



# Bos de Bénac



## Un scénario en Terre Sainte

par David Andra

**Avant-propos :** Ce conte du royaume de la lune va faire voyager les questeurs par delà les mers. Ainsi, il serait bon, que tous aient une forme animale de volant, quelle qu'elle soit ou bien un petit animal pouvant être porté par un volant. Selon la présence d'un animal volant ou pas parmi les possibilités des questeurs, le conte commence en octobre 1244 ou en août de la même année, parce que les questeurs doivent, pour le plaisir de l'aventure, arriver juste avant la chute de Jérusalem le 17 octobre 1244 très précisément.

## La trame

Tout commence en 1244, au petit village de Bénac, pas très loin de Lourdes et de Tarbes. L'un des membres va faire un cauchemar qui l'obligera à quitter la Caravane.

Et puis, le Veneur en personne voudra que les Questeurs se rendent en Palestine. Là, ils y rencontreront le comte de Champagne, des musulmans bien entendu et le seigneur de Bénac, parti depuis si longtemps.

Les questeurs reviendront à toute allure, une vitesse qu'ils ne pensaient sans doute pas possible et si tout va bien, à la fin du conte on pourra crier : "Bienvenue à la Caravane !" pour deux novices.

## Premier tableau

*"Il faisait froid ce jour là, à dire la vérité nous nous demandions tous pourquoi le Veneur avait voulu que nous montions dans les Pyrénées aussi tôt dans l'année. Mais il devait avoir ses raisons, comme toujours il avait ses raisons.*

*Nous arrivions au petit village de Bénac.*

*Le ciel était gris. Il allait très certainement neiger. La pente était rade, les chariots toujours aussi lourds.*

*Au pont de Soia, avant d'arriver à Bénac, le Veneur nous quitta. Il se dirigea d'un pas sûr, malgré le verglas qui persistait sur les chemins, vers le pic de Bergons.*

*Et nous sommes arrivés à Bénac, un petit village, surmonter d'un château en pierre comme on commençait à en voir beaucoup, en ce temps là.*

*Puis ce fut le débat d'une nuit de repos amplement méritée. Mais cette nuit là ne fut pas de tout repos pour tout le monde, car, en vérité l'un d'entre nous allait faire le pire de tous les cauchemars. Et le lendemain matin, Yvon, car c'était lui, avait bien mal dormi.*

*David, chevalier des ombres, Paris le 2 mai 1850.*

## Arrivée à Bénac

Bénac est un village comme tant d'autres dans les Pyrénées. Les toits sont couverts d'ardoise, les murs sont épais et les villageois sont heureux de voir arriver de nouvelles têtes, après la première méfiance envolée bien entendu.

Le soir, on s'installe chez l'habitant, et contre le gîte et le couvert, on leur promet le plus beau des spectacles.

Les questeurs verront débarquer dans la demeure de leur hôte un des habitants du castel. Yvon qui est avec les questeurs (pour plus de précisions sur Yvon voir Le cri du ménestrel dans CB n°51) se propose pour aller au château.

*Note :* A ce moment là, il existe deux possibilités, soit les questeurs bravent la tempête qui s'annonce et vont avec Yvon, soit ils se contentent de rester bien au chaud et vous passez directement à la troisième partie de ce premier tableau.



### Le château des amours mortes

Très vite les questeurs sont introduits auprès de la châtelaine, celle-ci est très belle, aussi bonne que belle murmure un des serviteurs. Yvon ne dit rien. Ses yeux se perdent dans le vide. On le remue, il ne réagit pas. La châtelaine lui pose des questions, il ne réagit pas. On le fait asseoir, on lui donne une claque mais sa seule réaction est un sourire niais.

**Note :** *Si les questeurs ont joué Le cri du ménestrel, avant ou après le Réveil, ils comprendront parfaitement, ou du moins en grande partie ce qui arrive à Yvon. Car la châtelaine était celle avec qui il avait quitté la Caravane, elle était sa femme.*

"Je vais très prochainement me fiancer et pense me marier dans un an ou deux. Car j'ai maintenant presque la certitude que Bos de Bénac, mon mari, a trouvé la mort en terre sainte. Ainsi le seigneur des Angles et moi-même souhaiterions que vous veniez présenter vos numéros demain soir." ainsi parle la

dame de Bénac, d'une voix si belle qu'un instant nous oublions l'inconfort de notre frère.

Évidemment les questeurs s'empresseront de dire oui et nous repartirons pour le village.

### Le rêve d'Yvon

Ce soir là Yvon fait un rêve, il rêve que si Bos revient de pèlerinage, sa femme qui ne l'aime plus le quittera pour rejoindre Yvon, car le choc causé par la vue de son mari obligera le Veneur à la révéler. C'est du moins ce dont est persuadé Yvon. Ainsi, en pleine nuit, il part.

Le lendemain, quand on pose la question, un des enfants de notre hôte, un enfanton d'à peine 8 ans, dit aux questeurs que leur ami est parti pendant la nuit.

Il ne faut pas être sorti de la cuisse de Jupiter pour comprendre qu'il s'est passé quelque chose au château.

## Deuxième tableau

"Au moment où nous avions reconstitué l'histoire de notre frère, le Veneur vint vers nous et nous demanda de nous rendre en Palestine, à Jérusalem. Car le Veneur avait la certitude que Yvon y était, à la recherche de Bos.

Le voyage vers Jérusalem ne fut pas de tout repos, mais nous finîmes par y arriver. Nous y apprîmes que Bos de Bénac avait disparu, capturé par les infidèles.

Heureusement, nous ne crîmes pas ceux qui nous disaient qu'il était mort et continuâmes les recherches pour finir par découvrir qu'il avait été vendu comme esclave et acheté afin de devenir berger pour un infidèle."

David, chevalier de l'ombre, Paris le 2 mai 1850

### Enquête auprès de la Caravane

Les questeurs vont maintenant poser des questions, à droite, à gauche pour savoir qui était Yvon. Certains disent que c'est un lâche, qu'il aurait fui quand il fallait aider Guillaume. D'autres qu'il avait trop souvent mis la Caravane dans l'embarras. D'autres encore que c'est un paresseux. D'autres enfin que c'est un joyeux c o m p a g n o n quand il s'agit de faire la fête.

Et puis Isabelle va vers les questeurs. Elle leur parle sans que rien ne lui soit demandé. Elle dit la peine des deux amoureux, éternellement séparés : ils n'avaient pu être ensemble qu'une centaine d'années sur les mille ans de quête.

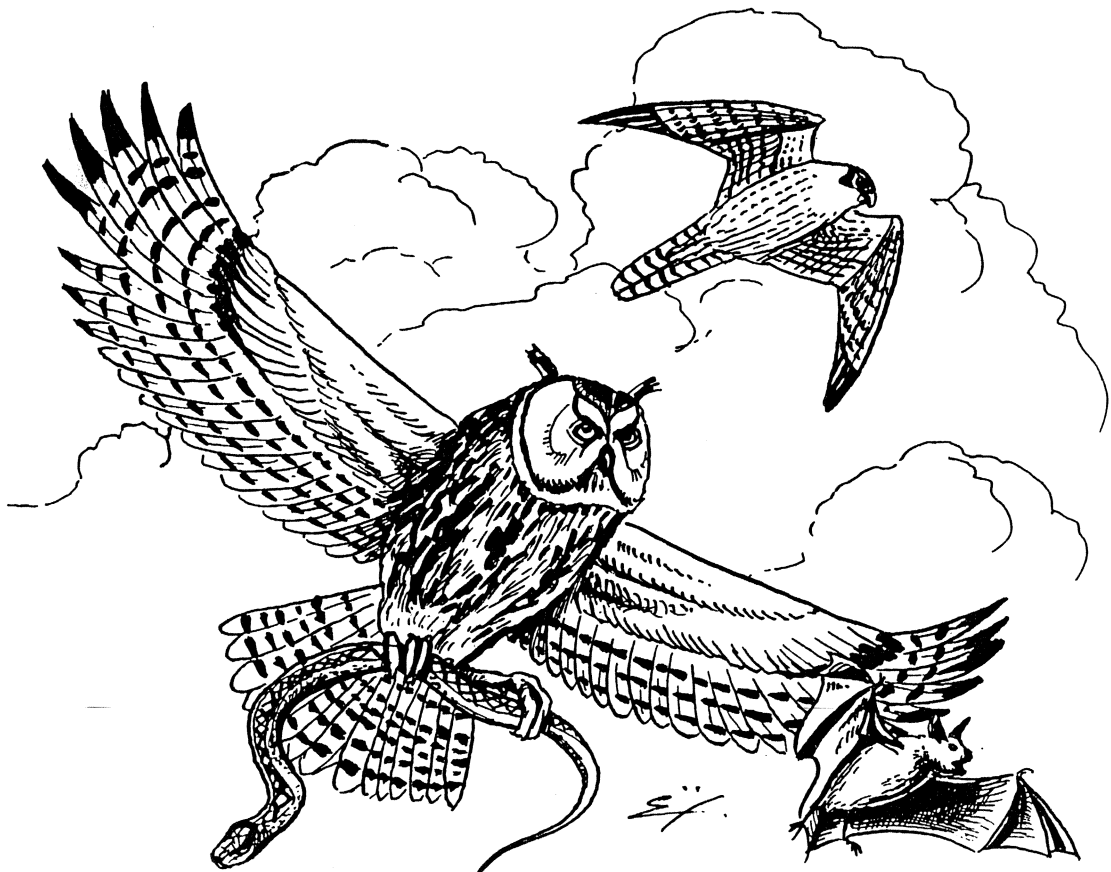
Note : Naturellement la première partie de l'enquête ne se fait pas toute seule, il faut tirer les vers du nez, il faut convaincre les immortels de parler, il faut savoir faire preuve d'un certain tact et puis tous dans la Caravane sont occupés. On prépare le spectacle de ce soir après tout !

L'Homme en noir vient vers les questeurs et leur dit : "Mes frères, la femme de Bos de Bénac, Sylvie est des nôtres. Yvon la cherche depuis longtemps. Je crains fort que la peur de la perdre à nouveau le fasse paniquer. Yvon est probablement déjà parti à la recherche de Bos mais je ne suis pas sûr que ses intentions soient innocentes. J'ai même peur qu'il perde la tête. Bos est également des nôtres et je ne sais pas ce qui se passera si Yvon s'en rend compte. Peut-être sera-t-il terriblement jaloux ? Je compte sur vous mes frères. Il faut que vous partiez pour la Palestine pour retrouver Bos avant Yvon, afin qu'il ait lui aussi la chance de vivre à la caravane pour poursuivre sa quête. Merci."

### Voyage, voyage!

Les questeurs s'équipent de couverture et en provisions et partent vers le soleil levant.

A moins d'avoir un des questeurs qui ne se change pas en un petit animal ou en volant, le petit animal pouvant être porté dans les serres d'un aigle, d'un faucon,





d'un hibou ou d'un corbeau, le voyage durera quelques jours. Il faudra quand même un jet d'endurer pour ceux qui volent à 2R pour ne pas perdre la moitié de leur vie. Attention! Un serpent ou une salamandre risque de mourir à trop haute altitude ou en allant trop vite.

Naturellement si un des questeurs ne peut se transformer en petit animal ou en volant, le voyage va durer des mois. Dans ce cas là, nous considérerons que Yvon mourrait s'il se changeait en volant et voyage donc par voie de mer et de terre.

Le voyage par voie de terre prendra au moins deux mois, si les questeurs peuvent être loups. Quoi qu'il en soit deux jets d'endurer à 3R sont nécessaires pour ne pas perdre la moitié de sa vie. Ceci étant dû à l'intense fatigue de ce voyage.

Ce voyage sera-t-il sans incidents? C'est au conteur de décider. Pour ma part je préfère retrouver les questeurs aux portes de Jérusalem.

## Yeroushalaim!

La ville qui a vu la crucifixion du Christ, celle d'où Mahomet s'est envolé sur un cheval ailé vers le Paradis, celle enfin où chrétiens et musulmans se sont affrontés pour une prétendue question religieuse.

Du sable et une chaleur intense, voilà ce qui accueille les questeurs.

C'est l'automne, le 15 octobre 1244. Les questeurs ne le savent pas, naturellement, mais ils ont deux jours pour enquêter dans Jérusalem. Car dans deux jours, Jérusalem redeviendra musulmane et malheur aux chrétiens s'y trouvant encore, car les armées du sultan al-Salih Ayoub ne feront pas de quartiers. Au mieux les questeurs seront esclaves pour le reste de leurs jours... (mais un autre conte pourrait parler de leur évasion).

Ainsi les questeurs enquêtent, la seule solution pour obtenir des renseignements sera de poser des questions à un "croisé" en arme. Celui-ci s'empressera de

---

---

prévenir son maître, le comte Norbert de Méricourt qui lui fera capturer les questeurs, avec l'aide de quelques hommes bien entendu.

Si les questeurs se débrouillent bien, si, par exemple, ils disent qu'ils recherchent Bos de Bénac pour le compte de sa femme, Norbert de Méricourt les libérera. Puis il les emmènera voir une tombe, sur laquelle les questeurs, pour ceux qui savent le faire, pourront lire Bos de Bénac. Norbert de Méricourt expliquera alors que la mort de son compagnon a été annoncée par un palestinien convertit à la "vraie foi". Hélas, il est mort deux jours plus tard, tué dans une embuscade tendue par des infidèles.

### Suspicion très bien venue

Mais Bos n'est pas mort. Si les questeurs questionnent des gens de l'entourage de Norbert de Méricourt, ils découvriront qu'aucun palestinien n'est jamais venu voir le comte au sujet de Bos de Bénac.

Et puis, juste avant l'attaque, des troupes d'infidèles se massent devant les murailles de Jérusalem, un homme viendra voir les Immortels, leur annonçant que Bos de Bénac est en vie mais esclave d'un propriétaire de chèvre dans le désert. Cet homme propose d'emmener les questeurs jusqu'à Bos. Il leur donne rendez-vous dans deux heures en dehors de Jérusalem, au delà des lignes du sultan.

*Note : Cet homme a des raisons d'aider les Immortels : il veut se venger du propriétaire de Bos de Bénac qui lui a volé un bon contrat quelques jours auparavant.*

Pour sortir de Jérusalem, les questeurs devront soit être sous forme de petit animal, soit être très discrets (3R, deux fois de suite en discrétion). Puis ils seront à l'endroit où il doivent rencontrer Ali ben Youssef, tel est le nom de leur guide qui les mènera jusqu'à Bos et les laissera agir comme bon leur semble. Peut-être est-il trop prudent, qui sait?

## Troisième tableau

*"Nous arrivâmes à l'oasis où Bos devait se trouver et nous entendîmes parler la langue d'ooc telle qu'on la parle du côté de Bénac. Près d'un troupeau se tenait un homme âgé d'environ 50 années et à ses côtés était... le Diable en personne. Le Malin proposa un marché à l'homme*

*d'âge mûr que celui-ci s'empressa d'accepter. Alors le Diable le prit sur son dos et le ramena chez lui, au pied de Bergons. Et là, nous eûmes à lutter contre le Diable. Par le verbe bien sûr, car comme nous le savions depuis Cabors, utiliser la violence contre le Malin était aussi utile que de cracher dans la mer."*

*David, chevalier de l'ombre, Paris, le 2 mai 1850*

### Bos de Bénac !

Il est devant les questeurs, un vieux manteau le couvre, la barbe lui dévore le visage, il a l'air faible et malade. En vérité, à ce rythme là, il n'en a plus pour bien longtemps. Et les questeurs voient de la brume et sentent une odeur de soufre. Alors, sortant de la brume, apparaît le Démon. Des cornes sur la tête. Des pieds de bouc. Des ailes de chauve-souris. Il n'y a pas de doute, c'est bien lui, Lucifer ! Le Malin en personne. Le Diable se frotte les mains, sourit et dit : "Quelle liesse à Bénac ! Les marmitons sont à l'ouvrage depuis l'aube... Les cuisines regorgent de fenaïsons et de volailles. Vraiment ce sera un beau mariage.

— Assez ! crie le vieil homme.

— Allons. reprend le Malin. Je serais bon prince... accorde moi une portion du premier repas que tu prendras avec ta femme et je t'aide à rentrer chez toi !

— Dans ce cas, marché conclu, diable ! rétorque le vieil homme.

— N'oublie pas, un pacte est un pacte ! " s'empressent de dire le Diable et il laisse tomber au pied de Bos une bourse pleine d'argent.

— Maintenant, reprend-il, rentre chez toi au plus vite".

Et le Diable disparaît.

Si à un moment où à un autre les joueurs veulent faire un jet de double vue, il leur faut au moins 4 réussites pour se rendre compte qu'il y a illusion, car le Diable n'est autre que Yvon, utilisant le troisième don du royaume de la lune à 4. Son amour et son essence sensible lui permettent de maintenir l'illusion au delà des 15 minutes habituelles.

Si les questeurs n'ont pas compris qu'il s'agit bel et bien de Bos de Bénac, Yvon criera dans sa joie "Allez, Bos, retourne à Bénac."

---

Il y a largement assez dans la bourse pour permettre aux questeurs de se payer le voyage de retour. Il sera facile de se faire accepter auprès de Bos car celui-ci est trop faible pour entreprendre le voyage sans aide. L'argent permettra d'acheter sa liberté également et de payer les services d'Ali ben Youssef. Un guide parlant la langue et connaissant du monde est toujours pratique.

Toutefois, Ali ben Youssef était là, rappelons-le, pour se venger du propriétaire de Bos. Au moment où on ne fait pas attention à lui, il volera les possessions de son ennemi (par exemple pendant que les joueurs achètent la liberté de Bos). Le propriétaire de Bos possède quelques serviteurs et membres de sa famille qui auront à cœur de faire payer l'affront aux joueurs avant qu'ils n'arrivent à réembarquer.

Bref, après toutes ces aventures en terre sainte, les joueurs finiront par revenir dans les Pyrénées.

### *La chimère avant l'heure*

---

Le pic de Bergons est très certainement l'une des sources de rêve la plus puissante des Pyrénées. Et elles sont nombreuses ces sources à l'extrême sud du royaume de France. En vérité, les gens du pays croient que le pic est creux et que c'est une gigantesque cloche, ils croient aussi que des fées y font un magnifique travail, les "pays" croient enfin que des démons résident dans le pic. Ainsi, toutes ces croyances accumulées font que le pic de Bergons est une source vive à 3. Mais surtout quiconque à un jour parcouru les voies du rêve sous la forme de la chimère peut influencer le rêve près du pic.

A Bénac, le mariage est imminent. Les joueurs ne savent pas où se trouvent la caravane et sont obligés de suivre Bos en attendant. Yvon, pour sa part, est resté dans la région. Il dort et rêve au pic de



Bergeron. Il a tellement rêvé, s'est tellement pris pour le Diable qu'il s'est pratiquement fait dévorer par ses rêves et ne sait plus bien s'il est le Diable ou si le Diable le possède.

Bos rentre à la cour et se fait reconnaître. C'est la joie bien entendu et un grand repas est prévu. Bien sûr, tout le monde se souvient des termes du contrat passé entre Bos et le Diable.

Les joueurs entendent parler du pic de Bergons en des termes suffisamment ambigus pour avoir envi d'aller voir.

Arrivée sur les lieux, ils rencontreront le Diable à nouveau qui leur parlera du contrat. Puis, il disparaîtra en direction de la caverne où dort Yvon et ils seront aspirés dans son rêve.

*Note : si un des joueurs exprime à haute voix sa déception de ne pouvoir interférer sur les rêves, le conteur fera pour lui un jet de sensibilité. Si le joueur obtient 2R, il se rendra compte qu'il peut marcher dans les rêves, voir les contrôler.*

Ainsi les questeurs peuvent devenir chimère, alors que nous ne sommes qu'au XIII<sup>ème</sup> siècle. Le rêve d'Yvon est perturbé au départ puis, plus on avance, plus il

est calme, il se voit avec Sylvie dans un grand champ de blé, ils sont heureux, ils apprécient enfin le bonheur qui leur a si longtemps été refusé. Puis, Yvon rêve de Sylvie revoyant son mari et le quittant, pour le rejoindre lui et pas un autre.

L'équilibre d'Yvon est à 2. Il faudra le calmer si possible. Si aucun des questeurs n'a jamais su contrôler les rêves, les changer plutôt, alors il faudra envisager une autre solution.

Bien entendu plus qu'un jet de dés, ce sera le moment d'une pure séance de jeu de rôle. Il faudra trouver des arguments pouvant convaincre Yvon. A chaque argument valable (c'est au conteur de décider de ce qu'il juge comme étant valable) Yvon peut regagner un point d'équilibre.

### La réussite ou l'échec

Une fois que les joueurs ont récupéré Yvon et lui auront fait entendre raison, le Diable cessera d'importuner Bos et l'histoire reprendra son cours. Quelques jours plus tard, le Veneur rejoindra les joueurs et révélera Sylvie et Bos qui repartiront avec la caravane.

*"Nous repartimes le coeur en fête, Yvon et Sylvie enfin réunis, même si Sylvie ne savait pas encore qu'elle était Dragon.*

*Yvon fut le "professeur" de Sylvie. Il ne l'avait pas vraiment mérité mais personne n'osa lui refuser ce droit. Je demandai comme axe faveur à être celui de Bos."*

*David, chevalier de l'ombre, Paris, 4 mai 1850*

## Conclusion

Que ce conte se termine bien ou mal, les questeurs auront au moins vu du pays et sauront ce qu'il se passe au delà des mers, en Terre Sainte, peut-être même voudront-ils y retourner.

# Les acteurs

### Yvon, chevalier de la Chimère

cha 3, comb 2, ref 2, sen 4, vig 1.

cbt 2, com 2, créa 3, hab 3, nat 3, sav 2, tech 1.

attelage 2, bricolage 3, discrétion 2, boniment 1, épée 1, légendes 1, navigation 1, étiquette 1.

esquiver 3, endurer 3, résister 2, surveiller 2, nager 1, grimper 1, s'orienter 1, musique (luth) 3.

volonté 4, instinct 3, sensibilité 3, (par l'amour toutes ses essences montent à 7).

**Vie :** 10 équilibre : 10, 5, 2 (le premier chiffre c'est au départ, le deuxième après le rêve et le dernier après que Yvon se soit "changé" en Diable).

**Dons :** transformation 3 reconnaissance 2, Double vue 2, charme 1, illusion 4, Marcheur de l'ombre 3, Marcheur du feu 2.

**Son histoire :** il n'y a pas grand chose à dire de plus que ce qui a été dit au cours de ce conte de la Lune, si ce n'est que Yvon est, d'habitude un très bon compagnon, toujours prêt à reconforter, à aider les plus faibles, même s'il est vrai qu'il est lâche : il ne veut plus Voyager et veut que la prochaine rencontre avec Sylvie soit la dernière et la bonne.

**Le rêve :** En fait, Yvon n'était pas si fou que ça. Il voulait juste rêver à sa bien-aimée et essayer de la reprendre par la douceur. Il est donc allé s'isoler vers le pic de Bergons mais au moment où il est devenu chimère, on pensait très fortement que le pic était habité par des démons et ainsi Yvon n'a pu contrôler le rêve, car dans le royaume essentiel il a dû lutter contre un démon et celui-ci a gagné, dirigeant le rêve. Yvon a tenté de garder les commandes autant que possible mais est resté évanoui jusqu'au retour des joueurs.

**Apparence :** cf Le cri du ménestrel

### Norbert de Méricourt :

Pourquoi a-t-il dit un mensonge aux questeurs? Parce qu'il espère avoir une place de choix et une importante part des richesses au moment de la chute de Jérusalem. Il préfère ne pas avoir à partager avec Bos de Bénac, puisqu'ils servent dans la même compagnie et rivalise pour le même commandement. Il vaut mieux donc pour lui que Bos ne soit jamais retrouvé. Et puis, on a d'autres chats à fouetter avec la guerre et l'assaut très proche de Jérusalem.

**Apparence** : jeune encore, les cheveux noirs coupés courts, il aime à pousser des gueulantes injustifiées envers ses serviteurs. En vérité, il est craint plus qu'aimé.

### Les "croisés" et les infidèles

Prendre l'aide de jeu du PI n°15 : le combattant.

**Apparence** : les uns comme les autres sont robustes, cela fait bien trop longtemps qu'ils sont en guerre, en vérité ils ne connaissent pour la plupart rien d'autre et n'aspirent qu'à une chose, mourir au nom de Dieu. C'est du moins ce qu'ils disent car leur seul véritable but est de faire fortune pour les "croisés" et de libérer leur pays au nom du sultan pour les musulmans.

### Bos de Bénac

cha 3, comb 2, ref 1, sen 1, vig 1.  
comb 3, comm 1, créa 2, hab 1, nat 2, sav 3, tech 3.  
(compétences : comme le noble du Pêcheur n°15)  
attaquer 1, endurer 4, esquiver 1.

**Note** : les capacités, aptitudes et talents de Bos peuvent remonter à condition d'avoir long repos et une nourriture saine. Alors la Caravane...

**Apparence** : la voix est enrouée, il parle très peu de toute façon. Il est vêtu de haillons, a une barbe datant de plusieurs années, semble au moins âgé de 10 ans de plus qu'il n'en a en réalité. Et naturellement, il sent mauvais.

**Son histoire** : Bos est parti en croisade, la légende veut qu'avant de partir il déchira en deux son contrat de mariage et en donna une partie à sa femme. Il partit donc pour la Palestine et fut capturé par les infidèles. Pendant sept ans il fut berger et au bout de sept années le diable lui apparut et voulut échanger son âme contre un retour chez lui, afin que sa femme ne se marie pas. Mais Bos n'accepta pas de dire par deux fois : "Diable je suis à toi". Par contre il accepta de donner au diable les restes de son premier repas pris avec sa femme, après son retour. Bos mangea des noix et ne laissa au diable que les coquilles. Le Diable ne put prendre les âmes de Bos et de sa femme, ce qui aurait été le cas si il y avait encore eu des morceaux de noix dans les coquilles. Il cassa alors le mur du château et la légende veut que jamais le trou fait par le Diable ne put être rebouché.

Si Yvon est toujours fou à la fin du conte, il agira comme le Diable de la légende, exactement. Ce qui fait que si jamais un jour il finit sa quête il créera peut-être l'enfer...

Si Yvon est sain d'esprit, par lui même, il créera l'illusion des morceaux de noix et le choc provoquera la Révélation de Bos et de Sylvie et l'Homme en noir prendra la relève.

**Expérience** : volonté 2, instinct 3, sensibilité 4.



### Le mot de l'auteur

La légende à la base de ce conte est tirée du premier tome des chants de Pyrène. Naturellement, aucune date n'est précisée, on parle juste d'un départ en croisade. Ce peut être n'importe quelle croisade. J'ai choisi l'année 1244, à cause de la chute de Jérusalem, et non pas à la suite de recherches historiques, après tout l'important ici c'est la légende de Bos de Bénac telle qu'elle est décrite dans la fiche de Bos de Bénac. Naturellement, on peut toujours s'essayer aux recherches historiques et ainsi donner encore plus de poids à ce conte de la Lune.

# Le Loup



*Un entretien mené dans un parc à gibier, en Belgique par notre envoyé spécial.*

*Par Lucien Mathieu*

Nous nous sommes rendus aujourd'hui à La Reid, dans un parc à gibier de la région liégeoise où l'on peut voir un bon nombre d'animaux de notre jeu favori (cerfs, sangliers, renards roux, ours et notamment des loups) en semi liberté. Nous y avons rencontré M. LAGAMME, membre de l'association « Loups et Vie Sauvage », qui s'occupe tout particulièrement des loups et nous avons profité de cette rencontre pour lui poser plusieurs questions.

**Lucien :**

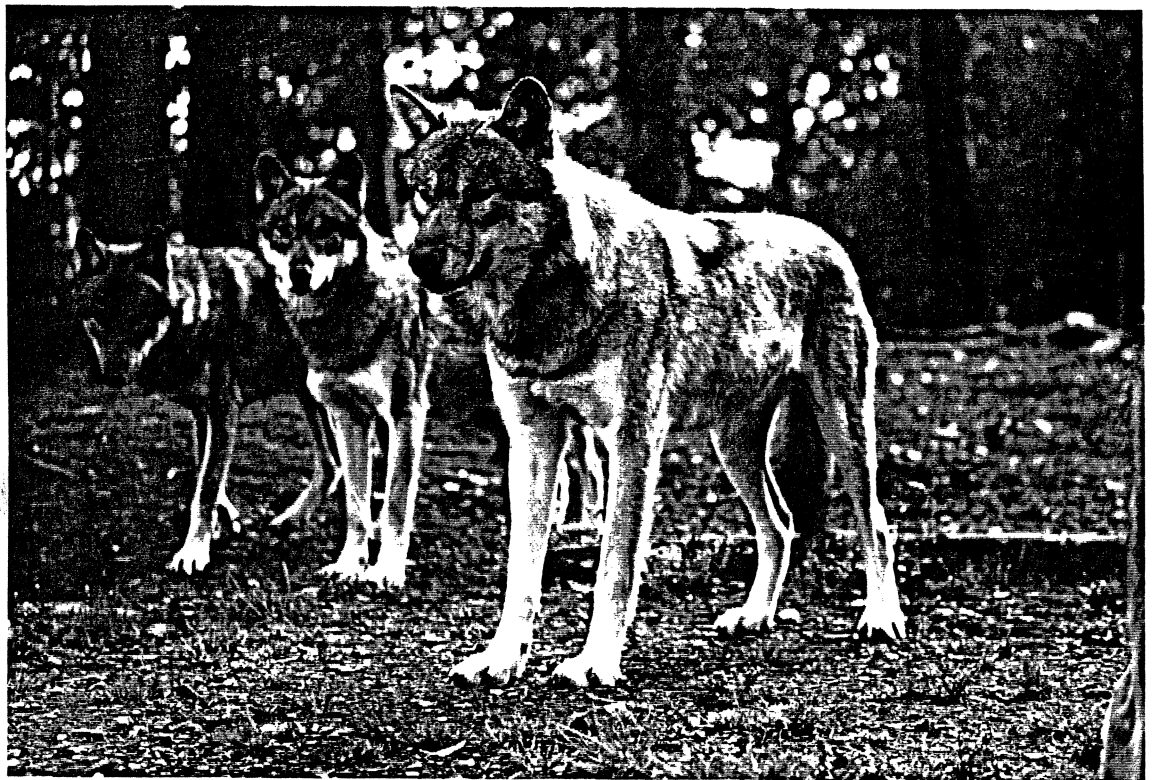
*M. Lagamme, pourriez-vous présenter votre association à nos amis lecteurs et joueurs, quels sont ses buts et ses objectifs ?*

**M. Lagamme :** Le premier but de l'association « Loups et Vie Sauvage » est la protection des loups. Nous visitons plusieurs parcs comme celui-ci et les zoo, afin de voir comment y sont traités les loups en captivité. Nous pouvons également intervenir chez des particuliers (il faut savoir qu'en Belgique, il y a un peu plus d'une cinquantaine de loups en captivité, plus ou moins heureuse, chez des particuliers) pour nous rendre compte des conditions dans lesquelles sont traités ces animaux. La seconde préoccupation de notre association est la démythification du loup, nous tâchons de donner au public, et surtout aux jeunes des écoles, les informations pour expliquer que le loup

n'est pas l'animal cruel que l'on croit et que l'on nous présente dans certains contes et même au fil de l'histoire.

**L. :** *Pour commencer pourriez-vous nous parler de la vie sociale des loups, qui est je crois un exemple d'organisation et de structuration ?*

**M. L. :** Je crois que le loup est un animal très passionnant. On peut dire que de tous les animaux, le loup est



celui qui a la structure sociale la plus proche de l'homme. Il faut savoir que le loup est un animal monogame et extrêmement fidèle, le loup et la louve se rencontrent à l'âge d'un an et restent unis jusqu'à la mort; l'animal décédé ne sera jamais remplacé.

La meute est dirigée par un couple dominant, comment cela se passe-t-il ? Au mois de février, il y a de

---

---

petits combats entre les mâles pour avoir la dominance. Ces combats ne vont jamais jusqu'à la mort, lorsque le loup sent qu'il a le dessous, il se couche sur le dos et lui présente alors sa gorge en signe de soumission. Si le mâle "Alpha" (le chef de la meute) est "battu" par un autre loup, il peut soit rester dans la meute, mais en occupant un rang inférieur, soit quitter la meute avec sa femelle et partir à la recherche d'une autre meute.

La hiérarchie sociale est très fortement respectée chez les loups. Par exemple, c'est le mâle dominant qui va décider quand, où et ce que l'on va chasser. Lors des repas, c'est le couple dominant qui aura le premier choix et dès lors les meilleurs morceaux et ensuite par ordre décroissant de rang social dans la meute, les loups "Omèga" (le rang le plus bas de la meute) se contenteront des restes.

Il en va de même au point de vue de la reproduction. Il faut savoir que chez les loups, seul le couple dominant se reproduit (il n'y a donc qu'une mise bas par an au printemps) et il y a une autorégulation des naissances. C'est-à-dire que si le gibier est abondant, il y aura six à sept petits (tout en sachant que seuls 50 % survivront) et que si le terrain de chasse est pauvre ou s'il y a pénurie de gibier, il n'y aura qu'un ou deux louveteaux. De même, il n'y aura pas de reproduction consanguine chez les loups.

Le mâle dominant peut aussi parfois devoir prendre des "sanctions" si un autre loup par son comportement ne respectait pas cette classification sociale ou faisait quelque chose qui pourrait nuire à la meute. Le loup coupable peut alors se voir mis à l'écart momentanément de la meute, il peut aussi parfois être exclus de la meute, soit d'une manière temporaire ou définitive. J'ai déjà remarqué ce phénomène de mise à l'écart chez les loups du parc, et il faut vous dire que la punition la plus lourde pour un loup, c'est d'être mis à l'écart de la meute. La mise à l'écart peut durer parfois jusqu'à deux ou trois mois.



*L. : Et quelle est la place occupée par les jeunes au sein de la meute ?*

**M. L. :** Pour une meute de loups, les louveteaux sont la chose la plus importante qu'il soit. Les jeunes restent pendant 45 jours dans la tanière où c'est uniquement la mère qui les nourrit. Après ce sevrage, ils commencent à sortir et deviennent la priorité absolue pour toute la meute. N'importe quel loup ou louve s'en occupera et subviendra à leurs besoins. Si le jeune a faim, il s'approche d'un membre de la meute (même sans aucun lien de parenté), lui mordillera ses babines et celui-ci régurgitera alors de la nourriture prédigérée qu'il donnera au jeune. Lorsque le louveteau pourra manger la viande crue, il sera celui qui aura les morceaux les plus tendres de la proie.



**L. :** *Revenons au loup adulte et plus particulièrement à ses capacités physiques, est-ce un athlète "complet" ou un sprinter, et quelles sont ses possibilités ?*

**M. L. :** Le loup est un véritable athlète. Il a une endurance extraordinaire. C'est un coureur de fond, s'il n'a pas une pointe de vitesse surprenante, il peut surtout tenir la distance. Un loup peut parcourir au trot, une distance de 200 kilomètres en une nuit pour chasser. Il peut également sauter une hauteur de 2 mètres et cela avec un mouton sur le dos.

Au point de vue puissance de sa mâchoire, un chien peut avoir une pression de 70 à 80 kilos, un loup aura lui une puissance de 150 kilos, il peut broyer un jarret d'un cerf ou même d'une vache d'un seul coup de dents.

Il se déplace à la façon d'un chat,



il est très silencieux. Il possède un odorat très développé (il peut sentir l'homme jusqu'à une distance de 5 kilomètres), il en est de même pour la vue et l'ouïe (on prétend que le loup pourrait entendre le tic-tac d'une montre à 20 mètres).

Le territoire de chasse d'une meute de loups peut atteindre facilement jusqu'à plusieurs centaines de kilomètres carrés. Ce territoire sera délimité par des marques très nettes

(urines, excréments), il peut être partagé avec d'autres meutes de loups.

**L. :** Un loup peut-il être dressé ?

**M. L. :** A ma connaissance, je n'ai vu qu'une fois un loup dans un cirque, et encore il était tenu en laisse. Je crois que le loup n'est pas un animal que l'on saurait dresser aisément. Il en est de même pour les loups détenus chez des particuliers, le loup ne perd jamais son instinct sauvage et lorsqu'il aura aux environs de

trois ou quatre ans, il essayera de prendre la suprématie sur le dominant, c'est-à-dire son maître. Il combattra pour devenir le dominant et cela peut s'avérer très dangereux pour le "maître" de ce loup (Heureusement que les loups de notre caravane ont un autre comportement de par leurs "capacités" humaines qu'ils conservent).



fait le reste. Ces grands yeux luisants devaient être ceux du diable, et dans ces contrées, seuls les loups avaient de tels yeux, de sorte que la relation a été très vite assimilée et le loup est devenu le représentant du diable qui mangeait les corps des damnés.

Malheureusement, cette légende a été développée au cours des temps et surtout par les histoires pour enfants où l'on fait passer le loup pour un animal cruel et dévoreur d'enfants.

Il faut dire que le loup à l'état sauvage ne tue que pour manger (comme la plupart des fauves et des grands félins). De plus, il fait une sélection dans ses proies, il s'attaquera toujours aux plus faibles des troupeaux, les jeunes isolés, les animaux trop vieux ou même malades (les indiens d'Amérique appelaient les loups "les docteurs de la forêt").

L. : Que pensez-vous des tentatives de réinsertions de loups ?

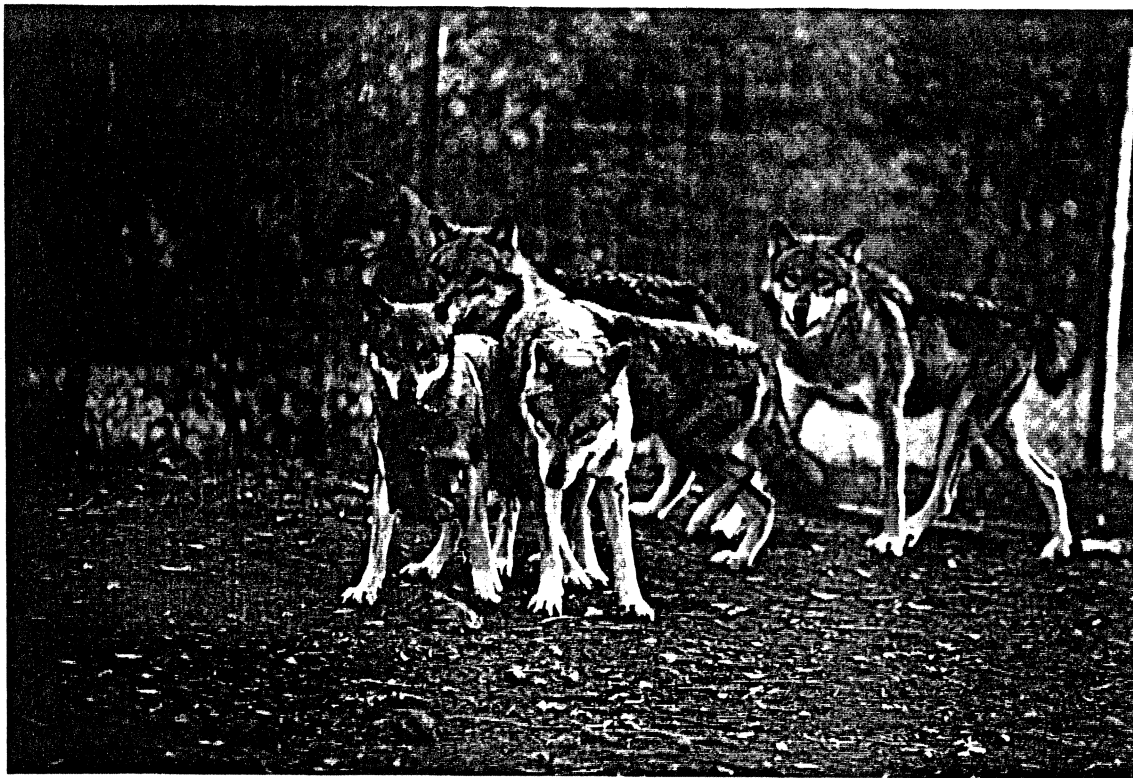
M. L. : Je crois qu'il n'y a pas lieu de faire ces tentatives de réinsertions, car nous pensons que d'ici quinze ou vingt ans, les loups reviendront naturellement dans nos Fagnes dans les Vosges. Les loups du sud de l'Italie sont déjà remontés jusqu'au bord de la région des Alpes et ceux de Pologne et de Roumanie arrivent déjà en Bavière.

L. : La légende du loup solitaire et du loup mangeur d'hommes, qu'en est-il exactement ?

M. L. : Le loup solitaire n'existe pas. Comme je l'ai dit, la pire "punition" pour un loup, c'est d'être mis à l'écart de la meute. De sorte qu'un loup ne sera jamais seul, il s'agira plutôt d'un loup qui aurait été vaincu par un prétendant pour la dominance et qui aurait choisi de quitter la meute (mais toujours avec sa femelle et toujours à la recherche d'une autre meute)

Quant au loup "mangeur d'hommes", vous devez savoir que le loup a une peur viscérale de l'homme, il ne s'attaquera jamais à un humain. (Au Canada où il y a plus de soixante mille loups, on a fait une enquête sur les cinquante dernières années, on offre une récompense à celui qui apporterait des preuves qu'il a été attaqué par un loup. Et bien la prime est toujours à prendre). Cette légende remonte au temps de la peste noire, les gens étant ignorants et crédules, le nombre de cadavres était parfois si important qu'on les mettait hors des villes ou des villages en attendant de pouvoir les brûler, certains de ces cadavres étaient dépecés par des charognards pendant la nuit.

Certains habitants voulant se rendre importants ont parlé de grands yeux luisant dans la nuit et l'église a



---

pour des cadavres de  
loups.

Je crois que la population devrait se rendre compte que le loup n'est pas ce que l'on croit et qu'il n'est pas plus nuisible qu'un cerf ou un sanglier. Mais c'est le principal but de notre association : préparer les jeunes des écoles qui seront les adultes de demain à recevoir les loups avec le respect qu'ils méritent.

**L. :** Mais ne pensez-vous pas que le danger viendrait plutôt des humains qui ne seraient pas prêts à accepter les loups dans leurs campagnes ?

**M. L. :** C'est le plus grand danger que courent les loups. Il est vrai que si vous lisez dans votre journal que l'on a vu des loups à deux cents kilomètres de chez vous, cela vous laissera froid. Mais si cela se présente à cinquante kilomètres, vous ne réagirez plus de la même manière. On a vu au début de cette année, le bouleversement qu'a créé le 'loup des Vosges', on a organisé des battues, les chasseurs se sont mis en quatre pour tenter de capturer 'le monstre', alors que cette fois il ne s'agissait que d'un hybride qui courait la campagne. On voit également le même comportement des hommes dans les Pyrénées avec les ours, et je crois que c'est là le seul danger que courent les loups. Je peux vous donner des exemples : en Roumanie, on organise des chasses aux loups pour des chasseurs allemands et en Russie, on donne une récompense

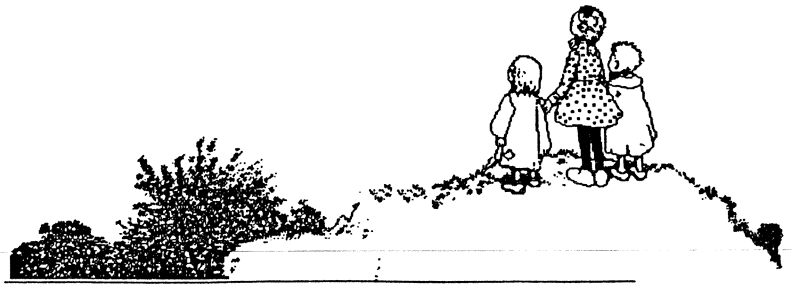
---

**L. :** Bien, je crois qu'après cette conversation, nos amis en sauront un peu plus sur le loup, qu'ils pourront le jouer peut-être différemment, et qu'ils se rendront compte comme vous venez de le dire qu'il mérite le respect. Peut-être que nos baladins de la région auront aussi la démarche de venir vous voir au parc de La Reid. Merci de nous avoir consacré un peu de votre temps et j'espère que vous aurez la visite de membres de notre Caravane, qui viendront peut-être vous poser d'autres questions sur leurs "frères".

**M. L.** Je les recevrais de bon coeur et ce sera avec plaisir que je répondrai à leurs questions.



# Le Grand duc



par Lucien Mathieu

## L'aristocrate de la nuit

De par son gabarit, le grand duc n'est pas à proprement parler un hibou, on le classe plus facilement dans une sous-famille des "strigidés - celle des buboninés (bubon = développement anormal des yeux).

On trouve les hiboux dans toutes les régions de la France, ils nichent dans les arbres creux, mais on peut les trouver dans les châteaux, tour en ruines et même dans les clochers de nos églises.

## Un mal-aimé

De par son aspect général le hibou, et plus particulièrement le grand duc, inspire la méfiance. D'abord de par sa taille, (+/- 70 cm.), sa forme trapue, et leur tête qui apparaît toujours démesurément grosse; cela tient à la présence de deux grandes oreilles grâce auxquelles ils localisent avec précision le grattement ou le cri aigu d'une souris.

Quant aux yeux, ils sont immenses; placés sur le devant de la tête, ils autorisent une vision binoculaire, la rétine, qui permet de voir avec environ 100 fois moins de lumière que l'être humain de plus, la tête peut effectuer une rotation de 180 degrés vers la droite ou la gauche.

Tout cela mis ensemble, plus son cri qui dans la nuit faisait penser aux êtres maléfiques, on comprendra que durant longtemps les hiboux, et le grand duc plus

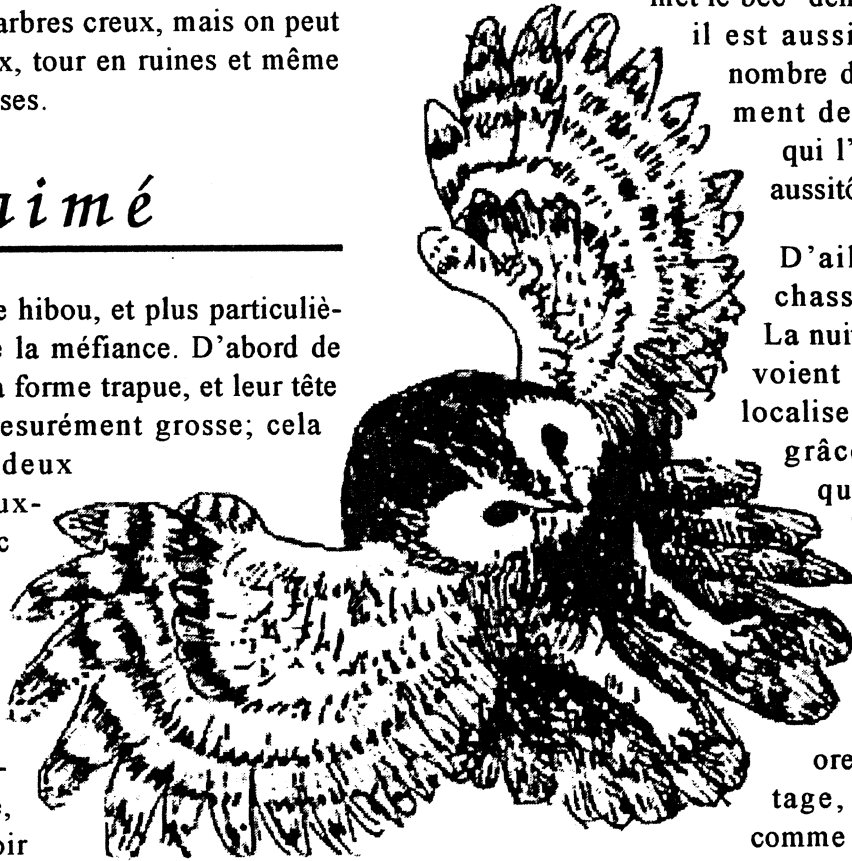
particulièrement avaient mauvaise réputation.

## Un chasseur solitaire

Les grands ducs, comme la plupart des rapaces nocturnes et contrairement à ce que l'on pense, voit aussi bien de jour comme de nuit. Mais s'il "met le bec" dehors en plein jour, il est aussitôt assailli par nombre d'oiseaux, notamment des corneilles, ce qui l'incite à regagner aussitôt son refuge.

D'ailleurs pourquoi chasserait-il le jour? La nuit, ses proies ne le voient pas, mais lui les localise très exactement grâce aux bruits qu'elles font : les "disques" que forment les plumes de sa face réfléchissent le moindre son vers ses oreilles. Autre avantage, son vol qui, comme celui de tous les rapaces nocturnes, est totalement silencieux, atout qu'il doit à la structure des plumes de ses ailes.

Posté sur une branche ou sur tout autre perchoir, il guette sa proie et fond sur elle, mais parfois il survole son territoire à quelques mètres du sol et s'abat brusquement sur le rongeur sortit de sa cachette.



Son alimentation est des plus diversifiée, tant par la qualité que la taille des proies capturées. Parmi elles figure de petits mammifères (du campagnol au renardeau en passant par le rat musqué, quelques oiseaux (perdrix, petits rapaces diurnes, corneilles, etc...), mais aussi des batraciens et des poissons. Selon l'endroit où il vit le grand duc exploite les proies localement les plus abondantes.

## Son habitat

Si dans le nord, le grand duc accepte de nicher en haut d'un arbre, sur une ancienne aire d'un rapace, il partage dans nos régions les mêmes falaises que les faucons. Là, dès la fin de l'hiver et même parfois avant, la femelle pond deux ou trois oeufs qu'elle couve seule, le mâle s'occupe du ravitaillement.

## La reproduction

C'est généralement vers le mois de mars que débute la période de reproduction.

De façon assez curieuse, le nombre d'oeufs pondus dépend de la nourriture disponible. Si les campagnols et les mulots sont rares, la ponte ne comporte souvent que deux oeufs, alors que s'ils prolifèrent, elle peut en compter jusqu'à 3 et parfois 4.

Les oeufs font penser, tant par la forme que par la couleur à des balles de ping-pong. Ils sont pondus un à un, à quarante-huit heures d'intervalle, mais la femelle commence à couvrir dès que le premier oeuf a été déposé dans le nid.

Quelque quatre semaines plus tard, les éclosions se produisent donc avec le même intervalle. Si la nourriture vient à manquer, tout ce qui est disponible est accaparé par les aînés au détriment des cadets. Ce double système de régulation explique que les populations de hiboux suivent les fluctuations de leurs proies.

Dès l'âge de sept semaines, les oisillons effectueront leurs premiers essais en vol, et ils garderont des traces de duvet jusqu'à cinq mois et demi; c'est à cet âge qu'ils quitteront le territoire où ils sont nés, peut-être chassés par les parents. Mais il est probable qu'ils n'iront pas s'établir très loin de là... si toutefois la nourriture est disponible en quantité suffisante pour entretenir plusieurs individus sur une étendue de terrains de chasse relativement réduite.

## Caractéristiques du grand duc

Hauteur : 60 à 70 cm. (certains spécimens peuvent arriver jusqu'à 80 cm.)

Envergure : 1,60 à 1,90 cm.

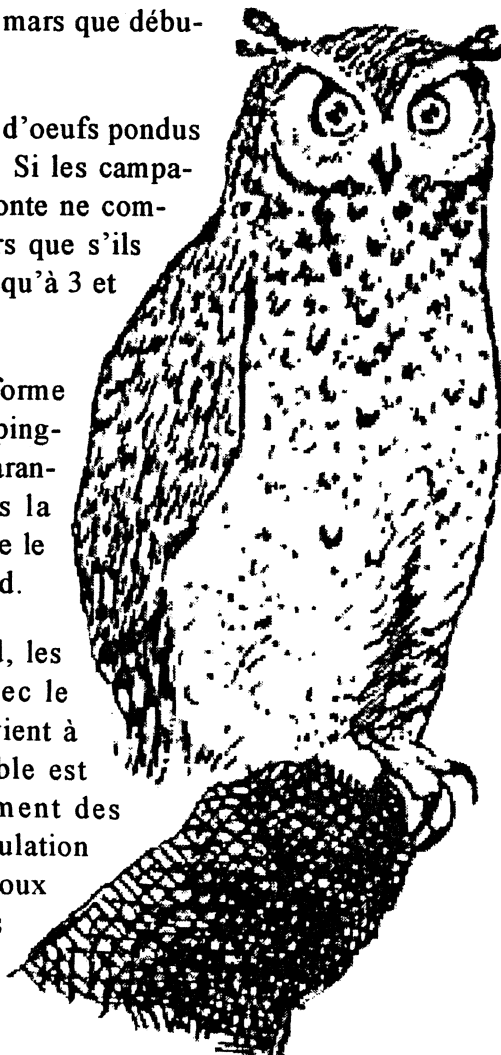
Poids : 2,5 Kg pour le mâle

+/- 3 Kg pour la femelle

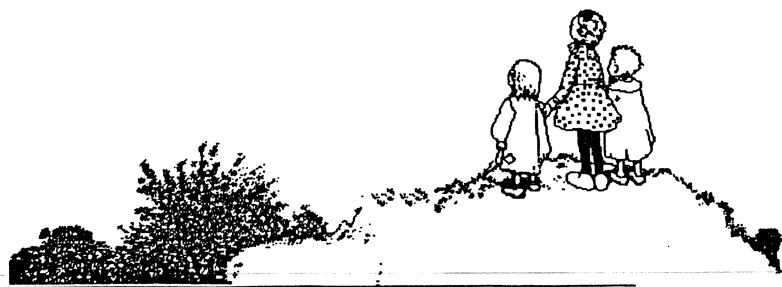
Couvée : 2 à 4 oeufs à la fin de l'hiver

Incubation : 35 à 40 jours

Prédateurs : renards, putois, grands rapaces et surtout l'homme qui le prenant pour une créature maudite, le clouait sur les portes pour "chasser les mauvais esprits"



# L'aigle

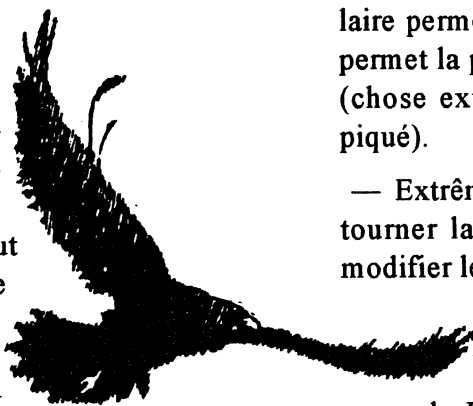


par Lucien Mathieu

L'aigle royal, ou aigle doré, a toujours été un symbole de courage et de noblesse. Son port altier et son physique forcent le respect et nombreux sont ceux qui, des légions de la Rome antique à l'empereur Napoléon, l'ont adopté comme emblème.

L'identification est flatteuse, il est vrai.

Malgré son imposant gabarit, l'aigle reste un "poids léger". La raison de ce phénomène est que comme de nombreux autres oiseaux, ses os sont creux — constitués de "sacs aériens" reliés à son système respiratoire — ce qui lui permet d'alléger son vol au maximum. Il est cependant doté d'une grande puissance et peut « arracher » une dizaine de kilos (le poids d'un jeune mouton). En règle générale, il se contente de moins, et jette le plus souvent son dévolu sur des lièvres, des serpents, ou des marmottes... Il les ramènera jusqu'à son nid de branches sèches, où il les dépècera de son bec crochu.



*NOTES : Contrairement à ce qu'affirme certaines légendes, son bec n'a absolument aucun rôle offensif et ne sert qu'à dépecer ses proies. Par contre, il peut utiliser ses pattes en combat (4 serres redoutables à chaque patte : 3 à l'avant et à une à l'arrière).*

La principale faculté de l'aigle est son acuité visuelle qui lui permet de repérer ses cibles de très loin (et surtout de très haut). Cette vue perçante lui permet d'évoluer parmi les nues d'où il localise tranquillement ses proies. Toutefois, il en n'est pas de même de sa vision de bas en haut. En effet il est très facilement ébloui par la clarté du ciel et les rayons du soleil.

## Caractéristiques communes à tous les rapaces :

— Vision mono et/ou binoculaire. Les rapaces possèdent deux fovéas (deux centres de réception de la lumière par la rétine) ce qui leur permet une vision en mono (droite ou gauche) ou en binoculaire (droite ET gauche) parfaitement indépendante. La vision binoculaire permet la perception du relief, et, a fortiori, elle permet la perception de la profondeur et des distances (chose extrêmement importante pour un rapace en piqué).

— Extrême mobilité de la tête. Les rapaces peuvent tourner la tête à 180 degrés. Ils peuvent ainsi sans modifier leur position, regarder tout autour d'eux.

— Leur sens olfactif est inexistant.

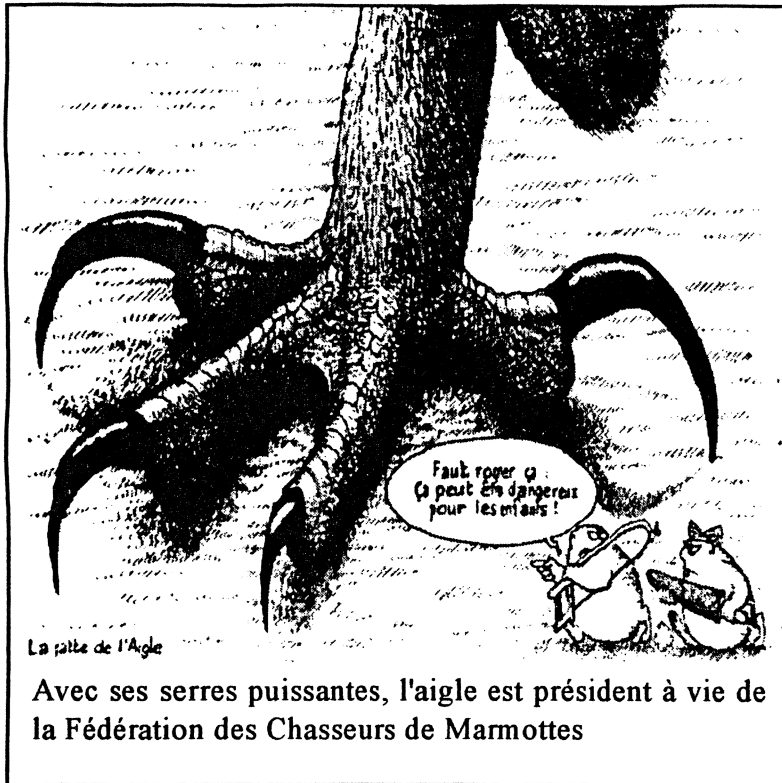
L'aigle royal peuplait une grande partie de la France, non seulement en montagne, mais également dans les grands massifs forestiers.

## Techniques de chasse

L'aigle royal est un excellent voilier. Il évolue entre les reliefs les plus escarpés, et il faut vraiment que les conditions atmosphériques soient désastreuses pour qu'il renonce à prendre l'air. Sa technique de chasse consiste à planer au ras du sol en suivant les contours du terrain, jusqu'à ce qu'il parvienne à surprendre une proie. Il la rattrape alors après une courte poursuite et la tue à l'aide de ses puissantes serres.

Il chasse également à l'affût, à la manière d'une buse, perché sur quelque pic rocheux. Exceptionnellement, il peut capturer une perdrix ou lagopède sur l'aile, mais ces derniers lui échappent le plus souvent.

L'aigle emporte généralement sa proie pour la consommer hors du lieu de la capture. Bien que très puissant, il ne peut soulever que des proies dont le poids est inférieur au sien (+/- 10 kg pour le mâle, 6 kg pour la femelle), ce qui limite le nombre d'animaux qu'il est capable de chasser et dément les nombreuses légendes qui courent sur son compte. Dans les Alpes, il recherche de préférence les marmottes qu'il agrémente de quelques moineaux et mulots. Par contre, les chamois et bouquetins adultes sont hors de ses possibilités. D'autre part, l'aigle ne dédaigne pas les charognes, et on le verra parfois se nourrir sur le cadavre d'un mouton ou d'un veau.



## La reproduction

L'aigle royal s'accouple vers l'âge de 5 ans. Les deux partenaires se délimitent alors un territoire de chasse qui peut couvrir jusqu'à 50 km<sup>2</sup>. Mais les oiseaux ne sont guère territoriaux, et il est fréquent que deux domaines voisins se superposent. Les couples se forment pour la vie et sont généralement sédentaires. Il arrive cependant qu'un immature vient prendre la place d'un conjoint disparu, ou qu'il occupe un domaine de chasse avec un autre jeune.

A la fin de l'hiver, le mâle se livre à des spectaculaires parades: montées en flèche et descente en piqué se succèdent à un rythme effréné!

Chaque couple dispose de plusieurs aires sur des corniches de rochers, parfois, mais plus rarement, sur des arbres. Chaque année, en mars, il en réaménage une, à moins qu'il ne décide d'en construire une nouvelle. L'aire est constituée d'un gros amas de branches et de bruyères, tapissé de matériaux plus fins à l'intérieur.

La ponte est le plus souvent de 2 œufs, qui seront couvés pendant 6 semaines, surtout par la femelle.

Cependant aîné des deux poussins tuera presque toujours son cadet dans les 3 semaines qui suivent l'éclosion (celui-ci ne parvient à survivre qu'une fois sur cinq). Bien des hypothèses ont été avancées concernant l'intérêt de ce phénomène, mais il faut bien reconnaître que les explications sont actuellement loin d'être satisfaisantes.

C'est le mâle qui nourrit les petits, d'abord en confiant la nourriture à la femelle, puis directement à sa progéniture.

L'aiglon prendra son envol à l'âge de 10 ou 11 semaines, mais il restera dépendant de ses parents pendant plusieurs mois encore.

A l'âge adulte, les aigles royaux ont un plumage brun présentant quelques variations d'intensité d'un individu à l'autre. La nuque montre une plage brun-jaune, ce qui a valu à l'oiseau son nom anglais de "golden eagle" (aigle doré). Les jeunes, quant à eux, sont généralement plus sombres, avec quelques plages blanches ornant le dessous des ailes et la base de la queue. Ces marques s'atténuent peu à peu pour disparaître vers l'âge de 5 ans, bien que l'on ne trouve encore parfois chez les adultes reproducteurs.

## Caractéristiques

Longueur :	90 cm.
Poids :	mâle, environ 10 à 12 kg. femelle, 6 à 8 kg.
Envergure :	2,2m. à 2,5m.
Régime alimentaire :	carnivore.
Longévité :	25 ans dans la nature. 35 à 40 ans en captivité.

# Le Faucon Pèlerin



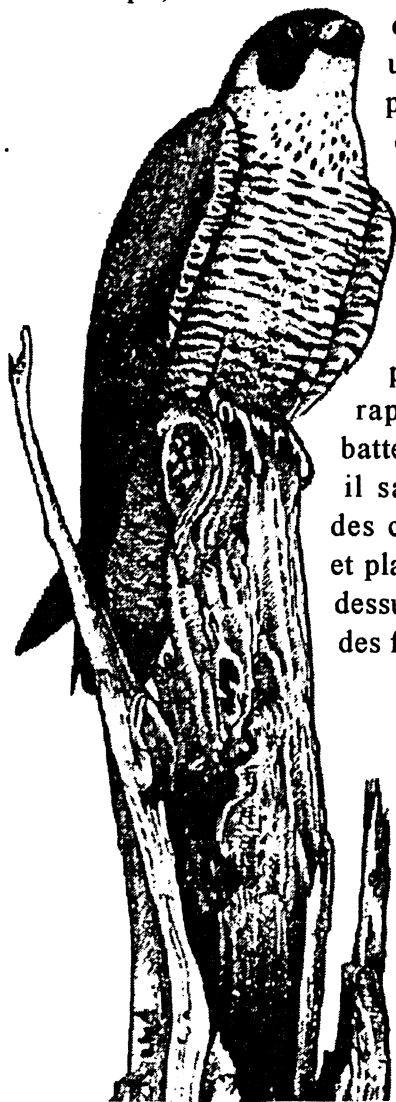
Les illustrations proviennent de l'excellent journal *La Hulotte*, N°42 & 43 spécial faucon pèlerin. Je vous en conseille sa lecture.

par Lucien Mathieu & Isabelle Collet

## Le prince des airs

Chez le faucon, tout est en force et en puissance, il a de fortes épaules, un cou ramassé, une poitrine large et surtout des doigts immenses, armés de 4 serres impressionnantes (trois antérieures, une postérieure).

Mais c'est surtout sur l'aile que le pèlerin apparaît dans toute sa majesté et sa puissance. Vu de dessous, il semble trapu, avec



des ailes pointues et une queue nettement plus courte que celle des autres faucons (crécelles, gerfaut — le plus grand, 65 cm; — émerillon ou le faucon sacré). Il se déplace parfois à un rythme rapide d'un puissant battement d'ailes, mais il sait surtout profiter des courants ascendants et planer longuement au-dessus des montagnes ou des falaises où il vit.

## Son habitat : les falaises et les montagnes.

Le faucon pèlerin est parfaitement adapté à la chasse en terrain découvert. En revanche, il est désarmé lorsque ses proies peuvent trouver un refuge dans un sous-bois ou dans une végétation épaisse.

Une grande partie de la campagne française pourrait donc lui convenir, à ceci près qu'elle ne lui offre pas les falaises inaccessibles pour établir son aire : il reste donc principalement cantonné dans les montagnes ou dans leurs contreforts (les falaises bourguignonnes, les massifs vosgiens, par exemples).

## La chasse

Si les pigeons restent la proie favorite des pèlerins dans ces milieux, bien d'autres oiseaux (frigilles, bisets, hirondelles, colverts et tourterelles) peuvent convenir à son repas.

Il chasse à l'affût, durant de longues heures perchés sur des endroits dominants d'où il observe une large étendue, prêt à fondre sur toutes les proies. Sa vue lui permet de localiser le moindre mouvement à plusieurs kilomètres — Ses grands yeux noirs entourés d'un cercle jaunâtre, possèdent deux fovéas, ce qui lui assure un champs de vision très large.

Lors de ses célèbres "piqués" auxquels il se livre pour attaquer ses proies, on estime qu'il peut atteindre des vitesses de 150 à 200 km/h., en fonction de l'angle selon lequel il descend. En palier, il atteint quelque 90 km/h., ce qui ne lui permet pas de rattraper un canard

ou un pigeon. Mais quelle que soit la méthode, piqué ou attaque par dessous, le rapace est si rapide qu'il n'apparaît généralement que comme une ombre fugitive. Celle-ci sème la panique chez les échassiers ou les bandes de canards, qui souvent décollent pour monter très haut dans le ciel, alors que les vanneaux, pluviers ou lagopèdes préfèrent se tapir au sol pour tenter d'échapper au regard du redoutable chasseur.

## La reproduction

La forme (autrement dit, la femelle — le mâle peut être aussi appelé "tiercelet") se reconnaît à la couleur uniforme et brunâtre de son plumage, alors que le mâle a le dos gris-ardoise et le ventre clair; sa taille est supérieure d'environ de 15% à celle du mâle.

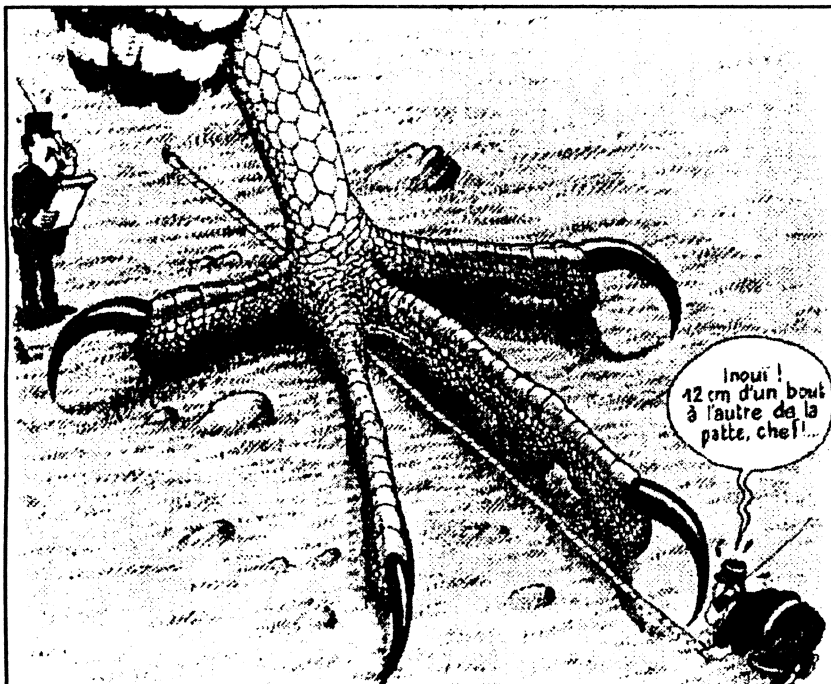
Les couples se créent pour la vie, et occupent la même aire ou la même série d'aires d'années en années. Dès la fin de février, les oiseaux commencent à revenir

La ponte a lieu en mars. L'incubation, qui au début est principalement assurée par la forme, commence avec la ponte du troisième oeuf (même lorsque la couvée en comporte 4 ou 5). Il faudra un mois pour que les éclosions se produisent, et quarante jours pour que les poussins puissent s'envoler. Dès lors, le duvet blanchâtre des oisillons fait place au premier plumage juvénile, gris brun sur le dos et fortement tacheté sur le dessous.

Tant que les petits sont au nid, c'est le tiercelet qui chasse le plus souvent, la forme dépouillant soigneusement les proies qu'il rapporte. En cas de disette, les jeunes atteignent rarement l'âge de l'envol.

## LA Fauconnerie

Il y a près de 4 000 ans que l'homme a commencé à dresser des rapaces pour la chasse.



Des doigts interminables, des griffes recourbées et tranchantes en dessous, le dessous des pattes garnies de plusieurs pelotes élastiques : l'idéal pour maîtriser sans effort un oiseau.

régulièrement à l'aire. Tôt, le matin, les rapaces chassent souvent en commun, puis, fréquemment, ils effectuent de spectaculaires vols de parades au cours desquels le mâle, parfois suivi de la femelle, se livre à d'innombrables acrobaties le long des falaises.

La fauconnerie était au Moyen-Âge, le divertissement des princes et des nobles, et le pèlerin a toujours été l'un des plus prisés avec le gerfaut, plus puissant mais plus lourd.

Contrairement aux autours et aux aigles, que le fauconnier ne lâche que lorsque le gibier est levé, les faucons sont des oiseaux de haut vol : on les lâche d'abord, puis, on laisse le "chien oisiel" mettre perdrix ou canard sur l'aile.

Le faucon surveille néanmoins le travail de son compagnon de chasse et pique de façon spectaculaire lorsque celui-ci lève un oiseau. Mais il lui arrive de rater sa proie et alors il peut très souvent abandonner la poursuite.

Les fauconniers, qui recherchaient des vols de plus en plus spectaculaires, délaissèrent les proies classiques de la chasse (perdrix, canards, faisans) pour entreprendre la capture d'oiseaux que le faucon ne chasse pas

naturellement et dont il déteste même la chair (hérons, milans, corneilles). Ces derniers oiseaux, moins rapides mais beaucoup plus léger, donc plus habiles que les faucons, se réfugiaient dans les hauteurs et s'esquivaient adroitement, faisant durer le spectacle que les fauconniers devaient suivre à cheval.

## Caractéristiques

Taille : +/- 50 cm.

Envergure : +/- 90 cm. pour les mâles.

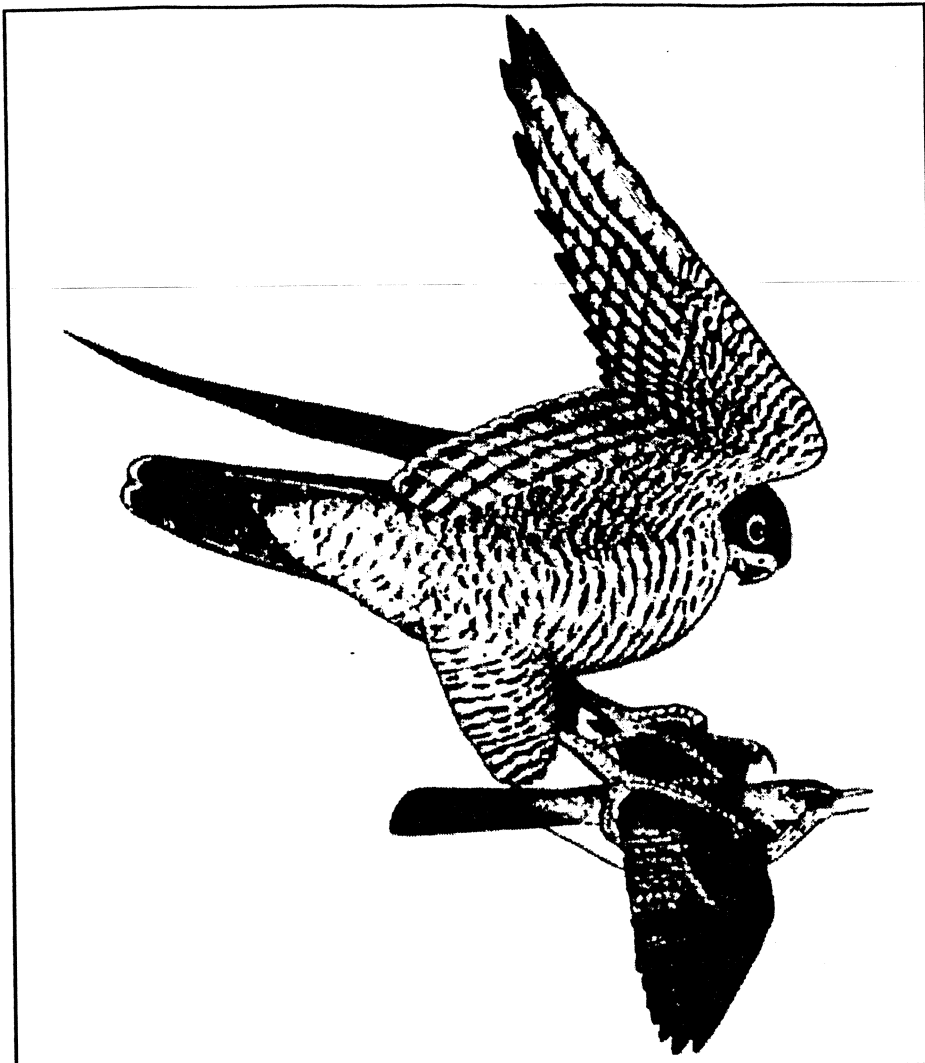
plus d'un mètre pour les femelles.

Poids : environ 850 g.

Couvée : 3 à 4 oeufs (parfois 5) en mars.

Régime alimentaire : pigeons, bisets, canards, hirondelles.....

Prédateurs : Les grands rapaces, mais c'est surtout l'homme qui est le plus grand danger des pèlerins.



Dans les derniers mètres du piqué, le faucon pèlerin est obligé de ralentir brutalement s'il ne veut pas percuter sa proie à plus de 300 km/h... choc qui aurait pour effet de lui briser les pattes et de le disloquer lui même. Il arrive donc sur l'oiseau à une vitesse d'environ 60 à 80 km/h. et le cueille comme une fleur. Le brusque coup de frein provoque parfois une déflagration semblable à un coup de fusil.



# Les Chimérines



Sous ce titre proposé par un de nos nouveaux frères, qui se fait appeler Capricorne, vous retrouverez des nouvelles se déroulant à la Lune-sang.

par Capricorne

A chaque pas d'un compagnon, la neige se creusait en un nouveau dessin trop chaotiquement tracé. Malgré l'Hiver qui siégeait déjà depuis quelque temps dans le ciel, la Caravane se devait d'avancer, investissant toujours plus, alors que les jours passaient comme un froid cortège, le peu de force qu'il restait à ses troubadours transis. Le Veneur avait disparu trois nuits plus tôt, sans un bruit, comme à son habitude, et bien

que l'Initié remplît son rôle en dirigeant le silencieux convoi des chariots, tous sentaient qu'il n'avait pas l'esprit à sa tâche, tous espéraient que le Veneur réapparût.

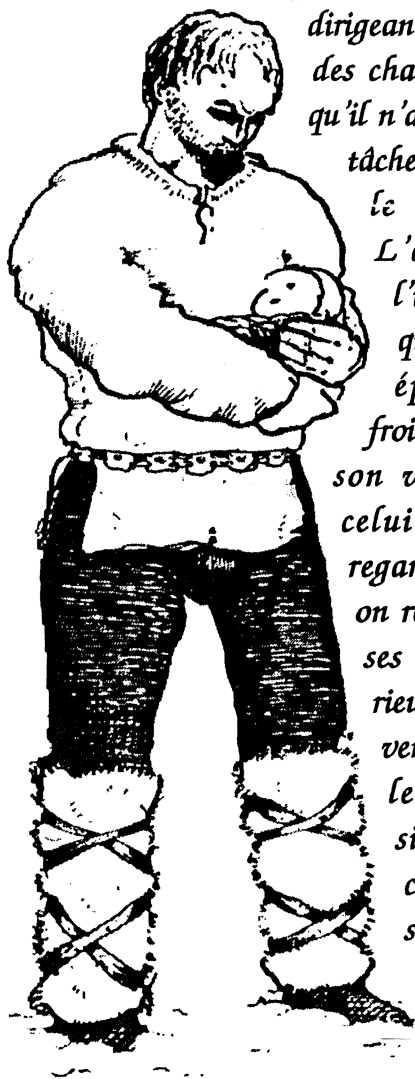
L'atmosphère était à l'image de ces flocons qui recouvraient leurs épaules : blanche et froide ; chacun souriait à son voisin dès lors que celui-ci osait poser son regard sur celui-là, mais on retournait bien vite à ses contemplations intérieures, cherchant le souvenir d'un moment chaleureux qui, par sa simple présence, effacerait un peu la rudesse de ce voyage.

Sylvane était emmitouflée dans une lourde cape.

Thibault la regardait tristement et se demandait comment un corps si frêle pouvait porter un tel poids. Il fut tiré de sa rêverie par Jehan qui pestait à voix basse, non loin de lui, contre ce « temps de chien » et cette route qui n'en finissait pas. Celui-ci coupa net ses propres ronchonnements lorsqu'il entendit la petite Clhoé pleurer. Il vint alors jusqu'au chariot et prit la toute jeune enfant enrobée de sa couverture dans ses bras, invitant sa mère à se reposer quelques heures. Il semblait si gauche avec ce nouveau-né que l'on vit sur divers visages se peindre un léger sourire.

Et puis vint l'orée du bois.

Jehan pressa le pas pour embrasser la scène qui s'offrait à l'avant-garde de la Caravane. Une vallée immaculée, à peine entachée par de piètres bosquets, hurlait sa blancheur aux nouveaux venus. Un fin souffle de vent vint faire frissonner les vêtements des troubadours, mais nul n'y prit garde : tous observaient les minces filets de fumée grise s'échappant des cheminées de quelques maisons. Là, plus bas, un village qui accueillerait sans doute, ce soir, le campement. L'Initié se retourna pour faire face aux compagnons à l'arrière et cria de sa voix retrouvée : « nous y sommes bientôt ! » Ces mots simples furent reçus comme une libération par trop attendue. Jehan sautillait de joie, tenant à bout de bras Clhoé qui le regardait avec des yeux ronds, contemplative. Chacun vint rejoindre son amant ou son frère, la chaleur retrouvée au fond du cœur. Thibault se rapprocha de Sylvane, ils restèrent l'un à côté de l'autre, en silence. Et les chariots continuèrent à fendre le tapis de flocons en lignes parallèles.



De prime abord, personne ne remarqua le Veneur qui se trouvait plus loin, sur le rivage du chemin camouflé par l'Hiver. Un homme couvert d'habits sombres l'accompagnait. Ce fut Gaëlle qui, la première, s'interrogea sur ces deux individus en noir qui patientaient, assis l'un en face de l'autre dans la neige. Elle vint prévenir l'Initié qui, lui aussi, reconnu le Veneur. Lorsque la Caravane passa près d'eux, ils se levèrent ensemble, comme s'il se fut agi d'un seul et même mouvement réalisé d'un commun accord. « Je vous présente Baptist, » annonça de sa voix profonde le Veneur. « Certains le connaissent déjà car, un temps, il fut parmi nous. » Le nouvel arrivant ne décrocha pas une parole, il regardait les Questeurs, simplement, mais sa présence gravait dans l'âme de chacun un sentiment confus. Il se dirigea, dès qu'il l'eût aperçue, vers Clhoé. Jehan fixa d'un oeil inquisiteur le personnage par trop avenant à son goût. Ce dernier n'y prêta guère attention et plongea sa main dans une profonde poche. Il en extirpa une poignée d'une sorte de poussière qu'il fit pleuvoir sur l'enfant amusée. Nul ne sut vraiment s'il ouvrit, à ce moment, les

lèvres pour psalmodier quelques mots ou si son visage resta fermé en ce masque figé qu'il semblait affectionner ; même Jehan fut dupé. Puis, l'étrange individu vint prendre sa place au sein du convoi. Jehan examina alors un grain de la poussière éparpillée sur Clhoé : c'était du sable...

Ce soir-là, on décida de festoyer un peu, la construction du chapiteau et le spectacle attendraient le lendemain. L'accueil dans ce village avait été chaleureux et la route si éprouvante, et chacun fut comblé à l'idée de ces réjouissances. Durant cette veillée, tous sentirent que quelque chose avait changé irrémédiablement, tous devinèrent une douce aura qui les accompagnait à présent. Puis vint le sommeil, bercé comme rarement par de merveilleux rêves, de ceux qui restent dans les mémoires et qui offrent le réconfort dès lors qu'ils refont surface.

Ce soir-là, la Caravane était dans l'ombre des Chimérines...

FOR MATHILDA PROD. 06.XII.94

## Adieu

(Attention, joueurs de Hurlements, cette nouvelle révèle bien des choses...)

par Capricorne



Après avoir attendu ce qui lui semblait être trois ou quatre éternités, perdue au milieu d'un corridor sombre et froid, elle vit s'ouvrir au loin, juste en face, la lourde porte en argent, celle-là même qui allait la mener vers ce qui paraissait être « la » Révélation, cette ultime étape dans son évolution, qu'elle espérait, comme tout Questeur, depuis l'heure de ses retrouvailles avec ses soeurs et frères égarés, au sein de la Caravane. Son regard pénétra la vaste pièce aux murs décorés de tentures de velours bleu azur. Le sol était de marbre vert-émeraude et elle hésita un moment à en fouler l'étendue, de peur d'en déchirer, de ses griffes, la si belle texture. Le Temps la fixa de ses yeux pers, trop clairs pour être réels, et son fin visage blanc, d'une jeunesse sans âge, se fendit en ce sourire léger qu'il affectionne tant. Elle se décida, enfin, à traverser l'embrasure de la porte.

Elle s'arrêta au bout de quelques pas et déploya ses ailes engourdies par la longue attente dans le corridor. L'armée de bougies disposée sur les lustres frémit à ce mouvement ; l'une d'elle s'éteignit, libérant ainsi un mince filet de fumée. Là, la Questeuse se plaça en tentant de prendre une posture noble, redressant sa gorge ornée de cette gueule superbe de rides d'où surgissaient des crocs tels des épées d'ivoire. Elle ramena, d'un geste calme et protecteur, sa queue sur elle pour s'en entourer. De sa peau écailleuse qui s'offrait avec douceur, la lumière se ravit et vint s'y refléter en de multiples chatoiements. Le Temps l'observait toujours.

Il était assis sur le bord d'un solide bureau en ébène, l'une de ses jambes se balançant dans le vide ; ses doigts jouaient avec le large bord de son chapeau pourpre. Les habits qu'il portait paraissaient totalement en dissem-

blance par rapport à la valeur de cet être : ils étaient si simples ! Cette longue chemise en soie jade, rehaussée d'un modeste gilet de laine ocre, venant à la rencontre de ce large pantalon noisette, accompagné de chaussettes au bout pointu et de même couleur, tout ceci semblait presque sordide. Il posa son couvre-chef, sans doute lassé par le jeu insipide de ses doigts, puis vint ratisser de sa main son épaisse chevelure châtain lui retombant sur les épaules. Ce fut juste à ce moment que la Questeuse la vit.

Elle siégeait derrière le bureau, ses frêles coudes posés sur celui-ci, ses phalanges entrelacées retenant son délicat menton. La Mort, cette jeune femme si blême, au fabuleux plumage obscur et aux yeux et longs cheveux étreints par la noirceur, faisait face à l'invitée draconique qui venait d'entrer. Celle-ci sentit un frisson parcourir son échine épineuse. Puis, elle se surprit à dévisager cette beauté simple, enveloppée d'une robe aux courtes manches d'un noir intense, qui contrastait avec la pâleur extrême de sa peau. Elle fixa longuement la larme de sang, sombre elle aussi, perlant d'une de ses paupières ; ceci l'intriguait : ce sanglot semblait humide, comme empli de cette vie salée qui s'écoule lorsque l'on pleure, mais il était figé sur la joue, tel un pendu retenu par sa corde. Elle resta à regarder la Mort durant un moment inépuisable ; celle-ci était vraiment aussi fascinante que dans tous ces vieux contes qui la faisaient apparaître. Un vêtement ondula, alors, derrière elle et sortit la spectatrice de sa contemplation.

Dans un premier temps, la Questeuse ne remarqua que l'écrasant velours pourpre d'une cape qui frissonnait encore, en quelques vaguelettes



dues à son porteur. L'étoffe semblait lui hurler sa couleur au visage ! Elle crut même, un instant, que le pesant tissu était, en fait, imbibé de sang, cette eau de vie si précieuse et cruelle. Elle en détourna les yeux durant un court moment, assaillie par des visions de blessures et de cicatrices. Puis, lorsqu'elle se fut calmée, elle glissa à nouveau son regard vers cette cape ou, du moins, vers celui qui en était habillé.

Elle ne put, tout d'abord, définir les contours de cet étrange personnage qui se tenait adossé à la large bibliothèque, trônant avec fierté derrière le bureau et composée du même bois d'ébène. Le corps de la « créature » arborant ce manteau ensanglanté se voulait la copie des traits d'un être humain dont, pourtant, on ne pouvait déterminer le sexe, et contenait le ciel noir étoilé, avec son cortège de terres, de soleils et de constellations. Au niveau de son ventre, il n'y avait ni lune ni comète, mais diverses formes géométriques qui jouaient, sur un rythme chaotique, de leur lumière et de leur apparence. Le Temps souriait toujours, peut-être amusé par le malaise si peu camouflé de la Questeuse, qui osait à peine effleurer cet individu sans visage de crainte qu'ils ne se noient dans son abrupte profondeur, ou qu'ils ne soient blessés par le pourpre de sa cape. L'Espace (car c'était lui) rajusta nerveusement son habit et balaya du regard l'extraordinaire assemblée : il lui tardait d'en finir.

Un mince courant d'air charria alors jusqu'à eux un parfum suave. C'était un subtil mariage de miel, d'orchidée et de cette odeur diaphane que l'on trouve près des sources d'eau pure. L'invitée draconique tourna sa gueule vers la porte argentée pour offrir aux deux globes, taillés dans le rubis le plus clair, au service de sa vue le spectacle déroutant du nouvel arrivant. Il n'avait rien de comparable avec la senteur qu'il exhumait : en effet, c'était un ignoble personnage qui venait de faire son entrée. De petite taille et bossu, l'homme, qui s'avançait vers le bureau d'une démarche infirme, présentait un visage ingrat, ridé et à la peau mate couverte de taches noirâtres dont on ne pouvait qu'ignorer la nature. Ses rares cheveux gris-sombres coulaient de son crâne en un affolant désordre et balayaient, légèrement, les épaules poussiéreuses d'une

vieille toge de bure sale dont il était affublé. L'une de ses jambes traînait sur le marbre vert et il s'aidait, dans son voyage, d'un long bâton de bois nouveaux qu'il agrippait dans ses doigts maigres et crochus. Il s'arrêta près de la Questeuse et la considéra de ses yeux verdâtres, sans pupille ni iris, cependant qu'elle était enivrée par son arôme, à la fois épicié et entêtant. Elle le trouva accablé par toute la folle maladie du monde : ce devait donc être la Peste.

Elle regarda l'être hideux venir gauchement prendre sa place, un peu à l'écart du bureau, et se sentit soulagée de ne plus être étourdie par son parfum. Il lui parut, alors, qu'on l'observait, comme on devine, parfois, une présence dans l'ombre d'un bosquet. Les autres avaient tout autant remarqué cette intrusion : la Mort avait décroisé posément ses doigts et s'était logée plus profondément dans son fauteuil, le Temps s'était coiffé de son chapeau et son sourire apparaissait plus subtil, la Peste avait redressé son corps débile, même l'Espace semblait avoir retrouvé un certain calme. La Questeuse chercha alentour celui, ou celle, qui venait de s'inviter, mais son regard ne rencontra que le vide. Car le nouveau venu ne pouvait être perçu autrement que par cette sensation, à la fois inquiétante et sensuelle, de quelqu'un, ou de quelque chose, qui avait su s'immiscer délicatement dans chacune des parcelles de la pièce. L'entité mystérieuse s'était empli du rien contenu dans ce lieu ; elle s'était faite absolu de tout ce néant et néant de l'absolu, et sa voix profonde, au-delà de toute chose, semblait déjà résonner alors qu'aucune parole n'avait été proférée. L'Inconnu était là, enfin...

Cependant que tous s'imprégnaient de cet être patienté, les deux derniers membres de l'assemblée apparurent ensemble, en l'étendue d'un même et seul instant, dans un flou tourbillon d'ombres et de lumières, au milieu de la vaste chambre, se faisant face, tout juste séparés de quelques pas. Un couple venait donc d'arriver, une femme et un homme qui confessaient la sublime posture d'un antagonisme parfait et infini. Ils se noyaient, éperdus, dans le regard de l'autre et semblaient s'étreindre jusqu'au sein de leurs paupières. On pouvait presque sentir les remous d'une

bataille qui, pourtant, n'était pas menée. Leurs présences étaient quasiment aussi palpables que celle de l'Inconnu, tant le déchaînement de leur âme paraissait grandiose.

L'invitée draconique avait reconnu le visage familier de l'homme qui s'était matérialisé près de la Peste : elle admirait ce vieillard sans âge, aux cheveux grisonnants, oppressé par de longs vêtements noirs. Elle s'emplit d'un certain apaisement à voir le Veneur, prêt à la seconder face à ces gens étranges. Mais elle révisa son jugement bientôt : le large chapeau de celui qui symbolisait le Rêve ne masquait, en effet, que trop mal ses traits moribonds et si enclins à la tristesse qu'elle-même se sentit vaciller. A quel sournois et vilain tourment pouvait être enchaîné cet homme qui avait su, au sein de sa Caravane, accueillir et chérir tant d'âmes perdues, comme celle qui le questionnait à présent, par le silence de son regard inquiet ? Nulle réponse ne parvint à l'implorante, car le Veneur restait immobile, suivant simplement des yeux le pas assuré de la femme apparue avec lui.

Celle-ci, par son mouvement, faisait onduler la longue tresse de ses cheveux blancs qui frappait, par moment, le dos de sa redingote d'un gris-sombre inquiétant. Ses bottes de cuir noir martelaient avec vigueur le marbre du sol, comme pour la mener plus vite à la pauvre Questeuse.

Son pantalon tout aussi obscur, porté si près de la peau, et son corset d'un vert sinistre confirmaient la beauté et l'aplomb fiers, captivants, puissants de cette femme. De son visage, serti de deux grands yeux magnifiques emplis d'ombre, émanait une haine d'une intelligence incomparable.

D'un coup, ses traits se changèrent. —



La Questeuse, affolée par cette mutation soudaine, observait avec effroi le corps de l'homme à la peau noire de jais, dont les pieds nus terminaient la foulée débutée par la femme. Il portait une soutane immaculée et fixait, de ses yeux de chat jaunes, cet être draconique qui, devant lui, était en proie à une terreur indicible. Son visage était maigre, brutalement dessiné, et son sourire semblait être le résultat d'un violent combat avec les larmes de son ventre. De la blanche chevelure de la femme, il ne restait plus que deux mèches, cascades de fils blêmes qui prenaient pour source les flancs de son crâne. La Questeuse remarqua, aussi, un large anneau d'argent lié à la nuque de celui qui lui dit alors, en un murmure : « je suis la Guerre, ton éternel ennemi. »

Et il redevint femme.

Là, le trouble se mit en place. Le Rêve (le Veneur) s'écroula sur ses genoux, son corps famélique ne supportant plus son propre poids. La Guerre éclata d'un rire sardonique qui finit par l'étouffer. L'Espace s'évapora et sa cape pourpre se répandit sur le sol. Le Temps souriait toujours mais son visage était empreint de folie. La Peste vomit des nuées d'insectes qui le dévorèrent. L'Inconnu entonna un discours dans un langage étranger de tous, puis sa voix s'estompa peu à peu. La Mort se leva alors et laissa échapper la larme noire sur sa joue ; elle pleura devant cet abominable spectacle et n'eut d'autre choix que de s'assassiner.

Enfin, la vaste pièce s'écroula, laissant derrière elle Laura, la Questeuse, au milieu de l'oubli...

Laura hurlait dans son sommeil depuis plus d'une heure, le corps pris de spasmes, la peau trempée par la sueur. Tout autour, ses soeurs et frères Questeurs avaient formé une ronde et la regardaient, impuissants, souffrir de son rêve, sur sa couche. Nul n'avait été capable de la réveiller ; même l'Initié, qui retenait à présent sa tête, pour prévenir un mouvement trop brusque qui l'aurait blessée un peu plus, avait échoué. Le Veneur avait jeté son sombre couvre-chef à terre : il avait empoigné la main de Laura et lui chuchotait quelques rimes apaisantes. Baptist, à genou, froissait entre ses doigts un feuillet entaché de l'écriture ensanglanté de son amante. Tous ne savaient que faire. Et Laura hurlait, hurlait, encore et encore...

Les convulsions de la rêveuse s'arrêtèrent un instant. On entendit plus loin, dans la forêt, un loup qui adressait une funèbre plainte à la Lune. Celle-ci s'habilla alors d'un pourpre éclatant et sembla pleurer des larmes de sang, à peine voilées par les ténèbres. Une volée de chauves-souris, accompagnée d'un hibou, déchira le ciel étoilé. Quelques rats vinrent trouver refuge près d'un ours allongé sur le côté, terrassé par le chagrin ; une biche s'approcha, elle aussi, et caressa de sa tête la fourrure de l'énorme animal, tentant de le soulager ainsi de sa peine. Puis Laura cria de nouveau ; elle lançait ses bras vers le ciel en un appel aveugle. Ses yeux étaient tristement inquiets, ils paraissaient enlacés par l'obscurité. Jehan tournait le dos à cette scène atroce, n'osant affronter la vision du ventre de Laura qui vomissait du sang. L'implorante n'arrivait pas à atteindre l'apaisement dans son rêve, et son âme toute entière s'en trouvait torturée. Elle hurlait et saignait toujours, cependant que Baptist balbutiait son nom, comme pour lui sommer de rester avec lui, juste un petit instant. Il dessinait aussi, de son doigt, diverses arcanes étranges sur le front de son amante, mais Laura ne lui répondait que par des cris pathétiques et du sang, toujours du sang...

Quelques instants plus tard, le Veneur releva les yeux vers Baptist : c'était fini. L'Initié reposa la tête de Laura et la chevelure de celle-ci se répandit sur la couverture en un flot de boucles blondes. Baptist s'approcha du corps inerte et ce fut la seule fois qu'on lui vit couler une larme. La goutte d'eau sacrée glissa lentement sur sa joue, puis fut accueillie par les lèvres encore rosées de Laura, son monde maintenant écroulé. Il se releva alors et le Veneur vint vers lui. Baptist regarda enfin le feuillet ; Laura, de son sang, y avait écrit sept mots : « Temps », « Mort », « Espace », « Peste », « Inconnu », « Rêve » et « Guerre. » Sept mots, et pas un adieu.

Ce soir-là, Baptist disparut et ne revint que bien plus tard. Durant sa longue absence, il apprit et rêva nombre de choses que nul n'aurait imaginé. Il retrouva donc la Caravane, mais Laura n'y était pas. Pas encore. A son retour, Baptist avoua au Veneur qu'il ne l'avait pas oublié, et qu'il gardait aussi ses sept mots étranges enfermés dans son âme.

FORMATHILDA PROD. 23.IX.95

# Les Chimérines



# Réponse

par Emmanuel Hanon

*Je ne sais pas encore si je dois ou non le leur dire... Je ne sais quel trouble sera le leur en apprenant ce que j'ai découvert !*

*Je sais qu'Il sait, lui ! Il y a longtemps que je n'ai plus besoin de lui parler. Je sais car son regard me l'a dit, me l'a avoué. Il a compris. Ses yeux pétillants de bonheur ne m'ont pas trompé un seul instant, son vieux visage s'est éclairé d'un large sourire, paternel et protecteur. Il le trouvera, comme je l'ai trouvé, il le ramènera.*

*Je ne sais ce qu'il attendait mais il a entendu ce sombre cri de désespoir comme je l'ai ressenti et il l'a mué en un rire enfantin.*

*Il y a si longtemps... Ce compagnon perdu, ce frère qui avait choisi un autre chemin je l'ai reconnu moi aussi, alors que je passais, invisible pour l'Humain, près de ce ruisseau. Son visage a plongé du fond de ma mémoire, mais j'ai maîtrisé le choc.*

*Je l'ai vu se lamenter et pleurer son désespoir de n'être plus avec nous. J'ai ressenti la lourde peine d'une trop longue errance et surtout, je l'ai vu accomplir ce qui est propre aux membres de la Caravane.*

*Ses traits n'avaient guère changé, juste ce rien de fatigue qui vous enlaidit, les traces de privations trop souvent répétées. Pauvre de lui. Moi qui ai connu cette errance, je comprends son manque de Rêves, son envie de Notre Vie.*

*Je sais que le Veneur le retrouvera et que quand il sera temps, il nous rejoindra. Alors il ne rampera plus dans la boue, se traînant là comme un maudit, mais il comprendra quelle peut être sa chance au sein de la Caravane...*

*Alors j'ai décidé de ne rien en dire, de le garder comme un espoir au fond de moi et chaque matin je l'attends, celui qui fut des nôtres et qui sera ramené parmi nous !*

## Crédits

### Rédaction :

Capricorne, Isabelle Collet, François Edelin,  
Emmanuel Hanon, Lucien Methieu

### Dessin :

Mathieu Sapin & Eric Fessard

### Photo :

A. Lagamme

### Mise en page :

Isabelle Collet

### Correction :

Renée Schuh & David Collet



# Aides de jeux en vrac



- un paravent pour Chimères
- des prénoms moyen-âgeux
- la liste des scénars déjà parus

par François Edelin

Les trois pages qui suivent vont vous permettre d'améliorer votre paravent.

Pour éviter d'abimer votre écran en collant des feuilles dessus, je vous conseille de réduire la taille des pages à coller en recoupant leur bords d'un demi centimètre. Fixez-les sur le tryptique en utilisant la partie adhésive de Post it, vous pourrez ainsi changer d'avis, voire y coller votre propre écran "custom".

J'ai placé la feuille "Caractéristiques" sur le volet gauche. On y trouve les tables de création d'un personnage ainsi que les caractéristiques qui le définissent.

La feuille "Combats & situations" sur le volet central permet d'avoir directement sous les yeux

tout ce qui se rapporte à la résolution des actions des joueurs pendant l'aventure.

La dernière feuille apporte des aides de jeu indispensables à toute bonne séance de Chimères, à savoir des mesures de toute sorte et des caractéristiques standard pour les PNJ en fonction de leur position sociale.

Au début, on se perd un peu dans tout ces tableaux mais leur maîtrise fera de vous un Veneur hors-pair ! Un conseil : coloriez donc en rouge les tableaux les plus importants : Compétences, Talents, Evaluation, Abréviations et Mesures. Les feignants (et les exigeants) peuvent m'envoyer 5 timbres à 2F80 et je leur retournerai une édition entièrement couleur sur papier couché.

**Si vous ne voulez pas que tous vos P.N.J s'appellent Pierre, Jean, Marie ou autres banalités, piochez sans hésiter dans la liste des prénoms qui suit, pendant 3 pages.**

## E N F I N !

Vous en aviez rêvé ? François a mis à jour la liste des scénarios paru à ce jour pour Hurlements ou Chimères. Jusqu'à preuve du contraire, elle est complète en ce qui concerne les scénarios parus.

## PUBLICITÉ GRATUITE

Le Magasin Chantelouve de Lyon accueille régulièrement la caravane dans ses murs (ou plutôt dans ses souterrains) car le week-end, vous pouvez y jouer dans des caves voûtées.

Il publie un micro-zine dont le N°1 est sorti en février dernier. Son titre : Les bons conseils du Professeur Abgrallus. Ya-t-il une allusion ? Bref, le numéro de février comporte un article sur Hurlements.

Si vous passez par Lyon, ne manquez pas d'aller les voir. Nous seulement ils sont au pied de la cathédrale St Jean, rue St Georges, en plein dans la vieille ville mais en plus, ils sont vraiment sympas.

# AIDES DE JEU

## BASE DE SIMULATION

### ECHEC

Sur 1 D à 6 faces : 1, 2 ou 3

(Si le résultat du ou des D ne contient que des 1, l'échec est dit critique)

### 1 RÉUSSITE

4 ou 5

### 2 RÉUSSITES

6

## EXPERIENCE

### ACQUISITION

Augmenter la Volonté Volonté + 1 point d'exp. de Volonté  
 Augmenter l'Instinct Instinct + 1 point d'exp. d'Instinct  
 Augmenter la Sensibilité Sensibilité + 1 pt d'exp. de Sensibilité

Nouvelle COMP 5 points d'exp. de Volonté

Augmenter une COMP de 1 COMP + 1 point d'exp. de Volonté

Nouveau TAL 5 points d'exp. d'Instinct

Augmenter un TAL de 1 TAL + 1 point d'exp. d'Instinct

Premier don 1 point d'exp. de Sensibilité

Deuxième don 3 points d'exp. de Sensibilité

Troisième don 5 points d'exp. de Sensibilité

Tarot Chevalier 5 points d'exp. de Sensibilité

Tarot Chimère 10 points d'exp. de Sensibilité

Tarot Dragon 15 points d'exp. de Sensibilité

Nouveau royaume 5 points d'exp. de Sensibilité

Écran conçu et réalisé par *La Guilde des Veneurs*

## QUELQUES MESURES

**TEMPS**

Matines 0 heure

Prime 2 heures

Laudes 4 heures

Tierce 6 heures

Messe 9 heures

Sexte 12 heures

None 15 heures

Vêpres 17 heures

Complètes 20 heures

**DIVERS**

Denier Boisseau ≈ 12 l. (céréale)

Sou 12 deniers Corde 4m3 = 2 voies

Ounce ≈ 30 g. Voie 2m3 = 2 stères

### DISTANCES

Lieue ≈ 4 km

Canne de 1,7 à 3 mètres

Toise ≈ 2 mètres

Pied ≈ 15 centimètres

Aune 1,2 mètres (tissus)

### SURFACES AGRAIRES

Acres 5 200 m<sup>2</sup> = 52 ares

Arpent 35-50 ares

Journal Labour d'1 h. en 1 journée

Perche ≈ 34 m<sup>2</sup>

### VOLUME

Boisseau ≈ 12 l. (céréale)

Corde 4m3 = 2 voies

Voie 2m3 = 2 stères

## MARGINAL

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

COMPÉTENCES	TALENTS
Chasse 3D	Attaquer 3D
Combat à l'épée 2D	Endurer 2D
Équitation 2D	Esquiver 2D
Jeu 2D	Impressionner 2D
Religion 1D	Influencer 1D

## ARTISTE

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

COMPÉTENCES	TALENTS
Acrobaties 2D	Mentir 3D
Boniment 3D	Observer 2D
Chant 2D	Séduire 3D
Danse 2D	
Déguisement 2D	
Musique 2D	
Poésie 2D	

## ARTISAN

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

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

## LABEUR

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

COMPÉTENCES	TALENTS
Attelages 3D	Attaquer 2D
Bricolage 2D	Endurer 3D
Folklore 2D	Esquiver 3D
Légendes 2D	Grimper 1D
Survie 1D	Surveiller 2D

## MARCHAND

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

COMPÉTENCES	TALENTS
Boniment 3D	Attaquer 1D
Bricolage 2D	Influencer 2D
Combat au bâton 2D	Mentir 2D
Éloquence 2D	S'orienter 2D
Intendance 1D	
Survie 2D	

## COMBATTANT

CAPACITÉS	APTITUDES
Charme 1D	Combat 4D
Combativité 4D	Communication 1D
Réflexes 3D	Créativité 2D
Sens 1D	Habileté 2D
Vigueur 3D	Nature 3D
Équilibre 5	Savoir 2D
Vie (Vigueur x 2)	Technique 2D

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

## NOBLE

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

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

## RELIGIEUX

CAPACITÉS	APTITUDES
Charme 3D	Combat 2D
Combativité 2D	Communication 3D
Réflexes 2D	Créativité 2D
Sens 3D	Habileté 2D
Vigueur 2D	Nature 3D
Équilibre 5	Savoir 3D
Vie (Vigueur x 2)	Technique 1D

COMPÉTENCES	TALENTS
Chant 3D	Influencer 1D
Éloquence 2D	Observer 2D
Folklore 2D	
Légendes 2D	
Religion 4D	
Soins 1D	

## ÉRUDIT

CAPACITÉS	APTITUDES
Charme 3D	Combat 1D
Combativité 2D	Communication 3D
Réflexes 2D	Créativité 2D
Sens 3D	Habileté 1D
Vigueur 2D	Nature 2D
Équilibre 8	Savoir 4D
Vie (Vigueur x 2)	Technique 3D

COMPÉTENCES	TALENTS
Étiquette 1D	Influencer 3D
Humanités 2D	Observer 3D
Ingénierie 2D	
Lettres 3D	
Médecine 1D	
Sciences 2D	
Soins 2D	

## LES ROYAUMES



**ERRANCE**  
XIe-XIIe



**LUNE**  
XIIIe-XIVe



**ÉLÉMENTS**  
XVe-XVIIe



**OMBRE & LUMIÈRE**  
XVIIe-XVIIIe



**RÊVES**  
XIXe

# COMBATS & SITUATIONS

## DOUBLE-VUE

### RÉSULTAT

SEUIL	RÉSULTAT
1	Sentiment diffus, "drôle d'impression"
2	Possibilité de percevoir un signe de présence (son, mouvement fugitif...)
3	Vision fugitive
4 & +	Perception claire

## EBRIÈRE (DROGUES)

SEUIL	RÉSULTAT
+0	L'animal est calme et accepte la présence du personnage sans fuir.
+1	L'animal peut se laisser approcher.
+2	Un animal agressif hésite avant d'attaquer.
+3	L'animal se laisse toucher.
+4	Un animal agressif se calme.
+5	L'animal peut aller jusqu'à suivre le personnage. Un animal agressif s'éloigne.

## MODIFICATEURS

Position avantageuse	+1
À terre	-2
Combat dans le noir	-7

## EVALUATION

Nb de R	APPRÉCIATION	DIFFICULTÉ
1	Passable	Facile
2	Appréciable	Malaisé
3	Bon	Compliqué
4	Très bon	Difficile
5	Remarquable	Très difficile
6	Excellent	Presque impossible
7+	Prodigieux	Chimérique

## PROTECTIONS

FAMILLE	TYPE	SEUIL
COUTEAUX	Couteaux	-1
	Poignard	0
	Dague	+1
ÉPÉES	Glaive	+1
	Canne-épée	+1
	Rapière	+1
	Épée longue	+2
LANCES	Épée 2 mains	+2
	Lance	+3
HACHES	Lance	+1
	Fourche	+2
	Voulge	+2
	Hallebarde	+3
BÂTONS	Hachette	0
	Hache 1 main	+1
	Hache 2 mains	+2
	Bâton	-1
ARMURES	Masse	0
	Marteau	+1
	Masse d'armes	+2
BOUCLIERS	Fléau d'armes	+3
	Tissu	+1
	Cuir	+1 à +2
	Mailles	+3
BOUCLIERS	Plaques	+3 à +4
	Petit	+1
	Moyen	+2
	Grand	+3

## ABREVIATIONS

CAPACITÉS	Charme	CHA
	Combativité	CMB
	Réflexes	REF
APTITUDES	Sens	SEN
	Vigueur	VIG
ESSENCES	Combat	CBT
	Communication	COM
	Créativité	CREA
SITUATION DE TIR	Habilité	HAB
	Nature	NAT
	Savoir	SAV
	Technique	TEC
SEUIL	Volonté	VOL
	Instinct	INS
	Sensibilité	SENS

## SITUATION DE TIR

SITUATION	SEUIL
La cible court	+1
La cible plonge à couvert	+2
La cible est à moitié à couvert	+1
La cible est à bout portant	-2
La cible est à moyenne distance	+1
La cible est à longue distance	+2

## SITUATIONS

<b>NORMALE</b>	Niveau de R égal au niveau de la CMP ou du TAL, pas de tirage
<b>LIBRE</b>	Tirage sous APT + CMP ou CAP + TAL
<b>STRESSÉE</b>	Tirage sous APT + CMP + VOL ou CAP + TAL + INS
<b>OPPO. PASSIVE</b>	Situation stressée pour atteindre un seuil de R fixé au préalable
<b>OPPO. ACTIVE</b>	Comparaison de deux situations libres, le meilleur l'emporte
<b>PROLONGÉES</b>	Situation normale + nbre de 6 par tirage supplémentaire

## ARMES A DISTANCE

DÉSIGNATION	RÉPÉTITION	DOMMAGES	BOUT PORTANT	DIST MOY	DIST MAX
Arc court	*	+1	1 - 5 m	6 - 90 m	91 - 120 m
Arc long	*	+3	1 - 5 m	6 - 90 m	91 - 275 m
Arbalète légère	1 par passe	+2	1 - 5 m	6 - 40 m	41 - 220 m
Arbalète moyenne	1 pour 2 passes	+3	1 - 5 m	6 - 50 m	51 - 250 m
Arbalète lourde	1 pour 3 passes	+5	1 - 10 m	11 - 55 m	56 - 300 m
Javelot	1	+2	1 - 3 m	4 - 20 m	21 - 50 m
Pistolet	1 par passe	+3	0 - 5 m	6 - 20 m	21 - 50 m
Mousquet	1 pour 3 passes	+4	0 - 10 m	11 - 40 m	41 - 80 m
Fusil à pierre	1 pour 3 passes	+5	0 - 10 m	11 - 50 m	51 - 200 m

## REPARTITION INITIALE

5 D	dans les ESSENCES
12 D	dans les CAPACITÉS
16 D	dans les APTITUDES

## COMPÉTENCES

Acrobatie	(Habilité)
Attellages	(Habilité)
Boniment	(Communication)
Bricolage	(Technique)
Chant	(Communication)
Chasse	(Nature)
Comédie	(Communication)
Combat avec ...	(Combat)
Danse	(Habilité)
Déguisement	(Habilité)
Discretion	(Habilité)
Dressage	(Nature)
Éloquence	(Communication)
Équitation	(Habilité)
Étiquette	(Savoir)
Folklore	(Savoir)
Humanités	(Savoir)
Ingénierie	(Technique)
Intendance	(Savoir)
Jeu	(Habilité)
Jonglerie	(Habilité)
Légendes	(Savoir)
Lettres	(Savoir)
Marchandage	(Communication)
Médecine	(Savoir)
Musique avec..	(Créativité)
Navigation	(Nature)
Occultisme	(Savoir)
Peinture / Sculpture	(Créativité)
Pièges	(Technique)
Poésie	(Créativité)
Religion	(Savoir)
Sciences	(Savoir)
Soins	(Habilité)
Survie	(Nature)
Tir avec ...	(Habilité)
Travail du ...	(Technique)
Vol à la tire	(Habilité)

# CARACTÉRISTIQUES

## CORRESPONDANCE TAROTS / DON

<b>ERRANCE</b>	XVI La Maison-Dieu	Transformation animale
	VII Le Chariot	Reconnaissance
<b>LUNE</b>	X La Roue de Fortune	Expérience de Baladin
	XII Le Pendu	Double-vue
	XV Le Diable	Charme
	VI L'Amoureux	Illusion
<b>ÉLÉMENTS</b>	VIII La Justice	Empathie animale
Air-Terre-Eau	XI La Force	Possession animale
	XIV La Tempérance	Osmose élémentaire
<b>OMBRE</b>	XVIII La Lune	Marche des Ombres
	XIX Le Soleil	Visite de l'Ombre
	XVII L'Étoile	Maîtrise des Ombres
<b>LUMIÈRE</b>	XVIII La Lune	Marche de Feu
	XIX Le Soleil	Dompter la Lumière
	XVII L'Étoile	Maîtrise du Brasier
		L'inspiration
<b>RÊVE</b>	I Le Bateleur	Marcheur des Rêves
	IX L'Ermitte	Faiseur des Rêves
	XX Le Jugement	Maître des rêves

## APTITUDES » COMPÉTENCE » VOLONTE

## CAPACITÉ » TALENT » INSTINCT

## DON » SENSIBILITÉ

## DESEQUILIBRE D'ESSENCE

	VOLONTE	INSTINCT	SENSIBILITÉ
1	Instinct inutilisable	Volonté inutilisable	Instinct inutilisable
2	Sensibilité inutilisable	Sensibilité inutilisable	Volonté inutilisable
3-4	Difficultés à se transformer	Transformations incontrôlées	Aura inquiétante
5-6	Transformation inadéquate	Transformation humaine difficile	Sommeil

## INCARNATIONS

2D →	2	3	4-5	6-7	8	9	10	11	12
1D	MARGINAL	ARTISTE	ARTISAN	LABEUR	MARCHAND	COMBAT.	NOBLE	RELIGIEUX	ÉRUDIT
1	Sauvage	Comédien	Artisan métal	Serviteur	Charlatan	Milicien	Héritier	Ermite	Médecin
2	Voleur	Musicien	Artisan pierre	Paysan	Colporteur	Milicien	Chevalier	Prédicateur	Médecin
3	Arnaqueur	Ecrivain	Artisan pierre	Paysan	Boutiquier	Soldat	Chevalier	Curé	Universitaire
4	Amuseur	Peintre	Artisan bois	Ouvrier	Boutiquier	Soldat	Chevalier	Curé	Universitaire
5	Joueur	Peintre	Artisan bois	Ouvrier	Négociant	Mercenaire	Noble de cour	Curé	Inventeur
6	Gigolo	Trouvère	Artisan tissu	Marin	Négociant	Mercenaire	Débauché	Moine	Inventeur

## FORMES ANIMALES

ANIMAUX	CMB	REF	SEN	VIG	TALENTS SPÉCIAUX
Aigle	2	4	5	2	serres (VIG), vue (SEN+1)
Cerf	3/1	3/5	3	6/4	charge (CMB), dommages à +1
Biche	"	"	"	"	"
Chat Noir	1	5	4	2	équilibre (REF), vision nocturne
Chauve-souris	-	7	4	1	sonar (SEN)
Chien	3	3	5	3	odorat (SEN+2), endurance (VIG)
Corbeau	1	3	3	2	endurance (VIG)
Faucon	2	6	4	2	vue (+2), attaque en piquée (REF)
Hibou	1	3	3	2	vision noc., vol silencieux (REF)
Loup	4	3	5	4	odorat (SEN+2), endurance (VIG)
Ours	5	2	3	7	étrointe (VIG), escalade (REF)
Rat	3	6	3	1	infection (CMB)
Renard	4	5	3	2	ouïe (SEN+1)
Salamandre	-	3	1	1	venin (CMB), amphibie (VIG)
Sanglier	6	3	3	5	charge (CMB), dommages à +2
Serpent	3	6	2	1	venin (CMB), vision nocturne (SEN)

## AUTRES TAROTS

0	Le Mat	Interv. "incontrôlée"
XIII	La Mort	Interv. violente
XXI	Le Monde	Conclusion heureuse
II	La Papesse	Intuition
V	L'impératrice	Indice
III	L'Empereur	Aide défensive
IV	Le Pape	Aide offensive

Écran conçu et réalisé par *La Guilde des Veneurs*

## TALENTS

COMBATIVITÉ	Résister Impressionner Suprendre
CHARME	Influencer Mentir Séduire
SENS	Observer S'Orienter Surveiller
REFLEXES	Esquiver Grimper Nager
VIGUEUR	Attaquer Forcer Endurer

# Prénoms du moyen-âge\*

**A**bélard, Abelin(e), Abelinda, Ada, Adalbold, Adalbaud(e), Adalhard, Adalbert, Adalsinde, Adegryn(e), Adélaïde, Adelard, Adèle, Adeline, Adelia, Adelin(a, da, de, e), Adelphine, Adenora, Adémar, Adolphe, Adnette, Adrehilde, Adon(na), Adulphe, Ael(a), Aelig, Aelred, Aenor(a), Agilbert(a,e), Agnane, Agnefléte, Agobart, Aibert, Aida, Ailbe, Aimable, Aimeric, Airy, Alain(e), Alan(a,ne), Alais, Alara, Alaric, Alaude, Alayne, Albaric, Albéric, Albert(a,e), Albertina, Albertine, Albin(a,e), Albrecht, Alda, Aldobrandesca, Aldebert, Aldegonde, Aldemar, Aldith(a), Aldobrandesca, Aldona, Aldred, Aldric, Aldwin, Aleaume, Alette, Aleyde, Alfred, Alfreda, Alfwold, Alice, Alicia, Alida, Aliénor, Aline, Aliona, Aliocha, Alioucha, Alis(sa), Alith, Alix, Alla, Allamanda, Allison, Aloara, Alodie, Alois, Alphonse, Amadéo, Amaél, Amalric, Amand, Amandin(a,e), Amarande, Amaury, Amédée, Amélia, Amelina, Ameline, Amerigo, Anais, Ancel, Ancelin(e), Audrea, Andrei, Andres, Andrev, Audreva, Andrew, Auga, Augadrème, Angadrima, Angelina, Angeline, Angilbert, Augilberta, Auicette, Anita, Annaig, Annaik, Annette, Ansbert, Ansberta, Ansberte, Anshaire, Ausegise, Anselme, Ansfrid(a), Austrude, Austrudie, Anstrudy, Anthelme, Antoinette, Anton, Aodren, Aodrena, Aranka, Archer, Argan, Argane, Arganthaél, Ariella, Arielle, Armaél, Armaëlle, Armel(a), Armael, Armelin(e), Armello, Arnaud(e), Arnold, Arnoul, Arnoult, Arthaud, Arthella, Arthur, Arus, Arty, Arzelenn, Arzllul, Arzhula, Ascelin, Asceline, Astrid, Astrik, Athenals, Aube, Aude, Audrain, Aodren(a), Audalde, Audry, Aulnay, Aunemond, Aunemonde, Aura, Aure, Aureguenn, Aureguine, Aurore, Austreberte, Authier, Austin, Avel(a), Avelaine, Avelia, Avelig, Avelina, Aveline, Avenant, Awena, Aya, Aymeric, Aybert, Aymar, Aymond, Aymone, Azelice, Azelicia, Azelina, Azeline, Azelle, Azifiz

**B**adefrid, Baldric, Baldwin, Baptistin(e), Barbara, Barbe(rine), Barnard, Bartholo(méa, mée), Bastian(ne), Bathilde, Bathylle, Baud, Baudouin, Béatrice, Beau, Bee, Begge, Belinda, Belinde, Beline, Bella, Belle, Bénédicte, Benilda, Benilde, Bérard, Bérarde, Bérardine, Bérenger(e), Bemadette, Bemard, Bemardin(e), Bernward, Berthaire, Berthe, Berthold, Bertholf, Bertile, Bertilie, Bertille, Bertram, Bertrand(e), Bertrane, Bettelina, Betteline, Bettelin, Beuno, Birgitt(a), Bleiz, Bonizelda, Boris, Borroméa, Borromée, Bregait, Brenda(n), Brett, Briaga, Briagenn, Brian(na,ne), Brice, Briec, Brieg, Brigitte, Birgitta, Britt(a), Brithwald, Brithwold,

Brune(tte), Brunehaut, Brunehilde, Bruno

**C**adroe, Cadwallader, Caedmon, Caedwallader, Calais, Canut, Carl, Caria, Carlo, Carloman, Carmen, Caro(line), Casilda, Casimir, Celine, Cathel, Cathelle, Catheline, Catherine, Catia, Catie, Cathy, Cedde, Cédric, Célestin(a, e), Ceolfred, Charles, Charlaïne, Charlette, Charlez(e), Charleza, Christen, Christian(a, e), Christobal, Claire, Clarinda, Clarinde, Clarissa, Clarisse, Claudine, Claus, Clodomir, Clotaire, Clotilde, Clotsinde, Cloud, Clovis, Coemgen, Colas, Colette, Colin(ot, ette), Colomban, Colombine, Conrad, Consuela, Consuelo, Corentin(a, e), Cosette, Cosima, Cunégonde, Cuthbert,

**D**agobert, Damiane, Dewi, Diétrich, Dieudonné(e), Didrich, Dogmaél, Dogmaéla, Dogmeel, Dolorés, Donald, Donnan, Douce, Droctovée, Duncan, Dunstan

**E**adbert, Eanfleda, Easterwin, Ebba(ne), Edard, Edelburge, Edelin(e), Ederne, Edema, Edgar, Edigna, Edina, Edith, Edmond, Edna, Edouard(ine), Edwige, Edwin(a), Effie, Egfrid, Eglantine, Eileen, Ela, Elaine, Elara, Eléonor, Elfie, Elfléda, Elfried, Elga, Elisa, Ella, Ehna, Ehne, Ehner, Elodie, Eloi, Elphège, Elric, Elvira, Elvire, Elzéar, Emelin(a, e), Emeric, Emerika, Emilio, Emilion, Emma, Emmeran(ne), Engelbert, Engenhond, Enguerran(de), Enora, Enrique, Eoyhan, Ercongote, Erembert, Erentrude, Erhard, Eric, Erik(a), Ermeline, Ermengarde, Ermenilda, Ema, Ernestine, Emo, Emest, Emst, Erwan(a), Esméralda, Esselin, Esseline, Esteban, Esteva, Estéve, Estrella, Ethelbert, Ethelburge, Etheldrède, Ethelinda, Ethelinde, Ethelle, Ethelwold, Etoile, Etta, Eudelin(e), Eudes, Eudiane, Eudine, Euveline, Evangéline, Evelaine, Evelde, Evelyne, Everilda, Everilde, Evrard, Ewald, Eystein

**F**abian(e), Fanch, Fanchette, Fanchon, Fantin(e), Farah, Fatima, Fédor, Félicidad, Ferdinand, Femand(e), Fidèle, Fidélia, Fidelity, Fina, Fine, Finette, Finnian, Fiona, Fleurette, Floibert, Florette, Floraine, Florentin, Florestan, Florian(e), Floribert, Foreannan, Foulques, France, Francelin(e), Francette, Franciane, Francine, Francis, Franck, François(e), Fransez(a), Frantz, Frédégonde

**G**aél(le,ig), Gaela, Gafel, Gaillarde,

## Prénoms du moyen-âge\*

Galactoire, Galeran, Gall(ia), Galmier, Galmiéra, Galmière, Ganet, Gaspar(d, de, ine), Gaston, Gaubert, Gaucher, Gaud, Gaudéric(e), Gauderika, Gaudry, Gauthier, Gauvain, Gence, Geoffrey, Geoffroy, Gérald(ine, y), Gérard(ine), Géraud(e), Gerbert, Gerebern, Gerland, Germer, Germier(e), Germond, Gérold, Géronima, Gertrude, Gerwin(a, e), Gerwinia, Gery, Geslain, Ghislain(aine), Gibrien, Gil, Gilbert(e), Gilda(s), Gina, Ginevra, Gino, Gisèle, Gladez, Gladys, Goar, Godard, Godeberte, Godefroy, Godelaine, Godéliève, Godeline, Godiva, Godivia, Goeric, Gohard, Gontran, Gonzales, Gosminde, Goulven, Gracieuse, Grazia, Graziella, Grazilla, Gregor(y), Greta, Gretel, Greten, Grimaud, Gringoire, Griselda, Gudule, Gudwald, Guenièvre, Gwenolé, Guérande, Guérarht, Guerlande, Guerlaud, Guerric, Guibert, Guier, Guilain(aine), Guilhem, Guillane, Guillain, Guillaime, Guillaume, Guillemette, Gunilda, Gunilla, Gustave, Guthlac, Guyenne, Guyonne, Guyette, Gwen(ael, aela, noline, aele, aella), Gwenda, Gwendoline, Gwenfrevi, Gwenfrevine, Gwenn(a), Gwennaig, Gwennoline, Gwilhem, Gwilherm,

**H**aberilla, Halward, Hans(y), Harald, Harold, Hazeka, Haude, Hebert, Hedwige, Heimrad, Heldrad, Helrad, Helga, Héloïse, Hendrick, Henri, Henriella, Henrielle, Henrietta, Henriette, Héodez, Herbert, Hereswitha, Heribald, Herfinda, Herlinde, Hermance, Hermann, Hermeland, Hermelinda, Hermelinde, Hermengilda, Hermengilde, Hermengarde, Hermine, Herminie, Hervé, Hervéa, Herweig, Hidulphe, Hilbert, Hilda, Hildebert, Hildebrand, Hildegarde, Hildegonde, Hildelitte, Hildeman, Hildevert, Hiltrude, Himelin(e), Himelinda, Himelinde, Hoél(a), Hombeline, Hubert, Hughes, Hughette, Hugo(line), Humfroy, Humbert, Humphrey, Huntfrid

**I**ba, Idesbald, Igor, Ike, Ilda, Ildefonse, Imelda, Imma, Immina, Inda, Inés, Ingeborg, Ingonde, Ingrid, Irmengarde, Irmentrude, Irmina, Irmine, Irminie, Isabeau, Isabelle, Isarn, Isaure, Isaut, Iselin(e), Iseult, Ismelda, Isold(a, e), Isoline, Itta, Ivain(e), Ivan(na, ne), Ivelin, Iveline, Ivette, Iver, Ivar, Ivon(a, e)

**J**ack, Jacqueline, Jacquemine, Jacotte, Jacquin(e), Jakez(a), James, Jane, Janet, Jans, Janssen, Janviéra, Jaoven, Jasper, Javiéra, Javière, Javotte, Jeffrey, Jehan(ne), Jildaza, Joanne, Joannice, Joaquina, Joaquine, Jocelyn(a,

e), Jodelle, Joel(la, le), Joeva, Joevin, Johan(na, nes), John, Jordana, Jordan(e), Jordi, Jore, José(e), Josselin(e), Juan(ita), Judicaél, Julian(ne), Julienne, Juthaél, Jutta

**K**aelig, Kasper, Karel(la, le), Karen, Karine, Kate, Katel(l, le), Katharin(a, e), Katia, Katy, Ké, Ken, Kenelm, Kenneth, Kentigem, Ketty, Kevin, Keyne, Kennocha, Kiéran, Killian, Kineburge, Kineswide, Kirell, Kouhna, Kostina, Kostell, Kostian, Kosten, Kyle

**L**adislas, Laïg, Laisren, Larnbert, Lancelot(e), Landelin(a, e), Landoald, Landry, Lao, Larry, Laserian, Laude, Laumara, Laumer, Laur(a, e), Laurence, Lorenzo, Lavena, Léautier, Léger, Lefla, Lenaïc, Lenaïg, Léonard, Léonella, Léonie, Léopold, Leu, Leufroy, Ludivine, Lie, Liébaut, Liébert, Lilian, Lilith, Lina, Line, Lioba, Liocha, Lisbeth, Lisa, Lise, Lisette, Lison, Lô, Loeiz, Loeiza, Loïc, Loig, Loïk, Lob, Loman, Lomance, Lorans, Lorraine, Lorens, Lorenzo, Lothaire, Louis(e), Loup, Louve, Lua, Luce, Lucette, Ludmilla, Ludolphe, Ludovic(a), Ludwig, Lufthilde, Luisa, Lukas, Lutgarde, Luz, Lynn

**M**abel(le), Macha, Madeline, Madelon, Madruyna, Maél(a, le), Mafalda, Magloire, Magneric, Mahault, Maixent, Majoric, Malaine, Maleaume, Malcohn, Malo, Malva(ne), Malvina, Malvy, Manfred, Marceau, Mareria, Margaine, Margalide, Marganne, Margaret, Margaux, Margot, Marian, Marietta, Mariette, Marinette, Marion, Marlaine, Maroussia, Martianne, Mathé, Mathéna, Mathelin, Matheline, Mathilda, Mathilde, Matthis, Maud, Maudez, Maughold, Maulde, Maur(een), Maurine, Mavel(le, ine), Max, Maxellende, May, Mayeul, Mechtilde, Médard, Médéric, Meinrad, Mel, Mélaine, Mélinda, Melle, Mellit, Mélusine, Menehould, Mengold, Mérana, Mérane, Mercédès, Mérédith, Méric, Merry, Metge, Méven(a), Meynard, Mieg, Mikael, Mikaela, Milburge, Mildred, Millicent, Millie, Minna, Modeste, Mona, Monegonde, Morand, Morgan, Morgane, Muguette

**N**ade, Nadège, Naig, Naïk, Nalbert, Nans, Natacha, Nathalan, Nathy, Nersès, Nick, Nicole, Nicoletta, Nicolette, Nikita, Niko, Nikolai, Nil(s), Ninon, Nolwenn, Nora, Nore, Norbert, Noreen, Norig, Normann, Notburge, Novela, Novelenn

## Prénoms du moyen-âge\*

**O**anez, Obert, Odelin(e), Oda, Odette, Odia, Odiane, Odile, Odilon, Odin, Odran, Oger, Olaf, Olef, Oleg, Olga, Oliva, Olive, Ollivier, Ombeline, Ombredanne, Omar, Omer, Onnen, Orane, Oria(nna), Orianne, Oringa, Orlando, Orora, Ortolana, Osanna, Osanne, Oscar, Osith, Osmond, Osmund, Oswald, Oswin, Othilie, Othon

**P**aco, Padrig, Paol(a, o), Pascal, Pascalin, Pascual, Paskal, Paulette, Peggy, Pegue, Percy, Pernelle, Pernine, Perrette, Perrine(ite), Peter, Petra, Petronella, Petronelle, Petrouchka, Petroussia, Philbert, Philibert(he), Pia, Pierce, Pierrette, Piemck, Pieyre, Privaél, Premel, Privelina, Prunelle

**R**adegonde, Ragenfréde, Raynier, Ralph, Rambert, Ramon, Ramuntcho, Raoul, Raufine, Raymond(e), Reginald, Regina, Reinelda, Reinelde, Reinhardt, Rend, Reynald, Renadine, Renard, Renata, Renate, Renaud(e), Renilda, Renilde, Reynaldo, Reynold, Richard(e), Rictrude, Rieul, Rigobert, Rita, Ritza, Robert, Robin, Robina, Robine, Roch, Rodolph, Rodrigue, Roger, Roland, Roman(e), Romaric, Romary, Rombaud, Roméo, Romuald, Ronald, Ronan, Rosalia, Rosalie, Rosalba, Rosalbanne, Rosalinde, Rosamonde, Rosanna, Rose, Roseind, Roseline, Rosemonde, Rosetta, Rosette, Rozenn, Rubis, Ruby, Rumwald, Rupert,

**S**abrina, Saby, Sacha, Saens, Salaberge, Salvatore, Salvé, Salvia(na, ne), Salvina, Salvy, Sampsa(ne), Sarnpson, Sanche, Sancho, Sancia, Sancie, Sanz, Savine, Sebald, Sébastian(e), Ségoléne, Selma, Seniorina, Seniorine, Serenic, Sergueï, Servan(a, e), Shirley, Sibert, Sibylline, Sidaine, Sigebert, Siegfrid, Sigismond, Sigolaine, Sigoléne, Sigrid, Sigrade, Sigmund, Silvin(a, e), Siran, Siriane, Soizic, Solange, Solweig, Sonia, Stanislas, Stephan(e), Stephen, Steve, Sueva, Sumniva, Sumnive, Supery, Suzel, Suzelle, Suzon, Swann, Swein, Swenn, Sylvaine

**T**ancelin(e), Tancrede, Tanguy, Teïla, Teïlo, Telcide, Tella, Telma, Térésa, Ternan, Tescelin(e), Théau, Théo, Théobald, Théodard, Théodoric, Théodulpe, Thérèse, Thibalfi, Thibaud, Thibsit, Thibault, Thibert, Thiébaud, Thierry, Thomassia, Thybald, Thybalt, Tibald, Tibalt, Tibba, Tiphaine, Toinette, Toinon, Tristan, Trudie, Trudy, Tusca, Tyba, Thyphaine

**U**bald, Ugo(line), Uhner, Ulphe, Ulric(a), Ulrich, Ultan(e), Una, Uria, Uriella, Urielle

**V**adim, Vaïk, Valda, Valdemar, Valtrude, Vaneng, Vania, Veïg, Venceslas, Véridienne, Viridiana, Vernier, Vérone, Vianca, Viance, Victoric, Viridiana, Vivian(e), Vladimir, Vladislas, Voél(a, la), Volodia

**W**albert(e), Walburge, Walder, Walfrid, Walter, Wanda, Wandrille, Venceslas, Wenefrid, Wereburge, Werner, Wibert, Wigbert, Wilfrid, Wilfried, Wilgefote, Wilhelm(ine), Willehad, Wilhard, William, Willibald, Willigh, Wilson, Wiltrud, Winebald, Winfrid, Winnifred, Wistan, Whton, Wolfgang, Wulfran, Wulstan

**X**ant(a, ha)

**Y**ann, Yannick, Yannig, Yasmine, Yoann, Yolande, Ysabel, Yseut, Yseult, Ysoie, Ysoline, Yvan(na, ne), Yvelin(e), Yves, Yvette, Yvon(ne)

\* Extraits du livre :

“3500 prénoms d’hier et d’aujourd’hui”

de :

Marie-Andrée FOURNIER

chez :

Robert LAFFONT

# Les Scénarios Hurléments et CHIMÈRES

## I. Errance

Titre	Auteur	Publication	Lieu	Epoque	Commentaires	Ordre	Jeu
Jehan de l'Ours	Emmanuel Hanon	Péch. Lune n°9	Béarn (Bielle)	An mil	Scénario d'introduction	1001	H
Que meure la Bête	V&JL Bizien	Hurlélune n°0	Bretagne (Moncontour)		Moncontour n°1	1002	H
Le Rénégat	V&JL Bizien	Hurlélune n°0			L'ennemi éternel n°1	1003	H
Les yeux de Sylvane	V&JL Bizien	Hurlélune n°0				1004	H
Loup y es-tu ?	V&JL Bizien	Hurlélune n°1	Normandie (Falaise)	1035	Le Conquérant n°1	1005	H
Moncontour 2... Le retour	V&JL Bizien	Hurlélune n°3	Bretagne (Moncontour)		20 ans après..., l'Ennemi éternel n°2	1006	H
Le Cri du Ménéstrel	V&JL Bizien	CB n°51	Bretagne (Huelgoat)			1007	H
Les Chiens d'Arawn	Denis Chabrier	Pleine Lune n°2	Bretagne (Quimper)	1060		1008	H
Le journal	F. Ménage	À la croisée...	Non loin de Troyes	1067	Un scénario dans un autre	1009	C
Comme un espion sur l'échiquier	V&JL Bizien	Pleine Lune n°1	Normandie (Caen)	1077	Le Conquérant n°2	1010	H
Le Paladin, la Veuve et l'Orphelin	V&JL Bizien	Antéros	Région de Bandal	Automne 1085		1011	C
Douce jeune fille	Isabelle Collet	Péch. Lune n°8	Comté de Verdun (Bourcq)	1095		1012	H
Pardonnez-nous nos offenses	J.P. Palanchini	Livret-écran	Petit village fortifié	Errance	Un huit clos d'une année	1013	C
Jeux interdits	V&JL Bizien	Chimères	Moncontour	XIIème	Un conte de l'Errance	1250	C
L'Ondine et la dame du lac	V&JL Bizien	Chimères	Forêt de Brocéliande	XIIIème	Un conte de la Lune	1350	C
Aubépin	Finn	Hurlélune n°2	Aquitaine (Poitiers)	1110	Episode n°1	2001	H
La Prise de Blaye	Finn	DR HS n°3	Aquitaine (Blaye)	1127	Episode n°2	2002	H
La noce et le couvent	Finn	Hurlélune n°3	Aquitaine (Bordeaux)	1137	Episode n°3	2003	H
Bernard	Philippe Perret du Cray	Pleine Lune n°2	Sud-Ouest (Ventadour)	Mai 1147	Solo questeur	2004	H
L'aigle des prophéties de Merlin	Guillaume Delafosse	Hurlélune n°4	Normandie (Domfront)	Novembre 1164	Dans la lignée de la Campagne d'Aquitaine	2006	H
Huit clos en extérieur nuit...	G. Delafosse	Hurlélune n°3	Velay	1ere moitié XIIe		2007	H
Les trois morts	F. Ménage	Hurlélune n°3	Champagne (Provins)	XIIème		2007	H
La clainière ensorcelée	M.-F. Bertrand, A. Chartier	Quest n°7	Cévennes (Valgorge)	XIIème	Scénario multijeux	2008	H

## II. Lune

Titre	Auteur	Publication	Lieu	Epoque	Commentaires	Ordre	Jeu
Trois gnomes et un coup fin...	Emmanuel Hanon		Béarn (Sauveterre)	Fin XIIe ou XIIIe		3001	H
A Carcassonne, (...)	François Edelin		Languedoc (Carcassonne)	Septembre 1209	Les Cathares n°1	3002	H
Sous la voûte (...) naît Satan	François Edelin		Languedoc (Lastours)	1210	Les Cathares n°2	3003	H
Gardien de ses rêves	V&JL Bizien	Antéros	Un château cathare	1215		3004	C
La fille de Fauget	Serge "M..."	Sombre Héralut	Basse Bretagne (Ranrouet)	1225	Scénario Templiers	3005	H
Château de carte	H. Picard, P. Morinière	Pleine Lune n°1		XIVème		4001	H
Les bons voisins	E. Filion	Mandrégore n°5	ville universitaire	XIVème	revue québécoise	4002	H
Tremblez mortels !	F. EDELIN		Bâle	Octobre 1356	Scénario pour journée Chimère 95	4003	C
Paya negra	P. Chion	Hurlélune n°3	Limousin (Châluçet)	1378		4004	H

# Les Scénarios Hurllements et CHIMÈRES

## III. Éléments

Titre	Auteur	Publication	Lieu	Epoque	Commentaires	Ordre	Jeu
L'autre caravane	Tristan Lhomme	CB HS n°6	Paris et Mont Saint Michel	1420 et 1440	D'autres gens du voyage	5001	H
Pierre	J.P. Palanchini	Hurlélune n°4	Villeneuve-sur-lot, Agen	Avril 1460	Histoire de fous n°1	5002	H
Mahaut	J.P. Palanchini	Hurlélune n°5	Bonaguil	Avril 1460	Histoire de fous n°2	5003	H
Raynier	J.P. Palanchini	Hurlélune n°5	Bonaguil et sa région	Mai 1460	Histoire de fous n°3	5004	H
Marron	J.P. Palanchini	Hurlélune n°5	Quercy (Flagnac)	Septembre 1468	Histoire de fous n°4	5005	H
Un si doux parfum de mimosas	V&JL Bizien	Chimères	Provence (Bormes-les-mimosas)	1480	Un conte des Éléments	5006	C
Mathieu	J.P. Palanchini	Pêch. Lune n°6	Périgord	Mai 1497	Histoire de fous n°5	5007	H
Béranger	J.P. Palanchini, H. Le Saux	Hurlélune n°6	Cahors	Novembre 1497	Histoire de fous n°6	5008	H
Que la fête commence	V&JL Bizien	Antéros		Automne 1532	L'Ennemi Éternel orchestre la fête	6001	C
Dix petits soldats	V&JL Bizien	DR n°20	Vallée du Rhône	1562		6002	H

## IV. Ombre et Lumière

Titre	Auteur	Publication	Lieu	Epoque	Commentaires	Ordre	Jeu
Jeux d'enfants	V&JL Bizien	Antéros	Région de Caen (Murecy)	Été 1664		7001	C
Traque la mort	V&JL Bizien	Chimères	Gévaudan (Layole)	1670	Un conte de l'Ombre et de la Lumière	7002	C
Mauvais sang	Isabelle Collet	Pêch. Lune n°17	Champagne (Tinqueux)	1678	Qui étaient les vampires	7003	H

## IV. Rêve

Titre	Auteur	Publication	Lieu	Epoque	Commentaires	Ordre	Jeu
Antéros	V&JL Bizien	Antéros	Paris	fin 1854	Une publication effrayante	9001	C
Paris by night	V&JL Bizien	Chimères	Paris	1885	Un conte du Rêve	9002	C
La Croisée des destins	F. Ménage	À la croisée...	Non loin de Troyes	1887	Un malédiction immortelle	9003	C

## VI. Hors Époque

Titre	Auteur	Publication	Lieu	Epoque	Commentaires	Ordre	Jeu
Chienne de vie	V&JL Bizien	Hurlélune n°2		Moyen âge		9901	H
Paix sous la lune aux hommes (...)	G. Delafosse	CB n°68	(Pierreferndre)	Noël (!)		9902	H
Le bûcher de Noël	G. Delafosse, V&L Bizien	Rôle Mag n°9	Vallée du Rhône (Mornas)	Noël (!)		9903	H
Il court, il court, le Furet	Frédéric Ménage	CB n°63	Poitou (Parthenay)	Moyen âge		9904	H
Songes d'un matin d'automne	V&JL Bizien	Hurlélune n°4	Rêve			9905	H
Des Larmes de Sang	V&JL Bizien	CB n°56		Moyen âge	solo chevalier	9906	H
La trace du Loup	Frédéric Ménage	Hurlélune n°6	Sillé (Anjou)			9907	H
Les trois Vies	Frédéric Ménage	CB HS n°8	Puy-moutier (Massif Central)	Noël	Qui est l'initié ?	9908	H
Catharsis	François Edelin	Pleine Lune n°3	Rêve		Préparer la révélation ultime	9909	H