aura d'autres... (*on travaille dessus !*). Mais quel plaisir que de pouvoir (se) dire : "Le mariage d'*Aliénor*, je m'en souviens ! Et heureusement que nous étions là, tiens !...".

On touche ici pour moi au Rêve brut, par la magie du JdR... rien que cela est magnifique. Ceci dit, ce n'est pas propre au Jeu de l'Initié, mais c'est plus fréquent ici qu'ailleurs... Pour ma part, je me refuse à faire jouer le mariage d'*Aliénor* en 1342, en remplaçant La Belle d'Aquitaine par n'importe quelle autre épouse royale... *Aliénor*, c'est *Aliénor*, merde !... Je n'ai encore pas fait jouer certains scénarios parus dans *Hurlelune* ou le *Dragon Radieux*, simplement parce qu'ils sont situés en 1378 ou 1572... Les joueurs progressent et ils y arriveront peu à peu. Patience... C'est tellement mieux de jouer dans l'Histoire plutôt que dans l'à-peu-près !... Ce n'est pas toi qui va me contredire, ose un peu !!!

Quant à l'**aspect ambiance**, faut-il que je dise ici qu'il est à mes yeux **essentiel** ? **Hurlements est un jeu d'ambiance**, où l'on retrouve dans une certaine mesure l'atmosphère des veillées d'antan, où le simple fait

d'avoir entendu "une belle histoire" ou "une histoire terrible" créait au cours d'un jour ordinaire un moment privilégié, dont on se rappelait longtemps... Ici, en plus, comme dans tout JdR **on la vit, l'histoire !...** Mais peut-être (?) avec un peu plus d'acuité que dans d'autres jeux, pour une raison encore lointaine mais que les joueurs, cependant, ressentent confusément...

Reste l'**aspect onirique**. Je concède bien humblement que c'est celui auquel j'ai jusqu'ici le moins touché. Non que je délaisse ou refuse cet aspect du jeu ! Mais plus simplement que je pense que, pour mes joueurs, "le moment n'est pas encore venu" de découvrir cet aspect de leur Initiation. Je pense que le Jeu de l'Initié, en tant que jeu "initiatique", a tout à gagner à être joué patiemment... Pour l'instant, mes questeurs ne soupçonnant pas cette possibilité, **je ne vois pas pourquoi je la leur assènerais comme un fait imposé**. Les joueurs prennent trop de plaisir à la progressive découverte de leur initiation, avec les pouvoirs qui l'accompagnent, pour qu'on galvaude ce plaisir en leur donnant "tout, tout de suite". Je pense d'ailleurs que cet aspect-là, de retenue, de longue patience, est difficile à saisir pour les Veneurs les plus jeunes, — et pour certains joueurs "pressés" — qui considèrent souvent que si les questeurs "n'apprennent rien", ils repartent frustrés... Que non ! Il ne s'agit pas non plus — défaut opposé ! — de ne rien révéler avant X scénarios joués, ou — pire encore ! — d'établir une norme (une info tous les trois scénarios !), il convient de trouver un juste équilibre... Et de toute façon, cela dépend **totale**ment des questeurs !... Certains **cherchent**, mais ne cherchent qu'à tout savoir (*Comment devient-on Chevalier ? Un enfant de garous est-il un garou ? etc.*). D'autres comprennent assez vite qu'il convient surtout de **SE chercher**, et qu'il est rare que qui que ce soit puisse vous donner toutes les réponses à ce genre d'interrogations... Alors, **ils vivent leur vie de bateleurs et ils prennent ce que cette vie leur apporte** comme joies, comme peines, comme peurs et comme plaisirs, comme informations, aussi...

Exemples à donner ici : *le Renégat*, ou *Chienne de vie* dont les joueurs ressortent à la fois en ayant "appris des choses" mais aussi avec un soudain accroissement des choses auxquelles ils ne comprennent rien... Et puis un soir, au cours d'une partie fort éloignée dans le temps et alors que plus personne n'y pense, un type s'écrie :

"— Putain, ça y est !

Les autres : — Oui ? Qu'est-ce qu'on fait ?

— Non, c'est pas ça ! C'est à propos du type de l'autre fois, là... Je viens d'avoir une idée... Je vais aller voir l'Initié...".

Parfois même, seule une lueur d'intelligence ou un sourire retenu marque la "découverte". Le Questeur ne dit rien... Et puis, dans la semaine, je reçois une visite et, au bout d'un moment, mon visiteur me dit : "Le Veneur est dans le coin ?". Et nous voici partis pour un petit solo au cours duquel, souvent, s'esquisse déjà le destin du personnage, lors d'une longue promenade à deux en forêt... C'est un des aspects les plus fantastiques de **Hurlements** : le fait que chacun, alors même qu'il n'en a pas encore conscience, soit encore et toujours dans le jeu, en Quête de sa vérité... N'est-ce pas le Rêve, cela ?

Pour en revenir au côté onirique, je le considère comme une étape supplémentaire, à introduire, en filigrane d'abord, puis de fait, lorsque les Questeurs, devenus "vieux bris-cards de la Caravane", croient avoir tout compris et attendent en commençant à se dire que tout ça va ronronner tranquillement jusqu'à ce qu'ils possèdent toutes les formes animales, ce qui doit clôturer le cycle... (*Ne fantasmez pas, si on le dit si crûment c'est qu'il n'en est rien !...*). C'est à ce moment-là que j'introduirai un scénario comme *Songe d'un matin d'automne*. Quand ? Je n'en sais rien... Pour le moment, j'attends que la chose devienne ludiquement intéressante... J'ai tout mon temps, le Veneur est éternel...

JNR : Tu as une façon de faire jouer assez particulière dans sa préparation : sonorisation personnalisée pour chaque scénario,

abondante iconographie, "redécoupage" des textes... Peux-tu nous donner quelques précisions ?

JPP : Là, on touche effectivement à ma façon de faire jouer à **Hurlements**. C'est vrai, je "fignole", c'est maladif chez moi... Sur le plan iconographique, je me borne à ajouter aux dessins de **Ben** des plans médiévaux des villes où se situent les scénarios (ce n'est pas possible pour toutes les villes, hélas !), ou des cartes de la région. La vraie recherche iconographique ne s'impose que pour les scénarios parus dans des revues ou des fanzines, et donc peu ou pas illustrés. Et c'est ainsi qu'en cherchant à illustrer le très bon scénario paru dans une revue québécoise (*NDLR* : *Les bons voisins*, voir *Pêcheurs de Lune n° 1*), j'ai eu la surprise et le plaisir de découvrir dans un bouquin une peinture du XIV^{ème} siècle qui non seulement colle à l'ambiance générale du scénario, **mais illustre PARFAITEMENT une scène de ce scénario**, tant sur le plan géographique que sur celui des personnages, n'en disons pas trop... Je suis aussi tenant des "aides de jeu" matérielles : parchemins, lettres... Au XI^{ème} siècle cela reste rare, mais la place de **l'écrit** va devenir de plus en plus prépondérante au fil de l'Histoire...

Le "remontage" des scénarios n'est qu'affaire de confort pour moi : en fait, j'en agrandis les textes pour qu'ils soient plus lisibles (*je pense à l'avenir, le Veneur a le temps mais ses yeux fatigueront un jour !*). À l'occasion, j'ajoute ici et là telle note dont les tests ont montré qu'elle était nécessaire, pour lever une ambiguïté ou envisager une possibilité que le scénario ne prévoyait pas... Mais encore une fois, c'est du confort...

Je ne dirai pas la même chose de mes bandes sonores... Ça, pour moi, c'est un vrai "plus"... il est exact que je possède une bande sonore pour presque tous les scénarios parus, du moins tous ceux que j'ai fait jouer au jour d'aujourd'hui.. J'insiste : pas un disque de musique pour passer en fond sonore, mais une réelle **illustration sonore**, qui vient en **soutien** des moments forts... Par exemple, pour

la campagne d'Aquitaine, j'ai choisi un thème musical pour Guillaume IX, thème dont une des variations sert pour sa petite fille Aliénor. Les joueurs ne le remarquent pas d'emblée, mais peu à peu la chose fait son chemin et la magie de la musique s'installe, "rehaussant" la présence du personnage, créant une unité. Toujours pour cette campagne, j'ai trouvé quelqu'un pour me lire quelques poèmes de Guillaume IX en langue d'Oc... Cela ajoute à l'ambiance — ceux qui ont joué *Aubépin* avec Finn ne me démentiront pas, je pense ! — et puis, il s'agit de notre toute première littérature, je trouve sentimentalement important d'en faire entendre **un peu** aux joueurs, "pour le plaisir" ou tout simplement pour la surprise ! En général, les joueurs (ceux de l'extérieur qui jouent avec moi lors de la Fête Médiévale et mes groupes provinois) en redemandent, de ce genre de choses...

JNR : Cela suppose à la fois des recherches et du temps...

JPP : Certes, mais cela fait partie du plaisir que je prends à mener le jeu... Cependant, je dois reconnaître que cette technique présente quelques inconvénients :

— **c'est un engrenage infernal** (puisqu'ils en redemandent !), et ça ajoute considérablement de travail de préparation : audition, choix, jonglage avec les K7 et les CD, montage de la cassette "définitive", repérages...

— **ça peut créer des réflexes pavloviens :** "*ça, c'est la musique des gros emmerdements...*". C'est au Veneur de varier ses musiques pour ne pas créer d'habitudes, sauf, en ce qui me concerne, pour ce que j'ai appelé "le thème de la Caravane", qui revient toujours au cours d'une même période. Quand l'époque changera, changera la musique, de même que se renouvelle le répertoire de la Caravane...

JNR : Ça suppose aussi pas mal de musiques...

JPP : Bien sûr... Il se trouve que j'aime la musique du Moyen-Âge (elle évolue sur 5 siècles, quand même !). Mais j'ai la chance aussi d'habiter une ville médiévale qui comp-

te en son sein des spécialistes de cette musique, qui peuvent me prêter des choses intéressantes. Plus les amis : celle-ci aime Esther Lamandier, un autre les chants religieux... Tiens, voilà une idée pour un prochain article ! Les musiques d'ambiance...

JNR : Te voilà pris au mot ! Nous débutons dès ce numéro une série d'articles sur la musique d'ambiance, et nous comptons bien que tu nous donnes une liste de tes propres sources musicales pour le Pêcheurs de Lune n° 5 ! Mais sinon, est-ce que c'est tout pour les inconvénients ?

JPP : Non, le pire reste à venir ! Ce système de cassette montée suppose un certain minutage qui pourra paraître à certains totalement contraignant et nuisible au jeu de rôle...

JNR : Et tu leur réponds quoi ?

JPP : Qu'il ne faut pas se laisser bouffer par la présence de la cassette... Si le jeu se développe et que telle scène dure, dure, de deux choses l'une : ou le Veneur a largement le temps de rebobiner le tout — ça suppose des repères ! — ou... il laisse tomber sa cassette pendant ce bel échange, et il retombera sur ses pieds plus tard !... Il faut accepter de ne pas se servir de ce qu'on a mis X heures à faire. La sonorisation DOIT être un plus, pas une gêne !... Et puis, pour tout te dire (!), j'ai une platine double-cassettes avec une cassette montée en boucle sur des musiques un peu "passe-partout", ou plus typées (angoisse, joie...) Quand "ça bourre", je lance ces cassettes-là, et le tour est joué !...

JNR : C'est beaucoup de travail, non ?

JPP : Mais beaucoup de plaisir !...

JNR : Revenons au jeu lui-même... Comment joues-tu l'étendue réelle des pouvoirs des Chevaliers ? Comment vois-tu le rôle de l'Initié face à des joueurs de plus en plus puissants ?

JPP : Au début, je n'avais pas de Chevaliers autour de la table, évidemment... Je n'ai absolument pas forcé sur le côté arrogant qu'on pourrait être tenté de donner aux Chevaliers

PNJ, un peu comme un magicien peut paraître arrogant par le simple fait qu'il sait, lui... Les Novices ont un peu tendance à les voir comme cela, au début. C'est au Veneur, je crois, de faire des Chevaliers PNJ, à de rares exceptions près, des personnes avenantes qui soient en majorité de véritables auxiliaires des joueurs. Ensuite sont venus "mes" premiers Chevaliers.

Après cette révélation, (jouée en solo pour les 2-3 premiers), ils ont commencé par ne rien dire aux autres, et je crois que c'est comme cela qu'il faut le jouer... Ils ont masqué leur pouvoir, ne s'en servant qu'en étant certain que cela ne provoquerait ni tension, ni problème... Car ce qui est évidemment intéressant c'est de mêler Chevaliers, Questeurs et Novices autour de la même table. Cela pousse les Chevaliers à "jouer fin" ils prennent plaisir à cette situation qui en fait des personnages "pas tout à fait comme les autres", sans plus, bref, c'est drôle à jouer.

Ensuite on arrive au cas inverse : quatre Chevaliers pour un Questeur. Ceci s'est produit dans un de mes groupes. Tu n'imagines pas quelles ruses, quels mensonges, quelles histoires ils sont allés inventer pour que le malheureux ne soupçonne pas ce qu'il en était (l'un d'entre eux était même Chevalier de l'Air)... Et ils se régalaient de ces difficultés à préserver le secret pour lui ! Et puis un jour, Fabrice, le Novice, est à son tour devenu Chevalier. Après sa Révélation, les quatre autres lui ont dit "Bienvenue parmi nous, Chevalier ! Maintenant, tu comprends mieux certains des problèmes que nous avons eu lors de certaines de nos aventures !". Et Fabrice de répondre :

— Mais ça faisait longtemps que j'avais compris, ça, mais ça m'amusait tellement de vous voir vous débattre pour que je n'en sache rien !...". La tronche des autres — et la mienne ! — à ce moment-là, puis leurs réactions à cet aveu a été un GRAND moment de JdR !

Quant aux rapports Initié / Chevaliers, je ne pense pas qu'ils soient forcément probléma-

tiques, sauf dans les situations très graves que peuvent provoquer certains scénarios, quand par exemple on met en balance une vie contre la survie de toute la Caravane. Quand cela touche un PNJ, les joueurs veulent bien... Quand c'est la vie d'un des leurs qui est en jeu, les choses changent !... Et il y a parfois des empoignades... C'est normal, somme toute. Cela dit, l'Initié n'est pas une personnalité contestable, c'est un poste difficile à assumer, et certains de mes joueurs y ont déjà pensé : "Je n'aimerais pas être l'Initié dans un coup comme celui-là !" est une remarque que j'ai déjà entendue... Car, après tout, pourquoi n'y aurait-il pas un jour un Initié **autour de la table ?**

JNR : À ce propos, comment vois-tu les rapports entre joueurs lorsqu'il y aura un (ou plusieurs !) Initié dans leur groupe ? Ne penses-tu pas qu'on manque encore d'informations sur les capacités de l'Initié, sur ses pouvoirs, alors qu'on est déjà "sur-informé" à propos du Chevalier de la Chimère ?

JPP : J'espère que cela viendra en son temps, par exemple dans un futur Hurlélune, mais je ne suis pas encore vraiment concerné par le problème d'un joueur Initié (ou du moins pas dans l'immédiat, heureusement !). Lorsqu'il sera là, cela changera un peu les rapports, à mon avis, et là encore va se développer un autre jeu DE RÔLE, avec des relations nouvelles entre personnages. C'est cela aussi que j'apprécie dans **Hurlements**, c'est un jeu en devenir... Mais pour moi, — je réfléchis pourtant à la question — l'Initié n'est pas **pour l'instant** contestable... pas plus que le Veneur, d'ailleurs, même si on lui reproche souvent d'arriver comme les carabiniers (*la Cavalerie ?!*), c'est à dire **après le problème**. Ceci dit, les joueurs sont bien conscients aussi que si le Veneur était toujours là (!), ce ne serait pas mieux... Je réfléchis aussi à cette question. Je rêve d'un scénario où le Veneur serait **toujours là**, et où les questeurs finiraient par dire : "Bon Dieu, on est quand même plus tranquilles quand il est barré en

forêt !...". Mais pour en revenir au propos originel, je pense fermement qu'IL FAUT faire jouer ensemble des personnages à des stades différents de leur Initiation. J'ajoute cependant qu'il faut maintenir tout de même une cohésion de groupe, pas de Novices avec des gens qui ont 17 parties derrière eux... Mais il y a des moyens de s'en tirer sur ce plan...

JNR : Justement, ne crois-tu pas qu'on va faire jouer de plus en plus de scénarios "solo" en tout ou partie, à cause des distorsions entre les joueurs, à des étapes différentes de la Quête ?

JPP : Non seulement je ne le pense pas, mais je ne le souhaite pas, sauf cas bien précis (*Des larmes de sang, Bernat*). Pour moi le JdR est convivial et, il est important qu'il reste un loisir de groupe. Ce n'est d'ailleurs qu'à ce prix que les solos, **parce que rares**, seront appréciés... Je n'exclus donc pas les scénarios "solo" (surtout pour privilégier le côté onirique, justement), mais de temps en temps... Et puis, j'ai déjà du mal à faire jouer mes groupes, alors s'il faut que je prenne les joueurs un par un, je ne m'en sortirai pas !

Plus sérieusement, je trouve qu'il faut un certain temps pour que "la Caravane" prenne au sein d'un groupe une existence palpable, tangible, pour que les joueurs s'en sentent **vraiment** partie prenante. C'est difficile à réussir, et cela reste fragile. C'est par la notion de groupe, restreint aux Questeurs ou élargi à toute la Caravane, qu'on donne à celle-ci une réelle existence... Ceux qui ont joué à **Hurlements** en GN à Provins ont d'ailleurs mis en avant le plaisir qu'ils avaient pris à voir **exister la Caravane**, avec ses musiciens, ses jongleurs, ses échassiers...

JNR : ... et ses magiciens...

JPP : Si tu veux... On peut parler de Schultz, aussi (Rires)... Quant au problème des distorsions temporelles, il se pose au début, quand les joueurs sont Novices ou tout juste Chevaliers de la Lune... Après, c'est différent... On ne peut pas en dire trop — ça,

c'est un des côtés délicats du jeu ! — mais tout de même... J'ai souligné plus haut la singularité de **Hurlements**, qui voit les joueurs faire une confiance aveugle au Veneur. Avec mon groupe le plus avancé, le problème des Voyages ne se pose plus en ces termes... Disons que, tout en respectant la règle dans son esprit, je ne l'applique pas à la lettre... Cela permet de ne pas obtenir une totale anarchie chronologique, qui rendrait le jeu injouable si on s'en tenait **strictement** à la "loi du D100"... Mais il y a encore autre chose... Si tu fais un jour un article "réservé aux Veneurs", on pourra en reparler...

JNR : As-tu un "groupe de tête" dans cette Caravane, à qui tu fais tester les scénarios que tu as écrit, et/ou les autres ? Et où en sont-ils ?

JPP : J'ai un "groupe de tête", en effet. Au départ, ce n'était pas prémédité. Et puis les uns et les autres commençant à se disperser au gré d'études aussi diverses que variées, il nous a fallu nous organiser davantage. Nous avons donc fixé une première date, que nous avons déclaré **impérative**, et nous l'avons reconduite de mois en mois... C'est d'ailleurs en jouant de cette façon, que le Jeu de l'Initié prend toute sa saveur, à mon sens... Certains des joueurs de ce groupe ont d'ailleurs totalement changé leur façon de concevoir le jeu depuis que nous jouons régulièrement... Ceci dit, je m'empresse d'ajouter que ces joueurs testent, oui, **mais en jouant vraiment à Hurlements**, je veux dire que je respecte avec eux la chronologie et l'Histoire, et qu'ils ont ainsi, malgré les tests, une vue cohérente du jeu... Déjà qu'ils essuient les plâtres, il faut qu'ils aient une appréhension logique de l'Univers. La seule exception aura été le test de la campagne des *Hurlelune 4 et 5*.

Et pour répondre à ta deuxième question, nous venons de franchir les années 1200. Nous sommes en 1217 exactement. Comme tu vois, quand je dis que nous sommes patients !... Le problème est que maintenant, nous attendons des scénarios... Il nous en reste peu à jouer... V & JLB nous ont fait un

grand plaisir en appréciant notre campagne au point de la publier séance tenante, mais elle se situe en 1460 et peu de groupes en sont déjà là, je crois, à moins de jouer comme des kamikazes ! Mais je crois savoir que *Hurlelune 7* sera de nouveau un spécial scénarios, alors on l'attend de pied ferme !...

JNR : Parlons-en, justement... Après "Histoires de Fous", la campagne en cinq volets que tu as écrite avec ton compère Hervé LE SAUX (NDLR : le dernier volet à paraître dans Hurlelune 6), comment vois-tu l'évolution de Hurlements dans les prochains scénarios, pour les prochains siècles ? Quelles perspectives as-tu pour ta Caravane ? Quels sont tes projets d'écriture ?

JPP : Je me garderai bien de parler de l'évolution du Jeu de l'Initié avant que V & JLB ne nous en aient dit un peu plus sur ce qu'ils souhaitent à ce sujet. Car il faut que vous le sachiez, joueurs : **nous autres, Veneurs, NE SAVONS PAS TOUT ! On nous cache des choses !...** Trêve de plaisanteries, c'est vrai qu'il va falloir accorder nos violes... Les initiatives personnelles, pour originales et intéressantes qu'elles soient, désorientent trop les Veneurs quand elles sont publiées telles quelles : l'Initié de Finn a fait couler beaucoup d'encre ! L'idée m'a séduit, le personnage me plaisait et je l'ai adoptée. Seulement, Finn ne nous a jamais dit ce qu'il comptait en faire et, au bout d'un (long) moment, voulant revenir à un Initié moins "charismatique", je ne savais plus comment m'en défaire... Je lui ai fait une fin, mais je ne suis pas sûr que ce soit celle que Finn avait prévue ou aurait aimée pour son personnage... Nécessité donc d'une grande cohérence entre les auteurs de scénarios sur ce plan, pour éviter de créer des problèmes où il n'y a pas, en fait....

Maintenant, ma prudence ne m'empêche pas de gamberger à la suite... Tu connais ma prédilection pour les "cas-limites", puisque tu as lu la campagne... Je suis en train de réfléchir à plusieurs idées quelque peu tordues mais qui toutes, malheureusement pour la Caravane,

sont fort sombres... Ce qui m'obsède pour l'heure c'est l'éclatement, la dispersion de la Caravane, et ce qu'il en advient... Gros, tragique, délicat problème... Les occasions ne manquent pas, hélas ! Guerre de cent ans, grandes pestes, guerres de religion, Révolution, même... Je cherche...

Naturellement, j'ai aussi quelques idées moins tragiques que ces noires extrémités... Il est un peu tôt pour en parler ici, ce ne sont que des projets, mais disons que je me renseigne beaucoup sur quelques personnages que j'aimerais faire rencontrer, dans des circonstances plus ou moins dramatiques, aux joueurs de *Hurlements*... À suivre, mais, sortant à peine du gros boulot de la campagne, tu me permettras de céder la place aux autres ! JLB n'est pas sans avoir quelques projets dans ses cartons, Guillaume Delafosse aussi, sans doute. Frédéric travaillait à quelque chose de très beau la dernière fois que nous nous sommes rencontrés à Provins, j'espère qu'il avance dans son travail... Mais toi-même, J-N, n'as tu rien dans tes cartons ?

JNR : Tu le sais très bien, vieille canaille, puisque je t'ai raconté la trame de ma propre campagne il y a peu (sur cette route de Caen si féconde en aventures !), et que, outre le scénario du prochain Semi-réel, nous travaillons déjà ensemble sur une autre série de scénarios, une fois de plus "historiques" ! Un grand merci de nous avoir donné tous ces éclaircissements sur ta vision du Jeu de l'Initié, et à très bientôt pour de nouveaux rêves... à Provins bien sûr !!!

Bulletin édité par :
La Guilde des Veneurs
4, rue Carnot
91120 Palaiseau
Tel : (1) 69-81-83-51
Ont participé à ce numéro :
Nathalie ACHARD
Jean-Nicolas RONDEAU
Jean-Philippe PALANCHINI
Marie-Catherine PALANCHINI
ainsi que les Questeurs de Provins

ATMOSPÈRE, ATMOSPÈRE...

Nous ne tenterons pas dans cet article de débattre de l'épineux problème "Musique ou pas musique dans les jeux autour d'une table". Nous partirons simplement, et de façon tout à fait partielle, du principe que la musique est l'un des meilleurs amis du maître de jeu. En réservant un tant soit peu cet avis en y ajoutant qu'il semble cependant préférable de savoir l'utiliser sans en abuser.

La musique en continu perd beaucoup de sa force, crée, c'est incontestable, une ambiance, mais finit vite par faire partie du "décor" et pas tant celui dans lequel évoluent les personnages mais bien celui dans lequel évoluent, beaucoup plus maladroitement, les joueurs eux-mêmes. Alors qu'un morceau judicieusement choisi peut à merveille soutenir une description, donner des ailes à nos héros et faire glisser sur la colonne vertébrale de vos joueurs préférés la délicate caresse de l'adrénaline.

Sans parler bien sûr, dans le cas très particulier de Hurlements, de la musique qui est censée être celle produite par les personnages eux-mêmes. Là aussi on peut faire dans l'innovation. Ce peut être les joueurs qui font une surprise à leur maître de jeu adoré(e), en lui concoctant un petit programme musical au milieu de tout le spectacle qu'ils effectueront devant le seigneur local. Une bonne partie, c'est un échange subtil de bons procédés !

Voilà pour la théorie, maintenant la pratique. Suit une courte liste des quelques disques ou cassettes (les

lasers présentant l'indéniable avantage de se caler facilement sur le bon morceau) qui pourront aisément et avantageusement vous aider dans votre mission.

— Les Musiciens de Provence, Instruments anciens chez Arion. Tous les grands classiques de la musique qui sent bon le soleil du XII^{ème} au XVII^{ème} siècle avec une forte représentation du XIII^{ème} siècle. Pour vos représentations en Pays d'Oc.

— Musique en Aquitaine au temps d'Aliénor (XI^{ème} siècle) Éditions Plein Jeu, DDD. Miam, miam. Ce disque enregistré par l'ensemble Diabolus in Musica est un délice. Chant, vielle, guitare sarrasine, luth, oud, psaltérior, flûte s'y mêlent avantageusement pour le plus grand plaisir de notre très chère Aliénor...

— Medieval English Music chez Harmonia Mundi dans l'excellente collection musique d'abord qui a l'audace de sortir des produits pas courants. C'est l'excellent Hilliard Ensemble qui nous délivre par l'entremise de leurs voix superbes (ténor, contre-ténor et basse) des anonymes des XIV^{ème} et XV^{ème} siècles.

— Le Moyen Âge Catalan, toujours chez Harmonia Mundi dans la collection musique d'abord, par l'ensemble Ars Musicae de Barcelone (bien sûr). Chronologiquement cela va de l'art roman à la renaissance et le cachet musical en est tout à fait intéressant.

— La Cour du Roi René, Chansons et Danses, chez Digital par l'ensemble Perceval. Où l'on découvre comment le roi de Jérusalem et de Sicile, duc d'Anjou et de Bar, comte de Provence

fut merveilleusement servi musicalement par des Guillaume Dufay, Josquin des Prés, Domenico da Piacenza et autres grands noms.

— Songs of Chivalry chez Nimbus Records par le Martin Best Medieval Ensemble. XI^{ème}, XIII^{ème} siècle, la musique qui accompagne à merveille l'un des thèmes européens les plus marquants. Douceur et délicatesse au programme, pas de fracas d'armes, soyez rassurés !

— Le Roman de Fauvel, Harmonia Mundi, encore Musique d'Abord, par Clémencic Consort. Satire sur les cours de Philippe IV et Philippe V ainsi que sur celle des Papes d'Avignon. Une délicieuse reconstitution de ce que devait être la récitation chantée d'une pièce satirique en vers. Tellement mieux que la télévision !

Et enfin, dans un genre bien différent mais qui ne manquera sûrement pas de vous intéresser Angoisse et Épouvante chez Tempo. C'est un recueil sonore

de grincements de portes, sifflements de vents, hurlements lointains, rires sardoniques, branches brisées et autres petites délicatesses auditives qui auront vite fait de mettre les nerfs de vos joueurs en pelote. À utiliser avec modération pour ne pas en gâcher trop vite tout le plaisir.

Ainsi donc se termine notre petite balade en musique. Bien sûr la liste faite est loin d'être exhaustive. Ce n'est un aperçu de ce que l'on peut trouver, un début. Et n'oublions pas qu'en dehors de toute considération ludique, ces disques sont merveilleux à écouter. Et si vous avez vous aussi des œuvres musicales pour lesquelles vous craquez et qui vous semblent "bien aller" avec Hurlements, n'hésitez pas faites en nous part. Partagez, partagez !

Allez, à bientôt et let's rock !

Nathalie Achard

À suivre : Dans le Pêcheurs de Lune n° 5, les sonorisations de JPP...

POUR LES PLUS ACHARNÉS....

Certains d'entre vous se sont posés la question de savoir quelle était la langue utilisée en Royaume de France aux XI^{ème}, XII^{ème} et XIII^{ème} siècles. Question d'autant plus pertinente qu'elle implique une réponse longue, difficile et terriblement riche. En effet, il n'est pas question d'une langue mais bien de quantité de langages ou patois qui rendent la communication bien souvent impossible. Si cela amuse les Veneurs de mettre leurs joueurs, sans doute déjà bien embarrassés par l'affaire qu'ils ont sur les bras, encore plus dans l'embarras, ils peuvent jouer sans problème la réelle barrière des

langues qui préside à la communication courante entre manants.

Affaire bien différente lorsque l'on se retrouve dans les poulaines des nobles. Outre le latin qui servait aux plus instruits, mais également aux moins lettrés, de langue universelle, à partir du XII^{ème} siècle, le "roman" ou vieux français a commencé à prendre de l'importance et les premiers écrits en cette langue ont commencé à fleurir. "Écrire un roman" vient d'ailleurs de cette période, quand au XII^{ème} siècle Chrétien de Troyes a commencé à s'employer à "écrire en roman" ses très célèbres et merveilleux récits qui furent bien les premiers "romans".

Fin de la parenthèse culturelle, passons à des données plus "techniques" je veux parler bien sûr de l'application dans le jeu. Comme je le laissais entendre plus haut, le Veneur très pointilleux peut se lancer dans la reconstitution des barrières linguistiques mais alors là, sa partie risque de devenir un imbroglio digne des plus savoureux épisodes de Star Trek, où les protagonistes sont toujours incapables de se comprendre, ce qui favorise follement les quiproquo. Autrement, vous pouvez jouer en latin : dans ce cas vous nous prévenez à l'avance, que l'on vienne vous filmer pour garder cela dans nos archives, sous l'étiquette "Les plus Dangereux". Vous pouvez jouer en vieux français, mais là aussi l'exploit d'acrobate risque de faire perdre beaucoup d'intérêt au jeu lui-même. Par contre et bien au contraire, rien ne vous empêche d'émailler vos propos de mots sonnant bon l'ancien français. Cela donnera une touche très particulière à vos propos tout en leur conservant leur intelligibilité.

C'est dans cet esprit que je vous propose une première petite liste de mots en ancien français que vous pourrez utiliser à loisir. Nous pourrions régulièrement en rajouter afin que vous vous constituiez une petite banque de données. Nous ne rentrerons pas ici dans les subtilités grammaticales de cette langue à part entière (tel n'est pas notre propos !) : restons ludique, que diable !

Abriconer : Tromper, filouter
Adestrer : Guider, accompagner
Biclarel : Loup-garou
Cervole : Sabot
Chartre : Prison
Cointe : Prudent, sage
Debrisier : Mettre en pièces
Destre : Droit
Fame : Réputation
Favele : Récit, conte
Fe : Démon, diable
Gaber : Plaisanter
Harler : Brûler
Ingremance : Magie
Luiton : Lutin
Mignon : Mendiant

Novel : Neuf
Parage : Parenté, famille
Pelfre : Butin
Pipelorer : Enjoliver
Rabiche : Furieux
Rampoigne : Reproche
Serjant : Serviteur
Sivanmant : En suite
Sojorner : Se reposer
Trebuc : Chute, ruine
Uve : Raisin
Vaneglorios : Vantard
Vespellion : Croque-Mort
Wirewire : Girouette

Et puis, un dernier petit effet de style qui pourra vous servir pour introduire vos chants et poèmes d'amour. Extrait du Bel Inconnu (vers 1-5) de Renaut de Beaujeu, ce petit texte qui sonne à merveille :

*Cel qui m'a en sa baillie
 Cui ja d'amors sans trecerie
 M'a donné sens de cançon faire
 Por li veul un roumant estraire
 D'un molt biel conte d'aventure.*

La traduction non littérale donnerait quelque chose comme : "Celle qui m'a en son pouvoir, celle que j'aime sans faillir, m'a donné l'inspiration de faire pour elle un roman d'un fort beau conte d'aventure chevaleresque".

Et que la fête commence !

Nathalie Achard

Note : Comme je suis également historien (vous l'ignoriez ?), je rajoute une petite précision bibliographique : on peut trouver un petit ouvrage excellent, intitulé "*Vocabulaire d'ancien français*" par Magali Rouquier, chez Nathan Université. Il contient environ 2 800 termes du X^{ème} siècle jusque vers 1350, et indique en particulier les mots qui ont changé de sens depuis cette période (donc des faux amis), comme par exemple *comparer* (expier), *raison* (parole, discours) ou *braquemart* (qui est une épée courte et large à deux tranchants, espèces d'obsédés !). En bref, une vraie mine pour des dialogues d'ambiance !

JNR

RECHERCHE...

— 'Tu ne peux pas comprendre'. Sa phrase avait eu quelque chose de définitif, ce soir-là, mais je ne l'avais pas senti. Elle s'était détournée de moi, doucement, après cette dernière étreinte, et s'en était allée, sans bruit.

Si j'avais pu me douter, alors...

Elle m'avait dit bien souvent qu'elle ne pouvait plus vivre ainsi, qu'il fallait qu'elle sache ; qu'elle ne se satisfaisait pas de leurs explications ; qu'il devait bien y avoir une raison à tout cela ; qu'elle voulait savoir QUI était derrière ce qui nous arrivait...

Le soir, à la veillée, elle fixait souvent le Veneur avec un regard dur, lourd de rancœur, de soupçons, qui me faisait frissonner lorsque je le croisais...

Mais que pouvait-elle lui reprocher, au fond ? De l'avoir amenée parmi nous ? Mais il lui a sans doute sauvé la vie, comme à nous tous... et puis il nous a permis de nous rencontrer...

Pourquoi ne pouvait-elle accepter sa situation, après tout ? N'étions-nous pas heureux, parmi nos frères de la Caravane ? N'était-elle pas au moins heureuse auprès de moi, quelquefois ? Que reprochait-elle donc à cette vie qui était la nôtre ? Certes, celle-ci n'était pas toujours rose, et même parfois pénible et dangereuse... mais n'était-elle pas meilleure au fond que celle de tous ces errants, ignorants du monde, condamnés à travailler sans relâche pour subsister ? Et leurs seigneurs, trop souvent bouffis de graisse, ne trouvant plus d'amusement que dans la chasse ou dans la guerre, que pouvions-nous leur envier ?

Et puis, surtout, n'étions-nous pas ensemble, tous les deux, et qu'importait le reste ? Qu'avait-elle besoin de savoir comment et pourquoi nous étions là ?

J'avais essayé de calmer ses craintes et ses doutes, souvent... mais elle me reprochait alors mon insouciance, voire mon inconscience... Je ne comprenais pas ce qui semblait l'éloigner de moi, insensiblement... Comme une sorte d'impatience...

J'avais pourtant senti que je l'énervais parfois par ma présence même, et elle me repoussait alors violemment, pleine d'une colère incompréhensible ; mais, plus tard, elle revenait toujours se blottir auprès de moi en murmurant de tendres excuses...

Qu'aurais-je pu lui dire alors ce fameux soir, lorsqu'elle est revenue en furie de ce tête-à-tête avec l'Initié, qu'elle lui avait réclamé depuis des jours ? Elle n'arrêtait pas de tempêter après lui, de hurler que cela ne l'avancait à rien de savoir que les réponses étaient en elle et qu'elle devait répondre à ses propres questions... J'essayais en vain de la calmer, de l'apaiser... Son si joli visage était déformé de rage, comme par une immense douleur qui la rongerait, ou par le désespoir... Et puis elle s'est arrêtée, brusquement, et m'a jeté un regard glacial.

— 'Il m'a dit que je devais choisir ma voie toute seule... TOUTE SEULE, entends-tu ?' m'a-t-elle crié d'un ton plein d'amertume...

Et elle s'est détournée, arrachant ses vêtements et disparaissant dans la nuit, avant que je puisse faire le moindre geste pour la retenir...

J'ai couru longtemps, cette nuit-là, pour tenter de la retrouver, de la ramener, de la rassurer, de lui dire qu'elle pouvait compter sur moi, que je l'aiderais de mon mieux et ne la quitterais jamais... Dans ma course, j'essayais de préparer les mots qui la feraient revenir auprès de moi...

Comme tout cela a été dérisoire, lorsque je l'ai finalement retrouvée, au petit matin, au pied de la falaise...

Étrangement, son visage paraissait détendu, comme apaisé, lorsque je l'ai pris entre mes mains, pour un dernier baiser... Comme si elle avait finalement trouvé les réponses qu'elle cherchait...

J'ai ramené son corps à la Caravane...

J-N-R, 15-11-92