



Pêcheurs de Lune

Numéro 20

Octobre 1996

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

Amis rêveurs, bonsoir !

Rêvons, il ne nous reste plus que cela. Apparemment, il est inutile d'expliquer que les Maîtres de jeu sont les derniers conteurs d'aujourd'hui. Ceux qui nous jettent des pierres sont aussi ceux qui disent que la télé a détruit la communication entre les êtres. Ces mêmes personnes vous diront que le fantastique et la Science-fiction sont de la sous-littérature. Ils savent de quoi ils parlent, ils lisent Arlequin. Ils vous expliqueront que les Maîtres de jeu sont des sectateurs, ils s'y connaissent, ils l'ont vu à la télé.

Moi, bien sûr, j'ai passé l'âge qu'on me dise de faire ce qui est bon pour moi. Mais j'ai un peu attendu avant de raconter à mes collègues de travail que je faisais du Jeu de Rôles. Autour de moi, j'ai encore des amis qui ont des proviseurs qui ne veulent pas de ce club dans leur lycée, ou des parents, qui ne veulent pas que leurs enfants touchent à ça. Touchent à ça ? On est des dealers ?

Alors que la Scientologie a pignon sur rue, les bonnes gens cherchent à traquer les sectes à leur porte. Ont-ils meilleure conscience, après avoir expulsé un petit club de jeunes rêveurs qui venaient se raconter des histoires de Dragon, les jours de pluie ? La peur fait peut-être perdre tout sens des proportions. À moins que ce ne soit le désir de se soucier des bonnes mœurs d'autrui. Surtout quand c'est sans danger. Ben, oui, un rêveur est inoffensif. Il ne consomme pas, il ne pose pas de bombe, il ne milite pas en faveur d'un parti politique, bref, il n'a pas de conscience de groupe.

Alors, je salue l'entreprise de Jean-Luc Bizien, signalée dans Casus Belli. Notre seule chance de nous faire entendre est d'avoir une seule voix, un seul porte-parole, un seul représentant. Si nous voulons qu'on nous écoute, qu'on nous invite à répondre aux attaques portées contre nous, il faut un interlocuteur, une pancarte qui serve de repère, quelqu'un à interviewer, à inviter sur un plateau. Nos détracteurs, eux, ont plein de pancartes, très impressionnantes, derrière lesquelles ils s'agitent pour montrer leur puissance. Il faut se battre avec les armes de l'ennemi.

Et puisque la vie continue quand même, je vous annonce les nouvelles de la rentrée.

Le GN de Laon n'a pas eu lieu, faute de participants. François Vanhille a quand même organisé des journées de jeux avec des tables qui ont tourné.

Le renouvellement des cotisations a été bien suivi. Aujourd'hui, nous avons quasiment atteint les deux tiers de membres par rapport à l'an dernier (alors que les autres années, on atteignait péniblement la moitié au moment du renouvellement).

Les journées du club Pythagore se sont comme toujours très bien passées. Et on y a rencontré des nouveaux du Havre, venus dans les valises d'un de nos membres, Yannick Coursin. Je les salue, espérant bien les revoir, puisqu'il semble que Hurlements les ait accrochés. Ces journées, comme toujours, nous ont rappelé qu'il fallait faire vivre Hurlements pour partager la vraie joie de la caravane pour les Veneurs, comme pour les joueurs. Il y a à Provins des gens qui disent : " Je fais deux parties de Hurlements par an... et j'attends les journées de Provins avec impatience, car c'est là que je retrouve mon Veneur."

La rentrée fut rude pour tous, et la sortie tardive de ce numéro le prouve. Mais nous sommes là : le Bureau, les dessinateurs, les habitués. Et pour fêter le N°20, une Révélation par Eric Fessart, en photocopie laser et série limitée, strictement réservée aux adhérents.

Maintenant, à vous de reprendre vos claviers. Hé, vous, oui, vous, qui n'avez encore jamais rien envoyé (mais parfois promis, ceux-là se reconnaîtront), je vous attends.

Le prochain numéro est prévu pour Noël. D'ici là, bons voyages.

Isabelle Collet

<i>Plat du jour</i>	
<i>L'Edito</i>	<i>p.1</i>
<i>Le Castel de la butte aux Corbeaux : Scénario</i>	<i>p.2</i>
<i>Over the rainbow Scénario Petit Peuple</i>	<i>p.16</i>
<i>Plan du Castel</i>	<i>p.18</i>
<i>Le Bestiaire Le cerf, l'ours et la vipère</i>	<i>p.25</i>
<i>Les Chimériques Maître et ami Veneur</i>	<i>p.33</i>

Le Castel de la Butte aux Corbeaux



Scénario Anne Vétillard
Adaptation à
Hurlements/Chimères
Jean-Philippe PALANCHINI

Anne Vétillard / Jean-Philippe Palanchini

Quelques remarques en guise d'avant-propos

• Le scénario qui suit a été publié voici près de 10 ans dans Casus Belli. Il est proposé ici avec l'accord de son auteur Anne Vétillard, qui m'avait en son temps autorisé à l'adapter de Légendes de la Table Ronde pour lequel il était initialement écrit, à Hurlements.

On pourrait s'interroger sur le bien-fondé de la démarche... Eh bien je réponds par avance : l'adaptation donne un résultat très agréable sur la plan ludique, une fois gommés les points trop particulièrement épiques. L'aventure plonge les Questeurs, à plusieurs reprises, dans une situation stressante ou plaisante, souvent inédite, permet de mêler le Petit Peuple à l'aventure — ce qui est une incursion dans l'Imaginaire qui sera à l'œuvre dans Chimères, — ce qui permet donc aux Conteurs de Chimères, justement, de plonger leurs joueurs dans une source vive de Rêve ! La fin offre une situation dans laquelle les joueurs se régaleront, ce qui ne gêne rien ! Ajoutons enfin que grâce à Jean-Pierre Le Chien, qui a eu la gentille folie d'accéder à un de mes délires, — vous comprendrez plus tard ! — vous allez voir en cours de partie vos joueurs se mordre les doigts d'avoir été si imaginatifs lors d'une précédente partie, un "plus" indéniable pour ce scénario... Alors... que demander de plus ?

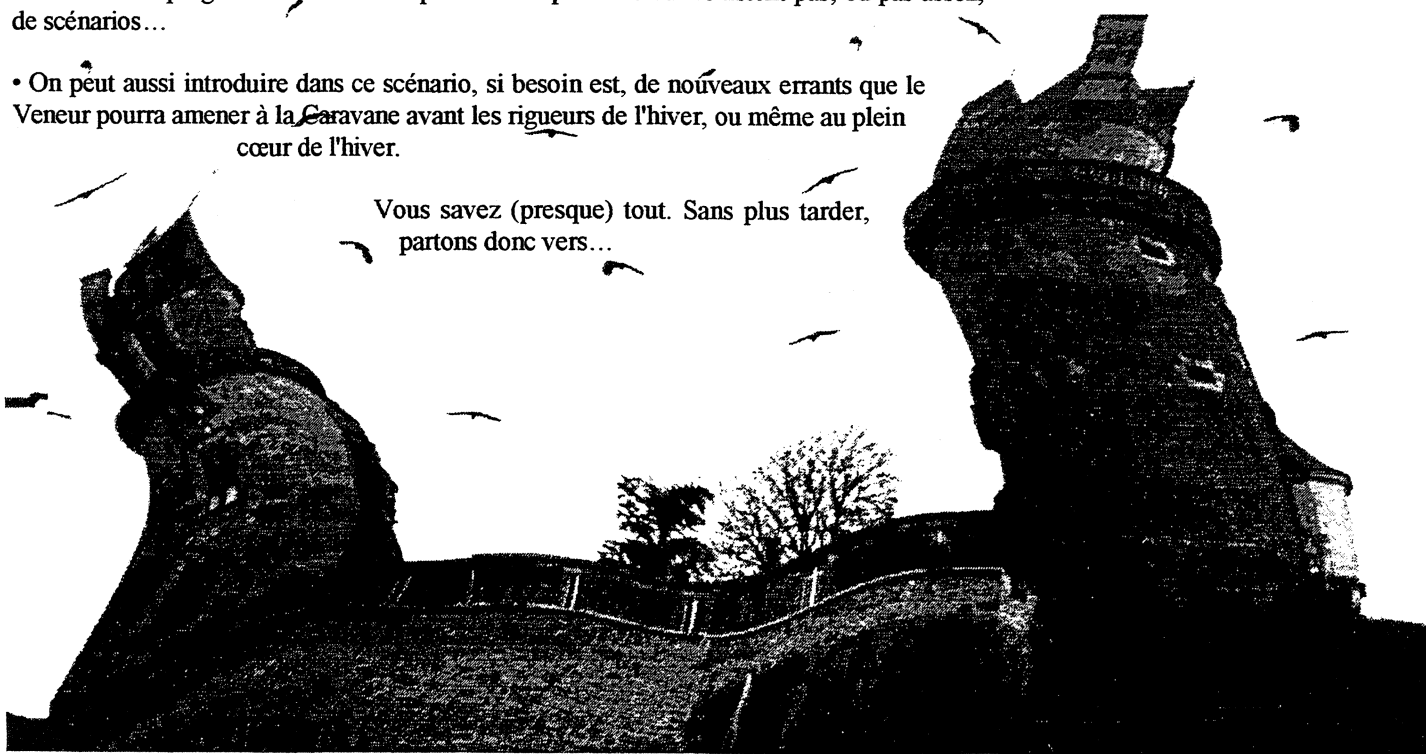
• Cette aventure se passe en hiver. Vous la situerez où vous voudrez, mais néanmoins elle se passera "sur la route du Sud", le Veneur guidant la Caravane vers des cieux plus cléments pendant la saison froide.

Vous pourrez donc en faire une sorte de "suite" — chronologiquement parlant — d'une des aventures que vos joueurs viennent de vivre.

• Vous pouvez aussi la situer n'importe quand dans la période médiévale, du XI^{ème} au XIII^{ème} siècle, selon la situation temporelle de vos joueurs. Cela vous laisse donc de la marge, et permet de contourner la "difficulté" de maintenir une progression dans le temps dans des périodes où n'existent pas, ou pas assez, de scénarios...

• On peut aussi introduire dans ce scénario, si besoin est, de nouveaux errants que le Veneur pourra amener à la Caravane avant les rigueurs de l'hiver, ou même au plein cœur de l'hiver.

Vous savez (presque) tout. Sans plus tarder,
partons donc vers...



Prologue sous les frimas

Le Veneur l'avait dit, il allait falloir penser à prendre la route du Sud, celle qui menait la Caravane vers des cieux plus cléments durant la saison froide. À cette nouvelle, certains des habitants de la Caravane, ceux qui souffraient particulièrement du manque de soleil ou des rigueurs du climat du nord s'étaient réjouis... Il leur tardait de retrouver certaine lumière, certaines odeurs et certains bruits qui, sans qu'ils s'en rendent bien compte, leur avaient manqué....

Note : Il s'agit bien sûr ici de réminiscences qui reviennent à ceux de vos joueurs dont vous savez (ou avez décidé ?) qu'ils viennent du sud. Pensez déjà — si ce n'est déjà fait avec la campagne bordelaise de Finn — au problème de la langue d'oc et de la langue d'oïl qui ne manquera pas de se poser un jour à vos joueurs ! Les méridionaux pourront alors "découvrir" qu'ils comprennent cette langue que les autres ne comprendront pas...

On pensait donc au sud, certains parlaient de la mer, que beaucoup n'avaient encore jamais vue... Et c'est avec un courage neuf que chacun, dans la Caravane, avait attaqué les dernières représentations avant que ne commence le voyage vers le sud. Seulement....

Seulement l'hiver avait surpris tout le monde, pris la Caravane de court en déboulant sans prévenir bien plus tôt qu'à l'accoutumée, au cours d'une nuit durant laquelle un certain nombre d'habitants avaient senti leurs muscles s'engourdir, leur vitalité se mettre en sommeil....

Et au réveil, tout était blanc.... C'était beau, mais il faisait tellement froid, si brutalement !... Le Veneur avait réuni toute la Caravane, des novices aux Chevaliers, et il avait parlé :

“Paix, mes frères ! Il n'est pas besoin de s'inquiéter outre mesure ! Nous savions tous que l'hiver venait, mais il nous a pourtant surpris par sa promptitude !... Eh bien, nous allons nous en accommoder pour le temps qui nous reste avant d'atteindre une zone plus hospitalière !... Nos dernières représentations ont connu un réel succès, nous avons donc suffisamment de vivres pour que nous puissions suivre notre route sans avoir à nous préoccu-

per de notre nourriture. En route, donc !”

Et il avait donné le signal du départ à une Caravane rassurée par ses propos....

Seulement.... Seulement l'hiver, bien que précoce, était fort rigoureux.... Il n'avait pas désarmé, pas failli, pas faibli depuis ce premier jour blanc, bien avant, bien avant la Noël... Le vent, la neige, le froid, gênaient la progression de la Caravane ; plusieurs fois déjà on avait dû s'arrêter parce qu'on n'y voyait plus, ou parce que les bœufs refusaient d'avancer, ou bien encore parce que les chariots s'embourbaient dans les fondrières des mauvais chemins. Une roulotte avait même failli verser, et il avait fallu tous les hommes forts de la Caravane pour éviter le drame....

Bref, la vie était dure pour les bateleurs....

La Caravane longe une forêt, dans une région relativement isolée au sortir du royaume des deux Bretagnes. Un matin, malgré le vent glacial qui rend tous les gestes pénibles, le Veneur avait encore une fois réuni tout le monde pour annoncer la nouvelle : “Mes frères, contrairement à ce que je vous avais promis, force est de constater que notre voyage dure depuis beaucoup plus longtemps que je ne l'avais prévu... Nos vivres s'amenuisent, et je recommande à chacun de garder présent à l'esprit qu'il nous faut nous contenter de minimum si nous voulons survivre... Il ne reste plus beaucoup de vivres. Il va nous falloir au moins refaire quelques représentations, dès que nous serons sortis de cette région peu habitée.”



Et l'errance avait repris... L'épreuve continuait, il fallait tenir, tenir... Avec ce temps de glace, il n'était pas question de dresser les gradins en plein air ; aussi guettait-on le moindre castel pour y proposer ses talents. L'accueil était souvent excellent, car personne ne comptait plus sur une troupe de bateleurs en ces temps d'hiver... On avait refait des vivres, et on avait repris le long chemin...

L'hiver s'éternisait, et nul ne pouvait donc prédire quand le temps deviendrait plus clément. Le vent soufflait en rafales depuis deux jours maintenant. La neige avait cessé de tomber mais la bise était si pénétrante que même les fourrures les plus épaisses ne parvenaient plus à protéger du froid les voyageurs transis. Il leur semblait qu'un démon les avait enfermés dans un cercueil de glace. L'haleine des hommes comme des bêtes s'exhalait en nuages blancs, et personne ne se risquait à parler, de peur de voir ses dents éclater par le froid...

Note : Durant cette introduction, soignez l'atmosphère. Sachez rendre sensible ce froid, ce froid qui dure, qui dure, et qui commence à réellement inquiéter les membres de la Caravane...

Le crissement de la neige sous les sabots des bœufs, le contact glacial du métal sur la peau, décidément, tout semblait morne et triste sous la faible lueur du soleil de janvier. On en venait presque à souhaiter une embuscade pour se réchauffer par un peu d'action. La perspective de rencontrer un dragon cracheur de feu devenait même réjouissante ! Que Saint Georges nous protège !...

Pour le Veneur only

Cette aventure se déroule dans une région relativement isolée du Royaume des deux Bretagnes, à proximité d'une grande forêt. Vous pouvez choisir celle que vous voulez — la région n'en manque pas, surtout à l'époque ! — mais excluez Brocéliande et Huelgoat, très connotées et déjà utilisées dans divers scénarios de Hurléments/ Chimères...

Remontons tout d'abord près d'un siècle en arrière... Le baron Hunaud, seigneur du village de Plessin, était homme avare et de peu de foi. Par appât du gain, il accabla de taxes et d'impôts les vilains de son domaine, tua ses serfs à la tâche et fit pendre haut et court tous les récalcitrants. Après quelques années, la terre à qui l'on avait trop demandé s'épuisa, et les récoltes

devinrent de plus en plus maigres. La famine s'abattit alors sur Plessin, les gens mangèrent leurs bêtes, exterminèrent le gibier puis dévorèrent même des lézards et des racines.

Les plus faibles ne résistèrent pas et bientôt certains individus lancèrent des regards de convoitise sur les corps des trépassés. Ce qui devait arriver arriva. Les vilains de Plessin oublièrent les commandements de Dieu et mangèrent de la chair humaine. Le baron Hunaud, dont les greniers et celliers étaient aussi vides que ceux des autres, se mit à chasser un curieux gibier et l'on vit des hommes d'armes et un chevalier traquer les voyageurs sur les routes et dans la forêt... Plessin était devenu l'antichambre de l'enfer

Un ermite nommé Galien quitta un jour sa retraite de la forêt et vint à Plessin pour mettre en garde les villageois et les adjurer de renoncer à leurs pratiques monstrueuses. Mais il fut capturé par les hommes d'armes de sire Hunaud et subit le sort réservé aux étrangers. Avant de mourir, il lança sur le village et son seigneur une terrible malédiction... La population, effrayée, s'enfuit et abandonna Plessin, tandis que le Baron Hunaud quittait le petit château construit sur une butte à la lisière des bois.

Tout le monde quitta le village maudit et s'installa à quelques lieues de là...

Le temps a passé, l'ancien village se trouve maintenant au cœur de la forêt mais les gens n'ont pas oublié. Les descendants des cannibales sont toujours marqués par la malédiction de Galien : tous les sept ans, une affreuse famine sévit pendant l'hiver et les plus faibles meurent de faim. Aucune provision ne peut être gardée plus d'un jour, et tout ce qui est mis de côté pourrit et moisit en une nuit. Seuls des gens au cœur pur, ayant fait preuve de leur désintéressement, pourront mettre fin à la malédiction.

Devinez qui ? Car évidemment, la Caravane va arriver à Plessin en pleine famine mortelle !....

Une farce...

Noël est passé, les fêtes de la Nativité sont depuis longtemps terminées. Les routes ne sont pas sûres l'hiver, surtout dans une région si reculée...

Depuis deux jours les voyageurs traversent une forêt très dense. Le temps est glacial et dormir à la belle étoile ne se révèle pas être une expérience très

agréable en plein mois de janvier. Pendant l'installation du campement dans une clairière, un personnage qui réussit un jet d'Écouter (ou Double Vue à Chimères) entend de petits rires aigus, vite étouffés, provenant du bois.

Note : En effet, une demi-douzaine de créatures du Petit Peuple suivent la Caravane depuis le début de la journée et comptent bien leur rendre une petite visite au cours de la nuit...

Toute recherche, — même sous forme animale — pour retrouver les auteurs de ces rires, reste vaine...

- Si vous jouez de manière classique, vous décrirez des Goblins ou des Korrigans...

- Si vous aimez les situations ludiques tordues et préférez vous payer une pinte de bon sang — pas de panique, ça veut dire “s'en payer une bonne tranche” et ce n'est pas gore ! — vous choisirez sans hésiter d'investir, si ce n'est déjà fait, dans le Casus Belli n°84, qui contient les règles simples et goûteuses du délicieux jeu de Fred Ménage, Le Petit Peuple, et vous verrez ce que peut donner le début du ‘Castel’ après une partie de ce jeu...

Croyez-moi, ‘y'a pas photo !...’ Mais vous verrez ça plus tard, continuons !

Toujours à l'affût d'un mauvais coup à faire, les gnomes s'en prennent aux vivres de la Caravane et dévastent tout. (Imaginez une cantine scolaire en plein chahut...). Ils s'emparent de toute la nourriture qu'ils peuvent porter et commencent à s'amuser comme des petits fous à l'autre bout de la clairière, se lançant à la tête les victuailles des voyageurs. Quand ils sont à court de munitions, ils reviennent au campement pour s'approvisionner...

Ensuite ce sera la mise à sac (pas par méchanceté, c'est juste pour s'amuser !) du chariot de vivres de la Caravane. Je vous laisse le soin d'imaginer ce saccage, mais n'ayez pas peur d'être très méchant : les créatures du Petit Peuple n'ont aucun sens de la mesure, par exemple : ronger les sangles des bœufs, percer tous les sacs de farine pour faire une bataille, concours de lancer d'œufs, saoulerie diverses, mictions dans les



tonneaux de vin... bref, soyez odieux, à moins que vous n'ayez rien à faire de tout cela, vos joueurs, s'étant déjà chargés de tout !...

Un personnage de garde remarquera peut-être quelques bruits suspects (jet/Écouter) S'il découvre les gnomes en pleine action, les petites pestes le prendront pour cible. Leurs pouvoirs d'invisibilité les rendent très difficiles à contenir ou à chasser : ils s'enfuient à toute vitesse, puis reviendront tout de suite après, pour continuer leur forfait. Ils n'attaqueront les bateleurs que s'ils sont cernés et acculés au combat.

Si les Questeurs blessent l'un d'entre eux et qu'ils réussissent à s'enfuir, ils reviendront pour jouer au responsable une farce de très mauvais goût dont je vous laisse l'initiative...

Placer ici le descriptif de JPLC lors de sa partie...

... lourde de conséquences !

Au matin, les Questeurs pourront mesurer l'étendue des dégâts. Il ne doit leur rester en tout et pour tout que un ou deux jours de vivres en se restreignant un

peu, quelle que soit la quantité qu'ils avaient récoltée lors de leurs précédentes représentation....

Les gnomes sont des sortes de nains, mais vous aurez peu à les décrire, car soit les joueurs ne les verront quasiment pas, soit... ils les connaissent très bien !

TAILLE : + ou - 60 cm ;

POIDS : variable selon l'espèce ;

ARMES : Dents, griffes, parfois des gourdins... à leur taille, sans parler de leurs pouvoirs magiques !

Attention ! Ils ne sont pas hostiles a priori, en fait ils sont plus bêtes que méchants.... En revanche, si on les cherche, on les trouve ! (voir le scénario).

Le Veneur dira d'eux qu'ils font partie du 'Petit Peuple', et qu'il convient donc de ne pas être trop méchant envers eux...

Note : Dans l'option que nous recommandons, n'oubliez pas de signaler à vous Questeurs que les gnomes ont volé au "magicien" de la Caravane — ou à une danseuse qui s'en sert — les 7 foulards colorés qui lui servent dans son numéro habituel ! Sinon, contentez-vous de la mise à sac !

Le village

Sans doute dépités, voire furieux, peut-être amusés malgré tout, pour certains qui ne peuvent mesurer à quel point cette farce va être lourde de conséquences, les bateleurs ont repris la route.

On vient de traverser quelques petits villages trop petits et trop pauvres pour qu'on puisse y glaner quoi que ce soit. La Caravane continue présentement de traverser la forêt et on ne note rien que de très naturel. Quoique... Depuis quelque temps déjà les plus 'instinctifs' de nos frères n'entendent plus ces bruissements furtifs qui trahissent les habitants habituels de la forêt. Il semblerait que le petit gibier qui d'ordinaire vit en ces lieux les ait désertés... De même, une observation un peu plus poussée pourra montrer que les arbres ont été dépouillés de leur écorce, jusqu'à une certaine hauteur qui dépasse parfois largement la taille d'un homme. Au pied des arbres, il semble qu'on ait déblayé la neige et creusé la terre. Si on se rend sur les lieux, on constatera que les racines ont été coupées et/ou arrachées...

En fin d'après-midi, des questions plein le tête, les bateleurs s'apprêtent à sortir de la forêt et arrivent

dans un hameau situé à sa lisière. Il s'agit, on le leur dira plus tard, du village de Plessin. Un petit château comportant un seul donjon et un mur d'enceinte se dresse à environ deux cents mètres, sur une colline.

Note : Il s'agit évidemment du nouveau village de Plessin, mais vous n'en direz évidemment rien !...

Une atmosphère de misère et de malheur règne dans le bourg. Pas un seul cri d'enfant ne retentit, les gens relèvent à peine la tête, presque personne ne travaille. En effet, on l'apprendra dès qu'on pourra parler avec un des habitants, la famine a frappé Plessin depuis maintenant trois semaines, et les seules vivres qui restent sont les racines que l'on déterre pour les manger le jour même.

Tandis que les Questeurs avancent au milieu des cabanes, une femme se précipite vers eux, et les supplie de leur donner quelque nourriture pour son enfant, qui va mourir de faim si personne ne l'aide. S'ils lui offrent quelque chose, la nouvelle se répand à la vitesse de l'éclair et le groupe se trouve bientôt assiégé par une foule implorante. Les cris, les appels retentissent :

"Pitié, donnez-nous à manger, gentils baladins",

"Gentil seigneur, délivrez-nous de la famine",...

Quand la "distribution" a cessé, les paysans se dispersent peu à peu en bénissant les voyageurs pour leur générosité.

Note : À partir de ce moment, pensez bien au fil du scénario, à faire ressentir aux Questeurs que la famine touche AUSSI les membres de la Caravane, sans distinction. C'est une façon — si besoin est ! — de pousser les Questeurs à l'action car cette fois des Frères et Sœurs innocents risquent leur vie alors même qu'on ne met pas la Caravane en danger...

Début d'enquête

Cette famine doit sembler bizarre aux Questeurs, car tous les autres villages qu'ils ont traversés peu auparavant avaient des réserves suffisantes pour tenir tout l'hiver. Ils peuvent alors mener une 'enquête' pour en savoir plus et, petit à petit, être convaincus d'aider les gens de Plessin. Leur enquête leur permettra assez vite d'entendre le mot de 'malédiction', et de désirer en savoir plus. Ceci d'autant plus que Plessin semblait être un village plus grand que les précédents, et qu'on

avait pensé pouvoir s'y produire afin de recommencer à amasser quelques vivres... Mauvaise pioche !...

On aura du mal à apprendre exactement de quoi il retourne. Dès qu'on aborde 'le' sujet, les gens se ferment. Seules la gentillesse et la générosité parviendront peut-être à délier les langues en leur donnant l'espoir de voir finir la malédiction de Galien. Personne ne sait exactement comment faire, mais quelqu'un peut mentionner le vieil Albin qui vit près d'un ruisseau dans la forêt, au sud du village (voir plan).

Note : Les paysans ne parleront pas des événements du siècle dernier, car ils ont profondément honte de la conduite de leurs ancêtres. En aucun cas ils n'avoueront les actes de cannibalisme des habitants du premier village.

La Caravane, qui compte sur ses capacités exceptionnelles dans le domaine de la chasse, proposera peut-être imprudemment aux villageois d'aller chasser...

Elle ne dira peut-être rien avec l'intention de le faire, et dans les deux cas cela aboutira aux mêmes résultats :

- Qu'on se cache ou pas pour aller braconner ne changera rien, et les villageois pourront le dire, avant ou après selon le cas de figure choisi : le seigneur Ravenaud s'en fiche, il ne sort plus de chez lui ; il est claquemuré dans son château depuis le début de la famine.

À noter que les gens parlent du baron Ravenaud avec un rictus haineux, voire un crachat... Il faudra les mettre en confiance pour les voir avouer que c'est un seigneur veule mais brutal, égoïste de surcroît.

- Une fois la chasse lancée (la meute des loups, les chiens et/ou les ours pour le gros gibier, les aigles pour les lapins...) on constatera que le gibier est fort rare. Il semble s'être réfugié très loin du village. Il faudra donc aller loin pour pouvoir rapporter une biche ou un sanglier, pas plus...

- C'est durant cette chasse qu'on pourra tomber sur des traces de loups... On pourra aussi entendre au loin leurs cris. Rien de plus.

Note : À noter que l'on ne vivra les scènes de la clairière (voir plus loin) que si l'on est en quête de l'ermite. Pendant qu'on chasse, ce type d'événement n'aura pas lieu. Partons donc pour...

La forêt

La forêt semble très paisible, la neige recouvre les arbres et le sol sur une assez grande épaisseur. Le gibier reste assez rare en cette saison mais il est néanmoins présent : chevreuils, biches, cerfs, sangliers et aussi, bien sûr, quelques lapins... Les Questeurs peuvent donc réussir à ramener quelque nourriture carnée à la Caravane. Mais s'ils rapportent de la viande à Plessin, celle-ci se gâtera au cours de la nuit suivante. Néanmoins, les villageois pourront prendre un repas au cours de la journée.

Une meute de loups est bien présente, et des hurlements se font fréquemment entendre, surtout à la tombée de la nuit. Les loups attaqueront les Questeurs la nuit s'ils bivouaquent dans la forêt, ce qui serait bien imprudent !

Au cas où : La meute comprend quatre mâles adultes, trois femelles et cinq jeunes (avec des caractéristiques réduites de moitié). Si tous les mâles sont tués, le reste de la meute prend la fuite et ne montrera plus le bout de son museau de tout l'hiver.

Voici donc les Questeurs en possession d'une relative quantité de viande. Les vivres des Questeurs se conserveront, car ils ne sont pas touchés par la malédiction. Par contre, s'ils donnent de la nourriture aux villageois, elle pourrira, on l'a dit, au cours de la nuit.

- Le prêtre du village, le père Maurel, ne sait pas vraiment ce qui s'est passé. Originaire d'une autre région, il n'est pas victime de la malédiction. Il a distribué ses maigres provisions aux plus faibles, mais elles sont maintenant épuisées et il souffre de la faim, comme les autres. Il a compris que les habitants sont châtiés pour un forfait que leurs ancêtres ont accompli, mais ne sait rien de la cause réelle de la malédiction. Il se rappelle qu'une famine identique avait sévi sept ans auparavant, et tué presque la moitié des habitants.

- Les loups reviennent souvent dans la conversation des villageois. En effet, une meute rôde dans la région depuis quelques jours, et un enfant a été attaqué. Malheureusement, le baron Ravenaud, le seigneur actuel, refuse d'organiser une battue... D'ailleurs, celui-ci ne semble pas très populaire (on le sait peut-être déjà !), et on comprend maintenant un peu mieux pourquoi...

La Caravane, et donc les Questeurs devront passer la nuit dans le village, les conditions climatiques n'étant

pas favorables : la neige a recouvert les chemins et gênerait la progression des roulettes...

Qu'ils aient ou non fourni de la viande, ils seront chaleureusement accueillis. Simplement, et même s'ils en ont fourni, personne ne pourra leur servir à manger : la viande a déjà été consommée et aura sans doute permis la survie des plus faibles, les plus jeunes et les vieux.

Note : Sans abuser, vous devez durant ce scénario faire mourir des habitants du village. On ne perd pas la moitié de sa population sans que des gens meurent ! Alors, sans aller jusqu'à l'hécatombe, le Veneur doit rappeler de temps à autre la présence de la Mort et son inéluctabilité si rien n'est fait pour lever la malédiction, mais aussi dans le cas où les Questeurs compatiraient avec les malheureux habitants...

Bien entendu, les Questeurs peuvent aussi demander l'hospitalité au château....

Le Château de Plessin

Le sentier qui mène au château de Plessin serpente sur une petite colline. Le pont-levis est levé et personne ne réagit aux premiers appels des Questeurs. Près de l'entrée, un cor est suspendu à un piquet, du côté de la route.

Si les Questeurs sonnent de la corne plusieurs fois, un homme d'armes daigne apparaître en haut du rempart et demande sans aucune amabilité aux voyageurs de décliner leur identité. Il semble très soupçonneux, et sera d'autant plus discourtois que le rang social des Questeurs est bas (ce ne sont que des gueux !).

Après un bon quart d'heure d'attente, le pont-levis finit par s'abaisser et la herse se lève. La première chose que l'on remarquera à coup sûr (bruit, odeurs, cris...) est un troupeau de porcs assez important, qui est parqué contre un des murs du rempart. Une baraque abrite une vingtaine de soldats, bien armés, tandis qu'un donjon de trois étages s'élève au centre de la cour.

Après qu'ils se sont présentés et ont proposé leurs services, un homme d'armes les conduit dans la haute salle du donjon où le baron,

déjà en train de manger, les prie d'une façon bourrue de bien vouloir présenter un aperçu de leurs talents.

Si on observe ce que mangent le baron et les quelques personnes présentes, on constatera qu'il s'agit d'une simple assiette de viande de porc, maigre repas pour des chevaliers ?...

On constatera assez vite que le baron s'adresse de temps à autre à un jeune homme du nom de Corvenal, qui semble être son écuyer. Le spectacle connaît un succès raisonnable, mais l'ambiance est tout de même un peu spéciale, assez peu chaleureuse. Les bateleurs sont tolérés, mais ils peuvent sentir qu'au fond on les méprise, particulièrement le maître des lieux...

Le baron Ravenaud, (descendant d'Hunaud de Plessin), a hérité de bien des traits de caractère de son ancêtre Veule, vulgaire et égoïste, il est frappé lui aussi par la malédiction mais a pris les précautions nécessaires pour ne pas souffrir de la faim : il a gardé un troupeau de porcs à l'intérieur de l'enceinte du château, et fait abattre un par un les animaux selon les besoins quotidiens. De cette façon, les vivres ne pourrissent pas au cours de la nuit.

Il est difficile de trouver le seigneur des lieux sympathique. Il grogne plutôt qu'il ne parle, ou émaille sa conversation de commentaires lourds et gras



(attention, les joueuses !). Il pourra même aller jusqu'à proposer aux jeunes et jolies artistes de la Caravane de les nourrir à satiété... moyennant un détour par son lit !... où il fera (finement ?) remarquer qu'il fait plus chaud que dans une roulotte en plein vent...

La neige, qui avait cessé, vient de reprendre. Le maître des lieux ne peut faire autrement que de proposer l'hospitalité aux membres de la Caravane. Il leur fera cependant sentir que ce ne sont que des manants, qui n'auront pas droit à des chambres... Et comme ce sont des manants, ils sont menés directement dans une chambre commune, dans la baraque des hommes d'armes, où de vilaines paillasses leur sont attribuées. Aucun repas ne leur est servi.

On les aura par contre assez bien payés... en espèces !...

S'ils insistent pour manger, ce sera... du porc, mais des bas morceaux, évidemment ! Ni pain, ni autres denrées, et aucune explication ne sera donnée s'ils posent des questions.

Note : Vous saurez sans doute placer ici un épisode intéressant pour un ou deux de vos Questeurs qui étaient nobles ou vassaux avant d'arriver à la Caravane. S'ils marquent une quelconque irritation ou velléité de révolte devant ce traitement, DITES-LEUR QU'ILS SAISISSENT UNE DES ARMES PENDUES AU MUR ET DÉFIENT LE BARON.

S'il est provoqué en duel par un ancien noble exaspéré par le manque de courtoisie de son hôte, Ravenaud retirera ce qu'il a dit avec force excuses et un sourire ironique. Il n'a pas du tout envie de se battre, car c'est un lâche. Il fait clairement comprendre aux voyageurs que l'hospitalité ne leur est offerte que pour une nuit seulement.

Pour gérer cette scène :

Ravenaud, seigneur de Plessin

Il porte une cotte de mailles

Les hommes d'armes

Ils sont armés d'arbalètes, de lances et de haches de bataille. Ils sont protégés par un bouclier à ombilic et d'une veste de cuir recouverte d'anneaux .

Si l'on attaque leur maître, l'un d'entre eux décochera un carreau d'arbalète (arme de jet). Ce peut être l'occasion d'une mort au combat, pour un personnage noble ou homme de guerre. Un voyage original, en

tous cas, avec un retour du passé au grand galop, juste avant de mourir... les armes à la main !

Si les Questeurs lui parlent des loups, il minimise le problème et refuse de se séparer de ses hommes d'armes. (En fait, il craint une révolte et veut à tout prix protéger son troupeau...).

Les hommes d'armes copient leur attitude sur celle de leur maître. Trop heureux de manger à leur faim, leur loyauté est inébranlable.

Seul le jeune Corvenal, révolté par l'égoïsme du seigneur ne suit pas le mouvement général. Il ne trahira pas Ravenaud, mais apportera à manger aux voyageurs s'ils se sont couchés sans dîner, et pourra leur donner quelques renseignements. En effet il sait, lui, que la famine frappe Plessin tous les sept ans, et connaît l'existence d'Albin, l'ermite.

Il pourra indiquer aux voyageurs le chemin qui mène à sa cabane ("Au sud du village, au bord d'un clairière"). Il refusera de quitter son poste pour partir avec eux, car il pense (à juste titre) qu'il peut aider les gens du village en restant au château.

Que faire ?

• Ils pourraient décider — cela est peu probable mais doit être envisagé ! — de poursuivre les loups pour se venger, surtout s'il y a eu mort de l'un d'entre eux. Si les voyageurs organisent une chasse pour exterminer les loups, ils trouveront leurs traces et pourront les attaquer après deux jours de poursuite. Quelques villageois les aideront pour la battue mais ne participeront pas à l'attaque finale.

Note : Où qu'ils aillent, le Veneur leur fera vivre d'abord la scène onirique qui suit. Ils vivront la suivante lorsqu'ils iront voir l'ermite.

• Chercher l'ermite Albin :

Pour résumer, quelle que soit la clairière choisie, quel que soit le côté de la forêt où ils se dirigeront, (voir plan) le Veneur placera la maison d'Albin... de l'autre côté... Ceci permet sans grande tricherie de leur permettre de mieux comprendre...

Tandis que les Questeurs recherchent la demeure de l'ermite, une scène extraordinaire se déroule sous leurs yeux :

Décrivez 'un animal comme il n'en ont jamais vu que sur certains blasons' (en fait c'est un lion !).

Cet animal attaque une harde de cerfs conduite par un grand dix-cors au pelage d'un blanc immaculé et fait un véritable massacre. Il abat tout le gibier et gâche complètement sa chasse dans une frénésie de tuerie. La neige est tachée de sang et le lion s'enfuit en emmenant uniquement un petit quartier de viande.

Si les voyageurs avancent pour prendre la viande, ils sont saisis de vertige, titubent... et tombent. Quand ils se relèvent, tout a disparu.

Si jamais ils attaquent le lion, l'animal se défendra farouchement et s'enfuir avant d'être tué.

Note : Inutile je pense de préciser que le combat contre le lion n'est pas une simple formalité, même pour un Garou !...

La cabane en ruines

C'est en reprenant leurs esprits (ou grâce à quelque volant observateur) qu'ils auront une chance d'apercevoir 'la cabane'. Oh ! une bien pauvre cahute, ma foi, peut-être moins ! En s'approchant, on réalisera que s'il vit là, Albin est bien un saint homme : plus de toit, des murs en ruine, un reste de bat-flanc, quelques planches pourries qui ont dû être des meubles... Non, décidément, cette ruine de mesure n'est plus habitée depuis longtemps ! Depuis un siècle, au moins !

On peut en arriver à la conclusion qu'il s'agit bien de la maison du premier ermite sans trop de difficulté... Et c'est bien pourquoi on remarquera une chose quelque peu étrange : c'est un 'crucifix' rudimentaire, sommairement fabriqué avec deux branches d'églantier, l'une, la plus grande, simplement fendue pour laisser passer l'autre, plus courte, à angle droit... Ce qui est notable c'est que ces deux branches se sont conservées alors qu'elles auraient dû pourrir depuis bien longtemps...

Chou blanc !

Les Questeurs ne trouveront donc pas la demeure de l'ermite au cours de cette première journée de recherches, d'autant moins que la neige se remettra à tomber peu après et que la sagesse commande de rentrer... Sinon... les loups les attaqueront !... Ils devront donc (c'est le plus sage !) revenir au village pour y dormir...

Selon la façon dont s'est passée la première entrevue avec le seigneur, ils peuvent y retourner ou pas, mais cette fois ils ne seront pas nourris. Si la scène de 'révolte' des nobles n'a pas eu lieu la veille, il est encore temps ! Succès mitigé, encore. On se sert d'eux, on ne les considère pas...

Nouvelles recherches :

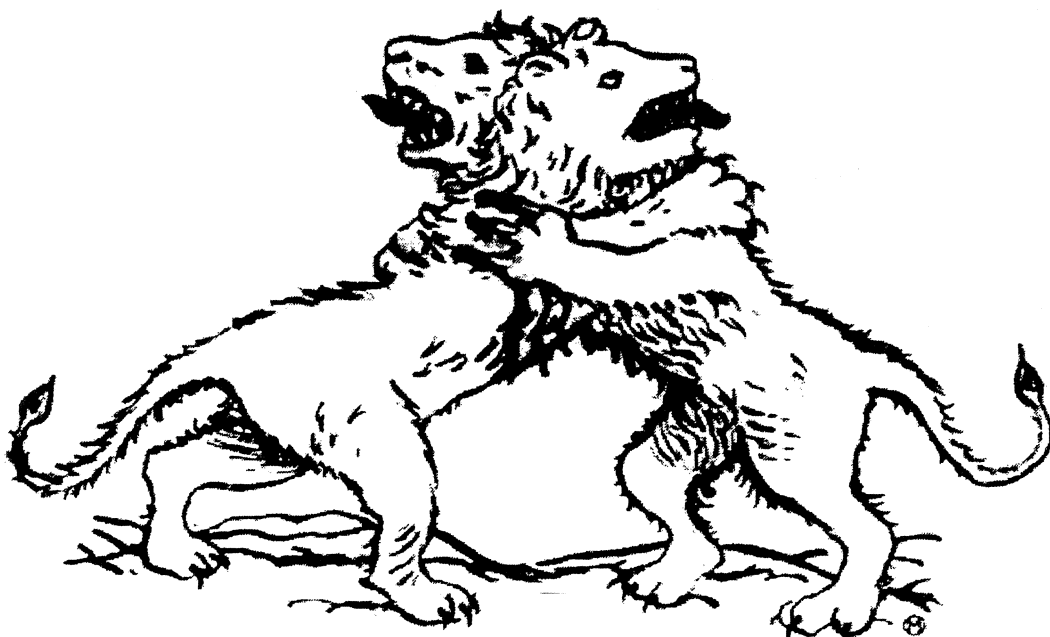
Le lendemain, alors qu'ils débouchent dans la seconde clairière, ayant aperçu au loin une cabane pourtant assez bien dissimulée, la scène de la veille se poursuit, de façon tout aussi surnaturelle :

Les Questeurs entendent des rugissements terrifiants et les bruits d'un combat titanesque. Dans une clairière, deux lions maigres et décharnés, cette fois, s'entre-

tuent dans un combat acharné, puis le vainqueur dévore son adversaire et s'enfuit dans les buissons.

Si quelqu'un tente d'intervenir, les lions attaqueront l'imprudent puis reprendront le combat qui les oppose.

Comme la veille, la scène "s'évanouit" dès qu'elle est finie si on n'intervient pas de manière intempestive !



Albin, enfin !

Les Questeurs peuvent alors retrouver leur chemin et se rendre à la cabane d'Albin, le vieil ermite. Vous décrirez ici le sage traditionnel ; cependant, pour qu'il ne le soit pas autant que cela, vous le jouerez, au début du moins, de manière "un peu ambiguë", parlant de façon énigmatique, et comme doué d'un don de double-vue, comme s'il avait percé les Questeurs à jour dans leur différence. Ils risquent de s'en méfier, mais le dialogue n'en sera que plus intéressant ; et puis, un peu de stress supplémentaire, pour la beauté de la chose, ne peut être complètement négatif !...

Ce qui précède s'explique mieux quand on sait qu'Albin a des compétences et des dons bien particuliers. Ils ne sont pas tous utiles à cette histoire, vous le verrez ; ils ne sont pas détaillés non plus, mais leur dénomination est explicite... VOYONS CELA :

Il connaît l'alphabet hébreu, a un sens de l'orientation exceptionnel, une connaissance certaine des animaux, des plantes, des créatures monstrueuses, il pratique la médecine par les plantes, et connaît bien la théologie.

Il sait aussi parler aux animaux (empathie ?), qui sont ses amis, il peut aussi prendre l'apparence d'un animal, redonner des forces par quelque potion de simples, et soigner les blessures.

Intéressant, n'est-ce pas ? En fait, Albin est un "Compagnon" de la Caravane, qui a choisi d'entendre la voix de Dieu... Ceci peut donner lieu à de fort jolies scènes et dialogues ! Voici quelques hypothèses plausibles parce qu'avérées lors des tests :

- Les Questeurs arrivent chez lui sous forme animale : **JOUEZ-LE UN PEU COMME LE VENEUR** : voix qui apaise, etc. "L'animal" se sent rassuré, calmé...
- Les Questeurs **LE SURPRENNENT** sous forme animale : **IL SE TRANSFORME EN ANIMAL** susceptible d'échapper à celui ou ceux qui sont là, mais sans affrontement. Au pire ira-t-il jusqu'à une intimidation destinée à faire peur à son assaillant, mais c'est tout... Il reprend ensuite sa forme humaine pour éviter tout combat. Il a seulement agi par surprise...
- Les pers. arrivent chez lui sous forme humaine : **IL LEUR PARLE NORMALEMENT**, mais au bout d'un moment les joueurs auront l'impression très nette d'être percés à jour. **L'INSTINCT** pourtant ne leur fera pressentir aucun danger.

• Il pourra alors leur dire, pour les rassurer : "J'aurais pu être Veneur, moi aussi, si Dieu ne m'avait pas parlé si fort..."

Quel qu'ait été le premier contact, il les accueillera de bon cœur et les aidera volontiers s'il est a b o r d é ensuite de façon courtoise. Il ne semble pas souffrir de la faim et offrira des mets simples aux Questeurs : pain, fruits frais (en plein hiver !) et eau de source.

Il pourra raconter les événements du siècle dernier et, s'il en est besoin, expliquer la scène des lions, qui retrace la folie d'Hunaud et des habitants de Plessin (le gâchis de la nourriture puis le cannibalisme).

Impressionné par les visions des Questeurs et y voyant un signe de Dieu, il leur révélera qu'ils peuvent lever la malédiction s'ils le désirent, en se rendant au Castel de la Butte aux Corbeaux, demeure du baron Hunaud, maintenant enfouie dans la forêt.

Il pourra aussi soigner les blessés s'il y en a, par les plantes ou la magie...

• Il se peut que certains joueurs, qui cherchent à savoir qui ils sont — ou plutôt qui ils étaient AVANT la Révélation —, lui posent des questions à ce sujet. Il pourra alors distiller quelques renseignements qui pourront dissiper UN PEU de l'amnésie qui les frappe depuis leur arrivée à la Caravane. Mais il en dira peu, expliquant que "le voile de l'oubli est fort épais dans



leurs têtes...” Cependant, il les rassurera, un peu à la manière du Veneur ou des autres habitants de la Caravane, au début de leur nouvelle vie. Il insistera sur le présent, sur ce qu'est leur vie, et terminera en déclarant que “ce qui compte c'est ce qu'ils SONT et ce qu'ils FONT dans leur nouvelle vie...”

Il sera temps alors de reprendre la route qu'il leur aura indiquée....

En cherchant le castel de la butte aux corbeaux, les Questeurs trouveront une grotte où règne une forte odeur de fauve. S'ils ont la très mauvaise idée d'y pénétrer, ils découvriront, sur un lit de feuilles, un ours en plein sommeil, heureux d'hiberner en toute quiétude. Il sera beaucoup moins heureux si on le dérange, et attaquera sans pitié les importuns !

Ici, l'instinct devrait suffire à éviter l'affrontement, mais...

Le castel de la butte aux corbeaux

Les Questeurs ne réussissent à trouver la butte aux corbeaux qu'à la tombée de la nuit. Dans le crépuscule se découpe la silhouette d'un château en ruines aux tours élancées, construit sur une petite hauteur mainte-

nant perdue dans les frondaisons de grands arbres... La mousse ronge les remparts comme une lèpre de la pierre, et d'immenses vignes s'accrochent au donjon. Des dizaines de corbeaux ont élu domicile dans les mâchicoulis et les créneaux, et leurs croassements acides retentissent sinistrement depuis les hautes murailles. Personne ne s'est plus aventuré dans ces lieux depuis plus d'un siècle... Le chemin est à faire dans les ronces et les arbustes qui ont tout envahi.

Le château semble totalement désert. Quand les Questeurs entrent dans l'enceinte, ils remarquent un verger dont les arbres portent encore des fruits : pommes, poires...

Note : Mieux vaut ne pas y toucher, car ces fruits sont empoisonnés (poison rapide, grande toxicité). De manière générale, si un Questeur touche à une quelconque nourriture à partir du moment où il est dans l'enceinte de l'ancien château, il sera lui aussi maudit... Voici les effets de ces fatales erreurs :

- il ne pourra pas quitter la région de tout l'hiver ;
- il souffrira dès ce moment de la famine comme les autres ;
- Il ne pourra plus lever la malédiction et devra faire confiance à ses amis pour le faire ;



• S'il tente d'intervenir dans le Donjon (voir plus loin) il sera paralysé car il a perdu sa pureté ;

• enfin — last but not least ! — il devra sitôt rentré à la Caravane se coucher. Il lui est désormais impossible de se transformer. Il va jour après jour s'affaiblir, rongé par des crampes d'estomac et des coliques très douloureuses, et finira pas mourir peu après la fin de l'aventure (ça vaut mieux qu'au début de la suivante, non ?), ce que lui laissera présager la croix de Galien, mais n'anticipons pas ! Encore un "voyage" original. Dur, direz-vous ? Je suis de ceux qui pensent qu'il est des choses avec lesquelles il n'est pas bon de plaisanter...

Un silence de mort règne à l'extérieur, mais dès que les voyageurs entrent dans le donjon, un violent coup de tonnerre retentit.

Juste après la foudre, des bruits de festin se font entendre : bruits de repas, rires, musique...

Dans la haute salle du donjon, décorée avec un grand luxe, d'immenses tables sont dressées et une grande fête bat son plein. Les bruits de repas sont tout à fait audible, la musique est parfois dissonante (soignez la bande-son !).

Note : On bascule ici dans le cauchemar. Les conteurs de Chimères pourront retravailler cette scène dans une optique encore plus onirhorifique, les autres vivront ceci sans explications. En effet, les spectres des serviteurs du seigneur Hunaud, ainsi que le baron lui-même, hantent le Castel de la Butte aux corbeaux et festoient depuis cent ans dans la haute salle du donjon. Ces fantômes sont immatériels et ne peuvent pas toucher ou être touchés par la matière, ils passent à travers les murs et même à travers les êtres vivants, mais ne le dites pas, évidemment ! Présentez-les comme des personnages tout à fait réels... Après tout, si les cauchemars font peur, c'est précisément parce qu'on y croit, non ? Faites de cette scène un moment intense, à mi-chemin entre la féerie et le cauchemar entre la fête apparente et la hantise bien réelle des lieux. Ici la magie et le maléfice règnent en maîtres, ne vous privez pas d'un tel plaisir !

Le baron Hunaud (son fantôme !), assis à la place d'honneur, lève le nez de son assiette et aperçoit les Questeurs. D'une voix sépulcrale, il leur enjoint de se joindre à son repas... constitué exclusivement de viande.

• Si un Questeur fait la réflexion (in-petto ou à voix haute) qu'il s'agit peut-être (ou sûrement) de viande humaine, il en aura alors la certitude. Espérons alors qu'il refusera l'invitation...

• Si les Questeurs observent la viande, ils constateront qu'ils n'en ont jamais vu de semblable et comprendront alors que le repas est constitué, de toute évidence, de chair humaine.

• Quoi qu'il en soit, s'ils acceptent de manger, ils sont pris dans un grand tourbillon qui les dépose au pied du castel, et sont alors maudits comme les autres villageois. On a vu les conséquences de leur gourmandise (ou de leur sottise ?).

• S'ils refusent de manger, le seigneur Hunaud s'offense et ordonne à ses "gardes" de punir les insolents. Il s'agit de deux statues de bronze représentant des chevaliers, placées de part et d'autre de son siège. Dans un cliquetis d'armures, elles s'avancent alors d'un pas mécanique mais constant vers le groupe...

D'une taille de 2 mètres, d'un poids de 300 kg, il est impossible de les faire tomber en les bousculant. Elles sont armées d'épées de bronze et de boucliers du même métal. Elles ne peuvent être vaincues qu'en combat à l'arme blanche.

Quand elles reçoivent des coups, les statues se fendent peu à peu et finissent par tomber en morceaux quand elles ont reçu 1 D 4 de coups mortels de la part des Questeurs. Elles font autant de dommages qu'un combattant "normal", leur lenteur étant compensée par l'effroi qu'elles sèment chez ceux qui les combattent. Elles sont insensibles au chaud comme au froid, mais elle peuvent donc 'blesser' les Questeurs qu'y vont être obligés — sauf à vouloir fuir et ne pas lever la malédiction ! — de les combattre...

On gèrera le combat comme un combat "ordinaire"... et on peut donc y mourir !

Note : Comme on se réveille toujours juste avant de mourir dans un rêve, on se sentira aspiré dans un tourbillon, mais... "il faut craindre la Mort



dans les contrées du Rêve", et le bateleur qui succomberait lors de ce combat serait retrouvé mort au matin, dans sa roulotte... Mais il faudrait vraiment de grosses malchances consécutives pour en arriver là ! Et puis, rappelez-vous qu'il vaut mieux une bonne frousse qu'une mort ressentie comme injuste, même à Hurlements !

Quand les statues sont abattues, les spectres disparaissent ainsi que les tables, et tous les accessoires contenus dans la salle.

Après un (long) instant de silence, des gémissements lugubres retentissent. Grâce au son, les Questeurs peuvent alors se diriger parmi les ruines, monter un escalier de pierre en fort mauvais état, et parvenir enfin dans une pièce qui se trouve être un oratoire, situé au sommet d'une tour.

Dans cet endroit de prière, (le spectre de) l'ermite Galien, chaînes aux pieds, se recueille devant un petit autel, très simple. Il se retourne vers les Questeurs quand ceux-ci entrent dans la pièce et leur demande d'une voix calme ce qu'ils désirent.

Il les écoute gravement, semble peser leurs arguments mais ne prononce pas un mot. Finalement, il leur demande un don comme preuve de leur foi et de leur désir réel d'aider les villageois.

Note : un don est une promesse que l'on fait à quelqu'un sans savoir à l'avance ce qu'il demandera... Pas facile d'accepter, hein ?

Si les Questeurs acceptent, il leur demandera de confesser sur l'instant la plus grande faute qu'ils ont commise, et de se repentir sincèrement de cette action.

Note : Pas questions ici de vouloir "jouer au plus fin" ou faire de l'humour... Il faudra un repentir vrai pour que le Veneur accepte de considérer que la chose est valable.

À propos, rompre un don entraîne une sorte de 'maladie' plus morale que physique, qui va :

- 1/ le rendre vulnérable à la malédiction, avec les conséquences déjà vues, moins toutefois la mort ;
- 2/ l'affaiblir, lui faire perdre peu à peu son pouvoir (vous lui ferez subir des chutes, le retour des douleurs du début de sa révélation) et cela ira empirant, le rendant "inopérant" pour la fin du scénario, sans parler des remords qui le poursuivront ensuite si son mensonge a entraîné un échec, même partiel, de ses camarades...

Celui posé, que peut bien confesser un amnésique ? Le Veneur valorisera surtout le désir exprimé de sauver les villageois... On peut s'accuser d'une (mauvaise ?) action commise au cours de précédents scénarios, ou bien, selon ses "souvenirs" d'errants, "s'inventer un péché" plausible puisque c'est ici pour la bonne cause ! Ne soyez pas trop sévère, Veneur !

Si les Questeurs se sont conduits généreusement au cours de l'aventure et n'ont touché à aucune nourriture dans le château, l'ermite leur annonce que la malédiction est levée grâce à leur intervention... Soulagement des Questeurs.

‘À condition, ajoute-t-il, qu'une dernière condition soit remplie : le baron Ravenaud doit partager les vivres qui lui restent avec les villageois. Vous avez le choix des moyens pour cela et cette fois, je vous l'assure, la nourriture ne pourrira pas’.

Le retour au château

Plan(s) de campagne...

Voici venir le moment le plus jouissif de ce scénario... Le problème est simple : il faut faire céder un butor égoïste et borné et l'amener "de son plein gré" à partager une nourriture qu'il estime destinée à lui seul et à ses hommes ! Inutile de préciser que sa résistance sera acharnée et qu'il faudra "mettre le paquet" pour qu'il finisse par accepter ce qu'on lui demande !

Mais la Caravane n'a-t-elle pas tous les moyens — et quels moyens ! — pour parvenir à ses fins ?

Des solutions à envisager...

Il ne reste plus aux voyageurs "qu'à" convaincre le seigneur de Plessin de renoncer à son petit confort personnel pour le bien-être de tous. Tous les moyens sont bons : prière, éloquence, menace, combat... bien que cette "solution" risque fort de se solder par une arrestation en règle du "gueux" qui aurait eu l'audace de défier un seigneur... pour la deuxième fois en quelques jours ! Cependant s'il est défié en duel par un chevalier (ce qui suppose que le Questeur en question soit sûr de ses origines et le scénario s'y prête assez peu, mais c'est vous le Veneur !), Ravenaud ne peut plus se dérober car il sent bien que tout le monde se retournera contre lui. Un sursaut d'honneur lui donne du courage et il accepte de combattre.

Over the rainbow



Scénario 'Petit Peuple' qui va quand même bien avec Le Castel de la Butte au Corbeaux', alors...

Jean-Pierre LeChien et Jean-Philippe Palanchini

Une idée vicelarde, pour corser le tout, ça vous dirait ?

Que vient faire dans Pêcheurs de Lune un scénario Petit Peuple ? La maquettiste/Présidente — ou dois-je dire la Présidente/maquettiste ? — aurait-elle abusé du vin pétillant si prisé dans son fief ? Que non point ! C'est voulu, et même prémédité !

En effet, vous venez de lire Le Castel. Vous y avez donc découvert que la Caravane y subissait une attaque de gnomes qui, pour être plus bêtes que méchants, s'en donnent tout de même à cœur joie dans le saccage et le joyeux bordel...

J-P L C et moi, lors de fumeuses cogitations déliranto-perverses, en sommes venus à une insensée rigolade à la suite de cette idée simple : ce qui serait ultime, ce serait de faire saccager la Caravane aux joueurs eux-mêmes, lors d'un scénario préalable dans lequel ils incarneraient... des gens de Petit Peuple, précisément ! Vous la voyez mieux, maintenant, l'idée d'enfoirés ?

Jean-Pierre n'a fait ni une, ni deux, il a pris sa plume et a écrit Over the Rainbow, que vous allez lire maintenant.

Ce scénario, simple dans sa trame comme tous les scénarios du Petit Peuple, qui sont un prétexte à s'amuser, amène les gnomes à s'intéresser à une Caravane de bateleurs, auxquels ils doivent voler des foulards... Au passage, naturellement, le meneur leur fera faire un détour par le chariot de bouffe "d'une troupe de bateleurs avec des roulottes" — ne soyez surtout pas trop précis ! — et... roule Émile, c'est parti ! Au moment de cette scène, vous branchez votre dictaphone ou votre mini cassette, et vous avez là une description toute prête pour votre future (et un peu éloignée, laissez passer du temps !) partie de Hurlements...

Lors de cette partie, vous en arrivez tout naturellement à la scène de la mise à sac et... vous réservez à vos Questeurs les couillonneries qu'ils n'auront pas manqué de faire, dans le délire et la bonne humeur scatologique, aux malheureux bateleurs lors du scénar Petit Peuple.

Nous vous garantissons que la tronche des Questeurs lorsqu'ils réalisent ce qui leur arrive vaut le détour ! Un grand moment de JdR !

Avant de rejeter l'idée, essayez-la une fois... Vous en ressortirez avec une réputation de Meneur de jeu mention "empaffé de première" ! Merci qui ?

Jean-Pierre LE CHIEN & Jean-Philippe PALANCHINI

Dès qu'il reçoit une blessure grave, il abandonne et s'avoue vaincu. Mais cette solution est dangereuse et peu réaliste.

Pour le reste... Mieux vaudrait que les bateleurs ne disent rien au village de leurs projets ! En effet, si les villageois apprennent — s'ils l'apprennent ! — la dernière condition pour que la malédiction soit levée, ils se rendent en masse devant les murs du château. Les hommes d'armes hésitent, conscients eux aussi de l'importance du moment. Mais cette affluence risque de perturber les plans savamment mijotés par les Questeurs...

- La simple persuasion, discussion, les appels aux bons sentiments seront rejetés avec un rire gras d'abord puis, si on insiste, avec une mauvaise humeur grandissante. Le danger n'est pas loin de voirs Ravenaud "piquer une grosse colère" aux conséquences imprévisibles mais forcément désagréables...

- L'intimidation peut alors se révéler une excellente (et ludiquement agréable) façon de dénouer la crise. Voici quelques suggestions acceptables, mais vos Questeurs en trouveront bien d'autres, soyez-en persuadés ! Au besoin, faites intervenir l'Initié pour leur suggérer qu'ils ne manquent pas de moyens... à condition que la Caravane soit apparemment hors du coup ! N'oubliez pas que le Veneur est là, et il pourra aussi donner sa permission pour faire intervenir tous ceux qui le souhaiteront lors de la scène finale, si une solution nécessitant beaucoup de figurants est choisie...

Mais pour que les joueurs y pensent, encore faut-il qu'ils aient à l'esprit que, contrairement à l'habitude, et comme cela a été signalé au début, la vie des autres membres de la Caravane est elle aussi menacée par la famine...

Action !

Ce sera dur : Ravenaud et ses hommes, au début, refuseront totalement l'idée d'un partage des vivres. Mais...

- Si un "Galien" fantomatique (allo, le spécialiste ès-"effets spéciaux" de la Caravane ?) ou un Albin convaincu d'aider les Questeurs vient d'abord rôder sous les murailles du château ;

- S'il lance un solennel avertissement aux habitants du Castel en les menaçant d'invasions de "bêtes" diverses et variées...

- Si ses prédictions de malheur commencent peu à peu

à se réaliser... Si d'abord viennent les chauves-souris, puis les serpents, puis les rats, puis qu'on entend puis voit les loups s'amasser sous les murailles, si "des choses étranges" se passent au sein même du château gardé ;

- Si l'escalade est savamment orchestrée et menée avec finesse et prudence, alors...

- 1/ on verra peu à peu les hommes devenir moins sûrs d'eux ;

- 2/ on les verra ensuite, terrorisés par cette "sorcellerie", fuir pour les plus couards, et insister auprès de Ravenaud pour qu'il partage effectivement ses cochons.

- 3/ Ravenaud sera bien évidemment le dernier à céder, et si vraiment on lui flanque la trouille de sa vie par tous les moyens possibles...et acceptables par le Veneur...

Moyennant quoi, hâve et brisé par ce qu'il aura vécu (ou vu, ou...), il finira par lâcher la moitié de ses porcs et il ordonnera à son intendant de distribuer les vivres et de les faire mener par les soldats restés fidèles au village de Plessin.

Ensuite il s'enferme dans son donjon, plus maussade que jamais.

Pendant ce temps, les voyageurs sont fêtés par les villageois, ivres de bonheur...

La Caravane, rassurée sur le sort des villageois mais aussi sur le sort des siens — car les paysans partageront, eux ! — pourra reprendre la route dès que les conditions climatiques seront plus clémentes, ce qui ne tardera guère... Il fait toujours froid, mais on a des vivres... On peut reprendre enfin la route du sud...

Dans ce numéro :

Rédaction :

Isabelle Collet, Jean-Pierre Magaud, Lucien Mathieu, Jean-Philippe Palanchini (qui a aussi fourni quelques lutins et lutines farceurs).

Dessins :

Eric Fessard, Mathieu Sapin
Les dessins de cerf sont de Comes, tirés de la BD Iris

Maquette :

Isabelle Collet

Photo :

François Edelin

e-mail :

pounzland@infonie.fr



Mais, après tout, il ne faut pas faire aux autres
Ce qu'on n'aimerait pas que l'on nous fasse...
Sans vouloir jouer les bons apôtres
Cette remarque vaut bien une grimace...

BOUHHH !!!



ou, comme disait Cochonnou 1^{er} dans ses *Ecrits Solitaires* :

'Ne faites pas aux truies
ce que vous fîtes comme un cochon.'

rapporté par P.C. correspondant spécial au Charbinat.

Place à "l'aventure", Huummm...

Milieu du mois de janvier, quelque part dans le sous-sol d'une forêt au sud de la Bretagne :

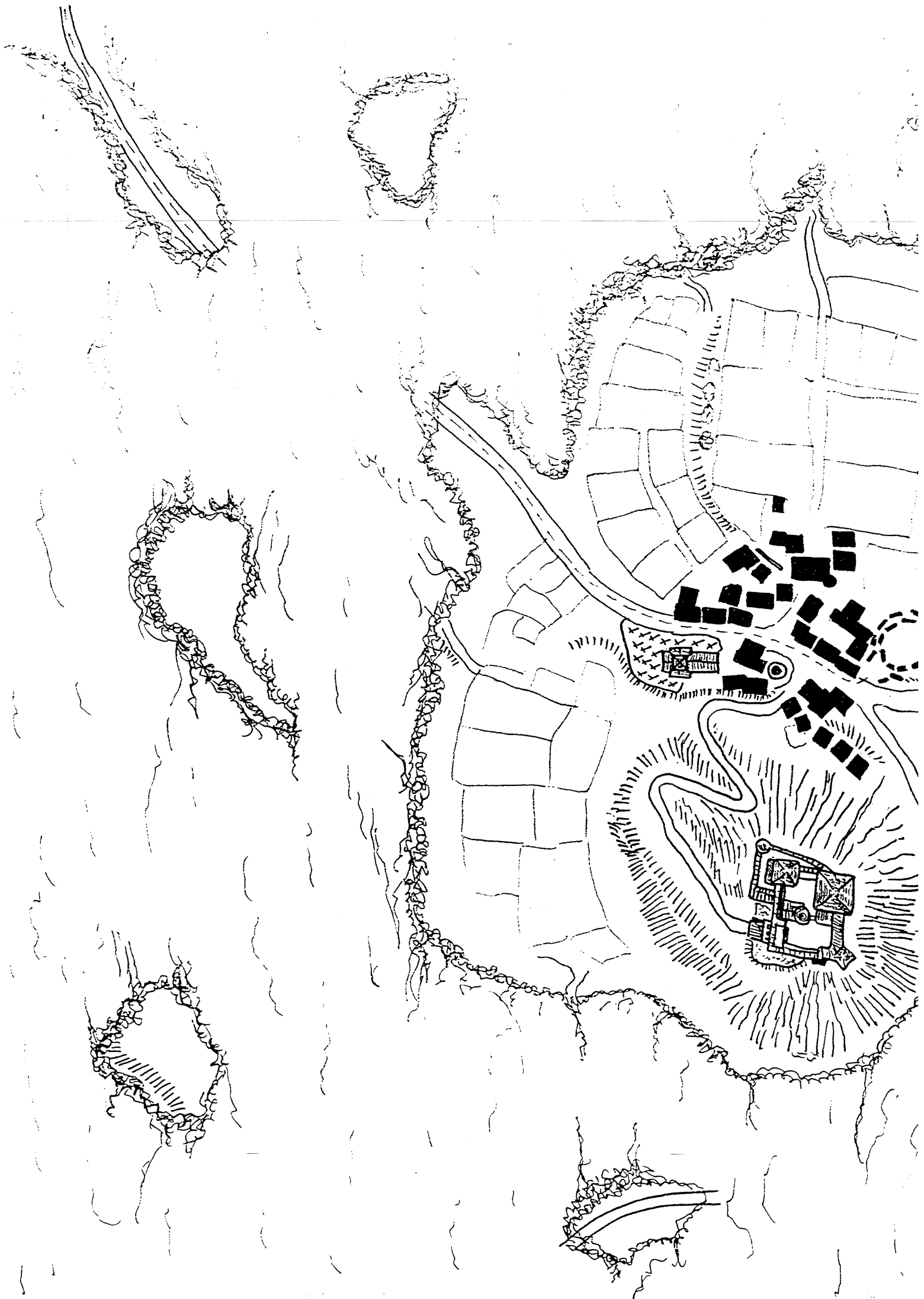
Scromiplazout le farfadet farceur revient d'une de ses missions particulières (nouer ensemble les lacets des chaussures droite et gauche des 'attendeurs de bus' de Saint-Gildas-des-bois, mettre des sucres dans le réservoir des voitures des usagers du Centre Leclerc de Pontchâteau - 40 45 09 45 - ou uriner dans les fûts de bière du café tabac P.M.U. de George Bestautte à Missillac...). Il ne fait pas très chaud, mais Scromiplazout s'en moque car il est insensible à la température. Il pleut très légèrement mais Scromiplazout s'en moque car il est habitué à la région. Il y a malgré tout un rayon de soleil bienfaiteur et Scromiplazout s'en réjouit car... Stupeur ! Le regard rempli d'effroi, notre farfadet farceur court de toutes ses petites jambes, traverse sans regarder le GR 3, puis le D16 bis, et plonge sous le dolmen de La Madeleine. Il sait que, quelques galeries plus bas, il trouvera Povretip le gnome savant...

Quelques instants plus tard, les personnages sont convoqués d'urgence chez un Povretip très préoccupé, plus ou moins mal secondé par un Scromiplazout dans tous ses états.

"Merci mes amis. Je savais que je pouvais compter sur vous... Savez-vous ce que Scromiplazout vient de m'apprendre ?"

Scromiplazout, malgré un bégaiement (qui vous permettra de jouer la montre et d'énerver les joueurs) tente d'expliquer aux joueurs que les couleurs de l'arc en ciel ont disparu. En effet, malgré la présence de la petite pluie et du soleil, il n'y a plus d'arc en ciel, ou tout au moins, celui-ci n'a plus de couleur (grâce à sa vision bionique le farfadet qui valait trois dinars a vu l'arc en ciel, mais celui-ci s'obstinait à rester d'un gris parfaitement uniforme).

Povretip reprend : "En temps normal, nous pourrions attendre et voir venir, le pays perdrait quelques touristes, et nous quelques occasions de nous amuser, mais dans trois jours, c'est la sortie annuelle, en forêt, d'Eildelig notre roi. Comme chaque année, il pleuvra pendant le défilé. Hébus, le troll, fait pleuvoir systématiquement ce jour là, depuis qu'Eildelig l'a privé des chocolats composés de plus de 60% de cacao en représailles au larcin de son coussin-péteur royal. Ce différent dure depuis deux cent dix-huit années... Minine la fée, aussi désireuse soit-elle de satisfaire notre roi, aura beau faire poindre quelques rayons de soleil, les sept couleurs n'apparaîtront plus. Nous ne pouvons courir un tel risque ! Si notre roi ne voit pas d'arc en ciel, il risque de se montrer très déçu et d'être encore plus pénible tout au long de cette nouvelle année..."







Bref, vous comprendrez ce que le gnome savant va demander à nos compagnons. S'ils se font tirer l'oreille 'Dame-Nature' intervient d r a . Dame-Nature est un beau brin de fée de

soixante centimètres à la peau et à la chevelure délicieusement brunes. Elle est vêtue d'une simple branche de lierre qui, à défaut de cacher quoi que ce soit, grimpe en virevoltant majestueusement au tour de sa charmante personne.

Elle commencera par se plaindre du fait que sans l'arc en ciel c'est un peu une partie d'elle qui manque et que ça la fait moralement souffrir. Devant le peu de cœur des personnages elle pourra même devenir colère et les accabler de mille reproches destinés à les faire culpabiliser. Bref, quelques défis plus tard (voire Arnulia plus tard) les personnages sont envoyés chez le sage Pindépice le vieux gnome savant (l'oncle de Povretip) qui doit les briefer sur leur mission.

Il s'agit de rapporter des échantillons de chacune des Sept couleurs de base afin que le mage-alchimiste-apothicaire de la communauté, Ocatarinétabellatichictchic le leprechaun, tente une greffe de couleur, AVANT la sortie annuelle d'Eildelig.

Pas facile, car en cette saison le temps est gris. Plus à l'intérieur des terres, la neige déploie son blanc manteau (image d'Épinal - 88 - de toute façon à Épinal les congères doivent déjà avoir remplacé depuis longtemps le simple 'blanc manteau'...). Et, crise économique aidant, les gens s'habillent tristement de gris et de noir. Bref, ce n'est pas gagné. Pindépice insistera : "Il vous faut absolument trouver des couleurs pures et belles... Pour bien faire, il faudrait presque utiliser la décomposition de la lumière, ou des produits issus de cette décomposition...". Si les joueurs n'y pensent pas d'eux-mêmes (ou pensent au palais de la découverte au lieu du Futuroscope)

Povretip prendra la parole : "Je crois bien, qu'ils font ce genre d'expérience chez le cousin de Culan, la fée qui vit avec mon frère près de Poitiers.

- Qui ça ? Reprend Pindépice, je ne le connais pas...

- Mais si, tu le connais... C'est celui qui bouffe tous les œufs brouillés, au petit dèj' du Novotel (du Futuroscope) !"

Le Futuroscope de Poitiers ! C'est vrai ! Et ce n'est pas excessivement loin, en plus... Là-bas au moins, il y a toujours plein de couleurs... Ne vous inquiétez pas, vous n'aurez pas à le décrire, car ils n'y arriveront jamais...

Pour (essayer de) vous y rendre, un membre de la communauté peut vous aider (s'il le veut bien...) : c'est en quelque sorte le spécialiste de la route au sein du Petit Peuple. Il se fait appeler Super (mais nul ne connaît sa véritable identité). Il vit (presque) 'en surface', 'chez les humains', en compagnie de ses trois frères.

"Les quatre elfes sont lunatiques, grognons et très farceurs." dira Pindépice. Puis il reprendra, après les questions des joueurs : "Je ne sais plus exactement où ils habitent, car ils se déplacent souvent. Ici, on dit qu'ils ont de nombreuses maisons... Mais enfin... Tout ce qu'on dit ici... En tout cas, j'ai déjà rencontré Super, et à mon avis, vous n'aurez aucun mal à le trouver car il est cabotin comme ce n'est pas permis et il méprise son pouvoir de discrétion au profit d'une sorte d'exhibitionnisme peu commun chez nos congénères."

Sur ces bonnes paroles, les personnages se mettent en route, sans trop de conviction... C'est vrai qu'il fait gris et froid. Pouah !

Ils n'auront pas à aller très loin. Dans le soir qui tombe, le long de la route, à plusieurs mètres de haut, sur fond noir, un grand panneau rouge et bleu avec en lettres immaculées : "ELF" ! En dessous, d'énormes boîtes à lettres excessivement voyantes (avec un tuyau sur le côté ?) 'Super', 'Sans plomb', 'Gazole' et 'G.P.L.'... Aucun doute possible : c'est bien ici qu'ils habitent.

NOTE : le paragraphe qui suit peut être lu sur le ton de la narration ou bien décrit point par point aux joueurs faisant preuve d'une assez longue phase d'observation.



En fait, ces êtres miniatures ont élu domicile dans les soutes à carburant de la station service. Ils parasitent tout le circuit routier de la région (d'ailleurs vous-même, si vous avez à parcourir cette région, je vous conseille de faire le plein bien avant d'arriver dans ce secteur).

Ils sont par ailleurs très performants : ils pénètrent dans les voitures par le tuyau de la pompe, séjournent dans le réservoir, rongent les durites par l'intérieur, noient les carburateurs, défèquent dans les injecteurs, tartinent les soupapes de calamine, rayent les cylindres, percent les pots d'échappement, dévissent les bouchons de vidange, détendent les embrayages, font siffler les plaquettes de frein, humidifient les démarreurs (je ne vous dirai même pas comment...), coupent les courroies d'alternateur, débranchent les feux stop, déclenchent les alarmes, jettent les balais d'essuie-glace, bourrent les aérateurs d'insectes crevés et de feuilles mortes, nettoient l'extérieur du filtre à huile pour faire croire qu'ils l'ont changé et en facturer un neuf (Ah non, pardon ! Ça, c'est les garagistes...), verrouillent les condamnations centralisées quand les clés sont sur le tableau de bord et que les conducteurs sont à l'horodateur, modifient la durée des tickets de stationnement, j'en passe et des plus mauvaises... (Hein !? Vous avez déjà eu affaire à eux... Qu'est-ce que je vous disais ?...)

Compte tenu de leur lieu de vie, les quatre frères sont particulièrement sales, surtout Gazole, car s'ils puent tous autant les uns que les autres, lui, en

plus, a des cheveux gras et poisseux. Espérons qu'un de vos joueurs leur fera la remarque, histoire que l'un d'entre eux se vexe, se fâche tout rouge, et exige des excuses... Quelques défis plus tard, on fêtera la réconciliation dans un grand bain d'hydrocarbure, et pourquoi pas dans la boutique de la station (ouverte 7j/7) qui propose biscuits, boissons, souvenirs (et quels souvenirs !) aux automobilistes, et de charmants nounours en peluche pour leurs charmants bambins...

Bref ! Après quelques tractations, G.P.L. se proposera (surtout si on l'aide un peu...) d'emmener les personnages au Futuroscope). Il choisira une voiture (ou un camping-car de péripatéticienne) 'descendant' sur Poitiers, et fera embarquer tout le monde. Juste avant le départ, ou après quelques kilomètres, il glissera (innocemment) aux joueurs : "On va passer pas loin de chez Mac Ennfpi-gnouf, un vieux cousin. Mais on n'aura pas le temps d'aller le voir. C'est dommage ! Au retour, si on a le temps..."

Les personnages sont temporairement rassurés car G.P.L. est le plus propre des frères, tout au moins en apparence... Sa spécialité étant, en fait, (carburant oblige) de se nicher dans le système de ventilation des voitures et de lâcher 'quelques' gaz... Dans une voiture transportant plus de deux personnes simultanément, la suspicion s'installe dès l'émission de la première flatulence ; pensez à ce qu'elle peut devenir lorsque les odeurs sont multiples et... 'modulées'...

Quoi qu'il en soit, au bout d'un moment, l'odeur sera tellement insupportable que les occupants du véhicule seront contraints de s'arrêter. Lorsqu'ils voudront repartir, le démarreur ne voudra rien savoir, victime d'une mauvaise plaisanterie (presque) involontaire de Sans-Plomb (surtout dans la cervelle). Tout le monde est coincé en rase campagne, et pas un véhicule ne passe.

Si les joueurs ne le proposent pas eux-mêmes, bien que cela soit possible (et préférable), G.P.L. se rendra compte que son très vieux cousin habite non loin et pourrait faire quelque chose pour eux. Sans

peine, il retrouve l'aven où vit le vieux, le très vieux Mac Ennfignouf, un vieux, un très vieil elfe de 1276 ans. Certes, il n'a plus toute sa tête mais il est de bonne volonté (ce qui est rare au sein du petit peuple). Il a le pouvoir de téléporter les gens, les choses, et les choses qui ont des gens dedans... Bref, si les joueurs acceptent (ils n'ont en fait pas vraiment le choix) il va essayer de les téléporter jusqu'au Futuroscope (qu'il ne connaît que par des dépliants publicitaires, et tout le problème est là... Mais n'en dites rien aux joueurs !) Il leur précise que la téléportation aura lieu automatiquement dans l'autre sens dans exactement vingt-quatre heures.

NOTES pour le MENEUR :

- 1) Attention ! Si un des joueurs est doté d'un pouvoir de téléportation, il faudra (en partie) le neutraliser (il ne manquerait plus qu'il arrive au Futuroscope celui-là...) : soit limiter son rayon d'efficacité, soit l'empêcher de téléporter ses camarades (Arnulia sera toujours là pour lui rappeler qu'il ne peut pas partir seul en abandonnant ses compagnons de route), soit les faire arriver n'importe où (de préférence au milieu d'une forêt si vous êtes pressé, ou d'une usine de conditionnement de nourriture industrielle dans la plus pure tradition Tricatel du film 'L'aile ou la cuisse' si vous avez du temps devant vous...).
- 2) Même s'il 's'aide' du pouvoir de notre ami, c'est le vieil elfe qui DOIT absolument gérer la téléportation. Or, il est 'rouillé'. Il ne se souvient pas bien. Le Futuroscope n'est plus de son âge. Il tremble un peu. Et la veille au soir, il a vu Morandini à la téléloche...
- 3) Une formule de travers, un pouvoir qui foire et les joueurs se retrouvent téléportés à quelques lieues d'ici, en pleine forêt, à un ou deux jours de marche d'un village nommé... Plessin... Mais surtout (et ils ne s'en rendent pas compte tout de suite) **EN PLEIN MOYEN ÂGE !** (Voilà ! Nous y sommes. C'est là que les choses sérieuses commencent. Prenez des notes sur ce qu'ils vont dire, ou mieux, branchez le Dictaphone. A partir de ce moment-là, vous jouez à Hurléments avec les règles de Petit Peuple, mais vous êtes le seul à le savoir...).

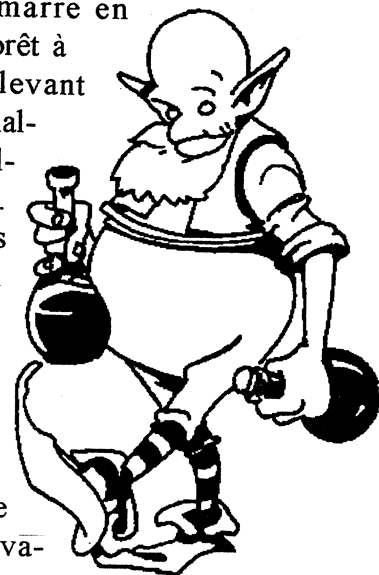
Ce que les joueurs ressentent au moment de la téléportation : D'un coup, ils éprouvent comme une sensation de 'trou noir', et ont l'impression d'être aspirés dans une sorte de spirale infernale. Des bruits bizarres se font entendre (grincements d'une vieille machine, craquements, ressorts qui pétent...) et des odeurs étranges se font sentir (huile chaude, fumées, gaz d'échappement mal brûlés...). Et malgré tout, ça marche... Tout au moins cela semble avoir marché...

Il règne un froid de canard (de canard-garou) et la neige recouvre les arbres et le sol sur une hauteur de... 60 cm (Un rapide coup d'œil sur les fiches perso pour voir QUI dépasse...).

Les Personnages vont d'abord rencontrer deux marchands de cervoise (tout ce qui fait uriner est bon pour ce scénario...) avec leur chariot plein à craquer (c'est le cas de le dire) et deux mulets presque aussi têtus que des trolls. Les marchands ne feront surtout pas allusion à Plessin, à la malédiction, ou à la famine qui y règne.

Attention ! N'oublions pas leur mission initiale : Avant de rencontrer la Caravane, ils ne doivent absolument pas rencontrer quoi que ce soit de coloré. Tout doit être gris, brun, sombre, terne...

Quelques pintes de cervoises plus loin, ils verront un chevalier pris à partie par une bande de goblins (roue de secours au cas où ils se montreraient trop gentils avec la Caravane). Deux de ces derniers (l'un sur l'autre), déguisés en vieille femme demandent assistance au chevalier. Pendant que le cheval est arrêté, deux autres, dans la même position, viennent coincer un chardon sous la queue de l'animal qui démarre en trombe, traverse la forêt à tombeau ouvert soulevant des gerbes de neige malgré les cris de son malheureux cavalier. Entre deux paquets d'écume neigeuse, on peut apercevoir un des goblins, accroché par l'intermédiaire d'une cordelette à la queue du cheval se livrer à une démonstration de bear-foot, sous les ovations de ses camarades.



Après une prise de contact (que l'on espère houleuse) avec ces abrutis de goblins, ces derniers pourront leur indiquer la présence de nombreuses couleurs dans la roulotte du magicien... A ce moment du scénario les joueurs doivent s'écrier en cœur : 'Quel magicien ?'



NOTE : Les personnages ne doivent pas rencontrer la Caravane tout de suite, cela risquerait de faire louche. De même, si les personnages ont déjà joué à Hurléments, il sera sage de 'banaliser' la Caravane au moment de la description, afin de ne pas éveiller les soupçons : inutile, par exemple, de mentionner la présence d'un étrange homme en noir, d'animaux TROP savants, de donner le même nombre de roulettes qu'à l'accoutumée. Les joueurs ne doivent absolument pas se montrer respectueux de ces gens-là par assimilation de leur perso habituel. Les passages précédents en présence des elfes sont volontairement un tantinet 'crad' afin de leur donner le ton et de les pousser à surenchérir face à des victimes de choix (et quel choix !). Et rappelez-vous : plus la nourriture sera saccagée (et saccagée salement), plus VOUS prendrez du plaisir, lors de la future partie de Hurléments (et même par anticipation...).

En fait, il s'agit de POK, le talentueux magicien de la Caravane, et les couleurs dont les goblins parlent sont celles de ses foulards : rouge, orangé, jaune, vert, bleu, indigo et violet... (tiens, tiens...)

Les goblins, c'est bien connu, n'ont aucun sens de l'orientation, pas plus que celui de la clarté de l'explication... Et après une dispute (entre eux) fort peu fructueuse, sur la position de la caravane, ils 'décident' pour vérifier leurs dires (et après quelques défis) de la rechercher en même temps que nos amis.

Lorsqu'ils la trouvent, à l'autre bout de la clairière de leur dispute d'ailleurs, la nuit va bientôt tomber. Bien sûr, la roulotte du magicien sera la dernière qu'ils découvriront, et ce, quelle que soit celle par laquelle ils commencent... Les premières seront bien évidemment occupées par les réserves de nourriture et de charmants petits tonnelets de vin miellé et autre hydromel (dons de généreux spectateurs). Un peu plus loin, c'est face à un ours brun qu'ils tomberont. Etc..

Oh ! Tous les bons produits qu'il y a là : ces jolis jambons bien cendrés, ces bons fromages au fumet si fin, ces fèves et ces lentilles, si... accueillantes, ces huit sacs d'une farine si belle, si délicate, si fine, si fluide. Et là, tous ces œufs dans ces paniers d'osier... Tous ces œufs... Ohhh ! C'est presque trop... Et ici, vous avez vu ici, ces belles truites séchées pour parfumer les aisselles de nos compagnes...

Oh ! Les jolis petits tonnelets qui nous tendent les bras (et surtout leur trou). Et ces raves mes amis, ces belles raves aux qualités aérodynamiques incontestées... Des choux comme rarement on en voit, avec de si belles feuilles, si douce (si résistante, épaisseur triple). Et toutes ces jolis pains, si bien rangées, comme autant de petits gour-dins, comme c'est beau ! Comme ça fait envie...

Prévoir, à ce stade, une bande musicale qui sera intégralement resservie lors 'du castel', au moment de la scène correspondante. 'Sîrbā' de Gheorghe Zamfir (la musique du Grand Blond) peut parfaitement faire l'affaire.

Si l'ambiance cantine scolaire un jour de premier avril avec des petits suisses en dessert à tendance à se faire attendre (ce qui serait étonnant), ce sont les goblins qui, pour rigoler, ne trouveront rien de mieux à faire que d'écraser la réserve d'œufs sur un des joueurs (celui qui les aura le plus pris pour ce qu'ils sont depuis leur rencontre, par exemple...)

Il serait souhaitable qu'un des goblins soit légèrement blessé... ou retenu par les bateleurs au cours du sacca-gé. Les autres goblins mettront alors la responsabilité de la chose sur les personnages qui devront, s'ils perdent le probable défi, aller libérer ou venger le malheureux, au cours de la nuit.

Ils tomberont ENFIN sur la roulotte de l'illusionniste, et après un petit voyage dans une malle magique, ils trouveront sans peine les sept jolis petits foulards.

Lorsque les personnages s'enfuient APRÈS leur forfait, ils peuvent (éventuellement) croiser un homme en noir au regard préoccupé et réprobateur. Juste histoire de leur mettre, dans le doute, un 'léger'

sentiment de remords (remords qui s'estompera vite, après une ou deux parties de Hurléments... C'est alors que vous pourrez leur servir 'Le castel...'). [Oui, je sais, d'aucuns m'appellent POGFACE...]

C'est au cours de leur fuite que dans un vaste tourbillon de poudreuse, ils seront de nouveau téléportés, mais cette fois-ci vers le vingtième siècle, vingt-quatre heures et deux (interminables) minutes (de doute) après leur arrivée au Moyen Âge.

S'ils veulent aller demander des explications au vieil elfe Mac Ennpignouf, ils le retrouveront sans problème. Devant le courroux des personnages, l'ancêtre, afin de réinitialiser son horloge interne, s'autotéléportera à l'an zéro, officiellement pour livrer une pizza aux deux fromages et aux trois rois mages, qui ne peut vraiment pas attendre...

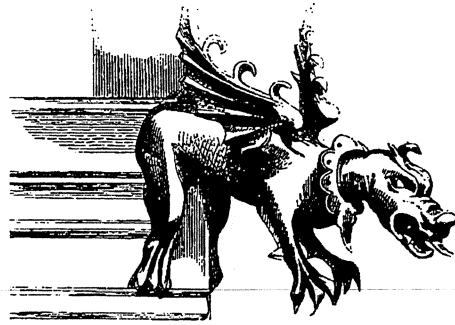
Retourner au point de départ sera un jeu d'enfant : il suffira de monter à bord de la superbe Mercedes de Philippe Gildas, seul véhicule de passage sur la N165, ce jour-là. N'ayant pas Canal+ dans leur caverne, il se peut que les joueurs ne le reconnaissent pas tout de suite. Il se peut même que, compte tenu de sa taille, ils le prennent pour l'un des leurs...

Le soir même, Pindépice les remerciera, mais refusera néanmoins de leur rembourser leurs éventuelles notes de frais (à moins qu'il perde son défi...), et Ocatarinétabellatchictchic le leprechaun, s'enfermera dans son laboratoire avec les précieux foulards...

S'ils savaient ce qui les attend, les personnages s'en mordraient les doigts (certainement au sens premier du terme), mais l'essentiel n'est-il pas que le roi Eildelig soit content et que les enfants des bretons et des touristes sourient en voyant les magnifiques couleurs qui, sous l'effet d'un rayon de soleil hivernal bienfaiteur, s'arquent sur l'écran de cette pluie fine qui n'en finira décidément jamais ?



Bestiaire



Le Cerf

Par Lucian Mathieu



Infidèle et négligent, appelé cerf d'Europe, cerf commun, cerf rouge ou cerf élaphe, c'est bien du cerf de nos forêts qu'il s'agit, de notre plus grand mammifère indigène depuis la disparition du bison, de l'élan et du cheval sauvage de nos régions.

Le cerf est un animal qu'il n'est pas facile d'approcher. Il se repose le jour, en errant, solitaire, à la lisière des forêts, et se nourrit exclusivement durant la nuit. Lorsqu'il est surpris, il s'enfuit en courant.

Le cerf est un artio-dactyle, c'est-à-dire un ongulé à nombre pair de doigts, c'est aussi un ruminant herbivore.

Du daquet au dix cors

La particularité la plus évidente du cerf est la présence des cornes, que d'ailleurs on appelle bois car il ne s'agit pas de véritables cornes, mais d'os.

Ces bois ne sont pas qu'une décoration. Ils peuvent à l'occasion représenter une arme véritable dont il n'hésite pas à user pour se défendre... mais il ne peut en profiter qu'une certaine période de l'année.

En effet, cassés net un peu au-dessus de la tête, ils tombent en mars-avril et repoussent en trois mois, enveloppés dans une peau duveteuse appelée velours. D'abord cartilagineux, le bois est le siège d'une ossification qui est totale vers la fin du mois de juillet. A cette époque, le velours sèche, les cerfs tentent alors de s'en débarrasser en frottant avec insistance leurs bois contre les arbres, arrachant progressivement le velours qui tombe en lambeau sanglant et alors l'os neuf et clair apparaît à nu.

La longueur, l'épaisseur des bois, ainsi que le nombre de ramifications qu'ils portent dépendent de l'âge de l'animal et de son état de santé.

Les ramifications, ou pointes sont appelées andouillers, mais elles portent aussi des noms particuliers en fonction de leur localisation. Les plus beaux trophées peuvent compter vingt andouillers et plus. Chez nous, on peut parfois voir de beaux 'grands dix cors' (cinq andouillers à chaque bois). Mais chaque bois peut très bien n'être constitué que d'une simple dague. A partir de sept ans, les bois, qui s'étaient jusque-là développés et ramifiés avec l'âge, ne croissent plus qu'en épaisseur, et ils ne se ramifient plus; chez les très vieux cerfs, ils se 'ratatinent', redeviennent plus simples et plus grêles, ils peuvent même être affectés de déformations.

Suivant l'âge qu'il a, le cerf prend plusieurs noms; ainsi jusqu'à l'âge de six mois, le jeune s'appelle 'faon'; puis le jeune de moins d'un an est un 'hère', jusqu'à l'âge de deux ans : 'daquet'; et c'est seulement à l'âge de trois ans qu'il s'appellera 'cerf'.



Selon la saison

Le cerf revêt chaque année deux pelages différents. Son pelage d'hiver, qui varie du beige au brun noirâtre, est constitué d'une bourre bleuâtre et de gros poils crénelés. Le pelage d'été, que l'animal endosse en juin, n'est fait que de poils de jarre rougeâtre et brillants, plus minces et plus courts que les poils d'hiver.

Les cerfs passent l'été à brouter. Les mâles de trois ans et plus forment un groupe; les femelles en forment un autre avec les faons et les jeunes de l'année précédente, les hères et les daguets — aux bois filiformes — étant également admis.

Vers septembre-octobre, l'agitation gagne les hardes de mâles, dont les bois ont foncés, sauf au niveau des pointes (cors) qui restent blanchâtres. Les cerfs ayant atteint la maturité sexuelle acquièrent une superbe crierie, rude et large.

Commence alors la période où le cerf recherche une harde de biches, quand il en a trouvé une, il tente d'en expulser tous les mâles, à l'exception des jeunes de l'année. Il entre alors dans une période de fureur quasi-incontrôlable et attaque tout adversaire potentiel, se jetant avec agressivité sur tout intrus. Il n'hésite pas à attaquer l'homme, ni même un autre cervidé plus impressionnant que lui, pour garder jalousement pour lui seul son troupeau de biches.

Puis c'est la période où le cerf ne cesse de rugir : on dit qu'il brame, ou qu'il rait, et ce brame (raire) atteint son paroxysme quand un autre mâle s'approche de lui en bramant lui aussi. Par moment, il ne semble plus faire face à une situation où les célibataires rivaux rôdent, où les jeunes mâles ne savent plus à quelle harde se vouer, et, où les biches s'esquivent à la première occasion ! Il en perd littéralement l'appétit et le sommeil, perdant jusqu'à 10 à 15 kilos en un mois, il lui faut une solide constitution pour tenir jusqu'à la fin du brame sans être évincé de la harde par un rival plus 'frais'.

Que le plus fort gagne

Les rivaux en viennent parfois à se battre, d'autant que pour une harde de 10 femelles, il y a neuf célibataires condamnés à hanter la campagne en tentant de saillir une biche à la sauvette.

Les adversaires commencent à se mesurer en paradant autour des biches, le possesseur du troupeau ayant bien soin de se tenir entre la harde et le prétendant. S'il s'estime surclassé, l'intrus se sauve, mais il fauchera rageusement de ses bois le premier buisson venu pour calmer son dépit... Si au contraire l'étranger se sent sûr de lui, le combat est inévitable : d'un seul coup, et simultanément les adversaires s'élancent l'un vers l'autre d'un même mouvement fauchant et leurs bois s'entrechoquent avec un claquement retentissant. Ils se poussent de toutes leurs forces, chacun tentant de faire reculer l'autre en le déséquilibrant. Aussi soudainement qu'il a commencé, le combat cesse quand l'un des cerfs sent sa défaite imminente, le vaincu bat alors rapidement en retraite.



chera rageusement de ses bois le premier buisson venu pour calmer son dépit... Si au contraire l'étranger se sent sûr de lui, le combat est inévitable : d'un seul coup, et simultanément les adversaires s'élancent l'un vers l'autre d'un même mouvement fauchant et leurs bois s'entrechoquent avec un claquement retentissant. Ils se poussent de toutes leurs forces, chacun tentant de faire reculer l'autre en le déséquilibrant. Aussi soudainement qu'il a commencé, le combat cesse quand l'un des cerfs sent sa défaite imminente, le vaincu bat alors rapidement en retraite.

Savoir être discret

La mise bat est rapide, et la biche n'attend pas pour lécher son nouveau-né. Dans la demi-heure qui suit la naissance, le faon se lève, non sans effort; debout sur ses membres tremblant, il cherche les tétines maternelles et prend son premier repas.

Pendant les dix premiers jours, le petit être tacheté, inodore et silencieux, est laissé seul de l'aube au crépuscule, généralement à couvert derrière un buisson, dans une touffe ou sous un abri rocheux. La mère broute tout le jour et revient la nuit pour le faire téter.

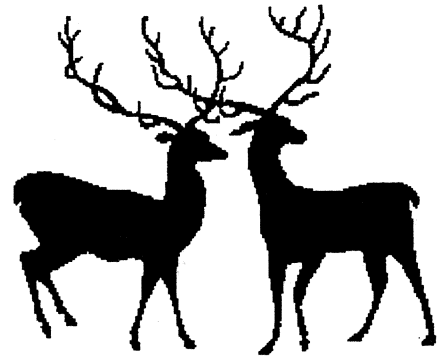
S'il est découvert, le faon aura un comportement selon son âge: pendant les dix premiers jours, il restera immobile, comme pétrifié; plus tard, il tentera de fuir en criant éventuellement; Mais s'il a été par malheur touché par un humain, l'odeur de son pelage le fera rejeter par sa mère, en outre le retour de la biche pourrait être très dangereux pour l'humain imprudent.

Le cri aigu de détresse du faon porte très loin, et peut non seulement faire accourir la mère, mais aussi plusieurs biches dont les petits sont dans les environs. Pour défendre sa progéniture, la biche a tous les courages; elle se montre capable de tuer aigles et renards à coups de sabots, d'autant que pour défendre le faon, elle ne peut compter sur le cerf qui est un fuyard discret, totalement inconscient de ses devoirs paternels.

L'image romantique du noble seigneur de la forêt qui protège biches et faons est une pure légende anthropocentrique; polygamie oblige, le maître de la harde n'est concerné par sa famille que pendant les trois semaines de son brame... Et pour ce qui est du soin de diriger la harde, il laisse ce soin aux vieilles femelles aguerries, même pendant le brame; qu'un danger survienne à cette période, et l'on voit une biche conduire la fuite, le cerf se contentant de courir derrière le troupeau.

Caractéristiques

Taille :	122 cm. au garrot pour les cerfs. +/- 110 cm; pour les biches.
Poids :	+/- 85 kilos.
Longévité :	environ 20 ans.
Portée :	1 faon en mai/juin.
Régime alimentaire :	essentiellement herbes, laiches, joncs, roseaux, mais aussi feuilles, écorces, lichens et champignons.
Prédateurs :	loups, lynx, renards et l'homme.



L'ours

Il y a peu de temps encore, des ours vivaient dans les Vosges, le Jura, le Massif central et les Alpes. A l'heure actuelle, les derniers survivants se tiennent confinés dans les Pyrénées.

Ce plantigrade ne supporte pas la chaleur excessive, la sécheresse intense ni l'absence d'abreuvoirs ; il s'établit dans les zones de fraîcheur pour se reposer. La pleine lumière diminue son acuité visuelle, déjà faible, ce qui l'oblige à pénétrer dans le sous-bois ou dans les bosquet au milieu de la journée. Il a besoin de mousse pour se procurer des larves et des vers ; il affectionne les sols mous et humides recouverts d'une épaisse couche d'humus, d'où il peut extraire avec facilité des bulbes, des tubercules et des racines. L'ours se réfugie

volontiers dans des lieux très accidentés difficilement accessibles à l'homme. Comme ce dernier, il n'a pas d'ennemis naturels, et les interactions avec les autres groupes zoologiques influent peu sur le choix de son territoire, bien que la proximité de troupeaux et de ruchers puissent avoir quelque importance. Toutefois, l'élément essentiel de son implantation dans une région plutôt que dans une autre est la composition du couvert végétal. Il colonise généralement les sylves primitives, là où le bûcheron n'a pas encore agi.

Le domaine de chaque individu couvre une vingtaine de kilomètres carrés, mais il peut être sensiblement plus étendu dans les endroits où l'homme ne pénètre pas. Les plantigrade ne défendent pas leur fief avec une ardeur identique à celle des espèces typiquement territoriale ; souvent, il arrive que deux d'entre eux partagent le même emplacement. Il ne faut donc pas considérer les entailles qu'ils font sur les troncs d'arbres comme un marquage ; elles ne servent pas davantage de repères topographiques, car ils ont une extraordinaire mémoire.

Son alimentation :

La composition des repas de l'ours varie selon les saisons.

Le régime végétal est d'abord constitué, au printemps, par des bulbes, puis par des tubercules, des racines et des rhizomes - ail des ours, safran, orobanches, trèfle et arum tacheté. Ils mangent aussi, assez fréquemment, des champignons, surtout des morilles, des lactaires, des bolets, des vesses-de-loup et des truffes. Ils consomment également des céréales (blé, seigle, orge, avoine et maïs). Quand ils découvrent des fruits, ils font preuve d'une étonnante glotonnerie ; ils montent les chercher dans les branches et, si celle-ci sont trop fines pour les supporter, ils les secouent pour faire tomber leur précieux fardeau.

En août et septembre, les ours cueillent des fraises, des framboises et des mûres. Plus tard, ils mangent des groseilles, les fruit de l'épine-vinette, des bouillons-blancs et du raisin des ours.

A partir d'octobre, les ours descendent de la montagne pour aller chercher dans les zones propices des châtaignes et des glands, mais à cette saison ils apprécient surtout les faines et, quand la récolte est abondante, ils diffèrent la période d'hibernation..

Le régime carné des ours bruns se compose principalement de bétail, notamment des agneaux qui sont proprement écorché, les chèvres, proies un peu plus difficiles à capturer que les précédentes, les bovins, les chevaux, et enfin les ânes et les porcs, pour lesquels ils ont une nette prédilection.

Parmi les bêtes sauvages, ils abattent des marçassins et quelques sangliers ne pesant pas plus de 30 Kg - les grands mâles sont trop dangereux - et également des chamois et des chevreuils malades ou blessés. Parmi les petits mammifères, les ursidés recherchent les écureuils, des insectivores, comme les taupes et les musaraignes et des rongeurs, tels le lérot et le loir. Ils chassent aussi certains oiseaux, comme le pigeon ramier et le coq des bruyères, qu'ils plument méticuleusement. Bien qu'ils préfèrent la viande fraîche, ces carnivores, quand ils sont poussés par la faim, ne dédaignent pas les charognes.

Enfin, ils pêchent aussi des poissons, capturent des lézards, des grenouilles, des escargots et des fourmis et dévorent du miel et des oeufs, dont ils sont extrêmement friands. Ils boivent modérément, un peu plus dans l'été, et lapent l'eau comme les chiens.

En dépit de son éclectisme, cet animal montre néanmoins une préférence nette pour les végétaux, et sa denture, à l'origine typique d'un carnivore, est devenue progressivement, au cours d'une longue évolution, celle d'un omnivore.

Rythme de vie :

On a démontré scientifiquement que, si l'ours vit la nuit, c'est pour éviter les hommes. Dans les montagne d'Europe, il ne se déplace pas dans la journée, et ce n'est que par hasard qu'on peut l'apercevoir. Il commence à s'activer à partir du crépuscule.



L'ours se comporte différemment suivant les saisons. Au sortir de son sommeil hivernal, amaigri par un long jeûne, il consacre une bonne partie de son temps à manger ; il est alors principalement végétarien et, dans les Pyrénées, passe la nuit à récolter des conopodiums. Encore affaibli, il se révèle médiocre chasseur. Plus tard en juin, la nature, qui est alors florissante, lui offre une bonne alimentation. Au début de l'été, qui coïncide avec l'arrivée du bétail dans les haut alpages, il devient un vigoureux carnassier, pendant la nouvelle lune, se rend fréquemment auprès des troupeaux pour chasser.

Avec l'été commence la période de reproduction. Bien gras et moins affamé, les ours se montrent désormais très craintifs et, contrairement à ce que l'on pourrait croire, c'est l'époque où ils sont le moins visibles.

La mue se termine en août, quand les fruits qu'ils mangent commencent à mûrir. En octobre, il descend dans la vallée attiré par les glands. Cette quête continue de substances végétales l'oblige à se déplacer beaucoup et à commettre un certain nombre d'imprudences. A partir de novembre, il lui arrive de sortir dans la journée. Vers la mi-décembre tous les individus vivant au-dessus de 1200 m se retirent pour hiberner.

Le sommeil hivernal :

Le refuge d'hiver, contrairement aux nombreux abris de la belle saison, est unique, et l'ours le choisit et l'aménage avec soin, y apportant le plus de confort possible. Ce sujet préfère les grottes naturelles - situées, dans les Pyrénées, entre 1000 et 1700 m - ou les forêts d'accès difficile et orientées au midi. Si l'entrée de la caverne est trop grande, il construit une sorte de cloison avec des branches de pins ou de hêtre et bouche soigneusement les fissures avec de la mousse. Il se réserve juste un orifice pour passer. Parfois, il s'enferme complètement, supprimant toute issue et déplaçant sa clôture chaque fois qu'il entre ou qu'il sort. A l'intérieur de ce gîte, et à l'endroit le plus sec, il creuse une petite dépression pour installer sa litière, faite d'herbes et de feuilles mortes. L'épaisseur de la couche est telle que, lorsque le dormeur y est blotti, on ne le voit pratiquement plus. Extrêmement propre, cet animal urine et défèque hors de chez lui. Le repaire hivernal n'est pas toujours établi dans une excavation rocheuse ; lorsqu'il ne peut trouver un tel emplacement, l'ours s'abrite dans un tronc d'arbre et se protège avec des ramées, qui, lors des grosses chutes de neige, lui assureront une sorte d'igloo.

La date à laquelle ces bêtes commencent à se retirer varie non seulement avec la localité, mais aussi avec les conditions climatiques propres à chaque année. Dans les Pyrénées, l'hibernation dure en général de la mi-décembre à la mi-mars ; toutefois, dans les vallées basses, elle peut être retardée jusqu'à la fin de décembre. Au début de cette longue période de repos, l'ours continue à sortir de sa tanière pour déposer ses déjections à l'extérieur. Néanmoins, cette activité va diminuer peu à peu, jusqu'à ce que l'animal, qui ne

mange plus, n'ait plus de déchets à évacuer. Il faudra cependant que le dormeur fasse encore quelques brèves apparitions au dehors pour vider sa vessie. Durant cette période de torpeur, les fonctions sont ralenties, en particulier le rythme cardiaque et la respiration. La température corporelle baisse, mais la perception sensorielle reste intacte.

Aptitudes physiques :

Les ours possèdent des qualités physiques extraordinaires. Ils ont une puissance musculaire supérieure à la normale, surtout au niveau du cou, du dos et des membres antérieurs. Les ours marchent à une allure très variable selon les circonstances, la foulée des pattes postérieures dépassant celle des pattes antérieures si le pas est rapide. Le trot est peu employé, sans doute parce que le plantigrade, comme un petit nombre de mammifères, tel le chameau, va l'amble, ce qui permet une vitesse équivalente. Le galop est également peu pratiqué par le carnivore, qui court seulement pour attaquer une proie ou fuir devant l'homme. Le train assez désordonné de l'ours bien que loin d'égaliser celui du cheval par exemple, peut cependant atteindre 50 km/h, surpassant largement les performances de certains athlètes.

L'une des attitudes les plus caractéristiques de cet animal consiste à s'asseoir comme un chien. Il peut même se déplacer ainsi, sur son arrière-train, ce qu'il fait souvent lorsqu'il ramasse des baies et autres fruits. Dans la nature, on le voit rarement adopter la position



bipède. Quand il se dresse, c'est afin de mieux observer et non, étant donné ce que nous avons dit précédemment, pour attaquer. Les moyens de locomotion de ce sujet ne s'arrêtent pas là ; il montre en effet une grande agilité dans les escalades, grimpe très bien aux arbres, nage et plonge avec beaucoup d'aisance.

La reproduction :

La période des amours commence au milieu du mois de juin. L'impulsion reproductrice ne rend pas l'ours audacieux, à l'inverse de beaucoup de mammifères ; au contraire, l'animal a encore plus de méfiance à cette époque-là, et il est très difficile d'observer sa parade nuptiale. La majorité des naturalistes affirment que l'espèce est monogame, mais si l'équilibre entre les sexes est détruit par l'abondance des femelles, les mâles peuvent alors modifier leur comportement et devenir polygame pour assurer la pérennité du groupe.

La gestation dure sept ou huit mois, mais il semble qu'il y ait une période de latence entre l'ensemencement et le début du développement de l'embryon. Les mises bas surviennent au cours de l'hiver ; c'est pourquoi la future mère est beaucoup plus difficile que son conjoint dans le choix d'un refuge. Étant donné la taille du nouveau-né, qui se présente par la tête, la délivrance est rapide et la femelle perd peu de sang. Elle avale le placenta et n'admet aucun congénère près d'elle à ce moment. Dans les Pyrénées, les naissances se déroulent entre le 10 janvier et le 20 février. D'ailleurs ces dates varient peu, et elles sont sensiblement les mêmes partout. Le nombre des petits semble dépendre de l'âge de la femelle. Les jeunes bêtes - de

cinq à six ans - n'auraient qu'un seul ourson, tandis que celles qui sont en pleine maturité en auraient deux ou trois, et les vieilles seulement un ou deux. La fécondité de l'espèce est bonne, car le rythme de la reproduction est de deux ans.

Le nouveau-né est un être si minuscule qu'il commence à ressembler à un ours en miniature qu'à l'âge de un mois ; il pèse moins de 400 gr et mesure 22 ou 23 cm, et son pelage est clair et rare ; il vient au monde aveugle et sans dents. La mère prend tendrement soin de cette fragile créature, la lèche très souvent et la réchauffe en la tenant dans ses bras contre l'épaisse fourrure de sa poitrine. La corpulence des nourrissons semble être une adaptation à l'hibernation : en effet, si les petits étaient de grande taille à la naissance, ils épuiserait leur mère en la tétant à une époque où elle serait dans l'impossibilité d'assurer leur survie.

Au printemps, la femelle abandonne sa progéniture pour aller manger. C'est alors l'unique période de leur vie pendant laquelle les ours sont à la merci des prédateurs, car les loups, les renards, les lynx et les chats sauvages vont profiter, pour capturer ces êtres sans défense, de l'absence de leur protectrice.

En automne, les jeunes plantigrades, qui sont déjà robustes, aident leur éducatrice à chasser et entre en hibernation avec elle. A la fin de cette période, âgés de quinze mois, ils sortiront de la tanière et seront presque adultes, et la vigilance de la femelle.

Au printemps suivant, ils pèsent entre 30 et 40 kg, et frères et soeurs se séparent. Les bêtes du même sexe restent unies quelque temps encore. A trois ans et demi, les ours sont adultes et peuvent procréer.

Caractéristiques

Longueur totale :	1,7 - 2 mètres.
Longueur de la queue :	11 - 20 cm
Hauteur au garrot :	90 - 100 cm
Poids :	80 - 300 Kg
Gestation :	7 ou 8 mois
Portée :	1 - 3 petits
Régime alimentaire :	omnivore



La vipère aspic

La vipère aspic habite souvent les ronciers et les taillis. Ces milieux, en effet, lui offrent à la fois la possibilité de passer chaque jour plusieurs heures au soleil et celle de se réfugier sous le couvert dès que le besoin s'en fait sentir.

Chez la vipère aspic, comme chez toutes les autres vipères européennes, une température d'une trentaine de degrés est nécessaire au bon déroulement des fonctions physiologiques. Il semblerait que ces serpents soient incapables de s'alimenter en dessous de 25°C. En règle générale, chez les vipères, la digestion s'effectue d'autant plus vite que la température est plus élevée. Une expérience a prouvé qu'à 15°C, il faut 253 heures pour digérer un petit rongeur, alors que 76 heures lui sont seulement nécessaires à une température de 25°C. Une autre observation a montré que pendant un été chaud, les vipères mâles mangent plus qu'au cours des années où la température est plus douce. Ces années là, les vipères femelles ont également mis bas plus tôt, ce qui leur a permis de reconstituer leurs réserves dans l'année et de ne pas attendre pour cela la belle saison. Réduite, la ration alimentaire habituelle du serpent équivaut à 115% de son poids. Alors que les femelles gestantes vivent sur leurs réserves et n'ont pas besoin d'une ration supérieure à 55% de leur poids, celle des jeunes mâles correspond à 190% du leur et celle des femelles postparturientes à environ 276%!

Une cohabitation difficile entre cousines :

Il apparaît ainsi que la température joue un rôle important dans l'alimentation des vipères ; selon leur sexe et la période de leur vie, elle règle aussi leur comportement de chasse. Mais à trop s'exposer au soleil ou à trop marauder à découvert, ces prédateurs peuvent se transformer en proies. En cas de danger ou de trop forte insolation, le couvert végétal du taillis est donc bien utile pour trouver un abri. C'est pourquoi, en montagne, la vipère aspic habite rarement les versants mal exposés et les alpages dénudés. Dans les Pyrénées, elle est largement répandue jusqu'aux environs de Barcelone. Elle occupe des bio-

topes variés, du niveau de la mer jusqu'à 2500 m dans les Pyrénées centrales. Les possibilités de cohabitation et d'hybridation avec les autres vipères pyrénéennes sont encore mal cernées, mais les barrières dressées par les comportements sexuels et les besoins climatiques semblent suffisamment fortes pour empêcher tout croisement d'espèces dans la nature.

A l'ouest, au Pays-Basque, la vipère de Seoane a longtemps été considérée comme une simple variété de la vipère péliade de par son aspect et son écaillage, et l'on pense encore aujourd'hui qu'elle en est bien issue et qu'elle en reste, au nord-est de la péninsule Ibérique, une forme isolée de population nordique. Cette vipère de Seoane est limitée à quelques stations au climat chaud et humide de type atlantique. Elle entre en concurrence avec l'aspic et l'on ignore encore pourquoi ce dernier ne réussit pas à imposer sa colonisation dans ces biotopes, qui peuvent lui convenir.

Côté espagnol, c'est la vipère de Lataste, liée plutôt aux zones froides et rocheuses, que les populations de vipères aspic doivent "se frotter", sans toutefois qu'il y ait là encore, de véritable cohabitation. La vipère de Lataste pénètrerait en France aux environs du mont Canigou, dans les Pyrénées Orientales, mais les témoignages de sa présence sont très faibles. Des trois vipères pyrénéennes, c'est cette espèce qui possède la plus grande quantité de venin (15 mg), mais c'est le venin de la vipère aspic qui présente la forte toxicité. Sa blessure peut être mortelle pour les enfants ou les adultes faibles.

Confusion de couleurs :

Les vipères aspic présentent une tête large et triangulaire, typique du groupe des vipères, c'est un serpent diurne, partiellement nocturne parfois.

Il faut remarquer que dans certaines régions justement toutes les vipères aspics n'ont pas le même venin, ni la même robe. Une sous-espèce qui est nommée Zinnikeri, et qui habite initialement le Gers, vit dans les Pyrénées centrales sur le versant français, entre 500 et 1000 m, et sa présence est enregistrée jusque dans le Massif Central. Son venin n'est pas doré ou ambré comme chez les autres aspics, mais blanchâtre ; chaque individu ne possède que 8 ou 9 mg de ce venin, dont la toxicité est près de quatre fois plus importante que chez la forme classique d'aspic.

La vipère du Gers se reconnaît, dans la livrée typique, à son ornementation formée de trois larges bandes dorsales foncées, séparées par deux lignes claires. Il est fréquent

que, lorsqu'elle ne présente pas le dessin vertébral sombre en zigzag courant chez les vipères aspics, la vipère de Seoane ressemble par sa coloration à la forme Zinnikeri.

Les spécimens entièrement noirs ne sont pas rares dans les montagnes, et en particulier dans les massifs des Alpes et en Provence.

Une autre forme géographique de vipère aspic et celle de couleur roussâtre. En fait, plus que la teinte, c'est le dessin vertébral en zigzag caractéristique chez cette espèce de population donnée.

En cas de doute, c'est le nombre d'écaillés ventrales (il faut encore pouvoir les compter) et l'agencement des plaques céphaliques qui permettra à l'observateur de s'y retrouver.

Biorythmes au fil des saisons :

Au cours d'une année, l'activité de l'aspic est étroitement liée aux conditions climatiques, et en particulier à la température et à la pluviosité. Bien entendu, dans les régions nordiques ou montagnardes, où l'hiver est long et rigoureux, la latence hivernale dure beaucoup plus longtemps qu'ailleurs. Après l'hibernation, l'animal retrouve sa vitalité, laquelle atteint son maximum en été. Si, en hiver, on fournit à des vipères des conditions de vie optimales, on constate que 87% d'entre elles choisissent le repos hivernal. Il existe donc un cycle dépendant de facteurs intrinsèques, auxquels ces serpents obéissent même s'ils ont vécu pendant plusieurs années sous un climat estival.

Il apparaît aussi que le rythme circadien de l'aspic varie selon les mois. En été, l'animal reste caché durant les heures plus chaudes de la journée et, en dépit de ses moeurs diurnes, c'est souvent au début de la nuit qu'il met le nez dehors. Au printemps et en automne, au contraire, c'est en plein milieu de journée qu'il cherche le site où il pourra profiter d'un maximum de chaleur.

La vipère passe donc l'hiver en état de léthargie, à l'abri dans un trou de rongeur ou dans un terrier abandonné. Au printemps a lieu la conquête amoureuse après l'affrontement des mâles.

De juin à septembre, les oeufs restent incubés dans le corps de la femelles qui pond 4 à 18 petits qui brisent aussitôt leur coquille. La vipères comme tout les serpents est ovovivipare.

Les vipéreaux mesurent environ 20 cm. Régulièrement, le serpent renouvelle son enveloppe corporelle ; c'est la mue qui a lieu 2 à 5 fois par an.

Du bout de la langue :

Il ressort d'une comparaison entre les régimes alimentaires des vipéreaux et celui des vipères adultes que les premiers capturent des lézards vivants alors que les secondes n'y touchent que s'ils sont morts.

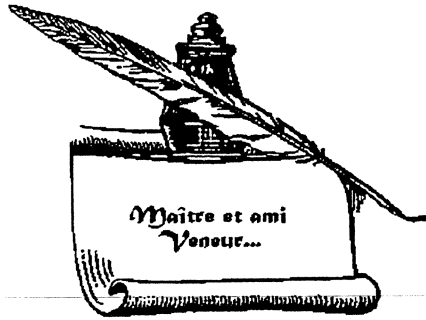
Il est certain que c'est le stimulus visuel qui domine le comportement de chasse de l'aspic adulte. Viennent ensuite l'olfaction et la perception des vibrations. Une proie immobile est difficile à repérer, mais, aussitôt qu'elle commence à bouger, le processus d'attaque démarre avec une phase d'alerte. Son attaque est alors foudroyante, gueule rejetée en arrière, elle se jette sur sa cible qu'elle frappe en 1/40ème de seconde..., sa morsure est fatale pour les petits rongeurs. et autres petits animaux. Il mord en injectant son venin dans le corps de sa proie. Il est probable que le prédateur soit brièvement stimulé par des sensations olfactives et gustatives, qui le poussent à retrouver la trace de sa victime. C'est essentiellement grâce à l'organe de Jacobson et à sa langue, qui sort souvent pour "goûter" alentour et recueillir des substances chimiques odorantes, que la proie peut être localisée. La déglutition commence par le tête. La digestion dépendra, comme nous l'avons vu plus haut, de la température ambiante.

Caractéristiques

Longueur :	50 à 70 cm.
Poids :	40 à 50 g
Portée :	4 à 18 oeufs 1 fois par an, animal ovovivipare

la gueule est garnie de plusieurs rangées de dents (comme un requin) et de deux crochets à venin recourbés et canaliculés. La vipère aspic possède environ 15 mg de venin qui attaque le système nerveux de sa proie et détruit ses globules blancs.

Maitre et ami veneur...



Les Chimérines

Jean-Pierre LeChien



As-tu gardé souvenance de moi ?...

*... Jean-Pierre ... ton dévoué apprenti
bateleur ...*

Cela fait maintenant quelques temps que je me suis éloigné de la Caravane, pour partir en quête de mes origines, en ce beau pays d'Auvergne, qui me semble si familier. La Caravane me manque, ami ; et loin d'elle et de mes compagnons de route, j'ai la peste-impression que la morsure du temps qui passe pénètre de façon démesurée mon corps et mon âme. Et si la pensée de mon retour prochain parmi mes frères m'emplit déjà le cœur, les nuages noirs de nouvelles incertitudes assombrissent mes pensées. Je crains pour ma vie et pour mon âme. Et par-delà ma vie et mon âme, je crains pour la vie de chacun des membres de notre Caravane, qui m'ont accueilli si chaleureusement. En effet, avant mon retour parmi les bateleurs, je dois te faire part des récentes « découvertes » faites au cours de l'étrange aventure qui m'est arrivée, et que je vais te conter :

Cela faisait déjà quelques jours que j'avais quitté la Caravane, arpentant les chemins d'Auvergne de hameau en hameau, lorsque j'ai perçus une petite ville blottie au fond d'une verdoyante cuvette naturelle. « Souslinghes¹ », puisque tel était le nom de cette cité vers laquelle mes pas m'avaient conduit - inconsciemment guidés par la musique que produisait, depuis vraisemblablement fort longtemps au fond de

ma tête, la prononciation de ce nom - était un gros bourg fortifié, bâti autour d'un moutier² bénédictin, à la limite entre les basses terres de la plaine d'Yssoire³, et les hautes terres des monts du Livradois, à une lieue de la forteresse d'Usson⁴. Le paysage qui s'offrait à mes yeux ne me rappelait aucun souvenir, mais il m'apparaissait comme étant très familier.

Une fois dans le village, je m'activai à trouver un vilain, qui voudrait bien me prêter quelques gerbes de sa fenièr⁵, afin que j'en fisse ma couche, car la nuit n'attendrait pas le sommeil d'un bateleur pour déposer son voile froid et opaque sur toute la contrée. Cette tâche effectuée, je laissai mes pas me conduire naturellement en direction du moutier. Mais lorsque je fus face à lui, ce ne fut pas son porche qui retint mon attention, mais celui de l'église paroissiale qui lui faisait face, et vers lequel tout mon être se sentit comme aspiré. Je m'engouffrai dans l'édifice sans plus attendre.

À l'intérieur, rien d'exceptionnel : des bancs bien alignés, une allée centrale conduisant à l'autel, des vitraux de taille importante pour les églises de la région, un chemin de croix ouvragé. Toujours aucun souvenir précis, mais l'impression d'être déjà venu en ce lieu. Lorsque mes yeux se furent habitués à la faible clarté de l'église, plus éclairée à cette heure-ci par les flammes vacillantes de quelques rangées de cierges que par la lumière extérieure, je remarquai un moine agenouillé au premier rang, visiblement en train de prier. Le bruit de la porte se

re fermant sur mes pas fit tendre l'oreille au moine, qui tourna lentement la tête dans ma direction. Il fronça les sourcils, et se leva prestement, comme pour me faire face. Il pâlit et se figea quelques instants, l'air profondément abasourdi. Il était de taille moyenne, à peu près du même âge que moi, peut-être à peine plus vieux. Il portait la chasuble des bénédictins, et tenait un petit manuscrit à la main. Pourquoi me regardait-il ainsi ? Je ne portais pas mes vêtements de batelieur, et on pouvait parfaitement me prendre pour un vilain du pays d'Auvergne.

Mais peut-être cet homme me connaissait-il ?...


Le bruit que fit le manuscrit en tombant me tira de mes songes. Le bénédictin s'approchait lentement, le regard fixé sur moi. Ses lèvres prononçaient un mot, comme un prénom - peut-être mon prénom ? - que je n'entendais pas malgré le silence de l'église.

Qu'allait-il m'apprendre ? Qu'allais-je pouvoir lui dire ?

Le bruit qui avait tiré le moine de sa prière se fit alors entendre. La porte venait de se refermer sur les pas d'un homme d'arme dont la tenue vestimentaire laissait supposer qu'il n'était pas sans grade. Le moine arrêta net ses pas. Il posa durant un très court laps de temps son regard sur l'homme qui venait d'entrer. Puis il fit volte-face, regagna son prie-Dieu d'un pas pressé, ramassa d'un geste son manuscrit, et sortit précipitamment de l'église par une petite porte s'ouvrant près de l'autel. L'homme d'arme me dévisagea un instant, et quitta l'édifice aussi précipitamment que le moine, mais par la porte principale, lui.

Que se passait-il ? Et que faire ?

Je décidai alors de rattraper le moine. Lui pourrait certainement me donner des informations sur mon passé. En quelques enjambées, je fus à l'autel, je m'en gouffrai à mon tour par la petite porte, et me retrouvai, quelques pas plus loin, à l'extérieur de l'église, en haut d'un escalier donnant sur une petite place. Mis à part quelques autochtones attardés regagnant leur logis avant que la nuit n'enveloppât complètement le pays, la place était déserte. Pas la moindre trace du religieux. Mon hésitation, dans l'église, lui avait laissé une avance suffisante pour s'évanouir dans la ville. Mais la fatigue de toute une journée de marche se fit sentir, et je décidai de regagner la grange où un morceau de pain, un peu de fourme, et une pomme m'attendaient, près de ma couche improvisée.

 C'est le champ du coq, qui me fit ouvrir l'œil, le lendemain matin. Ensuite, l'air frais sur mes épaules, puis l'odeur du foin, bientôt couverte par celle montant des équarrissages, nombreux le long du bief, au sud de la ville, contribuèrent à mon réveil, dont la phase finale fut accélérée par les premiers martèlements réguliers du maître forgeron sur son enclume. Lorsque je fus debout, et que mes yeux se furent habitués à la clarté de ce jour nouveau, je remarquai, près de ma besace, un petit parchemin, roulé sur lui-même. Je le déroulai, et m'empressai de prendre connaissance de son contenu.

Voici ce parchemin :

1 Actuellement Sauxillanges, village du Puy-de-Dôme.

2 Monastère.

3 Actuellement Issoire.

4 Château ayant servi de demeure (plus que de prison) durant plus de dix-huit ans à la reine Margot de novembre 1586 à juin 1605, aujourd'hui démoli.

5 Grange (spécialement pour le foin).

Jean-Pierre, mon ami,

Comment est-ce possible ? Est-ce là Miracle ? Dieu merci, tu es en vie !

Tout le monde ici te croyait trépassé, et d'aucuns te disaient tombé sur les chemins d'Orient. Gaétan, nouvellement nommé chef des gardes du Comte d'Ybois, parti sur les mêmes routes que toi, affirmait même ta félonie à l'ordre de Saint-Michel et de Saint-Georges en allant jusqu'à attester de "ton" alliance aux Sarrasins durant les combats ! Je n'en ai bien sûr pas cru mot. Je te connais. Et je connais Gaétan, Dieu pardonne mon âpre jugement, c'est un bravache corrompu et un pendarde sanguinaire.

J'ai longtemps espéré ton retour, malgré les racontars et les rumeurs sur ta disparition. Mais j'avoue que j'ai perdu tout espoir de te revoir en ce monde, le jour où ce grand et beau chien, bravant finement la vigilance des gardes du monastère, me rapporta ta longue épée bâtarde. C'était bien elle. Je l'aurais reconnue entre mille : ce bel acier forgé par Germain - devenu depuis "Forgeron du Roy" - sur ordre de ton regretté Maître, le sceau de son Eminence apposé sur sa garde le jour de sa bénédiction : Tant de souvenirs... Craignant la furie des hommes de Gaétan et le courroux de mes supérieurs, je cachai instinctivement l'arme. Pourquoi ? Je ne peux encore le dire en ce jour. Peut-être un dernier sursaut d'espoir... Lorsque ce fut fait, le grand chien disparut, et je ne le revis plus jamais.

Depuis ce jour ton épée et en lieu sûr, dans la grande croix de bois creuse de la chapelle du prieuré - Remercie Dieu d'avoir soufflé à Germain la conception d'une garde droite,

conférant à l'arme bénite son aspect cruciforme - et j'ai beaucoup prié pour toi. Le tout-puissant a entendu mon appel, et dans sa grande bonté, il a outrepassé mes espoirs. Jean-Pierre, tu es vivant ! Mais de grâce, montre-toi plus prudent !

En effet, de retour de Terre Sainte, Gaétan a demandé ton excommunication posthume. N'ayant aucune preuve formelle ni de ta félonie ni de ton trépas, mis à part les affirmations de la bande de bandits assoiffés qui lui sert de troupe, il n'a pu convaincre Monseigneur de la prononcer. Mais attention ! Gaétan, qui est trop souvent à Sousilinghes ces temps-ci, risque d'attenter à tes jours par peur de voir ses plans contrecarrés par ton retour, s'il apprend que tu es revenu. Chose qui risque d'arriver très prochainement tant il est probable que Claudius, son lieutenant, t'ait reconnu ce soir dans l'église. Peste ! Il a fallu que le seul homme de Gaétan qui fréquente la maison de notre Seigneur et ne soit pas complètement idiot, s'y trouvât en même temps que toi... Dieu merci, pas plus lui qu'un autre de ces vauriens n'aurait osé t'affronter seul. Néanmoins, Jean-Pierre, garde toi de t'exposer ainsi. Je ne puis actuellement te cacher très longtemps au moutier. Fuis avant qu'il ne t'arrive malheur - nous ne supporterions de te perdre une nouvelle fois. Mais reviens-nous avec quelques braves susceptibles de nous débarrasser du joug de Gaétan et des hommes d'Ybois.

Puisse un jour notre Seigneur, te faire regagner la place que tu mérites parmi les tiens. Que Dieu veille sur toi, mon ami, en attendant ce jour heureux.

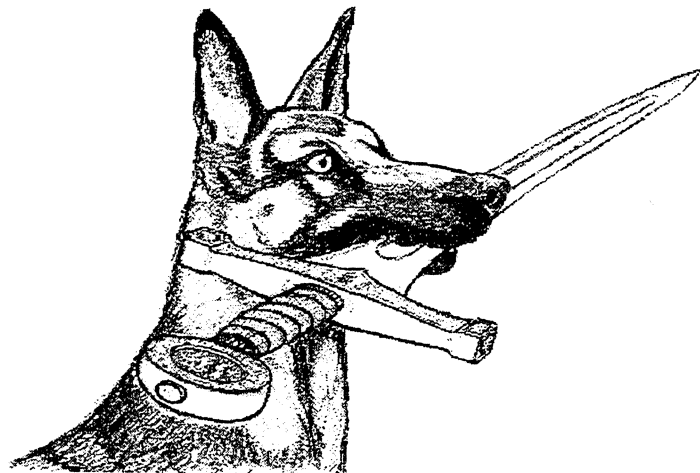
Frère Antoine, ton ami.



Aussitôt pris connaissance du parchemin, et remis tant bien que mal, des primes et émotions que sa lecture avait suscitées en moi, je sentis monter en moi la continuelle angoisse de la bête traquée. Je me terrai au fond de la grange, désespéré, pour réfléchir à ce qu'avait pu être mon passé, si tant est que les informations que je venais d'obtenir mal gré moi puissent effectivement lui appartenir, et à ce que pourrait être mon avenir proche, si je n'y prenais garde. Je restai là immobile un long moment, affolé, et doutant de mes "facultés" loin de la Caravane. Finalement, je profitai de la grosse affluence à la Prime du dimanche, pour faire une sortie aussi timide que discrète, dans la rue, et fuir prestement la ville, le parchemin du moine roulé au fond de ma besace.

Tu comprends maintenant mieux l'origine du désarroi qui est le mien. Qui suis-je ? Qui ai-je été ? Toi, dont le savoir est bien supérieur au nôtre, en sais-tu plus long que moi, au sujet de mon passé ?

Penses-tu que le moine m'ait vraiment reconnu, et que j'ai un jour fait tout ce dont il parle sur le parchemin ? Ou bien penses-tu qu'il ait fait erreur et m'ait pris pour une toute autre personne ? Pourquoi ma mémoire me fait-elle si cruellement défaut ? Depuis mon arrivée à la Caravane, je n'ai jamais ressenti, ni une attirance particulière pour la noblesse ou les honneurs,



ni la moindre humeur belliqueuse envers qui que ce soit, ni le goût de la compétition ou des combats qui pourraient trahir un passé au sein de la Chevalerie. Mais il est vrai que mes progrès au lancer de coutelas, par contraste avec la maladresse dont je fais preuve en jonglant tendraient à prouver le contraire. Et puis ce moine !... Ce moine !... Je ne me souviens nullement de lui... Mais ce regard... Ce regard... Oui je le connais ; et inconsciemment je l'associe à un manuscrit, ou plutôt, à des manuscrits... Et si c'était en la compagnie de ce moine régulier, qui se dit être mon ami, qu'autrefois j'ai appris la science de l'écriture - science, il faut bien l'avouer, que fort peu d'hommes connaissent, et que ma mémoire a refusé d'oublier...

Je ne sais que faire, l'ami. Si les dires du religieux s'avèrent véridiques, ne penses-tu pas que mon retour à la Caravane puisse mettre tous nos compagnons en danger ? D'un autre côté, les gens de Sousilinghes ont l'air de compter sur mon retour... Mais que puis-je pour eux sans la mémoire du passé ? Puis-je abandonner un ami aussi cher, s'il est vrai que Frère Antoine en soit un ? Toutes ces interrogations me torturent. Ton savoir te permettra-t-il de me conseiller ? Que Dieu puisse guider ma décision et la quête de mon passé.

Dans l'immédiat, il me semble sage de quitter cette région d'Auvergne, et de me rapprocher à nouveau de mes frères. Je regagnerai la Caravane dès qu'elle se sera éloignée de cette contrée afin de ne pas risquer de nuire à mes compagnons. N'aie crainte pour moi. Tu me connais, mieux que je ne me connais moi-même, et tu sais que je n'aurai aucun mal pour retrouver la Caravane par mes propres moyens. D'aucuns appellent cela le flair...



NOIR

FROID



DOULEUR

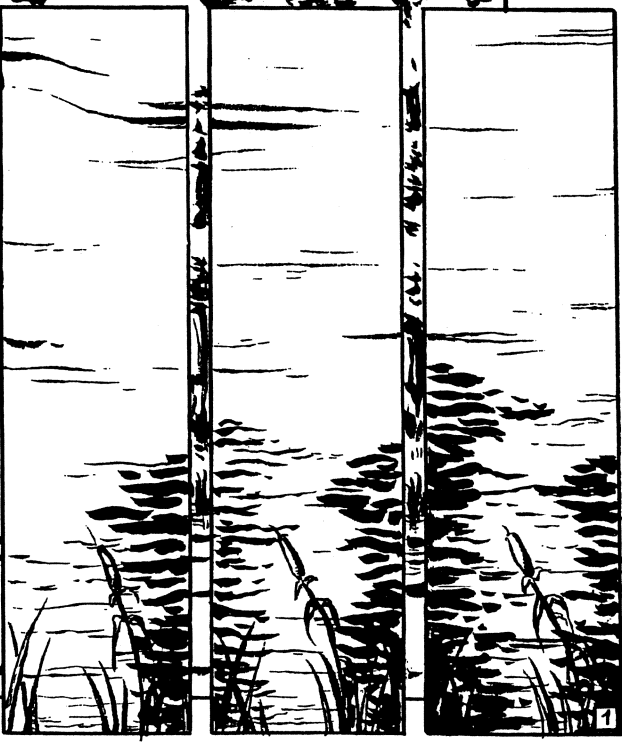
CHALEUR, SUEUR



SANG



BOIRE





BERNART !!!

!!! CALME - TOI !



96

Sois le bienvenu ...