

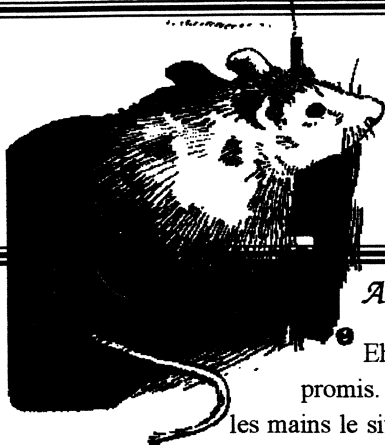


Pêcheurs de Lune

Numéro 15

Mars-avril 1995

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



CHIMÈRES

Meilleure création française & meilleur jeu de rôle 1994

aux trophées CASUS BELLI

Amis des rats et des ténèbres, bonsoir !

Eh bien, on cause, on cause, mais cela fait déjà un an qu'on s'écrit régulièrement, comme promis. Reconnaissons-le, nous sommes assez contents de nous. Vous avez aujourd'hui entre les mains le sixième numéro de l'année. Ils sont parus à peu près tous les deux mois, même si certaines fois, ce fut de justesse ! Je pourrai vous raconter comment David, mon mari, a agrafé des "Pleine Lune" sur un couvercle en polystyrène de bûche glacée le 26 décembre, puis, a délicatement replié les agrafes une à une pendant que, perdue au milieu des tas de photocopies, je composais les numéros, le tout face à la mer car nous les avons emmenés en vacances avec nous. Et ce n'est qu'un des moments épiques, le récit de la réalisation de la couverture de ce même numéro prendrait à lui seul toute cette page. Outre cette parution régulière, nous nous sommes enrichis d'illustrateurs qui rendent moins austères ces pages : tout d'abord, Mathieu Sapin, le premier à s'être manifesté et qui envoie son travail avec une ponctualité de métronome, ensuite Eric Fessard qui sur une idée de François, a commis la quatrième de couverture. Et toujours Ben qui nous a même permis de faire une couverture couleur. Bref, on est contents, heureusement, d'ailleurs, car on ne croule pas sous vos encouragements. Enfin, je me dis avec fatalisme que si vous ne râlez pas, c'est que vous êtes satisfaits.

Autre raison de nous réjouir cette année, nous avons vu la sortie de Chimères. Certes, nous n'y sommes pas pour grand chose, mais c'est ce genre d'événement qui justifie à la Guilde sa raison d'être et nous l'avons fêté avec l'entrain qui se devait. Il faut dire que, quand Multisim arrose quelque chose, c'est un peu comme quand ils sortent un produit, on n'est pas déçu.

Et enfin, dernière réalisation de l'année, une journée Chimères à St Cloud, qui fut assez intime, au cour de laquelle François Edelin a tiré des Chroniques à de nouveaux Questeurs et Jean-Philippe Palanchini a fait jouer un scénario inédit, "Tremblez Mortels", scénario de François. Nous avons eu le plaisir de voir passer Jean-Luc — SH Inc. — Bizien qui remontait de vacances avec Valérie et Elric. Pendant que celui-ci échangeait quelques aimables propos avec un pompier St Cloutois affable, lui reprochant de cueillir les fleurs des bacs municipaux, son père s'est entretenu avec les personnes présentes, a présenté le jeu et a répondu à quelques questions sur Chimères.

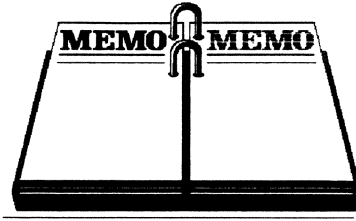
Bonne lecture,

Isabelle Collet

Plat du jour

L'Edito	p.1
Assemblée Générale	p.2
G.N. 1995	p.3
Questionnaire	p.6
Journal de Croisade	p.7
Aide de jeu Chimères	p.10
Nouvelle : Le Meneux	p.19
4 ^{ème} d'avril	p.24

*Assemblée Générale
de la Guilde des
Veneurs*



*Le Dimanche 21 mai
à 10 h 30,
au gymnase du collège
Lelorgne de Savigny*

L'Assemblée Générale est ouverte à toute personne ayant réglé sa cotisation au 21 mai 1995. Cette cotisation se monte à 100 F qui vous donne droit à six numéros de Pêcheurs de Lune plus un G.N. ainsi que des accès privilégiés à toute autre manifestation que la Guilde pourra organiser dans l'année à venir.

Comme l'an dernier, nous vous invitons à venir débattre dans un état semi-comateux de la vie de la Guilde le lendemain du G.N. Cette assemblée aura lieu au même endroit que l'an dernier et pour les nouveaux, voir plan.

Ordre du jour

- Bilan de l'année écoulée,
- Rapport moral du trésorier,
- Résultat de l'enquête faite dans ce numéro,
- Projet pour l'année à venir,
- Election du bureau,
- Questions diverses.

Se présentent cette année aux postes suivants :

Présidente :Isabelle Collet

Trésorier :François Edelin

Vice-Président :Jean-Philippe Palanchini

Secrétaire :David Collet

Si vous ne pouvez pas venir, renvoyez-nous cette procuration avant le 15 mai ou remettez-là à quelqu'un qui vous représentera ce jour-là. Je vous rappelle l'adresse :

La Guilde des Veneurs — Isabelle COLLET, 3, pl. Maurice Utrillo, 51100 Reims

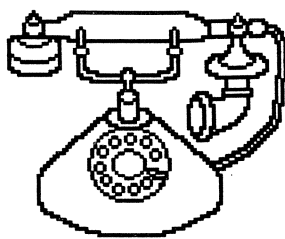
✕ -----

Je, soussigné(e), ne pouvant assister à l'Assemblée Générale de la Guilde des Veneurs le Dimanche 21 Mai donne procuration à, qui sera présent à cette A.G. pour voter en mon nom et place sur les différents points de l'Ordre du Jour ou ceux qui pourraient être soumis à décision lors de la réunion.

Fait à, le 1995

Signature

**G.N.
Provins
1995**



**Samedi 20 Mai
20 heures
à la Tour César**

Parlons organisation : Que vous propose-t-on

durant ces deux jours ?

Le G.N. est gratuit pour les membres de la Guilde des Veneurs qui auront réglé leur inscription le 20 mai prochain. Un membre de la Guilde peut parrainer une seule personne hors Guilde au prix de 50 F. Les places seront limitées à 50 personnes et les inscriptions seront prises par ordre d'arrivée (les lyonnais ont déjà appelés).

Pour s'inscrire, trois solutions :

- envoyer le coupon-réponse avant le 10 mai, ultime limite, indiquant vos choix,
- téléphoner au 26.50.24.17 et vous inscrire de vive voix
- faxer votre coupon-réponse à ce même numéro.

L'effort qui a été fait l'an dernier pour rendre la caravane plus crédible va se poursuivre. De notre part, nous allons rédiger pour tous des feuilles de perso expliquant au moins le contexte historique et dans certains cas, comportant des mini-actions dans le scénario. Nous reconduisons le système des étiquettes avec le prénom qui a grandement facilité la fluidité du role playing l'an dernier. De votre côté, nous comptons sur vous pour que vous soyez présent à 18 h pour le briefing et que vous apportiez le même soin que l'an dernier à vos costumes. (J'entends par là que le plan jean/basket vu il y a deux ans serait déplacé).

La journée de jeu précédent traditionnellement le G.N. aura lieu comme l'an dernier au Collège LELORNE de SAVIGNY de PROVINS (voir plan). Le collège est situé à 200 m de la Tour César, lieu du G.N. et nous y ferons le briefing.

Nous vous rapelons que le jour de la fête médiévale, le centre de Provins est bouclé. Vous pourrez vous garer sur l'un des nombreux parking prévus autour de la ville. En outre, l'après midi, l'accès de la fête est payant pour les personnes non costumées.

Comme tous les ans, il sera possible de dormir sur place dans des lits de camp. Si vous préférez plus de confort, vous pouvez réserver une chambre à l'hôtel Formule 1 (☎: (1) 64.60.17.77) mais dépêchez-vous.

Samedi :

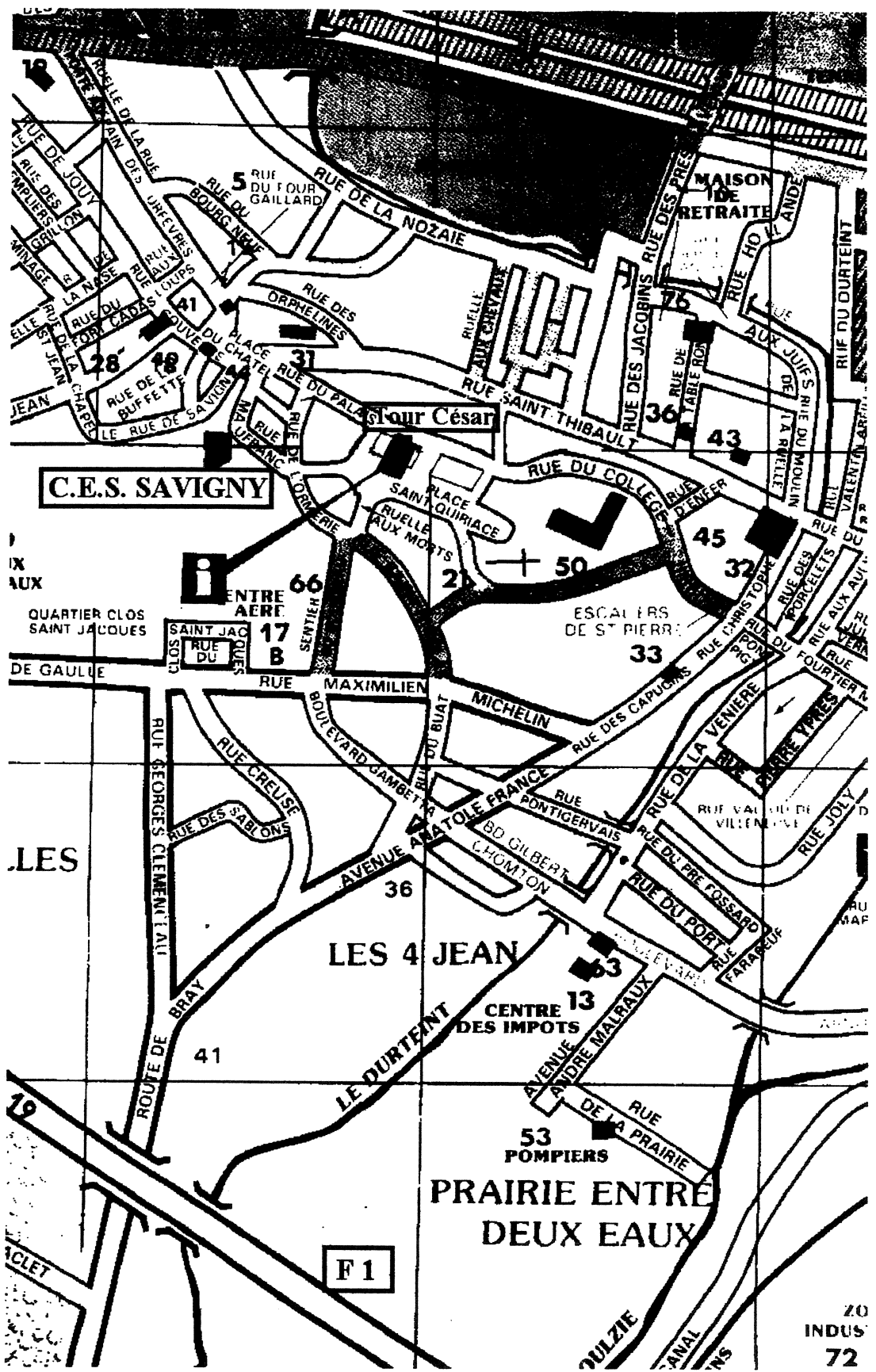
- 10 h : Ouverture de la salle. Dès votre arrivée, vous pourrez jouer sur les tables qui seront mises à votre disposition. Toutefois, venez au plus tôt me signaler votre arrivée. Je vous remettrai votre badge et votre feuille de perso. Vous pourrez donc commencer à vous mettre dans l'ambiance tout de suite.
- 18 h : Briefing. J'étranglerai de mes mains toute personne en retard, en particulier si elle est rémoise.
- 20 h : Rendez-vous au pied de la Tour César.

Dimanche :

- 10 h 30 : Malgré votre votre état vaseux, Assemblée générale de la Guilde des Veneurs. Si vous ne pouvez pas être là, n'oubliez pas de m'envoyer votre procuration. Jean-Luc Bizien arrivera dans la journée avec l'équipe de Multisim. N'hésitez pas à aller le voir, même s'il est impressionnant, je vous assure qu'il est gentil. Il sera ravi de répondre à vos questions sur Chimères.
- Toute l'après-midi vous pourrez jouer jusqu'à la fermeture de la salle qui devrait survenir vers 18 heures.

Nous espérons que ces journées seront pour vous comme pour nous inoubliables. Pour vous aider à vous souvenir de celles de l'an dernier, une cassette vidéo sera en vente dans la salle du collège.

A bientôt et prions pour qu'il fasse beau !



C.E.S. SAVIGNY

pour César

MAISON DE RETRAITE

QUARTIER CLOS SAINT JACQUES

ENTRE AERI

ESCALIERS DE ST PIERRE

LES 4 JEAN

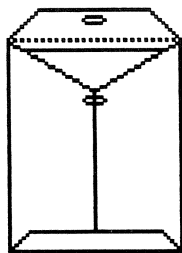
CENTRE DES IMPOTS

PRAIRIE ENTRE DEUX EAUX

F1

20
INDUS
72

Inscription au G.N.



*A renvoyer impérative-
ment avant le 10 mai,
dans la limite des places
disponibles*

Nom : Prénom :

Age : Téléphone :

Adresse :

Je parraine une personne non membre de la Guilde. J'envoie donc un chèque de 50 F à l'ordre de la Guilde des Veneurs.

Nom et prénom de la personne parrainée :

Je réserve lit(s) de camp.

Pour le G.N, voici mes vœux, quant au rôle que je voudrais tenir :

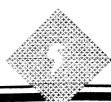
Je souhaite jouer côté Cour de Champagne :

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Garde | <input type="checkbox"/> Noble |
| <input type="checkbox"/> Ecuyer (ou serviteur) | <input type="checkbox"/> Dame de cour |
| <input type="checkbox"/> Prêtre ou moine | <input type="checkbox"/> Epouse de seigneur |
| <input type="checkbox"/> Chien | |

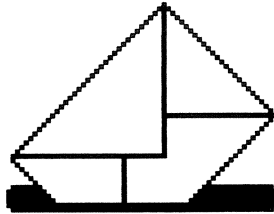
Je souhaite jouer côté caravane :

- Je participerai au spectacle
- Je me souviens des chansons apprises l'an dernier
(pour les nouveaux, chansons disponibles auprès de la Guilde)

Si vous avez prévu un numéro (individuel ou collectif), faites nous en un bref descriptif, que nous puissions commencer à planifier le spectacle :



**Dépensez un
timbre, bordel !**



Devant votre effrayante passivité, nous avons décidé de vous mettre le couteau sous la gorge et de vous contraindre à donner votre avis. Alors, que vous veniez ou non à l'AG, renvoyez-vous ce questionnaire, nous saurons de quoi vous voulez que demain soit fait.

Questionnaire réalisé par Isabelle & David Collet et François Edelin

Pêcheur de lune

	Berk	Bof	Bon	TipTop
Maquette	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Variété du contenu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Qualité du contenu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Pensez-vous qu'il soit souhaitable de passer à une fréquence trimestrielle, avec un numéro plus épais ?

Oui Non

Qu'aimeriez-vous trouver dans Pêcheur :

.....

Pleine lune

	Berk	Bof	Bon	TipTop
Couverture	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Maquette	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Qualité du contenu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Aimeriez vous revoir un Pleine Lune l'année prochaine (couverture couleur, agrafé), sachant qu'il ne pourra pas être compris dans le prix de la cotisation.

Oui Non

Qu'aimeriez vous trouver dans un futur Pleine Lune ?

.....

Grandeur nature

	Berk	Bof	Bon	TipTop
Nombre de personnes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Complexité du scénario	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Etes-vous attaché au lieu (Tour César) ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Affaires d'argent

	Berk	Bof	Bon	TipTop
Etes-vous prêts à soutenir financièrement les activités suivantes :				
Le GN de provins	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Un éventuel second GN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Des journées Chimères	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Préfereriez-vous que toutes ces activités soit comprises dans la cotisation ?

Oui Non

Comment jugez vous votre participation à la vie associative de la Guilde ?

	Berk	Bof	Bon	TipTop
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Journal de Croisade



Dernière lettre du Baron Estienne de Méry à son épouse Claire

Par Stefan Laurik

Constantinople, ce jour de la fête de Saint-Pierre,
En l'An de l'Incarnation de Jésus-Christ
Mil quatre cent et trois.

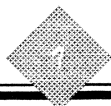
Pour Ma Dame, la Baronne Claire,
en son château de Méry,
ces paroles:

Ma Douce et Tendre Aimée,

Cela fait maintenant bien longtemps que je ne vous ai écrit ... Mais j'ai été très malade, désirant longuement dans ma douleur, et il n'y a que depuis peu que j'ai repris connaissance. Il s'est encore écoulé quelques temps avant que je sois assez vigoureux pour pouvoir tenir une plume et enfin vous écrire. Mais je me rétablis maintenant de plus en plus vite, et j'espère pouvoir remonter à cheval d'ici moins d'un mois. Marc est en permanence à mes côtés, et l'on m'a rapporté qu'il n'avait pratiquement pas quitté mon chevet depuis que l'on nous avait retrouvés. Je ne sais plus trop quoi penser de lui ... Mais je vous conterai tout cela plus loin dans ma missive ...

Votre courrier a été un rayon de soleil pour mon âme. J'ai pu réaliser combien il était important pour ceux qui sont loin de savoir que chez eux, on pensait à eux ... Je ne cesse de vanter les mérites de l'Union à nos amis Messires Olivier et Richard, et ne désespère pas de les voir un jour mariés à de gentes et douces damoiselles par devant notre Seigneur ! O combien penser à des choses aussi douces peut être un baume pour le cœur, quand tout autour de nous tout est si gris. Dieu nous a abandonné ici, en ces terres lointaines, là où la cupidité de certains nous a amenés. Si Geoffroy de Villehardouin, notre cher Maréchal de Champagne s'entête à vouloir préserver, en dépit de tout, l'esprit de notre « Croisade », et continue à croire que nous travaillons pour la gloire de Dieu (quelle naïveté !), je n'ai pour ma part plus guère d'illusions : nous n'atteindrons jamais Jérusalem, où nous appelait pourtant notre Seigneur ... Et je souhaite croire que son obstination est plus destinée à préserver le rêve de notre cher Thibault qu'à se justifier à ses propres yeux. Nous nous querellons cependant de plus en plus souvent à ce sujet. Je ne supporte plus cet aveuglement imbécile, et ma convalescence ne m'a certes pas adouci le caractère !

Les nouvelles de notre Maisonnée m'ont été d'un grand secours, même si elles ne font qu'accentuer le douleur qui siège maintenant en permanence au fond de mon âme. Allez donc voir, je vous prie, le père du Baron Olivier, et lui mander de remplir auprès de mon fils le rôle que je devrais tenir. Qu'il en fasse un bon soldat, et j'aurai envers lui une dette incommensurable. Qu'il soit pour lui ce qu'il a été pour moi à la mort de mon géniteur : un père et un guide. J'en ai parlé à sire Olivier, et il trouve comme moi l'idée excellente. Je suis ainsi certain qu'il aura le meilleur mentor, et cela ne fera que resserrer les liens déjà forts de nos deux Maisonnées, de Méry et du Plessy. N'oubliez donc pas d'y amener notre fille. Après tout, le neveu d'Olivier a maintenant quatre ans, et il n'est jamais trop tôt pour penser à certaines choses, d'autant que je ne sais plus guère si un jour nous reviendrons, ce qui ferait alors du



Comte Régis l'unique héritier des terres du Plessy, et donc, à plus ou moins longue échéance, de son fils ... Ah, au fait, vous félicitez ma soeur: après avoir eu cinq garçons, elle a enfin réussi à égayer sa maisonnée d'une petite présence féminine...

Après vous avoir parlé de ces choses qui me semblent aujourd'hui les plus importantes au monde, je n'ai guère le goût de vous raconter les événements qui se sont déroulés ici ... Pourtant je manquerais ainsi à tous mes devoirs, d'autant que rien ne nous permet de croire que nous rentrerons un jour ...

Si mes souvenirs sont bons, mon dernier courrier date de Jardes, en Esclavonie. Nous y séjournâmes en fait durant tout l'hiver, et ce ne fût que conflit et discorde au sein de l'Ost ... Beaucoup la quittèrent, mais de ceux là, bien peu arrivèrent vivants dans notre beau pays ... Et l'Ost allait ainsi en s'amenuisant ... Nous quittâmes finalement Jardes à la Pâques, passâmes par Corfou, où nous nous regroupâmes, puis l'Ost reprit son chemin vers Constantinople. Vous conter tous les événements qui se produisirent en chemin demanderait beaucoup plus qu'une simple missive, et je ne désespère pas, malgré tout, de vous les conter un jour de vive voix. Enfin nous primes port devant Constantinople. Or vous pouvez croire que nous regardâmes bien la ville, nous qui jamais ne l'avions vu, car nous ne pouvions penser que si belle ville pût exister en tout le monde. Quand nous vîmes ces hauts murs et ces riches tours dont elle était enclose tout entour à la ronde, et ces riches palais, et ces hautes églises, en si grand nombre que nul ne l'eût pu croire s'il ne l'avait vu avec l'oeil ... Et sachez qu'il n'y eût si hardi à qui la chair ne frémit devant un tel spectacle. Lors nous descendîmes à terre, et le parlement fût réuni. Là il y eu maint conseil pris et donné, et il fut finalement convenu que l'ost s'hébergerait en face Constantinople, d'autre part du Bras, devers la Turquie, en Chalcédoine. Ainsi fût fait. Puis nous nous hébergeâmes sur le Bras Saint Georges, à l'Escutaire.

Durant ce séjour sortit une Compagnie de très bonnes gens pour garder l'Ost, de peur qu'on ne lui fit quelque mal, et aussi les fourrageurs, qui souhaitaient reconnaître la contrée. J'étais en cette Compagnie, mes bons Jean et Marc à mes côtés, ainsi qu'une vingtaine de mes gens. Elle était dirigée par le Comte Girard, un comte de Lombardie, un des hommes du Marquis de Montferrat... Messires Olivier et Richard étaient restés au camp, retenus par d'autres tâches. J'étais pour mon compte heureux de chevaucher après tant de temps passé sur des navires... Au fur et à mesure de notre chevauchée, Marc me semblait de plus en plus nerveux. N'y tenant apparemment plus il approcha son destrier du mien, et, me parlant tout bas, me dit : « Monseigneur, je ne sais pourquoi, mais j'ai un mauvais pressentiment. Je sens que nous allons droit dans les griffes de l'ennemi... » Je savais Marc étrange, mais qu'il vienne me parler à moi de pressentiments !... « Laisse donc les pressentiments et autres fariboles aux femmes », lui répondis-je, « et préoccupe toi plutôt de bien te conduire en guerrier, toi qui abandonnes tes armes pour sauver ta misérable existence... » Mac se le tint pour dit, et reprit sa place, sans un mot. Sa nervosité semblait pourtant s'accroître à chaque pas, et se communiquait maintenant à mes hommes. Je me préparais à le tancer à nouveau vertement lorsqu'un grand cri s'éleva autour de nous, révélant la chausse-trappe dans laquelle nous venions de nous jeter aveuglément. Que n'avais-je cru Marc !... Mais l'heure n'était pas aux regrets : l'ennemi, des Grecs, fondait sur nous. Et là où nous étions un, ils étaient dix. Le combat était perdu d'avance, mais si les Grecs espéraient une victoire facile, ils allaient en être pour leur frais... Le combat dura des heures, mes compagnons tombaient autour de moi les uns après les autres. Jean s'effondra, frappé d'une lance, puis Marc, fauché par le marteau de guerre d'un assaillant. Je restai seul. Je ressentis soudain une vive douleur au côté, et tout devint noir ...

La conscience me revint plus tard. Au bout de combien de temps ? Je ne sais. La souffrance me troublait la vue, mais pas assez cependant pour que je ne puisse réaliser que j'étais seul. Tout autour de moi s'étendait un champ de cadavres. Je perçus soudain un mouvement près de moi. Ami, ennemi, quelle importance. Je ne pouvais de toute façon plus bouger, et l'Ost serait lâchement assailli sans que je n'y puisse rien. J'avais failli ! Je vis avec soulagement pourtant, au sein de mon brouillard, que l'autre survivant était Marc. Ces saltimbanques ont la tête bien dure ! Il s'approcha d'un pas chancelant et se pencha vers moi. Il sembla heureux de me trouver en vie : « Ne vous inquiétez pas, Monseigneur, je vais

aller chercher du secours, et on vous soignera. » « Non, Marc, c'est trop tard. Tu es blessé et à pied. Le temps que tu rejoignes l'Ost, elle aura déjà été attaquée, et son destin scellé. Il est trop tard pour nous comme pour elle. » J'y voyais de moins en moins clair, mais le sentais pourtant hésiter, comme s'il était tiraillé devant un choix... Puis il parla, d'une voix beaucoup plus ferme qu'à l'habitude : « Non, Monseigneur, ni l'Ost ni vous-même n'êtes perdus. Je reviendrais bientôt. » Et ici je ne sais plus. Tout cela était-il désiré dû à ma blessure, le fruit de mon imagination ? Toujours est-il que je le vis s'éloigner de moi, jusqu'à la lisière de la forêt, se dévêtant, et soudain il ne fut plus là, mais de sa place s'envolait un superbe aigle, filant droit vers le ciel. C'était trop : je m'évanouis.

On me dit plus tard, quand je commençai à reprendre mes esprits, dans ma tente, qu'un mystérieux cavalier est revenu à temps pour prévenir l'Ost, et avertir qu'il y avait des survivants parmi la compagnie envoyée explorer les environs. Olivier et Richard ne firent ni une ni deux : ils coururent me secourir avec leurs gens, tandis que l'Ost se préparait à recevoir les Grecs, qui furent dès lors facilement défaits. Ils ne furent que deux retrouvés parmi les morts de la compagnie : Marc et moi. On m'a rapporté qu'il m'avait veillé durant tout le temps qu'avait duré mon inconscience. Je ne sais trop quoi penser : ai-je désiré, étais-je le jouet d'hallucinations... Mes idées s'embrouillaient, j'ai du mal à réfléchir... Tant d'événements étranges touchent ce Marc... Je ne sais plus... La fatigue me gagne... Plus tard, j'essayerais d'y voir clair, mais peut-être qu'alors tout cela me semblera être un rêve...

Mais je vous ennuie avec les désirs d'un pauvre homme malade... Parlons plutôt de l'Ost : durant ma longue convalescence, maintes et maintes batailles ont eu lieu autour de Constantinople, et la ville a finalement été prise. Je suis peu informé pour l'instant, car mon état ne me permet guère de grandes conversations, mais j'ai appris ce matin qu'allait être couronné aujourd'hui le nouvel empereur Alexis. Peut-être pouvons nous espérer maintenant aller à Jérusalem ? L'avenir nous le dira...

Mes pensées ne vous quittent plus. Embrassez nos enfants de ma part, et dites-leur bien que leur père les aime...

Je vous baise la joue,

Votre époux aimant, Estienne, Baron de Méry.

ont participé à ce numéro :

Rédaction

Isabelle & David Collet

François Edelin

Jean-Philippe Palanchini

Dessin

Ben

Eric Fessard

Mathieu Sapin

Maquette & post-production

Isabelle & David Collet

IL A LU, IL A COMPRIS, IL NOUS EXPLIQUE.

Il ne sera pas dit à la Guilde des Veneurs, que personne ne capte les règles de Chimères. Certes, nous sommes tous là pour dire que Chimères est bien fait mais de là à tirer une chronique... Heureusement, François est là et sauve notre honneur. D'une part, il nous explique de façon claire comment s'y prendre pour ne pas se tromper, d'autre part, il nous a fait neuf tableaux de PNJ pré-tirés, basés sur les tables d'occupations de Chimères plus trois tableaux vierges pour que vous puissiez vous exprimer.

En outre, comme il est un peu fou, il a refait une table des matières de Chimères que vous trouverez au milieu de votre Pêcheur, hors numérotation. C'est chiant à mettre en page mais c'est indispensable si on veut retrouver quelque chose dans les règles.

Aides de jeu Chimères



Tirage de Chroniques

par François Edelin

INTRODUCTION

C'est en étudiant (longuement) les règles de création d'une chronique, que j'ai pu constater à quel point il est difficile d'effectuer un tirage de personnage sans faire de faute. En effet le seul exemple de création de chevalier dragon (p. 109-110) dans les règles est uniquement axé sur l'interprétation, rien sur les aspects techniques du tirage de chronique. Il est donc nécessaire de bien connaître les cas particuliers expliqués page 101 et 102.

C'est pour tenter de corriger cette lacune que nous détaillons ci-dessous le tirage de Hugo Mahul (un compagnon) en laissant volontairement de côté l'interprétation à donner aux tarots qui sont dévoilés.

AVANT LE TIRAGE DE LA PREMIÈRE LAME

Le PJ sépare son jeu en deux : les formes animales (15 cartes lycanthropies) d'un côté et les arcanes majeurs (22 tarots) de l'autre. Puis il les brasse soigneusement pour mélanger l'ordre (ET le sens pour les tarots).

Il inscrit son prénom et son âge en bas à gauche de la Feuille de Personnage (FP)

Il répartit 5D dans les Essences (1D min), 12D dans les Capacités (1D min, 4D max) et 16D dans les Aptitudes (1D min, 4D max).

Royaume de l'Errance

En haut de la première colonne de la page 2 de sa FP, le PJ inscrit la date de fin de la première décennie du royaume soit 1010 (donc le premier arcane interprète la période allant de 1000 à 1010).

Noter le premier don tout en bas de la colonne (Transformation animale) à 1D .

Noter le premier arcane (XVI La Maison-Dieu) ligne 1 colonne 1 dans le cadre "LAMES" en page 1 de la FP.

Révélation (cf encadré).

Tirage du premier tarot :

XIV La Tempérance

Inscrire en dernière page le tarot (en majuscules c'est plus lisible) à côté de la date, suivi d'un R si l'arcane est sorti Renversé

Interpréter et reporter (en minuscules cette fois-ci) un ou deux mots de résumé sur la seconde ligne.

Note : les deux actions ci-dessus sont à faire pour chaque lame, dès qu'elle est tirée.

VII Le Chariot

C'est un arcane du royaume traversé donc Hugo obtient le deuxième don de l'Errance (Reconnaissance) à 1D et changera de royaume dès qu'il tirera une clé.

VIII La Justice, II La Papesse,

XIX Le Soleil, XII Le Pendu,

XX Le Jugement

XX La Roue de Fortune

Nouvel arcane de l'Errance, Hugo note son troisième don (Expérience de Baladin à 2D) qui est un peu spécial car il s'applique immédiatement. Il consiste à rajouter 1D dans deux caractéristiques (compétences/talents) ou 2D dans une seule (p. 127 des règles).

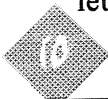
Conseil : Choisissez des les talents sans réelle importance (nager, mentir, grimper...) car ils progressent moins vite.

XXI Le Monde

Fin de cette première vie, mais obtention du deuxième tarot du royaume de l'Errance (VII Le Chariot) à noter à droite de "La Maison-Dieu" dans le cadre "LAMES" en page 1.

Attention, les clés ne donnent pas lieu à une quelconque interprétation (sur le champ tout au moins).

Tirez un trait sur la ligne qui sert habituellement à noter l'interprétation de l'arcane ; puis faites de même autant de lignes plus bas que votre âge comporte de décennies (2 pour Hugo qui a 23 ans). Coloriez l'intérieur du rectangle ainsi formé avec un crayon de couleur rouge pour symboliser le changement de royaume (au moins un arcane du royaume de l'Errance a été tiré).



Conseil : Arrondissez la durée du voyage par défaut et ne dépassez pas 3 décennies, (même si vous tirez la chronique de Papi) avant de bien maîtriser les différents aspects techniques.

Hugo note sa date de sortie du royaume de l'Errance (1090).

Royaume de la Lune

Inscrire la date d'entrée (ex: 1090+20=1110, et la première décennie de vie révélée sera 1120).

Pas de don ni d'arcane à noter cette fois-ci (fini les cadeaux).

Révélation

Mélangez soigneusement tous les tarots (dans un couvercle de boîte de jeu par exemple).

XXI Le Monde

Le tirage d'une clé en premier arcane n'entraîne pas le voyage mais une arrivée particulière.

Le PJ se note néanmoins le premier arcane de la lune (Le Pendu) sous La Maison-Dieu dans le tableau "LAMES" de sa FP.

Rappel : les clés ne sont pas interprétés sur l'instant.

XIX Le Soleil, V Le Pape,
III L'Impératrice, I Le Bateleur,
XX Le Jugement

XVI Le Chariot

C'est le deuxième arcane du royaume de l'Errance (p. 108) et Hugo possède le deuxième don du dit royaume (Reconnaissance), il augmente donc sa valeur de 1D.

Conseils :

- Un don s'utilise à partir du royaume dans lequel il a été tiré et pour les suivants. Le nombre de D

qui lui est associé est identique pour tous les royaumes où il peut être mis en pratique, inutile donc de le recopier de royaume en royaume.

- Concernant le tableau de correspondance carte/don p. 108, il est utile pour chaque arcane de noter son numéro devant son intitulé (idem sur l'écran).

- La règle de progression en D des dons ne semble pas vraiment concerner ceux de l'errance, mais on ne sait jamais. Faites vous votre propre idée en lisant les pages 127 à 133 des règles.

IV L'Empereur, XIV La Tempérance,
VIII La Justice, XVIII La Lune

0 Le Mat

Fin de parcours en 1230 (merci l'Ennemi Éternel !), retour en 1260. Tirez deux traits et coloriez en

bleu cette fois-ci. En effet aucun arcane de la Lune (XII Le Pendu, XV Le Diable, VI

L'Amoureux) n'a été tiré donc pas de changement de royaume.

Brassage des arcanes.

Révélation (cf encadré).

V Le Pape, XVIII La Lune,
XI La Force, IX L'Ermitte,
III L'Impératrice

VI L'Amoureux, XII Le Pendu

Deux dons coup sur coup (Double-Vue et Charme).

A la prochaine clé, le changement de royaume est (doublement) assuré.

X La roue de fortune

Attribution de 2D dans une compétence de la caravane (ou 1D dans deux) dans le royaume en cours. Vous noterez la restriction par rapport à son précédent tirage (cf p. 108 et 127 des règles).

XIII La Mort

Dernier arcane du royaume de la Lune, sortie en 1340. Affûtez le crayon rouge...

Pour des raisons de place dans le bulletin, on ne peut décrire le tirage des 90 arcanes nécessaires à l'établissement d'une chronique. À partir du royaume des éléments ne figurent plus que des conseils d'ordre général ou des éléments particulier au royaume traversé.

Royaume des Éléments

Notez la date d'entrée (1370).

Choisissez en votre âme et conscience l'Air, la Terre ou l'Eau.

Conseils :

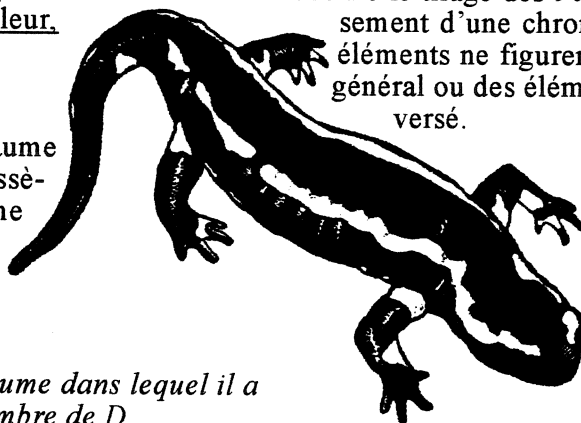
Comme rien n'est prévu sur la FP pour noter l'élément, coloriez l'intérieur du triangle en bleu (air), en marron (terre) ou en vert (eau).

Révélation (cf encadré).

Brassage (rigoureux) de cartes.

Tirage des arcanes, attention à ne pas oublier d'augmenter les dons de la Lune et de l'Errance d'un D si vous tirez le tarot qui leur est associé.

1460, nous sommes à la moitié du parcours initiatique. Le Conteur et le joueur se doivent de juger s'il faut continuer ou recommencer. En effet, la chronique est tirée UNE FOIS POUR TOUTE. Comment alors motiver un joueur qui sait ne jamais pouvoir atteindre le royaume des rêves (ou pire) ? D'ailleurs progresser trop vite n'est pas bon non plus car plus le



Fin de la Chronique

Le tirage d'Hugo se termine avec Le Bateleur pour la décennie 1890-1900, puis par la rencontre avec l'Ennemi Éternel qui clos la chronique.

INTERPRÉTATION GLOBALE

Une fois le tirage de chronique effectué, l'on peut s'amuser à "sentir" pour le nouveau questeur quelle est sa destinée, son vécu, comment appréhende-t-il la vie. Continuons avec Hugo Mahul (cf fiche de jeu), il semble que l'ennemi Éternel l'a pris en grippe, pas moins de 7 rencontres (l'ultime comprise) ! Cela tourne même à l'archarnement en 1500, mais Hugo à sa revanche en 1810.

Notre questeur n'a pas de bonne étoile mais il n'est pas malchanceux non plus car seuls 31 arcanes sur 66 sont renversés (soit une petite moitié).

Son parcours est relativement équilibré avec toutefois un royaume de la Lune un peu long qui "grignote" son royaume des rêves.

Peu d'arcanes, peu de dons, Hugo est un chevalier qui semble préférer (ou subir) la vie des errants au détriement de l'entraînement ; le nombre de Roues de Fortune (des grandes destinées ?) nous renforce dans cette idée. Bref une chronique idéale pour le conteur qui pourra placer sans difficulté les "bon scénarios au bon moment" dans la chronologie du chevalier.

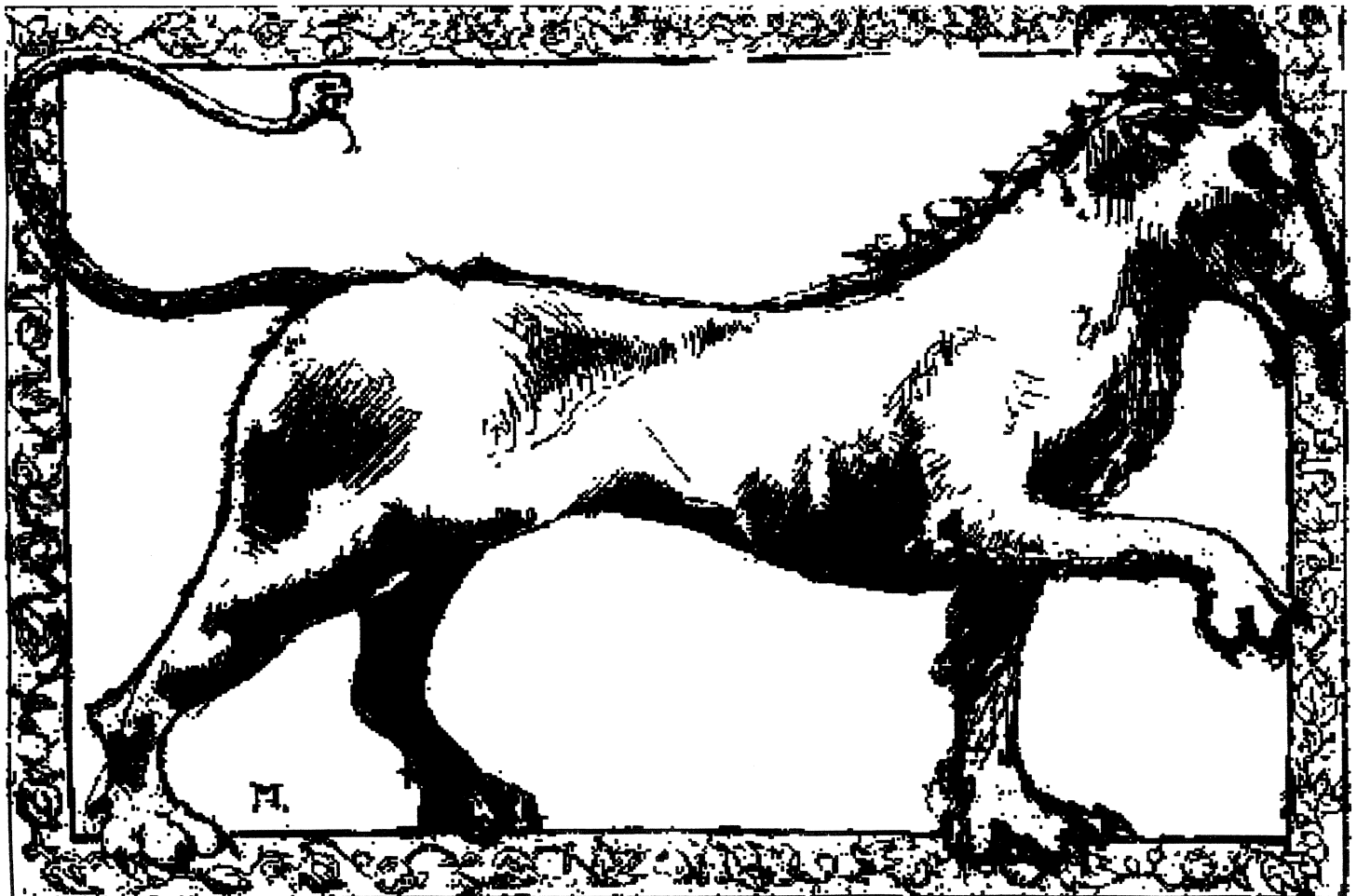
Aide de jeu Chimères

L'ensemble des nos aides de jeu Chimères vont nous permettre de constituer un cahier que nous pourront remettre aux nouveaux adhérents afin de leur simplifier l'accès aux règles ou à l'ambiance du jeu.

Pour cela, nous avons besoin de votre concours. Ce n'est pas juste si c'est toujours François qui s'y colle

(encore que je le soupçonne de bien aimer) ! Si vous avez rencontrer des difficultés, si vous avez des questions à poser, si vous avez, vous même, des aides de jeux (j'avoue avoir une préférence pour la dernière catégorie), **ECRIVEZ-NOUS**.

Nous répondrons à vos questions ou les communiquerons à Jean-Luc besoin, nous publierons un résumé de ces questions et nous pourrons constituer ce cahier.



INDEX DES REGLES DE CHIMERES

INTRODUCTION A CHIMERES

LE JEU	4
L'ESPRIT DU JEU	4

CHAPITRE 1 : A L'OMBRE DES DRAGONS

CHAPITRE 2 : CHIMERES

QU'EST CE QUE LE JEU DE ROLE ?	11
LE THEME DE CHIMERES	12
REVELATIONS	
Qui sommes-nous ?	13
La quête	13
Que s'est-il passé ?	13
Ou sommes-nous ?	14
Qu'est-ce qui nous attend ?	15
Comment va-t-on y parvenir ?	15
Un dernier mot	16

CHAPITRE 3 : LA MEMOIRE DES DRAGONS

COMMENT EN SOMMES-NOUS ARRIVES LA ?	17
LA CARAVANE	17
LA LYCANTHROPIE	17
LA QUETE ET LE VENEUR	18
NOVICE	18
QUESTEUR	18
CHEVALIER DE LA LUNE	19
CHEVALIER DES ELEMENTS	19
CHEVALIER DE L'OMBRE OU DE LA LUMIERE	
Marcheur des ombres	20
Visiteur des ombres	20
Maître des ombres	20
Marcheur du feu	20
Dompteur de flammes	21
Maître du brasier	21
INITIE	21
CHEVALIER DU REVE	
Marcheur des rêves	21
Faiseur de rêves	21
Maître des rêves	21
L'ENNEMI ETERNEL	21
LES ROYAUMES (PRESENTATION)	
Le royaume de l'errance X ^{ème} - XII ^{ème} siècle	22
Le royaume de la lune XIII ^{ème} - XIV ^{ème} siècle	22
Le royaume des éléments XV ^{ème} - XVI ^{ème} siècle	23
Le royaume de l'ombre et de la lumière XVI ^{ème} - XVIII ^{ème} siècle	23
Le royaume du rêve XIX ^{ème} siècle	23

CHAPITRE 4 : LE TAROT DE L'INITIE

PRESENTATION	25
DESCRIPTION	25
LES LAMES	25
FORMAT DE DESCRIPTION	
Une illustration de la lame	26
Une description de la lame	26
Interprétation symbolique	26

Interprétation matérielle	26
Une nouvelle	26
LES ROYAUMES (LAMES ET SYMBOLES)	
Le royaume de l'errance	26
Le royaume de la lune	26
Le royaume des éléments	26
Le royaume de l'ombre et de la lumière	27
Le royaume du rêve	27
Les piliers du rêve	27
Les clés du rêve	27
PRINCIPES D'UTILISATION	27
LES ARCANES DE L'ERRANCE	
La maison dieu (XVI)	28
Le chariot (VII)	30
La roue de fortune (X)	32
LES ARCANES DE LA LUNE	
Le pendu (XII)	34
Le diable (XV)	36
L'amoureux (VI)	38
LES ARCANES DES ELEMENTS	
La justice (VIII)	40
La force (XI)	42
La tempérance (XIV)	44
LES ARCANES DE L'OMBRE ET DE LA LUMIERE	
La lune (XVIII)	46
Le soleil (XIX)	48
L'étoile (XVII)	50
LES ARCANES DU REVE	
Le bateleur (I)	52
L'ermite (IX)	54
Le jugement (XX)	56
LES PILIERS	
La papesse (II)	58
Le pape (V)	58
L'impératrice (III)	60
L'empereur (IV)	60
LES CLES	
Le mat (0)	62
L'arcane sans nom (XIII)	64
Le monde (XXI)	66

CHAPITRE 5 : ET SI TOUT CECI N'ETAIT QU'UN JEU

LA SIMULATION	
Le principe	69
Les principales caractéristiques quantifiées	69
Le savoir-faire d'un personnage	69
La règle du critique et de la maladresse	70
La table d'appréciation	70
En cas d'échec	70
LES SITUATIONS	
Situations normales	71
Situations libres	71
Situations de stress	71
Opposition passive	71

Opposition active.....	72
Situations prolongées.....	72
LE QUESTEUR	
Le nom.....	73
Le dragon.....	73
Les essences	
La volonté.....	73
L'instinct.....	73
La sensibilité.....	73
La loi de la transcendance.....	74
Durée d'utilisation.....	74
Regain d'essence.....	74
La loi de l'équilibre.....	74
Le déséquilibre	
Volonté.....	75
Instinct.....	75
Sensibilité.....	75
Le score d'équilibre.....	76
La vie.....	76
LA FORME HUMAINE	
Les capacités.....	77
Les aptitudes.....	77
LES RACES EMBLEMATIQUES	
Les capacités animales.....	78
La lycanthropie	
Effets de l'alcool.....	78
Effets des drogues.....	78
Imminence de la mort.....	78
Description des races emblématiques.....	78
Conseils aux lycanthropes.....	79
Proposition de traits de caractère.....	79
LES ANIMAUX	
Aigle.....	80
Cerf / biche.....	81
Chat.....	82
Chauve-souris.....	83
Chien.....	84
Corbeau.....	85
Faucon.....	86
Hibou.....	87
Loup.....	88
Ours.....	89
Rat.....	90
Renard.....	91
Salamandre.....	92
Sanglier.....	93
Serpent.....	94
LA CHRONIQUE DU QUESTEUR	
Détermination de la forme animale.....	95
Détermination de l'occupation avant la révélation	
Marginal (2).....	96
Artiste (3).....	97
Artisan (4-5).....	97
Labeur (6-7).....	98
Marchand (8).....	99
Combattant (9).....	99
Noble (10).....	100
Religieux (11).....	101

Erudit (12).....	102
AIDE A LA CREATION DES PERSONNAGES.....	104
TIRAGE DES CARTES	
Procédure	
Les 5 grands royaumes (accès).....	106
Cas particuliers.....	107
Cartes intermédiaires	
Cas particuliers.....	107
Les voyages.....	108
Exemple de création d'un personnage.....	109
LES ACTIONS	
Les talents	
Charme.....	111
Combativité.....	111
Réflexes.....	111
Sens.....	112
Vigueur.....	112
Les compétences.....	112
Le combat	
La passe d'arme.....	116
Surprendre.....	116
Principe de réussites.....	116
Détermination des options	
Appel aux essences.....	117
Prise de risque.....	117
Options spéciales	
Esquive.....	117
Défense.....	117
Désarmer.....	118
Modificateurs de situation.....	118
Annonces des options.....	118
Lancer les des.....	118
Les dommages.....	118
Protection.....	118
Les armures.....	118
Les boucliers.....	119
Situations spéciales	
Le combat contre plusieurs adversaires.....	119
Le combat au corps a corps.....	119
Le combat a distance.....	119
Exemple de combat.....	120
LA VIE	
Les blessures.....	122
Inconscience et mort.....	122
Aggravation des blessures.....	122
Blessures graves.....	122
Autres sources de dommages	
Les chutes.....	122
Le feu.....	122
Noyade et asphyxie.....	122
Les maladies.....	123
Les poisons.....	123
La récupération	
La guérison naturelle.....	123
Les soins.....	123
La médecine.....	123
L'INITIATION DRACONIQUE	
La progression par les essences	

Le jet de gain d'expérience	124
Méthode de répartition	124
La progression par les lames	125
L'acquisition d'un nouveau royaume	125
LES MORTS ET LES VOYAGES	
La Lune-Sang	125
L'ombre du dragon	126
LES DONNS	
Royaume de l'errance	
La maison-dieu : transformation animale	127
Le chariot : reconnaissance	127
La roue de fortune : expérience au sein de la caravane	127
Royaume de la lune	
Le pendu : double-vue	127
Le diable : charme	128
L'amoureux : illusion	128
Royaume des éléments	
La justice : empathie animale	129
La force : projection	129
La tempérance : osmose élémentaire	
Terre : régénération	129
Air : voltige	129
Eau : apnée	129
Royaume de l'ombre et de la lumière	
La lune : pouvoir de l'ombre	
Marche des ombres	130
Visite de l'ombre	130
Maîtrise des ombres	130
Le soleil : pouvoir de la lumière	
Marche de feu	130
Dompter la lumière	130
Maîtrise du brasier	130
L'étoile : inspiration	130
Royaume des rêves	
Accès à la source	131
Au sein du rêve	132
Le bateleur : marcheur des rêves	132
L'ermite : faiseur de rêves	132
Le jugement : maître des rêves	132

CHAPITRE 6 : LA CARAVANE

COMPOSITION DE LA CARAVANE	135
LA VIE QUOTIDIENNE	135
LA HIERARCHIE	136
LA QUETE, LES SOURCES DE REVENUS	136
LES NUMEROS	137
LES RELATIONS AVEC L'EXTERIEUR	138
LES REGLES DE SURVIE	139
LES DROITS DE PASSAGE, LES SAUF-CONDUITS	139
LES GROUPES, LES CLANS	
Les passionnes	139
Les avides	140
Les illumines	140
Les scribes	140
Les intouchables	141
Quelques enfants de la nuit	
Les frères de sang : le loup	142
La meute hurlante : le chien	143
Les filles de l'ombre : la chauve-souris	144

Les porteurs d'ombre : le corbeau	144
Les guerriers de la souillure : le rat	145
LES RAPPORTS AVEC LES AUTRES TROUBADOURS	146
LES COMPAGNONS	
Celui qui refuse	146
Celui qui veut oublier	147
Celui qui veut éprouver son savoir	147
LA LYCANTHROPIE	147
LE BUCHER, LES FORMES D'EXECUTION	148
LE VENEUR	149

CHAPITRE 7 : LE ROYAUME DE L'ERRANCE

CHRONIQUES	151
CHRONIQUES DE LA LUNE-SANG	152
CONTES ET LEGENDES DU ROYAUME DE L'ERRANCE	153
JEUX INTERDITS	
Sur la route de Moncontour	154
Les feux de Beltaine	155
L'horrible secret	158
En attendant la caravane	160

CHAPITRE 8 : LE ROYAUME DE LA LUNE

CHRONIQUES	163
CHRONIQUES DE LA LUNE-SANG	164
CONTES ET LEGENDES DU ROYAUME DE LA LUNE	165
L'ONDINE ET LA DAME DU LAC	
Une étrange rencontre	169
La tour foudroyée	169
La disparition d'Aurore	172
Le dragon du lac	173
L'ondine et la dame du lac	175

CHAPITRE 9 : LE ROYAUME DES ELEMENTS

CHRONIQUES	179
CHRONIQUES DE LA LUNE-SANG	180
CONTES ET LEGENDES DU ROYAUME DES ELEMENTS	181
UN SI DOUX PARFUM DE MIMOSAS	
Le calme après la tempête	184
L'invasion et la psychose	186
Cendrine	189
Naissance d'une légende	191

CHAPITRE 10 : LE ROYAUME DE L'OMBRE ET DE LA LUMIERE

CHRONIQUES	195
CHRONIQUES DE LA LUNE-SANG	196
CONTES ET LEGENDES DU ROYAUME DE L'OMBRE ET DE LA LUMIERE	197
TRAQUE LA MORT	
Gauthier	199
Sinistre veillée	201
La bête est de retour	203
L'ombre de Gauthier	204
Quand le cauchemar prend fin	205

CHAPITRE 11 : LE ROYAUME DU REVE

CHRONIQUES	209
CHRONIQUES DE LA LUNE-SANG	210
CONTES ET LEGENDES DU ROYAUME DU REVE	211
PARIS BY NIGHT	
Le cabaret	212
Macabre découverte	214

La course poursuite.....	215
Philippe, chevalier de l'ombre.....	216
La maison du professeur.....	217
Profession psychiatre.....	219
Où l'on rencontre un pèrle cauchemardesque.....	219
L'échange.....	220
Ils existent, Van Helsing les a vus.....	221
CHAPITRE 12 : LE JEU DE L'INITIE	
LES PRINCIPES.....	224
LES REGLES DU JEU	
Les lames.....	225
La main.....	227
COMMENT UTILISER LES CARTES ?	
Enrichir le rêve.....	227
Les lames chevaliers.....	228
Les lames chimères.....	228
Les lames dragon.....	228
Préciser la mémoire.....	229
Les piliers.....	229
Les clés.....	230
CREER DE NOUVEAUX REVES.....	231
L'ACQUISITION DE NOUVELLES CARTES.....	232
ANNEXES	
EXPERIENCE DES CONTES DE CHIMERES.....	233
CONSEILS AUX DRAGONS	
Conseils aux questeurs.....	234
Conseils aux conteurs.....	234
Feuille de personnage.....	235
Les tarots.....	239
TABLE DES MATIERES.....	244
INDEX DES TABLEAUX :	
CHAPITRE 5	
Base de simulation.....	69
Principales abréviations.....	70
Critiques et maladdresses.....	70

Table d'appréciation.....	70
Création en 4 étapes.....	73
Répartition des essences.....	74
Déséquilibre de volonté.....	75
Déséquilibre d'instinct.....	75
Déséquilibre de sensibilité.....	75
Vie des errants.....	77
Capacités.....	77
Aptitudes.....	77
Table d'ébriété.....	78
Traits de caractère.....	79
Table d'occupations.....	95
Aide a la création de personnages.....	104
Correspondance cartes / dons.....	108
Compétences de la caravane.....	109
Modificateurs.....	117
Tableau des armes.....	118
Armures.....	119
Bouclier.....	119
Situation de tir.....	120
Armes a distance.....	121
Double-vue.....	128
Empathie animale.....	129
Source vive.....	131
Source stagnante.....	131
Modification d'un objet.....	133
CHAPITRE 12	
Récapitulatif des associations.....	225
Correspondances jeu de l'initie.....	229
Obtention de nouvelles cartes.....	232
ANNEXES	
Abréviation des PNJ.....	233
ECRAN (TABLEAUX NE FIGURANT PAS DANS LES REGLES)	
Compétences.....	d
Talents (endurer et résister sont inverses).....	d

Note : un intitulé en gras indique que le tableau figure sur l'écran.

royaume est petit moins l'on a de chance de l'explorer. Enfin, quel Conteur voudra d'un asocial dangereux du fait des nombreux tarots renversés dans sa chronique ? Pesez bien tout cela car le joueur ne retirera plus jamais de "personnage" à Chimères, même s'il change de Conteur (eh oui, il n'y a qu'une seule caravane).

MÉTHODE D'ÉVALUATION INTERMÉDIAIRE

- Comptez le nombre de tarots qui ont été interprétés, êtes-vous loin de la moyenne (45) ?

- Combien d'arcanes sont renversés ? Sont-ils connexes ou éparpillés ?

Comment jugez-vous les formes animales que vous avez tiré ?

Un bon demi parcours se doit d'être équilibré, c'est à dire 15 décennies par royaume, avec peu d'arcanes renversés consécutifs et si possible, 1 ou 2 voyages sans changement de royaume.

Royaume de l'Ombre ou de la Lumière

Que l'on parcourt l'un ou l'autre, les arcanes attribuant les dons restent identiques (XVIII La Lune, XIX Le Soleil, XVII L'Etoile), seul les dons changent.

Le PJ choisit quel royaume il souhaite explorer en premier et le note sur sa FP.

Conseil : Dans le bandeau, coloriez au feutre noir pointe fine les lettres du royaume que vous n'explorez pas.

Inscrire la date d'entrée (1480 pour Hugo qui choisit la Lumière), brassez vos lames puis laissez le Veneur aller à vous : **Révélation.**

Pensez-vous bien à tous les cas particuliers énumérés plus haut (p. 107-108 des règles) ? Ainsi qu'à l'augmentation de D des dons dont l'arcane correspondant est tiré ?

LA RÉVÉLATION DE LA VIE D'ERRANT

- Tirage d'une carte lycanthropie et inscription dans la rubrique "FORMES ANIMALES"

- Jet de 2D puis de 1D pour déterminer le "métier" avant la révélation (cf table p. 105), et inscription sur la FP dans la rubrique "INCARNATIONS"

Le Conteur lit la description de l'occupation du joueur puis lui indique les compétences et les talents s'y rapportant. Le PJ les note dans les rubriques afférentes suivi de la valeur 1D à côté (écrire serré pour faire tenir deux caractéristiques par ligne) ou augmente une caractéristique déjà maîtrisée de 1D (4D max).

Royaume de l'Ombre et de la Lumière

Procédez comme le royaume précédent.

Conseils :

- A ce stade il peut être judicieux d'être plus concis lors de l'interprétation afin d'éviter une certaine lassitude ou répétition.

- Si vous êtes à cours d'inspiration, laissez quelques lames sans interprétation, vous les remplirez au cours des moult aventures qui vous attendent.

Royaume du Rêve

Si vous n'avez pas atteint le royaume du rêve, ne soyez pas désespéré, l'expérience vous permettra de modifier votre chronique à partir du dernier royaume contre 5 points de Sensibilité (p. 125 des règles).

Important : Si vous tirez Le Bateleur, L'Ermite, et/ou Le Jugement puis que vous voyagez, vous devriez changer de royaume... C'est impossible bien sûr, car le Rêve est le dernier royaume connu.

Appliquez cependant les règles comme si vous l'aviez fait (i.e. l'obtention de nouveau don n'est plus possible, mais leur D augmente si l'arcane associé est tiré).



Le PJ choisit une compétence de la caravane (cf p. 105) et la note sur sa FP, ou augmente de 1D une compétence de la caravane choisie lors d'une précédente révélation (4D max).

Conseils :

- Recopiez les caractéristiques des royaumes précédents quand vous devez les augmenter de 1D car cette progression ne s'applique QUE pour le royaume en cours.

- Préférez un large éventail de compétences faibles à faire progresser, à un petit nombre "poussées" à bloc.

Thugo Mahui

23 ans

VOLONTE 3
INSTINCT 2
SENSIBILITE 2
 Bonus Essence + 2D
 Equilibre 7
 Vie 7

Charme 3
 Combativité 2
 Réflexes 2
 Sens 3
 Vigueur 2
 Blessures / / / / /

Combat 2
 Communication 3
 Créativité 3
 Habileté 1
 Nature 2
 Savoir 4
 Technique 1

Expérience

VOL	INS	SEN	ROYAUME	CHE	CHI	DRA	PIL
			ERRANCE	XVI	VII		II
			LUNE	XII			V
			TERRE				III
			LUMIERE				IV
			OMBRE				x
			REVE				x

Arcanes

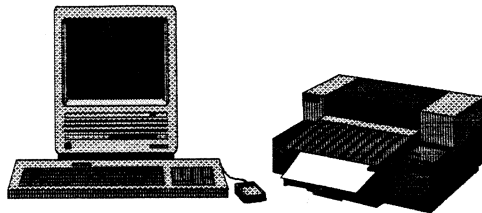
ROYAUMES

ERRANCE Artisan Tissu	X, +2D	1010/1090 Lycantropie Reconnaissance 4D
LUNE Ermite Ecrivain	X, +2D	1110/1340 Double-vue 2D Charme 2D
TERRE Colporteur Manni	X, +2D	1360/1460 Empathie animale 3D
LUMIERE Curé Négociant	X, +4D	1480/1670 Marche de feu 1D Dompter la lumière 1D
OMBRE Colporteur		1690/1780 Marche de l'ombre 1D
REVE Milicien	X, +2D	1800/1900 Marcheur des Rêves 1D

Chronique a travers les siecles

1010	XIV	La Tempérance	1310	VI r	L'Amoureux	1610	IX	L'Ermite
1020	VII r	Le Chariot	1320	XII	Le Pendu	1620	XVI	La Maison Dieu
1030	VIII	La Justice	1330	X r	La Roue de Fortune	1630	XIV r	La Tempérance
1040	II	La Papesse	1340	XIII r	La Mort	1640	XVII	L'Etoile
1050	XIX r	Le Soleil	1350		†	1650	XI	La Force
1060	XII r	Le Pendu	1360		†	1660	XII r	Le Pendu
1070	XX	Le Jugement	1370	V	Le Pape	1670	0	Le Mat
1080	X	La Roue de Fortune	1380	IX r	L'Ermite	1680		†
1090	XXI	Le Monde	1390	X r	La Roue de Fortune	1690		†
1100		†	1400	0 r		1700	VIII r	La Justice
1110		†	1410			1710	IV	L'Empereur
1120	XXI	Le Monde	1420			1720	XI r	La Force
1130	XIX	Le Soleil	1430	VI r	L'Amoureux	1730	XVII	L'Etoile
1140	V r	Le Pape	1440	XVI r	La Maison Dieu	1740	VII	Le Chariot
1150	III r	L'Impératrice	1450	VIII r	La Justice	1750	I r	Le Bateleur
1160	I	Le Bateleur	1460	XIII r	La Mort	1760	III	L'Impératrice
1170	XX	Le Jugement	1470		†	1770	II r	La Papesse
1180	VII	Le Chariot	1480			1780	0	Le Mat
1190	IV	L'Empereur	1490	X r	La Roue de Fortune	1790		†
1200	XIV r	La Tempérance	1500	0	Le Mat	1800		†
1210	VIII r	La Justice	1510			1810	0	Le Mat
1220	XVIII r	La Lune	1520			1820	VII r	Le Chariot
1230	0	Le Mat	1530	I	Le Bateleur	1830	VIII	La Justice
1240		†	1540	X	La Roue de Fortune	1840	V r	Le Pape
1250		†	1550	II	La Papesse	1850	II	La Papesse
1260	V	Le Pape	1560	XV	Le Diable	1860	IV	L'Empereur
1270	XVIII	La Lune	1570	XX r	Le Jugement	1870	XI	La Force
1280	XI	La Force	1580	VIII	La Justice	1880	X	La Roue de Fortune
1290	IX	L'Ermite	1590	V r	Le Pape	1890	VI	L'Amoureux
1300	III	L'Impératrice	1600	XIX r	Le Soleil	1900	I r	Le Bateleur

Aides de jeu Chimères



Faites enregistrer
votre chronique
par la Guilde

par François Edelin

Combien de sillons possède un 33 tours ? Un seul évidemment, et combien de persos possède un joueur à Chimères ? La réponse est encore un seul ! Raison de plus pour ne pas se planter lors de ce grand moment, n'hésitez à recommencer jusqu'à être satisfait, car une fois tiré c'est fini... Enfin je devrais dire : cela commence...

Chimères est à ma connaissance le seul jeu de rôle ayant cette particularité, ce qui explique la relative longueur du tirage : entre 1h30 et 2h30 ! C'est très pratique comme système, si vous changez de Conteur, lors d'une rencontre par exemple, il suffit de venir avec votre chronique et vous voici prêt à jouer. D'aucuns objecteront que c'est pareil avec d'autres JdR, mais avez-vous déjà animé une table d'inconnus qui vous présentent des feuilles type gros bill niveau 12 ? C'est un dur (et long) moment...

Bien sûr, l'on peut toujours tout arranger d'un coup de gomme, mais tricher correctement sur une chronique est très difficile...

Bref, puisque votre chronique est unique, la Guilde se propose de l'enregistrer officiellement et "informatiquement". Vous remplissez soigneusement le formulaire 334-45A dénommé "Chronique vierge" (voyez comment ci-contre) et nous le faites parvenir au siège social (avec un timbre). Nous vous retournerons alors votre chronique corrigée des fautes (s'il y a lieu) et imprimée à l'instar de celle d'Hugo (chouette non ?).

“ Mais quand on va jouer, les valeurs vont changer ” dit une petite voix. Rassurez votre Guilde bien aimée à tout prévu. D'une part les compétences et les talents ne sont pas enregistrés, d'autre part les caractéristiques chiffrées (essences, aptitudes, capacités, etc) ne progressent qu'au travers de l'expérience. Il suffit donc, pour cette fiche de jeu, de ne pas les changer et de noter simplement l'expérience acquise dans le tableau en haut à droite (super chouette non ?).

“ Et pour ceux qui ne sont pas inscrits ? ” Eh bien qu'il s'inscrivent sacrebleu, nous avons tous besoins de leur soutien littéraire et financier... Et de grâce, écrivez lisiblement...

COMMENT REMPLIR LA FICHE DE JEU CORRECTEMENT

1^{er} cadre :

Laissez le vide, il permettra aux Van Gogh en herbe d'esquisser un auto-portrait.

2^{ème} cadre : CARACTERISTIQUES

Prénom et âge sur la ligne vide.

Inscrivez les valeurs de Volonté, d'Instinct et de Sensibilité.

Ne remplissez pas le bonus d'essence (arcane XXI) ni l'équilibre, ni la Vie. Par contre, donnez nous votre numéro d'inscription à la Guilde.

Complétez les Capacités et les Aptitudes.

3^{ème} cadre : ARCANES

Rien à remplir, tout est calculé.

4^{ème} cadre : ROYAUMES

Chaque royaume est divisé en quatre lignes (une par incarnation) et trois colonnes. Indiquez dans celle de gauche votre tirage d'occupation (et pas l'occupation, exemple : 8,3), notez au centre l'animal tiré. Si vous avez une cinquième incarnation (ou plus) pour un royaume, mettez un post-it, nous modifierons.

Indiquez dans la colonne de droite les dates d'entrée et de sortie dans le royaume en première ligne, puis les dons acquis et leur valeur en D (ne tnchez pas, nous vérifierons). Notez enfin en colonne a-ligne 1, le nombre de D bonus gagnés grâce à La Roue de Fortune (arcane X).

N'oubliez pas d'inscrire vos choix en matière de royaume (Air, Terre ou Eau et Lumière ou Ombre)

5^{ème} cadre : CHRONIQUE

Notez pour chaque décennie la valeur du tarot (en chiffres modernes please !) suivi de " R " si le tarot est renversé. Notez la valeur : " 22 " pour une décennie de voyage. indiquez à droite le nom de l'arcane pour confirmation.

MARGINAL

CAPACITES	APTITUDES
Charme 2D	Combat 3D
Combativité 4D	Communication 2D
Réflexes 3D	Créativité 2D
Sens 1D	Habilité 3D
Vigueur 2D	Nature 4D
	Savoir 1D
Vie (Vigueur x 2) 4	Technique 1D

COMPETENCES	TALENTS
Chasse 3D	Attaquer 3D
Combat à l'épée 2D	Endurer 2D
Combat à la lance 2D	Esquiver 2D
Equitation 2D	Impressionner 2D
Religion 1D	Influencer 1D

ARTISTE

CAPACITES	APTITUDES
Charme 3D	Combat 1D
Combativité 2D	Communication 3D
Réflexes 2D	Créativité 4D
Sens 3D	Habilité 3D
Vigueur 2D	Nature 1D
	Savoir 2D
Vie (Vigueur x 2) 4	Technique 2D

COMPETENCES	TALENTS
Acrobaties 2D	Mentir 3D
Boniments 3D	Observer 2D
Chants 2D	Séduire 3D
Danse 2D	
Déguisement 2D	
Musique 2D	
Poésie 2D	

ARTISAN

CAPACITES	APTITUDES
Charme 2D	Combat 2D
Combativité 2D	Communication 1D
Réflexes 2D	Créativité 2D
Sens 3D	Habilité 3D
Vigueur 3D	Nature 2D
	Savoir 2D
Vie (Vigueur x 2) 4	Technique 4D

COMPETENCES	TALENTS
Bricolage 3D	Attaquer 1D
Intendance 2D	Endurer 3D
Travail du ... 4D	Forcer 2D
	Esquiver 2D

LABEUR

CAPACITES	APTITUDES
Charme 1D	Combat 2D
Combativité 4D	Communication 1D
Réflexes 2D	Créativité 2D
Sens 2D	Habilité 4D
Vigueur 3D	Nature 4D
	Savoir 1D
Vie (Vigueur x 2) 6	Technique 2D

COMPETENCES	TALENTS
Attelage 3D	Attaquer 2D
Bricolage 2D	Endurer 3D
Folklore 1D	Esquiver 2D
Légendes 2D	Grimper 1D
Survie 3D	Surveiller 2D

MARCHAND

CAPACITES	APTITUDES
Charme 4D	Combat 1D
Combativité 1D	Communication 4D
Réflexes 2D	Créativité 2D
Sens 3D	Habilité 3D
Vigueur 2D	Nature 2D
	Savoir 2D
Vie (Vigueur x 2) 4	Technique 2D

COMPETENCES	TALENTS
Boniments 3D	Attaquer 1D
Bricolage 2D	Influencer 2D
Combat au bâton 2D	Mentir 2D
Eloquence 2D	S'Orienter 2D
Intendance 1D	
Survie 2D	

COMBATTANT

CAPACITES	APTITUDES
Charme 1D	Combat 4D
Combativité 4D	Communication 2D
Réflexes 3D	Créativité 1D
Sens 1D	Habilité 2D
Vigueur 3D	Nature 3D
	Savoir 2D
Vie (Vigueur x 2) 6	Technique 2D

COMPETENCES	TALENTS
Combat avec ... 3D	Attaquer 3D
Discrétion 2D	Esquiver 2D
Tir à l'arc 2D	Grimper ...
Soins 1D	Observer ...
	Surprendre 1D
	Surveiller 2D

NOBLE

CAPACITES	APTITUDES
Charme 2D	Combat 3D
Combativité 3D	Communication 3D
Réflexes 2D	Créativité 2D
Sens 2D	Habileté 2D
Vigueur 3D	Nature 2D
	Savoir 3D
Vie (Vigueur x 2) 6	Technique 1D

COMPETENCES	TALENTS
Chasse 3D	Attaquer 3D
Combat à l'épée 2D	Endurer 2D
Combat à la lance 2D	Esquiver 2D
Equitation 2D	Impressionner 2D
Étiquette 2D	Influencer 1D
Religion 1D	

CAPACITES	APTITUDES
Charme	Combat
Combativité	Communication
Réflexes	Créativité
Sens	Habileté
Vigueur	Nature
	Savoir
Vie (Vigueur x 2)	Technique

COMPETENCES	TALENTS

RELIGIEUX

CAPACITES	APTITUDES
Charme 3D	Combat 2D
Combativité 2D	Communication 3D
Réflexes 2D	Créativité 2D
Sens 3D	Habileté 2D
Vigueur 2D	Nature 3D
	Savoir 3D
Vie (Vigueur x 2) 4	Technique 1D

COMPETENCES	TALENTS
Chant 3D	Influencer 3D
Eloquence 2D	Endurer 2D
Folklore 2D	Observer 2D
Légendes 2D	
Religion 4D	
Soins 1D	

CAPACITES	APTITUDES
Charme	Combat
Combativité	Communication
Réflexes	Créativité
Sens	Habileté
Vigueur	Nature
	Savoir
Vie (Vigueur x 2)	Technique

COMPETENCES	TALENTS

ÉRUDIT

CAPACITES	APTITUDES
Charme 3D	Combat 1D
Combativité 2D	Communication 2D
Réflexes 2D	Créativité 3D
Sens 3D	Habileté 1D
Vigueur 2D	Nature 2D
	Savoir 4D
Vie (Vigueur x 2) 4	Technique 3D

COMPETENCES	TALENTS
Étiquette 1D	Influencer 3D
Humanité 2D	Observer 3D
Ingénierie 2D	
Lettres 3D	
Médecine 1D	
Science 2D	
Soins 2D	

CAPACITES	APTITUDES
Charme	Combat
Combativité	Communication
Réflexes	Créativité
Sens	Habileté
Vigueur	Nature
	Savoir
Vie (Vigueur x 2)	Technique

COMPETENCES	TALENTS

Le Meneux



Fin de la nouvelle

Réservée aux

Veneurs

par Jean-Philippe Palanchini

(Sous forme de manuscrit).

On m'appelle Baptiste. J'ai oublié le nom de mes parents, ou plutôt, je n'ai que rarement eu l'envie de le rechercher après mon arrivée dans la petite Caravane de baladins dont j'ai fait partie durant une grande partie de ma vie. C'est là, au milieu de mes frères, sous l'aile protectrice de celui que nous appelons le Veneur, que j'ai vécu ce qu'il est convenu d'appeler le meilleur de mon âge en tant que montreur d'animaux, avec un certain succès, sans fausse modestie, pourquoi donc en ferais-je ?

C'est là aussi que j'ai connu Lova, la belle, au prénom enchanteur, Lova, ma luvé, celle qui m'a choisi et que j'ai choisie, celle avec qui, après mûre réflexion j'ai décidé quoi qu'il m'en coûtât de faire un enfant. Nous savions qu'il nous faudrait quitter nos frères. Nous savions aussi que ces scènes de séparations n'étaient pas toujours comprises des Novices ni même des Chevaliers de Franche date. Aussi avons-nous décidé de partir avant même que soit trop visible la grossesse de Lova. Nous avons dit au revoir à nos frères, comme s'il ne s'agissait que d'un simple choix de vie. Nos amis proches ont bien compris, eux, pourquoi nous partions. Mais les novices n'ont pas eu à se poser ces questions qui les agacent tant, et auxquelles nul autre qu'eux-même ne peut répondre, la réponse ne venant parfois que fort tard après que la question eût été posée.

Nous-mêmes n'étions pas sûrs de ce qui découlerait de notre désir de vivre une vie de couple 'normale', au milieu des errants ; notre enfant serait-il 'des nôtres' ? Les questions nous poursuivent, je le savais bien ! Beaucoup plus avancé dans ma Quête que Lova, certaines me hantaient encore !

Nous avons bien pensé aussi qu'il nous faudrait changer quelques fois de lieu de résidence, mais cela ne nous paraissait pas insurmontable. Nous savions que Lova ne pourrait plus recourir pour nous au moins à la forme animale qu'elle adrait, et qui faisait d'elle la plus belle de mes 'bêtes', au cours du numéro de dressage que je présentais. Nous y avons réfléchi, nous y étions prêts.

Nous ne pouvions pas penser à ce moment à quel noir enchaînement cette simple décision de vivre pleinement notre amour allait nous condamner. Qui l'eût pu penser, d'ailleurs ?

Aujourd'hui, à la fin de ma vie présente, je veux donc fixer notre histoire sur ces quelques feuillets. Pourquoi ? C'est difficile à dire. Je sais que, faisant, j'enfreins une des règles de vie de la Caravane de mes frères ; disons qu'il en va de mon équilibre, au moment de quitter mon avant-dernière existence terrestre. Je suis assez avancé dans ma Quête pour savoir que, là où je les déposerai, seul un de ces 'rêveurs' que certains dénigrent ou refusent de prendre au sérieux - au sérieux ! Savent-ils seulement ce qui est la Réalité, ces pauvres errants si 'sérieux' - prendra de son Temps, quelque jour bintain, pour me lire et découvrir ce que contient ce manuscrit. De lui la Caravane ne craindra rien, au contraire ! Ce manuscrit est pour Toi et les Tiens, Frère inconnu.

Nous voici donc Lova et moi, sur les routes de France, voyageant lentement vers ce petit village de l'est où nous avons été si bien accueillis l'été de l'année précédente.

Nous en avons bon souvenir. Nous y serions bientôt !

Nous n'avions pas prévu la précocité de l'hiver cette année-là. Nous n'avions pas prévu d'avoir à demander plus vite que nous l'avions envisagé l'hospitalité à tous ces gens. Nous comptions nous faire accepter d'eux,

nous installer au village. L'hiver - Hasard ou Nécessité ? - en avait décidé autrement. Il nous a fallu en quelque sorte 'mêler' une hospitalité que nous voulions mériter. Il nous a fallu frapper aux portes prématurément closes sur un peu de chaleur. ET ces gens, 'ces braves gens' ne nous ont pas accueillis. Leurs portes à peine entr'ouvertes se sont TÔT refermées, nous laissant dans le froid et l'obscurité avec pour TOUT réconfort leur crainte, leur méfiance et, pour les plus hargneux, leurs menaces. Nous avons eu peur, Très peur : certains nous ont jeté des pierres, certains avaient déjà décroché la péttoire sans laquelle ils se sentaient si impuissants, si peureux, si minables, en un mot. Nous avons eu.

Nous avons eu et couru, Lova malgré son ventre rond et pesant, malgré sa fatigue, malgré sa crainte de voir l'enfant partir. Nous avons eu, jusqu'à ce que Lova trébuche sur cette racine que masquaient les feuilles.

Nous avons eu jusqu'à son cri de douleur, puis de désespoir quand elle a senti que la hâte avait provoqué les douleurs, et que s'annonçait ainsi, dans le froid et la solitude de la forêt, et rien avant terme, notre bébé. Si nous avions vraiment été les bûches, la chose eût été de mise, et nous y aurions fait face ! Mais moi, pauvre de moi ! Je ne savais de l'enfantement que ce que les hommes en savent, c'est à dire surtout des ameries, et rien qui puisse m'aider à évaluer la situation !

La seule idée que j'aie eue, et assez vite, c'est que les choses ne se présentaient pas bien, pas bien du tout. J'ai vu ce sang tout ce sang, et puis, dans un cri qui me vrille encore les oreilles aujourd'hui, j'ai vu Lova faire naître notre enfant. C'était un garçon, et il n'a pas crié. Ça c'était une des choses que je savais. Le bébé commence sa vie d'homme par un cri, ce cri primal dont nous avons feint d'oublier qu'il nous rappelle : en ce moment crucial que nous faisons parties des espèces animales qui peuplent cette planète.

L'enfant n'avait pas crié, il ne criait pas malgré mes sollicitations, l'enfant ne criait pas, l'enfant ne crierait pas, ne crierait jamais. Un hurlement de rage m'est monté à la gorge, qui ne s'est étranglé que quand j'ai vu que Lova me regardait avec des yeux égarés, que quand j'ai compris en un regard qu'elle aussi allait passer.

En un quart de seconde me sont venues les images qui défilent dans sa tête, les images qui se bousculent en elle et qui lui faisaient écarquiller les yeux sur un abîme de Terreur : Augustine nous murmurant à propos de Kari 'c'était son dernier voyage'. Lucas hurlant son désespoir de voir Valériane voyager alors qu'il la retrouvait, dans cette lumière bleue qui nous avait tous si durablement marqués.

Lova savait que pour nous aussi le Temps était compté, même si la situation était strictement inverse. J'ai su

dans ses yeux qu'elle ne voulait pas vivre cela.

J'ai vu que l'assurance de revenir parmi nos Frères ne lui était cette fois-là d'aucun secours. Le désespoir de ce que je lisais en elle me pétrifiait. C'est encore elle qui a agi, avec cette force de caractère que je lui connaissais depuis toujours et qui me faisait dire, au grand dam de certains Frères, que les Femmes étaient bien plus fortes que nous autres 'mâles'. Surmontant sa douleur, surmontant aussi la peur des conséquences inconnues de ce qu'elle avait en tête, elle a trouvé la force de me dire :

Ta femme va mourir d'ici peu, Baptiste. Je ne veux pas Te perdre. Pas maintenant. Alors je vais faire en sorte de pouvoir vivre à Tes côtés. Je vais T'attendre. Je vais T'attendre, mon Amour.

Elle a serré ma main, l'a lâchée pour me caresser une dernière fois le visage, dans ce geste tendre, fort et doux qui me rendait fou quand nous faisions l'amour et, dans un dernier effort, elle a laissé place à Lova, ma Lova.

J'avais compris. Lova avait choisi de ne pas mourir. Mais c'était au prix de ne plus pouvoir exister que sous sa forme animale. La moindre tentative pour redevenir femme aboutirait à se retrouver dans un



corps mort, et par là même à voyager sans moi, ce qu'elle venait de refuser. Je crois bien que j'ai pleuré longtemps dans la couronne de la bête magnifique dont je connaissais l'otavique fidélité. Et puis j'ai enterré le petit corps de notre enfant mort-né, et nous sommes partis.

J'ai profité de la nuit pour user de mes pouvoirs et connaître quels étaient les villageois qui avaient provoqué ce naufrage de notre vie, pour n'avoir pas voulu nous ouvrir une grange. Et c'est à ce moment-là aussi, je m'en souviens, que j'ai fait serment de me venger.

C'est une partie de ma vie, après coup, dont je ne suis pas fier. Dans un premier temps, je me suis ébigné de ce village que j'avais maudit. Ensuite, j'ai vécu plus ou moins comme un vagabond, fuyant autant que possible les hommes pour éviter d'avoir à passer à Lova ce lieu qu'elle et tous les siens n'ont jamais pu supporter. Il fallait bien s'y résoudre, pourtant, quand l'argent venait à manquer. Alors, ces jours-là, je l'en travaillais et je refaisais la partie de mon numéro d'antan, celle qui plaisait à tous, grands et petits. Et puis, aussi, je 'faisais les écoles', exhibant ma louve aux gamins dans les cours d'école en expliquant un peu de la vie de ces bêtes magnifiques. Le croirait-on ? Même en cette fin de siècle, le Loup reste un fauve auquel s'attachent toutes les terreurs ancestrales, toutes les superstitions, toutes les hantises ténébreuses liées à la forêt et à ses habitants les plus farouches mais surtout les plus libres. J'en avais, du mal, à tenter d'expliquer à ces mioches, et même à leurs maîtres et maîtresses d'école, que le loup était largement autre chose que le mal qu'on en disait.

Nous avons donc vécu ainsi, Lova et moi, pendant presque dix ans. Et puis, et puis, l'air de rien, j'ai repris le chemin du village où j'estimais avoir à faire. Même si je n'ai rien dit, je sais que Lova a compris où nous allions, ou plutôt où j'allais, moi, elle me suivant avec sa fidélité et son courage habituels. Je sais aussi qu'elle avait compris pourquoi j'y allais, ou qu'elle avait confusément deviné, avec cet instinct qui nous est propre, le but encore imprécis, mais nécessairement néfaste, que je poursuivais en me rendant là-bas.

Lova me regarde écrire. Elle baille et s'étire auprès du feu de bois. Elle ne comprend pas pourquoi je passe tant de temps à ma table, la plume à la main. Elle a plus souvent l'habitude de me voir me plonger dans mes longues, longues rêveries. Celles-là même qui me font apparemment l'abandonner, yeux clos, entouré des fumées de ma vieille pipe, pour des après-midis entières. Lova me regarde de ses yeux d'or dans lesquels j'aime tant à me perdre, puis s'allonge de nouveau pour ôter à la douceur que dégage le feu son pelage luisant.

Il m'a fallu mentir à Lova, il m'a fallu l'abandonner pour un temps. Le temps de revenir au village, de feindre de vouloir m'y installer, comme le vieux colporteur fatigué que je semblais être. Le temps de me forger parmi les habitants la personnalité du vieux père de Victorine, celle qu'ils nommaient 'la Toucheuse' parce qu'elle avait le don de soigner les venues et les brûlures par simple imposition des mains et qui était morte l'année d'avant, j'avais pu l'apprendre les nuits précédentes des habitants même, à leur insu. J'ai tout fait à la fois pour qu'ils m'acceptent, mais aussi pour qu'ils me redoutent. J'ai laissé planer tous les doutes, j'en ai même instillé ici et là dans les esprits les plus faibles. Je me suis installé à un bout du village, tout près du bois, j'ai regardé les gens avec des yeux noirs en maugréant des formules qui pouvaient passer pour n'importe quoi, et j'ai commencé, la nuit, à leur faire le sommeil agité. Au bout de quelques temps, ils me craignaient assez pour me ficher la paix et faire un détour en passant par chez moi. Lova a pu revenir.

Je me suis même arrangé, plus tard, pour qu'on me voie avec elle. Ils ont eu plus peur encore, mais je les ai rassurés en leur racontant une histoire de bête recueillie et soignée, qui m'avait adoptée. Lova en a ajouté dans la soumission et la gentillesse, et ils ont fini par accepter cela, aussi. Le loup, cette fois, était bien dans la bergerie sauf que le loup, contrairement aux apparences, c'était moi.

Car j'avais pendant ce même temps eu tout bisin de repérer ce qu'étaient devenus ceux à qui nous devions notre malheur. Et quatre des cinq, étaient maintenant pères et mères de famille, de beaux enfants bien solides, comme le sont souvent les petits campagnards. Le plus difficile restait à faire.

Un soir, j'ai appelé Lova qui, depuis quelques temps, grandit après moi quand elle me voyait préparer ce qu'elle avait dès l'abord reconnu pour une vengeance. Je crois bien que si j'avais voulu agir réellement contre les enfants, en les enlevant ou en leur faisant quelque mal, je crois bien qu'elle m'aurait sauté à la gorge. Heureusement, elle ne pouvait pas savoir que ma progression dans la quête me dispensait de recourir à ces extrémités. Elle ne pouvait pas savoir non plus que ce que j'allais tenter risquait quasiment à chaque instant de me tuer net ou de me rendre irrémédiablement fou. Je le savais moi.

Un soir, donc, j'ai appelé Lova et je lui ai parlé. Étrange lâcheté qui consiste à mentir à celle qu'on aime en sachant qu'elle n'a aucun moyen de vous répondre ou de tenter de vous convaincre de renoncer. J'ai appelé Lova et je lui ai parlé. Je lui ai dit que je me sentais mal, qu'une grande fatigue me taraudait, et que je ne savais pas si je venais le pro-

chain printemps. Que si quoi que ce soit m'arrivait, elle savait quoi faire, et que d'ores et déjà je l'attendais, après mon prochain voyage, au côté de l'Homme en Noir. Elle a eu ce petit cri plaintif que je lui connaissais parfois, elle m'a léché la main et a repris sa place favorite, près du foyer.

Alors a commencé ma folle course au cœur du Rêve. Alors a commencé pour moi la pénible épreuve que je me croyais tenu d'affronter, parce que je l'avais juré dix ans auparavant, sous le coup de la colère. Le moment venu d'agir, j'hésitais : j'avais conscience, ce faisant, de trahir la Quête et la confiance que le Veneur avait placée en moi en me révélant ces possibilités magnifiques que je m'apprenais à galvauder pour ma vengeance personnelle. Cependant, je ne mettais nulle personne en danger sinon moi, Lova savait quoi faire. Je n'ai pas voulu céder à la raison. J'irais au bout de ma vengeance.

Petit à petit, jour après jour, Terré au fond de ma cabane, j'ai usé de mes possibilités de m'immiscer au cœur du Royaume du Rêve, pour attirer vers moi les enfants, qui avaient appris à ne plus craindre Lova. Ce ne fut pas le plus difficile. Guère plus malaisé non plus de berner les gendarmes, qui n'ont pas vu les enfants, puisque je ne voulais pas qu'ils les voient. On les a cherchés ailleurs, on les a déclarés perdus. Et moi je les avais pour moi, et je garde de ces moments-là un chaud souvenir.

La difficulté, le danger, ce furent les quelques mois qui suivirent, quand je luttais plusieurs heures par jour et plusieurs heures par nuit, pour tenir sous ma dépendance les personnes qui nous avaient chassés avec le plus de violence. Je passais de l'une à l'autre, confortant chez l'un l'idée de son enfant disparu, ancrant chez l'autre l'image de son gosse noyé. Je sortais de ces luttes épuisé, et c'est durant ces périodes que les parents se reprenaient à espérer, à ne pas croire au destin qui les avait frappés. Et pour cause ? Leurs enfants étaient là, et bien là. Mais pour eux, et les quelques habitants du village, la malchance avait frappé quatre fois en cet hiver-là. Trois malaisetés de la vie, trois morts d'enfants innocents.

Je ne savais pas comment tout cela allait tourner. La seule chose que je sentais, c'était que ça tournerait mal, ça oui, surtout pour moi. Je sentais la folie s'insinuer peu à peu dans mon esprit, parce qu'il était habité par la haine, parce que je distillais la douleur dans l'esprit de quelques autres, et parce que la douleur et la haine entretenues finissent dans la folie la plus féroce.

J'ai tenu ainsi jusqu'à la Chandeleur. Jusqu'à ce que je comprenne que la femme qui m'avait chassé à coup de pierres était mariée au village voisin. J'ai voulu parfaire ma vengeance, je lui ai 'pris' son Rémi.

C'était Trop, j'avais présumé de mes possibilités. J'étais à ce moment à demi épuisé ; je ne mangeais plus, mon sommeil succédait à peine à me rendre quelques forces après mes incursions Trop nombreuses, Trop longues, Trop épuisantes dans le Royaume du Rêve. Lova ne savait plus que faire. Les enfants commençaient à échapper à mon contrôle, et Dieu sait s'il se passe des choses dans un esprit d'enfant ! Je n'avais de repos que la nuit, et encore.

Ce sont les cris d'Annelle, après les pleurs de son Rémi dans ses rêves de la nuit qui m'ont poussé à les affronter. J'ai rassemblé mes forces, je suis sorti, avec Lova et les enfants, je me suis assis avec eux dans la clairière, autour d'un maigre feu, et je les ai attendus. Ils n'ont pas tardé à relever 'nos Traces'.

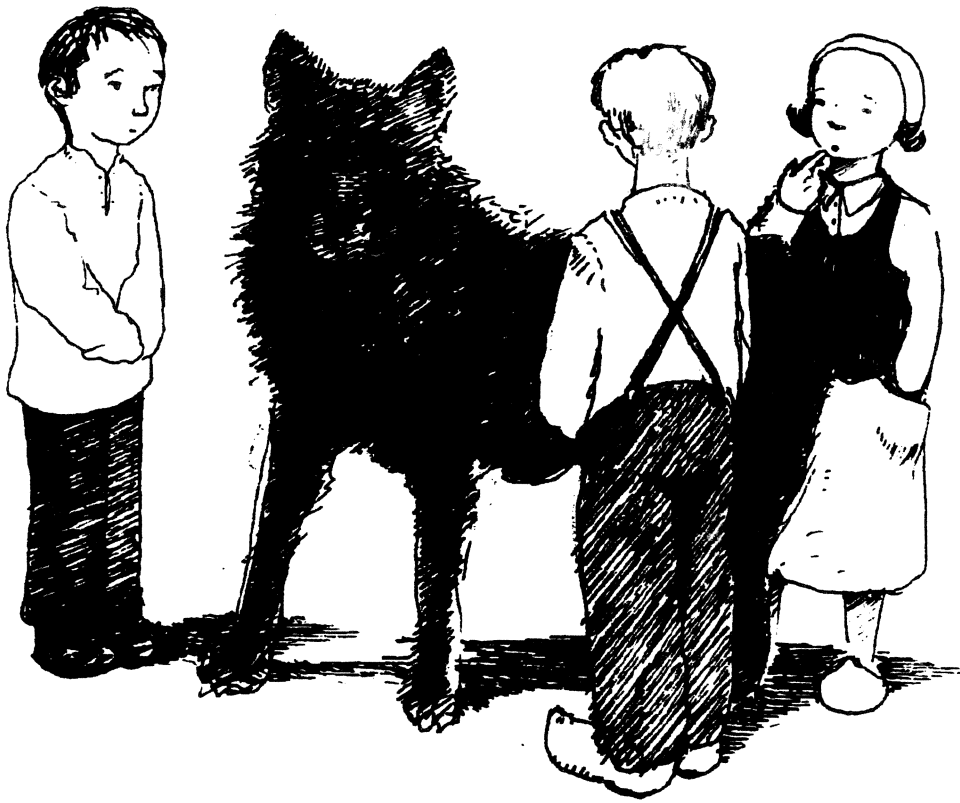
Il m'a fallu puiser dans mes dernières possibilités, mon ultime énergie, pour leur 'jouer' cette scène. L'obscurité de la nuit, l'épaisse fumée du feu leur masquaient l'essentiel. Je me suis concentré et je me suis laissé embarquer par eux, par leurs esprits faibles, par la peur ancrée au fond des têtes, par leurs 'legendes' et leurs propres histoires. Ils m'ont conduit dans leurs propres délires, je ne pensais pas que ce serait aussi facile. Je voulais les achever là, dans le bois.

Ce sont les larmes d'Annelle, c'est la folie qui la gagnait, c'est le fait qu'elle ne voie pas un loup mais son fils qui m'ont fait comprendre que les choses commençaient à m'échapper. Et puis c'est le regard de Lova, dans les yeux de laquelle j'ai lu que la chose avait assez duré, qui m'a convaincu de mettre fin à ma propre folie vengeresse.

C'est à ce moment que j'ai décidé de rendre les armes. Je leur ai 'rendu' les enfants. Puis je leur ai tout dévoilé, selon leurs propres indications. Tout y est passé : loup-garou, sorcellerie, sabbats, voleurs d'enfants, pouvoirs magiques, je les ai laissé faire, laissé divaguer, me contentant de leur montrer ce qu'ils voulaient voir, de leur raconter ce qu'ils voulaient entendre.

Quand j'ai eu fini de les 'rassurer', quand j'ai eu achevé d'ancrer au fond de leurs esprits tous les ingrédients qui font les bonnes histoires à la veillée, je suis 'parti'. 'Disparu' le Meneux ? 'envolé' dans la fumée. Le charme a duré suffisamment pour que Lova et moi puissions nous retirer. Pour eux, le Meneux était mort.

Nous sommes partis de suite, elle me guidant parmi les chemins forestiers durcis du gel de la nuit. Nous avons marché assez pour avoir mis entre eux et nous une distance raisonnable. Alors seulement j'ai demandé à Lova de m'attendre, pendant que je m'allais reposer dans une auberge ai, pour justifier l'état dans lequel j'étais et le fait que je donnais quinze à vingt heures par jour, je me suis fait passer pour malade. J'y suis resté le temps de pouvoir de nouveau marcher et me tenir normalement parmi les hommes. Et puis



j'ai retrouvé Lova, qui m'attendait, comme elle l'avait promis un jour.

Nous avons erré longtemps, jusqu'à ce que nous arrivions en Lorraine, dans ce pays d'usines et de sidérurgie, dans ce petit village d'ouvriers mineurs, où nous avons pu nous installer sans qu'on nous pose trop de questions, après toutefois que j'eus expliqué que j'étais un vieux maîtreur d'animaux qui venait finir ma vie parmi eux, avec la dernière bête qui lui restait. Quand ils ont été convaincus, après un 'spectacle', que je disais vrai et que Lova était vraiment apprivoisée, ils nous ont acceptés.

Depuis, nous vivons tranquillement ici ce que Joachim appela jadis 'le reste de notre âge'. Nous vivons au calme, moi apaisé, quelque part un peu honteux de mes actes vengeurs, elle toujours égale à ce qu'elle a toujours été, à la fois libre et fidèle parce qu'elle m'a choisi, depuis, depuis toujours, peut-être. Nous vivons heureux. Comme nous aurons toujours dû vivre, sans doute, si la Nécessité n'en avait pas décidé autrement un soir d'hiver.

Viendra un jour, pas si lointain, où quelque maladie ou quelque fêlure dans ma carcasse m'ôtera mon dernier voyage. Ce jour là, je le sais, Lova poussera elle aussi son dernier hurlement. Les voisins viendront, le père Nicolas ébignera les gosses et les curieux 'au cas où'. Ils ouvriront ma porte, Lova hurlera encore une fois et s'enfuira par la porte restée ouverte. Elle montera sur 'la Hauteur', rejoindra les bois de derrière l'école, s'enoncera au cœur de cette forêt où nous aimions tant à nous promener. Là, cachée aux yeux de Tous, Lova

quittera sa vie de louve pour redevenir, très brièvement, la jolie femme que j'aimais et que j'aime encore au moment où je la regarde. ET Lova voyagera peu de Temps après moi.

L'homme en noir saura, le Temps venu, nous retrouver. Nous saurons alors, elle et moi, nous reconnaître. Notre nouvelle existence sera autre, mais je sais aussi qu'elle sera douce, comme les autres ont pu l'être avant cette Tragédie qui nous a détruits, et unis d'une façon si étrange que c'est peu de dire que ce fut, que c'est un amour unique. Notre nouvelle existence sera belle. ET plus question alors de crainte, ni de douleur si le Voyage se présente pour l'un de nous. Car je sais, moi, que j'aurai alors l'Éternité pour l'attendre puis la chérir, et que l'Éther ne sera

pas assez vaste pour que notre Amour - Dragon ne l'emplisse de nos vols majestueux, quand le Temps sera venu pour Elle et moi de faire claquer nos ailes au firmament de la Lune-Sang.

Baptiste, Dresseur,
Chevalier de la Chimère,
23 avril 1883.

Manuscrit Trouvé

dans une maison de Saulnes (Lorraine)
lors de la succession de la famille Vaudois en 1911,
puis redécouvert en regardant de près une vieille malle
qui me venait de ma grand-mère, née Marie-Mélanie
VAUDOIS.

Février-Mai 1993.

CE N'EST
VRAIMENT PLUS
COMME " " " !

