



Pêcheurs de Lune

Numéro 0

LA GUILDE DES VENEURS

La Guilde des Veneurs, c'est avant tout le projet fou d'une bande de copains décidés à prendre de leur temps pour offrir aux joueurs d'Hurléments le moyen de se rencontrer, d'échanger leurs idées, leurs créations, de leur fournir des renseignements sur les règles ou sur les éléments historiques de tous genres, et enfin de leur proposer aides de jeu, scénarios...

Nous proposons ainsi à tous les passionnés d'Hurléments plusieurs produits :

Tout d'abord, la parution régulière d'un bulletin ressemblant à celui-ci, mais plus étoffé, et comportant principalement des aides de jeu de caractère général s'adressant aux veneurs, mais aussi aux joueurs. Pour information, sachez que le numéro 1, prévu pour Janvier 91, sera composé, outre les actualités du moment, d'une liste exhaustive des scénarios parus pour Hurléments, d'une aide de jeu sur cette bourgade aussi charmante qu'étrange qu'est Provins, et d'une autre aide de jeu, traitant elle des rapports entre l'inexplicable (la sorcellerie) et la justice (le bûcher) au Moyen-Age.

Ensuite, un service «d'assistance» aux veneurs, c'est-à-dire une aide ponctuelle pour les veneurs dans la création de scénarios ; cette aide pouvant aller du simple conseil de lecture d'un ouvrage à l'envoi d'une aide de jeu clé en main, et pouvant traiter d'un point historique, géographique, social, animalier...

Sans oublier l'organisation de manifestations de plus ou moins grande envergure, telles qu'une partie d'Hurléments avec une quinzaine de joueurs (une petite Caravane en fait) et une demi-douzaine de Veneurs/

P.N.J., ou même un tournoi d'Hurléments avec des règles adaptées. Organisation n'interdisant pas participation, la Guilde des Veneurs propose aussi des initiations et des démonstrations au cours des diverses manifestations de l'Hexagone.

Enfin, la réalisation de produits particuliers comme la brochure de scénarios sur laquelle nous travaillons actuellement et qui devrait voir le jour le mois prochain. Cette brochure comprendra deux scénarios de Valérie et Jean-Luc Bizien, et un scénario d'Hervé Picard.

Mais la Guilde des Veneurs, c'est aussi une association, et comme toute association, elle ne peut vivre que par ses adhérents. Plus les adhérents de la Guilde seront actifs et productifs, plus les aides de jeu seront nombreuses et plus le service d'assistance sera efficace. En clair et en décodé, ON N'EST RIEN SANS VOUS. N'hésitez surtout pas à nous envoyer vos histoires locales étranges, vos créations en tous genres, elles sont certainement utiles pour beaucoup de veneurs.

G.V.

DESTINEE...

Vous y croyez, vous, à la destinée ?

Vous savez bien : tous ces petits riens, ces détails ridicules, insignifiants, qui échappent subrepticement à notre regard pour ne nous apparaître qu'au hasard d'événements postérieurs, par on ne sait quel caprice de notre mémoire...

Ces aléas infimes de la vie qui transforment nos existences en leur faisant emprunter d'autres chemins que ceux qu'on croyait

tracés. De ceux qui vous prennent au détour de la ruelle et vous poussent et vous tirent et vous traînent sans que vous sachiez pourquoi, et vous voilà ailleurs, et c'est déjà demain... Vous voyez ce que je veux dire.

Que vous soyez Novice, Questeur, Chevalier, vous voyez ce que je veux dire.

Vous y croyez, vous, à la destinée ?

Pour nous, elle a frappé une première fois un matin, dans un lieu étrange, rempli de monde, de bruits, de fumée...

Salon National de jeux de réflexion.

Devant nous il y avait un café fumant, noir, très noir. Et derrière le café, de l'autre côté de la grande table, un petit homme jovial à l'oeil brillant.

On pensait, on croyait avoir raison : avoir mis le doigt sur LE JEU (mais était-ce vraiment un jeu ?). Et on mourait d'envie de l'expliquer, de le faire partager, ouvrir les yeux des errants, c'était là notre tâche. On a parlé, parlé, parlé encore. Et le petit homme souriait. Plus tard, il nous invita chez lui, nous présenta des amis «parce que leur avis était important».

Quelques parties, de longs moments de rires et de jeux plus tard, et ils étaient devenus nos amis. Avec eux, les aventures étaient rêves, les discussions, complicité.

Et puis Hurléments a vu le jour et la suite est connue. Et puis le petit homme s'en est allé, et avec lui beaucoup d'espoirs trahis et de souvenirs aussi...

On s'est sentis très seuls, un moment.

Et sans qu'on sache pourquoi, ils sont venus.

«Parce qu'ils aimaient le Jeu, parce qu'il fallait que ça continue, parce que la Caravane devait prolonger la Quête...»

Et on a ri, et discuté, et joué ensemble.

Et la Guilde des Veneurs est née.



BEN

Ne faites pas confiance à ces gens-là : ils sont fous.

Mais croyez en eux, en leur acharnement, leur sincérité : puisqu'ils sont fous...

Alors voilà.

On a mis nos manteaux, on a pris nos affaires, et on est partis sur la route avec les troubadours pour chanter d'autres contes.

Avec Yves, Denis, Gilles, Yves, Jean-Nicolas, Philippe, Ben mais aussi Jean-Philippe, Frédéric et tous les autres...

Méfiez-vous d'eux !!! Surtout si vous croyez à la Destinée.

Vous allez voir ce que vous allez rêver. Bons voyages

Valérie et Jean-Luc Bizien

TOUS CONTES FAITS

PALaiseAU 13 et 14 Octobre

La Guilde était présente au 1^{er} week-end de Jeux pour adultes organisé par la MJC de Palaiseau et la ludothèque «La Souris Verte». De nombreux jeux de société étaient présentés, et l'initiation aux jeux de rôles s'est faite grâce à Hurléments.

Si l'affluence n'était pas grande, les novices se sont par contre montrés fort enthousiastes et prêts à poursuivre leur voyage parmi nous. A très bientôt donc...

SOISSONS 20 et 21 Octobre

C'est dans l'abbaye St Jean des Vignes datant du XII^{ème} siècle que s'est déroulée la Convention de la Guilde de Picardie. La présence des joueurs venus en nombre a quelque peu troublé deux jours durant la sérénité habituelle des lieux. Dans les sous-

sols voûtés, humides et poussiéreux aussi bien qu'au réfectoire ou même dans le cellier, ce week-end ne fut que jeu : tournoi interactif dans une ville médiévale, démos diverses (dont bien sûr Hurléments), parties endiablées de Diplomacy, wargames avec figurines, et même les 24 h du Mans grâce aux Chevaliers des Dragons de Noisy-le-Grand.

Du côté de la Caravane, de nombreux questeurs firent preuve d'une intense activité lors des différentes démos organisées. Entre autres exploits, notons

l'intrusion d'une chauve-souris dans les appartements d'un maître en théologie pour tenter de lui dérober (en vain !) son dessus de lit !

Ce week-end en terre picarde fut particulièrement sympathique, et nul ne doute que le Veneur ramène sous peu ses compagnons toujours plus nombreux chez ces Picards si accueillants.

CAEN 27 et 28 Octobre

Lors d'une banale soirée au club des Chimères, Jean-Luc Bizien avec l'aide de la Guilde des Veneurs a eu l'occasion de tenter une expérience à mi-chemin entre le jeu de rôles sur table et le grandeur-nature. Imaginez un peu un groupe d'une bonne douzaine de joueurs face à sept maîtres de jeu incarnant les principaux personnages-non-joueurs de l'aventure...

Des tentatives désespérées des joueurs pour soutirer des renseignements à des chevaliers saxons fort peu versatiles au mémorable duel verbal entre le méchant de l'histoire et un des joueurs, l'émotion fut présente toute la soirée qui se termina fort tard. Notons que le scénario joué était signé Jean-Luc Bizien.

Une expérience à renouveler de toute urgence, et que nous renouveleront...



CONTES A VENIR

Caen (16, 17 et 18 Novembre)

50 ans de l'OMJ.

Animation du club Les Chimères et de la Guilde des Veneurs

Renseignements : 31 85 25 16

Caen (21, 22 et 23 Décembre)

Forum des Chimères

sur le même principe que les années passées : tables et grandeur nature

Renseignements : 31 94 38 81 (Emmanuel)

On parle aussi de quelque chose à Provins au printemps, et d'un événement à Falaise en été. On en reparlera...

Bulletin édité par :

La Guilde des Veneurs

35, rue du Chemin Vert

75011 PARIS

Avec l'aimable participation de:

Valérie et Jean-Luc Bizien

Benoît Dufour

BULLETIN D'ADHESION

M / Mme / Mlle..... Prénom.....

Demeurant.....

.....

désire vouloir adhérer à la Guilde des Veneurs et verse donc une cotisation annuelle de 100 FF, par chèque établi à l'ordre de la Guilde des Veneurs.

A renvoyer à : La Guilde des Veneurs / 35 Rue du Chemin Vert / 75011 Paris