



Pêcheurs de Lune

Numéro 13

novembre-décembre 1994

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

Amis des chats et des ténèbres, bonsoir !



Ce *Pêcheur de Lune* est, j'en conviens, tout petit. Mais en ouvrant l'enveloppe, je pense que vous avez compris pourquoi. Suite à une réunion du bureau qui s'est tenue le 6 novembre pour François Edelin et moi-même puis au téléphone les jours suivants avec Jean-Philippe Palanchini, nous avons décidé de marquer le passage de *Hurléments* à *Chimères* par un *Pleine Lune*. J'espère que vous l'aimerez. Donc, dans l'ombre du Dragon, le bureau travaille et nous aimerions vous voir participer à l'effort de guerre.

Avec l'arrivée de *Chimères*, un certain nombre de gens nouveaux peuvent être intéressés par la *Guilde*. Or, (à part au G.N. !), plus on est de fous, plus on rit. Vous trouverez dans ce numéro une page expliquant nos buts. Alléz donc la scotcher dans votre boutique de jeu la plus proche.

Il est plus important que jamais de faire parler de nous et de façon plus générale du JdR. On pouvait rire de l'émission de Pradel car si elle a un impact certain sur le public, elle n'est pas considérée comme scientifiquement solide. "Zone interdit", émission connue pour son sérieux, n'a pas hésité le 4 décembre à accuser le JdR d'être une forme de secte. Pourquoi cet acharnement ? En partie parce que les gens ont peur de ce qu'ils ne comprennent pas. Vous connaissez tous les problèmes que rencontrent les joueurs invétérés qui ont une copine qui ne joue pas. Le milieu du jeu paraît hostile à ceux qui ne s'y intéressent pas. Les conversations y sont souvent hermétiques, il est parfois impossible pour un néophyte de savoir quand on parle de nous ou quand on parle de nos personnages. Souvent les non-joueurs développent un sentiment d'infériorité injustifié parce qu'ils se sentent exclus. Alors qu'il n'y a aucune honte à ne pas être doué pour le sport, il semble y en avoir une à ne pas être doué pour le JdR. En effet, ce doit être à la portée de tout le monde, il suffit de s'asseoir autour d'une table et de parler. Il est alors plus facile, pour son confort moral de dire que ce loisir est anormal plutôt que de dire : "Je ne sais pas faire, cela ne me tente pas, j'ai peur d'être ridicule."

Mais au delà de ce phénomène de rejet, il a plus grave. Sans verser dans l'analyse sociale, il est certain que quand on rame à l'école avec devant soit un horizon bouché ou quand on se retrouve au chômage, diplômé ou les mains vides, il faut bien trouver un moyen d'évasion. Les solutions "politically correct" sont le sport (ça défoule) et la télé (c'est passif, ça ne peut pas faire de mal). Notre solution à nous, c'est le jeu. Bon nombre d'entre nous l'ont certainement déjà utilisé pour se changer les idées dans les moments sombres. Il est vrai que pour ceux qui n'ont pas un mental solide, se transcender dans un personnage peut faire vasciller leur équilibre déjà fragile au point peut-être de les mener à la folie ou au suicide. Et ces gens sont particulièrement attirés par le jeu car ils pensent y évacuer leur problème de personnalité. Mais le problème de fond est là : il est plus facile de s'attaquer au JdR plutôt qu'au malaise général qui a fait que ce jeu se détourne parfois de sa vocation. Supprimez le JdR à ses fans ? Vous savez, c'est terrible, l'ennui. Je suis certaine que la cocaïne mène à la mort bien plus sûrement.

Isabelle Collet

<i>Plat du jour</i>	
<i>L'Edito.....</i>	<i>p.1</i>
<i>Barre d'essais de Chimères par François Edelin.....</i>	<i>p.2</i>
<i>Bonagail : Hasard ou nécessité ? par Jean-Philippe Palanchini.....</i>	<i>p.5</i>
<i>Journal de croisade par Stefan Laural.....</i>	<i>p.6</i>
<i>La malédiction provençaise par Jean-Luc Bizien.....</i>	<i>p.8</i>

“Chimères,
dans l'ombre
du Dragon”



La quête n'est
pas finie...

par François Edelin



Non, loin de là ! A en juger par l'épaisseur du “pavé”, on ne peut éviter un sentiment de recul, vite réprimé cependant, à mesure qu'on le découvre. Pour en profiter pleinement, je vous recommande de lire l'ouvrage dans l'ordre, comme un livre car sa construction suit une logique réfléchie. La mise en

page est impeccable, le visuel original grâce au format “paysage”¹, les graphismes sont particulièrement réussis et illustrent judicieusement l'écrit. Il ne manque qu'une petite marge pour inscrire les bâtons rouges signalant les coquilles car de ce côté là aussi on est servi...

Chimères débute par une très belle nouvelle qui nous explique la “Vérité” sur la quête des Chevaliers mais surtout comment le monde a disparu et pourquoi les Dragons se doivent de rêver. Suit une splendide présentation plus détaillée du Jeu de Rôle en général, du thème de *Chimères*, de la Caravane, des facultés lycantropiques et... De l'Ennemi Éternel bien sûr !

Pour l'instant l'ensemble reste dans la logique de *Hurléments* jusqu'au chapitre 2 tout au moins car dès la vingt-deuxième page apparaît un concept totalement nouveau : les Royaumes. Au nombre de cinq, ils ont pour thème les grandes étapes de la quête et pour objet le “découpage” des siècles (Errance=X^e-XII^e, Lune=XIII^e-XIV^e, Éléments=XV^e-XVI^e, Ombre et Lumière=XVII^e-XVIII^e et Rêve=XIX^e). Ils représentent avec le jeu de cartes, le fondement du système de *Chimères*.

Le chapitre 4 est sans conteste une grande réussite ; il détaille les 22 arcanes majeures du tarot divinatoire, dit de “Marseille” (un bijou) qui est fourni gratuitement avec le jeu pour les mille premiers veinards. On le retrouve en monochrome, prêt à être découpé dans les dernières pages du manuel².

Chaque lame est présentée par son numéro³, son nom, sa signification symbolique et matérielle, une reprise partielle du visuel de la carte et “last but not least” une nouvelle, ou plutôt un extrait de la chronique dont l'auteur est un bateleur de renommée puisque c'est Thibault, le montreur d'ours.

Quinze lames décrivent les cinq royaumes en trois étapes (3x5=15), la première arcane effleure son royaume, la seconde le décrit et la troisième l'élucide.

La Papesse (II), l'Impératrice (III), l'Empereur (IV) et le Pape (V) définissent quant à eux les “piliers du rêve”, c'est à dire les différents aspects de la protection qu'offre la Caravane.

Restent trois arcanes cruciales : celui-que-l'on-ne-nomme-pas-mais-je-le-fais-quand-même (malheur à moi), la Mort

(XIII), le Mat (0) et enfin le Monde (XXI). Ils sont utilisés pour symboliser la rupture, le passage à un nouveau stade de la quête, l'obtention de nouveaux pouvoirs...

D'autres lames encore (de véritables splendeurs) représentent les 15 lycantropies et leurs caractéristiques. Reste 3 cartes “jokers” dont certaines serviraient à obtenir une remise sur une prochaine extension (moi je ne m'en séparerai pour rien au monde !).

Le chapitre 5 est de loin le plus étoffé : près de 70 pages ! Il regroupe les différents aspects techniques du jeu, les règles. 18 pages sont consacrées aux lycantropies, on y retrouve les 12 formes déjà connues plus trois nouvelles : le corbeau, le sanglier et le renard. La présentation de chaque “bête” est (encore une fois) irréprochable : copie de l'illustration figurant sur le tarot, description animale, liste des talents spéciaux, approche symbolique genre tradition populaire et série de chiffres en rapport avec les règles. Un tableau récapitulatif (on l'aurait aimé plus complet) associe des traits de caractère aux animaux. Une bonne idée pour les joueurs en mal de psychologie, bien que cela paraisse dénué de sens d'affubler les qualificatifs de “turbulent” et “sociable” à une chauve-souris par exemple, mais l'auteur à la clairvoyance de souligner que ce n'est qu'une proposition. Cela dit, j'aurais préféré un vrai chapitre animal plutôt qu'un gros paragraphe, c'est plus pratique à trouver lors des inévitables recherches qui surviennent au cours des Contes⁴ ; mais cela n'enlève rien à la qualité de l'ensemble.

Le système de jeu me laisse perplexe sur bien des points car il apparaît un peu “fouilli”. On utilise uniquement les dés “classiques”, à 6 faces, notés “D”. Quand on jette un D, un résultat de 1, 2 ou 3 est un échec, 4 ou 5 est une réussite (notée “R”) et 6 donne deux R. Un jet de un ou plusieurs D dont le résultat est composé uniquement de 1 est une “malchance” qui renforce les conséquences de l'échec. Pour réussir une action, le Chevalier Dragon doit lancer les D de la caractéristique concernée et obtenir le nombre de R requis par le Conteur. Pour le combat le principe est le même : les “passes d'armes” sont simultanées et les belligérants font un tirage de D ajusté de l'arme, l'armure, le risque pris, etc. Celui qui fait le plus grand nombre de R blesse l'autre. Un joueur peut décider se pénaliser en diminuant son nombre de D avant le tirage, pour infliger des blessures plus graves (si toutefois il obtient plus de R que son opposant bien sûr).

La deuxième partie “technique” du chapitre concerne les éléments de création du personnage. Tel le trépied, l'âme du Chevalier s'appuie sur trois Essences : la Volonté, l'Instinct, et la Sensibilité. Elles fluctuent entre 1 et 7 D au “gré” du joueur, de l'expérience et...du Conte. Ce qui différencie le tabouret du Chevalier est que ce dernier dispose de Capacités et

d'Aptitudes (l'inné), de Compétences et de Talents (l'acquis). Les troisièmes se combinent avec les premiers et les derniers avec les seconds. Par ailleurs, les règles catégorisent toutes les actions et tous les contextes possibles en 6 situations : normale, libre, stressante, prolongée, opposition passive, et opposition active. Le Conteur détermine le type de situation et les facultés concernées, puis le joueur fait un tirage en saupoudrant éventuellement de quelques points d'Essence.

Le Questeur possède aussi des Dons, qui illustrent ses pouvoirs liés aux lycantropies comme par exemple la double-vue qui lui permet d'appréhender des "points de jonction" entre la Réalité et d'autres rêves.

Autour de ce "noyau dur" de règles gravitent toutes sortes de lois et de tables destinées à gérer les cas particuliers et les détails (loi de la Transcendance, combat en mêlée, plein d'Essence, points d'expérience...). On retrouve l'incontournable système des points de vie valant initialement la somme des trois Essences pour osciller ensuite au gré des combats, des maladies et des soins prodigués. A noter une idée intéressante : en cas de décès (hors période de voyage prévue dans sa chronique), le Chevalier est en fait exclu de rêve et peut sous certaines conditions continuer à interférer avec le Conte, c'est l'Ombre du Dragon.

Mais la création du Chevalier ne s'arrête pas là. Il faut déterminer sa chronique, son vécu du premier janvier 1010 au 31 décembre 1899⁵. C'est à ce moment qu'interviennent pour la première fois les tarots. Le joueur tire carte après carte et le Conteur "interprète". Ne vous affolez pas ! Il ne s'agit pas de jouer les cartomanciens mais plutôt de s'appuyer sur les textes et les pouvoirs des arcanes pour formuler une phrase en français. Petit à petit, tirage après tirage, se dessine la destinée du Chevalier au travers des siècles. Tout d'abord errant (une liste de "profession" très détaillée aide à raconter le background), il est révélé par le Veneur (ici encore l'arcane aide à décrire une situation de "crise ultime"), obtient des pouvoirs, des lycantropies, puis il voyage et recommence encore... On ne s'en lasse pas.

Toutes ces informations sont consignées sur une fiche de personnage (fournie en annexe) de quatre feuilles, toujours au format paysage. La page 1 contient les caractéristiques fondamentales du joueur ainsi qu'un endroit pour poser un tarot en cours d'utilisation (une lycantropie par exemple). Les pages deux et trois permettent en six colonnes de résumer les facultés du chevalier au travers des cinq royaumes : errance, lune et éléments en page de gauche et ombre ou lumière, ombre et lumière et rêve en page de droite. Enfin la quatrième et dernière page permet de résumer la chronique du questeur au fil des siècles⁷.

C'est le chapitre 6 qui explique et décortique l'environnement quotidien des bateleurs, à savoir la Caravane : composition (100 personnes c'est vraiment exagéré), vie quotidienne, numéros, survie, tout y est. Et plus encore, car l'auteur nous explique qu'au sein du groupe et au delà de la hiérarchie se sont formés des clans de chevalier partageant une vision identique de leur raison d'être. Il y a les "passionnés", les "avides", les "illuminés", les "scribes" ou encore les "intouchables". D'autres groupes se sont formés autour d'une race animale emblématique : "les frères de sang" (le loup), "la meute hurlante" (le chien), "les filles de l'ombre" (la chauve-souris), "les porteurs d'ombre" (le corbeau), les guerriers de la souillure" (le rat) et "l'amicale du gland et de la truffe" (le sanglier)⁸.

Les chapitres 7 à 11 (un par royaume) contiennent un scénario, précédé d'une présentation historique du siècle concerné, le tout ponctué d'extraits poétiques de l'oeuvre de Gérard de Nerval, "Les Chimères". Avant chaque scénario, que vous soyez Conteur ou Chevalier, plantez le décor en lisant les avants propos historiques, ils sont justes⁹ et tout à fait digeste, croyez en mon expérience de mauvais élève en histoire-géo.

L'ouvrage se termine par un chapitre si petit (7 pages) qu'on passerait presque au travers. Ce serait une grave erreur, car il dévoile un aspect majeur de l'utilisation des arcanes. D'après ces règles, en cours de veillée, le Chevalier est en mesure de peser sur le cours de l'histoire en jouant un ou plusieurs tarots. Il ne dispose évidemment pas de la totalité du jeu, mais d'une main de cartes. Cette sélection est composée de certains arcanes majeurs tirés lors de la définition de sa chronique (à l'exclusion des clés : le Mat, l'arcane XIII, le Monde), des quatre piliers (arcanes II à V) et des tarots correspondants aux lycantropies dont il dispose à l'époque où le Conte se déroule. Si ces dernières sont jouables à volonté, il n'en est pas de même pour les arcanes majeurs qui ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par Conte. Rappelez-vous : il y a 3 arcanes par royaumes (3x5=15). La première lame de chaque royaume a pour nom thématique "Chevalier" et permet d'impliquer un errant dans le Conte (effleurement), les deuxièmes sont rassemblées sous l'appellation "Chimère" et ont le pouvoir de créer ou d'altérer un lieu (description), enfin les troisièmes s'appellent "Dragons" et s'utilisent pour insérer un événement (élucidation). Les piliers quant à eux sont joués obtenir informations et assistance des frères de route ; mais toute aide a un prix et utiliser un pilier coûte 1D de sensibilité.

Pour reprendre le contrôle de l'histoire, le Conteur dispose des trois clés du jeu des Chevaliers, il peut les utiliser pour introduire des éléments incontrôlés, pour contrer un arcane ou pour terminer l'intervention d'un joueur.

Les tarots peuvent également être utilisés pour créer des scénarios. Le chapitre va même plus loin en proposant une méthode de création instantanée d'un Conte par tous les joueurs de la table. Chacun à son tour tire une lame et décrit un personnage, un lieu ou un événement, c'est fort non ?

Cet ouvrage est indéniablement une réussite tant sur le plan graphique que rédactionnel. Les idées sont réellement originales et ouvrent de larges horizons quant à la création de scénarios, j'ai particulièrement aimé celle qui décrit les légendes comme étant les points de rencontre de plusieurs rêves. Dommage que le noyau dur des règles de simulation, bien que bon, n'ait pas la maturité du reste : l'utilisation du dé à l'exclusion de tout autre me paraît discutable, tant sur le plan probabilité que sur celui du divertissement (qui n'aime pas posséder sa propre collec' de dés ?), la combinaison aptitudes-capacités-compétences-talents face aux situations libre-prolongée-etc est plutôt confuse, et l'on aurait aimé un peu plus de d'indications sur la méthode de création des personnages. Dernière chose : pour animer une table de Chimères (ou de Hurllements d'ailleurs), le Conteur se voit dans l'obligation de gérer un nombre important de PNJ, car ce sont eux qui donnent corps à la Caravane et accessoirement au scénario, il semble donc crucial de concevoir une extension présentant la chronique et la personnalité des bateleurs de la Caravane le plus rapidement possible. Mais, que vous soyez Veneur ou Questeur, achetez Chimères car si par extraordinaire si vous



n'aimiez pas, vous disposeriez néanmoins de 5 scénarios facilement adaptables à "l'Ancêtre". Et puis lire Chimères est aussi une façon très agréable d'apprendre la "Vérité"...

Quelques mots sur la première extension.

Vendue sous blister au prix de 90 francs, elle contient un écran en trois volets au format paysage, un jeu de 11 fiches couleurs recto-verso reprenant le visuel et les caractéristiques de chaque lame ainsi qu'un scénario simple mais efficace dont le titre est "Pardonnez-nous nos offenses". Comme d'habitude l'esthétique est réussie, on aurait cependant aimé un visuel inédit pour la couverture du scénario. L'écran côté Conteur est clair et résume en 21 tableaux noirs sur fond gris les aspects techniques du jeu. Le recto est un dessin représentant une roulotte qui parcourt un chemin symbolisant l'évolution du temps : l'on commence à sénestre par un menhir jouxtant une via romana, pour finir à dextre par un chemin pavé serpentant entre de vieilles bâtisses sombres dont certaines ressemblent à des usines. Pour l'avoir fait jouer lors des journées pythagores, je sais que le scénario est bon (comptez 3 heures) ; les dernières pages contiennent des errata sur le manuel dont une version corrigée de la chronique (4e page de la feuille de perso). Cette première extension semble indispensable au Conteur, ne serait-ce que pour l'écran ; à moins que vous ne soyez bricoleur...

Notes :

1. Pour lire "Chimères" prévoyez une grande table ; j'ai voulu l'ouvrir dans l'avion (bondé) qui me ramenait à Paris, mais mon voisin de siège m'a signifié son refus d'avoir les pages paires sur les genoux alors que ce faquin me bouchait la vue avec "Ouest France" !
2. A ce sujet, lisez bien l'erratum fourni avec le livre.
3. Attention, certains numéros de lame figurant sous le visuel sont faux : page 34, arcane XII et non XVI ; page 40, arcane XVIII et non XVI ; enfin page 48, arcane XIX et non XVI (ah les joies du Copier-coller)
4. Quitte, une fois les règles lues, à revenir sur le chapitre pour comprendre à quoi correspondent les talents spéciaux et les caractéristiques chiffrées.
5. Et tant pis pour la réforme calendaire du pape Grégoire XIII.
6. Devinez quelle arcane indique le voyage ? Ah non ! Cette fois-ci je ne la nomme pas.
7. Par erreur, le XVIe siècle figure deux fois.
8. Non, là je blague, il n'y a rien de fait (encore) pour cette lycantropie.
9. Sauf que le château cathare s'écrit Quéribus et non pas Céribus.
10. Soit moins de 50 francs le scénario.



Nous rappelons que la lecture d'un texte précédé de ce symbole est réservée aux Veneurs.

Le samedi 25 février 1995 sera organisée: "Chimères, une journée à l'ombre du Dragon" à Saint Cloud dans les Hauts de Seine (92).

Les participants pourront apprendre à tirer la chronique d'un questeur, puis jouer "Tremblez mortels", un scénario inédit qui leur sera remis en fin de journée.

Cette manifestation est gratuite pour les membres de la guilde et de 50 F pour les autres. Ce prix comprend l'entrée, le scénario et une adhésion à la guilde jusqu'en juin.

Le nombre de participants (organisation comprise) est fixé à cinquante et les inscriptions seront prises dans l'ordre d'arrivée.

Les personnes qui souhaitent s'inscrire peuvent contacter François Edelin au 1-47-71-70-46 dès le début de l'année.

De plus amples détails vous seront donnés dans "Pêcheurs de Lune" n° 14.

Petite annonce :

Groupe de jeunes rôlistes cherche d'urgence des bonnes volontés pour ériger dans le Sud de la France une statue de 30 m de haut à l'effigie du Grand Bizien. Pyromanes et dresseurs de chiens à trois têtes bienvenus.

ont participé à ce numéro :

Rédaction : Jean-Luc Bizien, Isabelle Collet, François Edelin, Stephen Lawruk, Jean-Philippe Palanchini

Dessin : Ben, Didul, Eric Fessart, Mathieu Sapin

Photo : François Edelin

Maquette : Isabelle Collet

Correction, Support moral : David Collet

Hasard ou Nécessité ?



(De quelques faits troublants qui se produisirent lors de l'écriture de la campagne Histoires de Fous)

par Jean-Philippe Palanchini

La campagne Histoires de Fous (Hurlelune 4, 5, Pêcheurs 6 et Hurlelune 6) est parue depuis assez longtemps déjà pour que, malgré sa situation chronologique tardive (1460-1499), certains d'entre vous l'aient déjà proposée à leurs Questeurs. Les échos que nous en avons eus sont pour la plupart très encourageants, excepté concernant la contestée apparition d'un malin personnage — lire à ce sujet "Devine qui vient jouer ?" dans Pêcheurs 7, dans le scénario qui clôt la campagne, intitulé Bérenger.

Mais le sujet de cet article ne concerne en aucun cas vos réactions à ces aventures, mais plutôt la "genèse" desdits scénarios. Car là se situent de ces "hasards" qui, quoi qu'on veuille en dire, ont de quoi laisser coi ! Vous allez pouvoir en juger avec les exemples qui suivent et qui, je vous prie de le croire, sont absolument vrais, sans cela ce ne serait pas drôle !

La campagne, vous le savez sans doute, est partie d'un scénario primitivement paru dans feu Dragon Radieux, revue et éditeur qui virent les premiers pas de Hurlements sur le chemin de la longue quête. Le héros s'appelait alors "Elganor", prénom qui collait à l'univers médiéval-fantastique dans lequel il évoluait.

D'emblée s'imposa à moi le prénom de "Bérenger", sans que je sache vraiment pourquoi. C'est donc sur "Bérenger" qu'Hervé et moi avons travaillé, pour Mahaut : sur sa famille, sur son caractère, sur ce qu'il deviendrait, alors même que nous n'avions pas conscience qu'il nous amènerait au fil de 6 scénarios, à concevoir une campagne.

C'est là que nous décidâmes de son caractère emporté, de ses redoutables et imprévisibles colères, et de la paranoïa qu'il développerait par la suite. C'est là encore que nous lui donnâmes une famille, un père, "Jean", et une mère folle, qui se nommerait "Isabelle".

Ensuite seulement s'est posé le "problème" du lieu : où Bérenger avait-il vécu ? Où la Caravane devrait-elle se rendre pour le ramener chez les siens ? C'est alors que j'ai demandé à mon historienne favorite — non ce n'est pas toi, Jean-Nicolas, désolé de te faire de la peine ! —, qui est aussi une de mes joueuses, — et même que je l'ai épousée, mais cela ne vous regarde pas ! — à mon historienne favorite, donc si par hasard elle ne connaîtrait pas un "beau château", dans la région du sud-ouest, que j'affectionne, "du côté du Quercy, Cahors et environs". Sans hésitation, et alors même qu'elle ne savait pas pourquoi je lui demandais cela, elle répondit, péremptoire :

"Un beau château ? BONAGUIL !".

La chose était dite. Alors seulement je me suis renseigné sur Bonaguil, à coups de guide vert, d'abord, idéal pour commencer, avant des recherches plus poussées. Dès l'abord, le plan : un château vraiment magnifique, imposant, énorme, même, étrange en cette extrême fin de moyen-âge, en cette période de paix (majoritairement !) puisque la guerre dite "de cent ans" était finie depuis près d'un demi-siècle. Le château d'un seigneur "m'as-tu-vu", fier de sa puissance, orgueilleux au point de l'afficher, le château d'un seigneur "un peu" mégalomane, voire paranoïaque, au vu des efforts défensifs déployés, des pièges, des 104 bouches à feu, de ces murailles qui représentent à elles seules 1/4 de la Cité de Carcassonne !

Et puis. Et puis le texte, que je découvre avec effarement : "Etrange figure que celle de Bérenger de Roquefeuil. Il aime à se proclamer "noble, magnifique et puissant seigneur". Appartenant à une des plus puissantes familles du Languedoc, cet homme brutal et vindicatif entend être obéi de ses vassaux et n'hésite pas à user de sa force ; mais ses exactions et ses violences amenèrent des révoltes et, pour y faire face, Bérenger transforme le château de Bonaguil."

Cette fois — le moyen de faire autrement ? — ce sera Bonaguil. Et je commence des recherches plus poussées, avec des ouvrages plus complets. Je découvre d'abord qu'on possède très peu de textes concernant Bérenger — d'où les grosses libertés que nous avons pu nous permettre : une mère folle, une jumelle totalement inventée, un père grabataire, un arabe au château, un mariage inventé, une histoire d'amour avec une servante, bref, de quoi faire hurler les véritables historiens ! — mais qu'il a pourtant beaucoup marqué ses sujets et les esprits populaires. Certes, on ne prête qu'aux riches - et dieu sait si Bérenger l'était ! —, mais c'est ici que le Veneur puise de quoi nourrir ses aventures ! Je me plonge donc dans les ouvrages concernant Bérenger et/ou Bonaguil. Et là, le délire !

Bérenger de Roquefeuil, seigneur de Bonaguil, fut un seigneur coléreux, imprévisible, emporté et parfois même inconséquent, allant jusqu'à braver le puissant évêque de Cahors, et ses sujets de Castelnaud. Mis dans son tort par les juges-mages de Cahors, il finira sa vie, quasi paranoïaque, claquemuré dans Bonaguil, un castel élevé afin que "ni ses mauvais subjects ne pourront prendre, ni les Anglais s'ils ont l'audace d'y revenir, et même les plus puissants soldats du Roy de France", ennemis entretenus par un esprit malade mais qui ne vinrent jamais devant Bonaguil. Une bénédiction, d'ailleurs, car si attaque il y avait eu, que resterait-il aujourd'hui du magnifique édifice que nous pouvons encore visiter ?

Son père s'appelait effectivement Jean de Roquefeuil, et sa mère Isabeau (forme ancienne d'Isabelle, comme on sait !). Ils se portaient bien tous deux pour ce qu'on en peut savoir, avaient eu deux autres fils avant Bérenger, mais qui étaient morts jeunes.

Nous avons prévu des souterrains dans notre histoire : or il y a un véritable souterrain sous Bonaguil, où peut effectivement entrer une charrette même si jamais, au grand jamais, il n'y a eu de réseau de souterrains dans l'épaisseur des murs (fort épais au demeurant) de Bonaguil.

Nous avons aussi prévu qu'Isabeau se servirait, pour se défaire des gens qui la gênaient, d'aiguilles empoisonnées. On en compte trois dans l'aventure intitulée Mahaut.

Imaginez mon ahurissement lorsque, me rendant à Bonaguil pour visiter les lieux après avoir écrit la trame de notre histoire, je découvre dans une vitrine du château trois épingles rouillées, avec une boule de nacre au bout, COMME NOUS LES AVIONS IMAGINEES !

Elles y sont encore, si vous passez par Bonaguil, regardez bien !

Hasard ou nécessité ?

On pourrait penser que c'est tout, et ce ne serait déjà pas mal ! Attendez, ce n'est pas fini ! Voici la cerise sur le gâteau.

Juin 1994 : Mes joueurs et moi décidons, après avoir joué cette campagne, de "prolonger le Rêve" en nous retrouvant, au cœur de nos vacances respectives, dans ce Quercy que nous n'avons découvert, pour la plupart, qu'autour de notre table de jeu. L'itinéraire de cette escapade ludique vous sera peut-être proposé dans ces colonnes un jour ou l'autre, dans le cadre de ces "activités variées" autour de Hurlements. Mais pour l'heure, venons-en à :

Août 1994 : Nous sommes dans Bonaguil, après la visite passionnante que nous a proposée un guide-conférencier des monuments

historiques. Je ne reviendrai pas sur les innombrables clins d'œil qui peuvent ponctuer la visite de lieux où vous êtes déjà venus voici si longtemps ! Vous savez des choses que les autres visiteurs ignorent, et ignoreront toujours ! C'est jubilatoire. Chaque pièce, chaque recoin est un souvenir !

Après la visite guidée, le visiteur est autorisé à rester sur le site autant qu'il le souhaite. Nous restons donc, cela va sans dire. Et nous refaisons l'exploration de ces lieux à la fois si proches et si mystérieux.

Le passage souterrain, le chemin de ronde, la "chambre de Bérenger", la "tour d'Isabeau", celle "de Mahmoud". Ah ! Celle-ci ne se visite pas, elle est fermée au public. Dommage, nous aurions bien aimé nous y rendre !

"Pas de panique", dit Rico, notre ours, avec un sourire entendu et dans le regard l'étincelle de celui qui va faire une bonne blague. "J'avais sympathisé avec Mahmoud, vous vous en souvenez, et il m'avait donné ceci", dit-il en exhibant une vieille clef qui fait partie de son trousseau personnel.

Il l'essaie, la glisse dans la serrure de la grosse tour, la fait jouer et — tenez-vous bien ! — LA SERRURE JOUE SANS EFFORT ET LA PORTE S'OUVRE ! Je le jure, nous étions six, comme des c..., à nous regarder, entre le rire, l'émotion et l'anéantissement total.

Hasard ou nécessité ?

Nous sommes alors partis de Bonaguil en souhaitant confusément, quelque part au fond de nous, que tout ceci soit VRAIMENT un jeu !

Quoique !



Journal de croisade



Souvenez-vous, le Baron de Méry est parti en croisade suite au dernier G.N. avec un des membres de la caravane : Marc, novice et aigle royal de son état.

Voici la première des lettres qu'il envoie à sa femme narrant ses aventures et celles de son compagnon qui s'avère être un homme étonnant.

par Stephen Lawruk

Venise, cette veille de la fête de Saint-Rémi,
En l'An de l'Incarnation de Jésus-Christ
Mil quatre cent et deux.

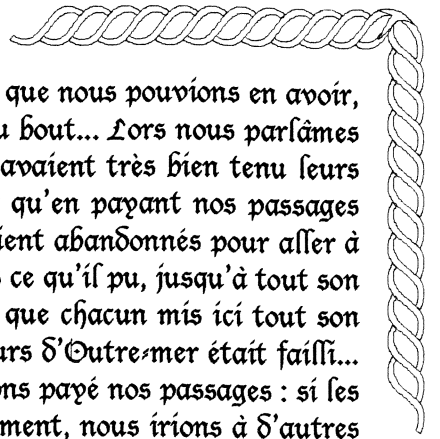
Pour Ma Dame, la Baronne Claire,
en son château de Méry,
ces paroles :

Ma Douce et Tendre Aimée,

Depuis notre départ à l'entour de la Pentecôte, il n'est un jour où je ne pense à votre douce présence. Combien parfois peut être cruel le Service de notre Seigneur, qui nous éloigne de ceux que nous aimons ... Mais laissez-moi vous raconter les débuts ô combien prometteurs (!) de cette Croisade, qui n'a plus d'âme depuis la mort de notre bien-aimé Thibaud ...

Après avoir longuement chevauché en compagnie des Barons Olivier et Richard par la Bourgogne, les monts de Mont-Joux et le Mont-Cenis, puis avoir traversé la Lombardie, nous sommes finalement arrivés à Venise la Belle, ou, plus exactement, dans une île qu'on appelle Saint-Nicolas dans le port, à une lieue de celle-ci, car nous ne pouvions point tous héberger dans la ville. C'est en ces lieux enchanteurs que nous avons commencé à nous organiser: nous y sommes dirigés par le Marquis de Montferrat¹, devenu, comme tu le sais, le seigneur de l'ost² depuis la mort de notre regretté Comte Thibaud. Nos tentes couvrent l'île, et pourtant, déjà nombreux sont ceux qui nous ont failli et ont préféré esquiver le péril de Venise, en dépit de tous leurs serments. Une fois là-bas, nous vint en effet la nouvelle que bien des pèlerins (ou se prétendant tels !) s'en allaient par d'autres chemins à d'autres ports. Nous en fûmes fort émus, car comment alors tenir la convention³ et payer ce que nous devons aux Vénitiens ? Je n'éprouve toujours guère de sympathie pour ces vils marchands, mais l'honneur nous imposait ici de tenir notre parole, bien que ce mot n'ait sûrement pour eux aucun sens ! Que la fièvre ronge les entrailles de ceux qui nous ont abandonné, et qu'ils n'aient de cesse de payer leur trahison envers notre Seigneur ! Il fallut que Baudouin de Flandres⁴ envoie le Comte Hugues de Saint-Pol et Geoffroy le maréchal de Champagne à la rencontre des pèlerins, afin de les convaincre de nous rejoindre à Venise, ce en quoi ils eurent finalement un certain succès, malgré de nombreux abandons. Et l'ost fut alors si belle que ces maudits Vénitiens, que la peste les emporte, ne purent que nous faire un marché aussi plantureux qu'il convient de toutes les choses qu'il faut aux chevaux et aux hommes. Et la flotte qu'ils ont maintenant appareillée est si belle que nul homme chrétien n'en vit oncques plus belle ni plus riche en nef, bien pour trois fois autant de gens qu'il y en a en l'ost. Ah, quel dommage que tant nous aient abandonnés et ne fussent pas là. La Chrétienté en eût été bien rehaussée et la terre des Turcs abaissée !

Les Vénitiens avaient très bien tenu leur convention et bien plus encore, et ils nous sommèrent donc de tenir les nôtres et de leur remettre l'argent, puisque nous étions désormais prêts à partir, allant jusqu'à nous menacer de reprendre sinon tous leurs biens. Le prix du passage fut donc réclamé parmi l'ost mais

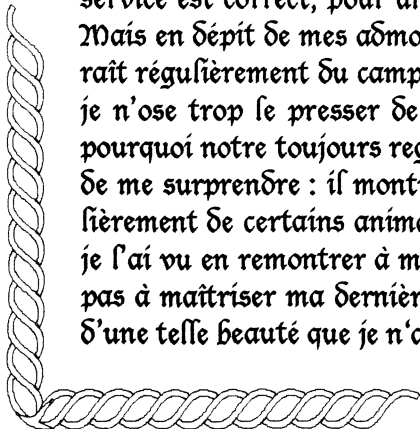


il y avait bien des gens qui ne pouvaient payer! Nous primes donc tout ce que nous pouvions en avoir, et payâmes ce que nous pûmes. Mais nous n'en étions ni à la moitié ni au bout... Lors nous parlâmes ensemble, et convînmes que, en dépit de leur perfidie innée, les Vénitiens avaient très bien tenu leurs engagements et plus encore. Mais nous n'étions pas assez de gens pour qu'en payant nos passages nous puissions tenir les nôtres, et ceci par le défaut de ceux qui nous avaient abandonnés pour aller à d'autres ports. Les chefs de l'ost s'accordèrent donc pour que chacun y mis ce qu'il pu, jusqu'à tout son avoir, afin que nous puissions tenir nos conventions, car il valait mieux que chacun mis ici tout son avoir que de faillir à nos engagements, car si cet ost en restait là, le secours d'Outre-mer était failli... Nous fûmes nombreux à être en désaccord avec ceci: après tout, nous avions payé nos passages: si les Vénitiens voulaient nous emmener, nous nous en irions volontiers. Autrement, nous irions à d'autres passages, et au diable ces marchands et leur argent... Lors nous nous entendîmes reprocher de vouloir séparer l'ost et retourner en nos pays, quand d'autres étaient prêt à tout donner pour le service de Notre Seigneur, et aller pauvre en l'ost plutôt que de le voir se séparer ni faillir. Lors le Comte de Flandres commença à haïller tout ce qu'il avait et tout ce qu'il put emprunter, et le Comte Louis, le Marquis de Montferrat, le Comte Hugues de Saint-Pol et leur partisans. Comment alors rester en retrait, sinon à passer pour un lâche? Et d'autres nous suivirent, et vous auriez alors vu tant de belle vaisselle d'or et d'argent portées à l'hôtel du Duc de Venise pour faire le paiement! Et pourtant, quand nous eûmes payé, il manquait encore bien à la somme convenue 34000 marcs d'argent, ce dont se réjouir ceux qui n'avaient rien donné, car ils pensaient que l'ost avait failli. Mais alors le Duc nous proposa un accord: le roi de Hongrie avait retiré la ville de Jarde, en Esclavonies, aux Vénitiens, et ils ne pouvaient, par leur seule force, la récupérer. Il nous proposa donc, en échange de notre collaboration dans l'assaut de cette ville, de nous tenir quitte de cette somme. En dépit de l'opposition de quelques-uns, dont je fus, l'accord fut fait. Ainsi de pèlerins, nous devenions mercenaires au service de cette racaille de marchands Vénitiens.

Plus tard, suite à une messe à l'Église Saint-Marc, après un discours du Duc de Venise, qui a nom Henri Dandolo, les Vénitiens se croisèrent en grande foule. Quelle argent espèrent-ils donc y gagner?!... Lors on commença à nous livrer les nefes et les galies et les huissiers pour partir. Septembre approchait déjà. C'est alors que nous apprîmes la mort de l'instigateur de cette croisade, le saint homme messire Fouques. Avec lui disparaissait le dernier pilier de la Croisade! Nous fûmes alors rejoints par une compagnie de très bonnes gens de l'Empire d'Allemagne, et les nefes et les huissiers furent départis parmi les barons.

Les nefes viennent d'être chargées d'armes et de vivres, de chevaliers et de sergents, les écus pourtendus à l'entour des bords et des châteaux des nefes, et les bannières, dont il y a tant de belles. Et la mienne n'est pas la plus mal placée! Nous avons porté dans les nefes des perrières et des mangoneaux, plus de trois cents, et tous les engins qui ont métier de prendre les villes. Nous appareillerons demain, et jamais plus belle flotte ne partira de nul port.

En ce qui concerne ce nouveau manant que j'ai pris à mon service, Marc, je reste assez perplexe: son service est correct, pour un ancien saltimbanque, et il progresse rapidement dans le métier des armes. Mais en dépit de mes admonestations, il conserve cet esprit d'indépendance propre aux siens: il disparaît régulièrement du camp et reste introuvable durant des heures, pour faire quoi, Dieu seul le sait, et je n'ose trop le presser de questions, car cela pourrait le rendre méfiant. Or je tiens à comprendre pourquoi notre toujours regretté Comte Thibaud s'intéressait tant à ces saltimbanques. Marc ne cesse de me surprendre: il montre une étonnante compréhension du comportement animal, et plus particulièrement de certains animaux de la forêt, avec qui il semble avoir d'étranges affinités. C'est ainsi que je l'ai vu en remonter à mon Maître-fauconnier, qui, en dépit de sa grande expérience, ne réussissait pas à maîtriser ma dernière acquisition, un superbe aigle royal (certes peu utile pour la chasse, mais d'une telle beauté que je n'ai pu résister!), tandis que Marc, lui, calma instantanément l'animal.



Mais laissez moi vous raconter le plus extraordinaire : il libéra alors l'oiseau, qui s'envola évidemment immédiatement. Mais alors que j'ordonnais qu'on le batte comme plâtre pour le punir de cet acte, l'animal revint de lui-même se poser sur son bras. Voilà un curieux talent pour un homme du commun, lors que la fauconnerie est un art noble ! Il m'a expliqué qu'à la Caravane, comme il l'appelle, ils avaient des oiseaux, et que son rôle avait consisté à les éduquer, ce qui peut justifier sa connaissance de leur comportement. Et puis cela s'explique peut-être aussi par le fait que ces hommes de peu sont plus proche de la bête que nous-mêmes, et peuvent donc mieux les comprendre. Mais cela n'explique pas qu'un animal qu'il voyait pour la première fois soit aussi naturellement revenu sur son bras... Ces saltimbanques me semblent de plus en plus mystérieux mais je me félicite d'avoir décidé de prendre celui-ci à mon service : si on ne me le tue pas, il en viendra peut-être à se dévoiler... Enfin, quoiqu'il en soit, j'ai renvoyé mon maître-fauconnier et ai fait de Marc mon fauconnier personnel.

Enfin, je ne désespère pas de résoudre ce mystère... Au fait, c'est à lui que j'ai confié cette missive, car il m'a assuré qu'il avait des relations parmi des saltimbanques vénitiens avec qui il aurait sympathisé, et que ceux-ci lui ont promis qu'elle arriverait à bon port. Je saurai s'il est fiable lors que je recevrai ta réponse, ce qui lui évitera une sérieuse volée de bâton !

Je vous baise la joue,
Votre époux aimant, Estienne, Baron de Méry.

Notes :

1. Loïc Archambaud, dans le G.N. de juin.

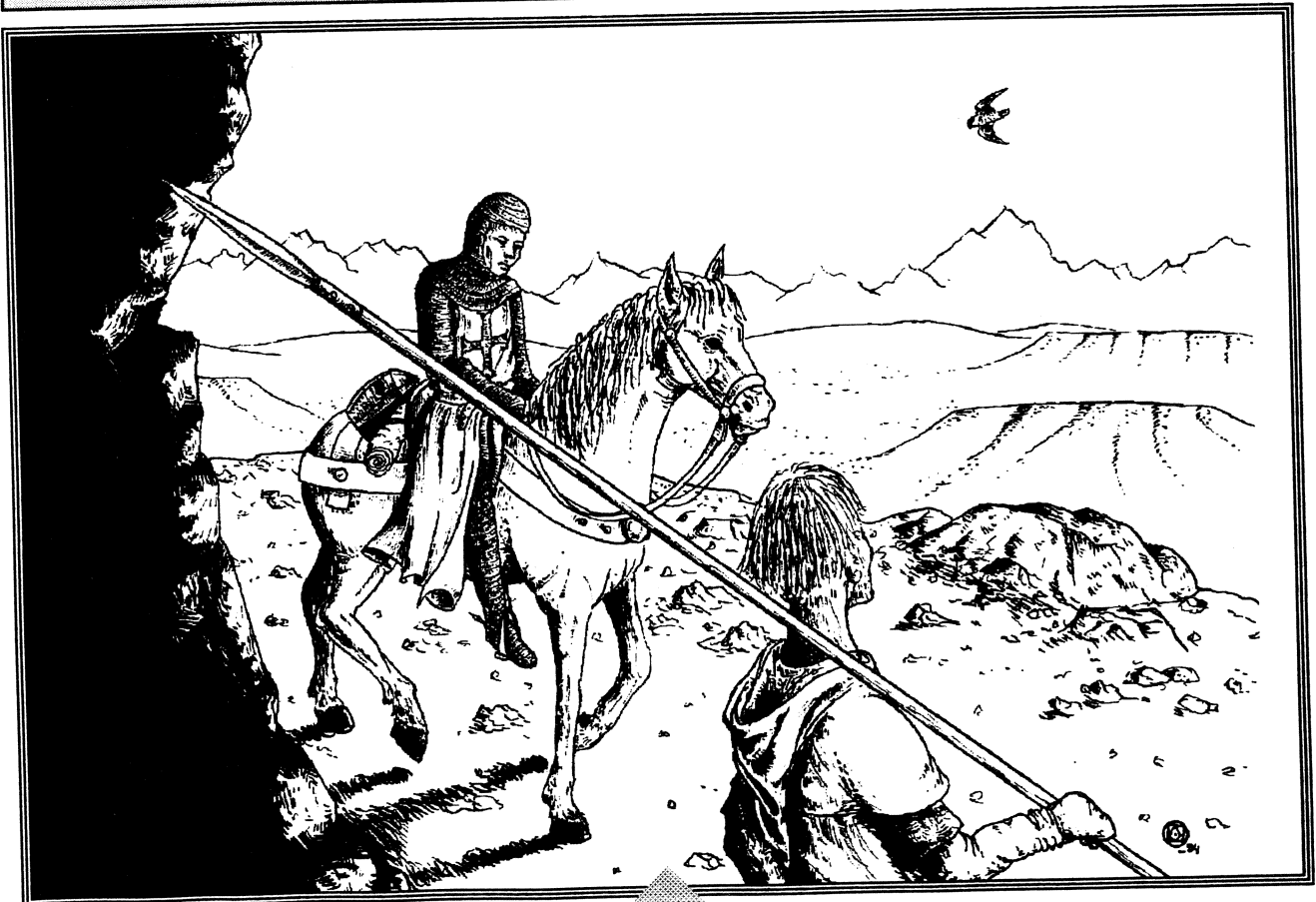
2. Ost: armée, camp.

5. Esclavonie : Dalmatie.

3. Convention: marché, contrat.

4. Hervé Lesaux

Erratum : la première lettre du baron de Méry, écrite à la suite des tristes événements de juin, dans la tour César, date en fait de 1401, et non de 1404. Mea culpa!



PROVINS, LA MALEDICTION



ou le retour de la vengeance de la fiancée du fils de V. & J-L B.

un message de qui vous savez.

Quand je m'éveille, le soleil est encore haut dans le ciel. Le vrombissement du moteur, régulier et apaisant, m'indique qu'on n'est toujours pas arrivé. Je soulève, dans un effort surhumain, une paupière extrêmement lourde. Tout en moi fait mal. Chaque membre, chaque muscle, chaque fibre crie sa douleur - il est vrai qu'on ronfle mal dans les voitures. Ma tête tourne, j'ai un goût affreux dans la bouche - juré, c'est la dernière fois que je fais la fête avant un week-end à Provins...

Enfin, le carrosse parvient sur un plateau. Là-bas, au-dessus des champs immenses et verdoyants, les murailles de Provins se détachent sur le ciel bleu acier. Sinistre présage : en cette période, en Normandie - comme dans tous les pays civilisés, du reste - il pleut. La Normandie est d'ailleurs extrêmement civilisée : en Normandie, il pleut. Tout le temps. C'est ça qu'est bien, voyez : c'est rassurant. Pas d'angoisses existentielles, à se demander, les tripes tordues par l'anxiété : va-t-il faire beau demain ? Non. C'est clair, ça : non. Demain, il pleut. Non, mais, d'où qu'est qu'il sort, lui?. Oualot'...

En attendant, il fait beau sur Provins. Comme à chaque fois. Et si ça se passe comme d'habitude, ça va être le top. L'apothéose, la cerise sur le gâteau.

Entendons-nous bien : c'est avec un réel plaisir que je rejoins cette ville fort sympathique au demeurant, pour y assister - non sans une fierté avouée - à une manifestation organisée autour d'un jeu que j'eus le plaisir de commettre naguère avec ma tendre et douce... Seulement voilà : à chaque fois, il m'en arrive une. Mais gardons ces exemples douloureux pour plus tard. La voiture atteint rapidement les murs de la ville, après une longue descente. Un dédale de ruelles, qui tend à prouver que la mairie a investi lourdement dans un stock de panneaux de sens interdits qu'il faut à présent rentabiliser, et nous voici salle du Minage. Respirons bien fort, sourions : c'est parti. Comme à chaque fois, tout va bien se passer.

Déjà, un Initié barbu - ces gens-là sont des fourbes, méfiez-vous - s'avance, tout sourire. Son expression joviale parvient mal à cacher son vice, qui le suit non loin. Palanchini et son président adjoint sont là, qui nous guettent. Il est trop tard pour fuir...

Mes amis, mes frères : un nouveau parmi nous... Sachez accueillir Jean-Luc !!! Je vis l'entrée dans la salle du Minage comme une nouvelle révélation à chaque fois : il y a là des baladins qui s'occupent, qui chantent, qui jouent, qui jonglent. Et chacun est bien trop occupé pour prêter attention aux gugusses suants et

soufflants qui viennent agrandir les rangs de la Caravane. On parle essentiellement du spectacle du soir : le GN.

C'est à partir de ce moment-là que mes vieilles blessures se rouvrent, et que mon coeur et mon âme saignent abondamment... Car, souvenez-vous, c'était hier :

Première participation de votre serviteur à la manifestation annuelle :

Nous sommes venus avec Elric, petit bonhomme de six mois. dans la salle du Minage, baby sitting forcené : personne n'ose nous approcher, nous passons un après-midi très calme. Le GN. se passe très bien, et j'en suis content : c'est une de nos intrigues qui a servi de base au scénario. Je retourne à l'hôtel à quatre heures du matin, et y retrouve Valérie épuisée : Elric n'a pas fermé l'oeil. Il lui a même offert, dans un élan de générosité qui n'appartient qu'aux enfants et que nous aimons tant, un rodéo digne des meilleurs westerns. La malheureuse a déployé toute son énergie a empêché le maelström humain de réveiller tout l'établissement. Elle m'accueille avec un sourire cruel :

- "Super, c'est ton tour..."

Je réalise avec horreur que mon fils va bien, merci, et qu'il semble encore capable de prouesses nocturnes... Le lendemain, Elric va bien, merci. Il dort. Ses parents ont atteint la salle du Minage au prix d'efforts quasi-surhumains, déambulant dans un semi-coma à travers les rues de Provins. Personne n'ose nous approcher : on n'a pas l'air aimable... Personnellement, j'avoue : quand je suis fatigué, j'ai tout de l'amibe. Pas engageant pour un rond, le bonhomme. Et là, dans le cas présent, je ne suis plus étanche du tout. Retour à Caen pour une cure de sommeil. Les joueurs présents regretteront mon attitude peu affable. Pas autant que moi...

Mais nous reviendrons, et nous nous vengerons !

Deuxième participation à la susnommée petite fête.

Bizien(s) 2, le retour. Nous avons travaillé le matin, puis j'ai sauté dans la voiture et zou! Trois cent cinquante bornes, après détour par Paris pour récupérer un Bon Camarade. Arrivés très tard à Provins, nous entrevoyons quelques joueurs, qui partent bientôt pour le GN. Je suis venu seul, mon fils est malade, et Valérie a logiquement préféré resté auprès de lui. La nuit est longue, une fois de plus. On rattrapera plus tard le groupe au restaurant, on échangera quelques plaisanteries avec nos hôtes tous plus charmants les uns que les autres - on ne remerciera



jamais assez les Palanchini, Collet et les autres de nous envoyer dans ces cas-là des tonnes de sourires... et on repart aussitôt : Valérie a juste 280 copies standards à corriger pour le lendemain, et j'ai ma classe. On quitte Provins vers trois heures, on ne sera pas à Caen avant sept heures. Il faudra donner à manger au bébé, et foncer sur le boulot. Joie, bonne humeur.

A Provins, la grogne monte : pourquoi, qu'une fois encore, les "zauteurs" nous ont-ils snobés? Parce que. Ils le regrettent, mais parce que.

Elric va mieux, merci.

Troisième participation (air connu)...

Bizien(s) 3 : la mission. Elric va bien, merci. Nous avons pu venir Valérie et moi. Elle se fait d'ailleurs un vrai plaisir d'assister enfin à ce fameux GN dont je lui ai vanté maintes fois les mérites. Divine surprise : on retrouve à cette occasion Olivier Fèvre, un camarade de l'épopée Dragon Radieux. Il est en pleine forme, le bougre, et nous ne résistons pas à l'envie d'aller discuter ensemble devant une bonne table. On cause, on discute et puis on parle : l'heure tourne, c'est vrai, mais on ne s'est pas vus depuis... Trop longtemps. Et puis on fonce à la Tour César. Là, on va vivre un des épisodes les plus rocambolesques de notre trépidante existence d'auteurs de jeu de rôle...

Passons sur les détails :

Je tambourine à la porte - fermée : l'heure-c'est-l'heure, avant-l'heure, c'est-pas-l'heure, après-l'heure, c'est-plus-l'heure, ein, zwei, drei... (Air connu, surtout en Normandie, et tombé malheureusement en désuétude depuis juin 44). Pour passer le temps, je m'essaie à l'humour, assénant quelques plaisanteries - un tantinet lourdingue, il est vrai - qui font bien rire les malheureux enfermés juste derrière. Enfin, la clé tourne, et la porte, en s'effaçant, laisse apparaître le faciès furibard du géolier hautain, qui m'assène que "Merde à la fin, Bizien, non seulement tu t'amènes en retard mais en plus tu fous le souk, alors que moi, j'ai pas que ça à foutre, j'ai soixante personnes à gérer, et je sais pas si t'es au courant, mais c'est un jeu d'ambiance, et faut éviter ce genre de truc, alors merde à la fin, tu nous gonfles, et toutes ces sortes de choses". J'en reste sans voix un instant - je sais, c'est rare. Valérie elle-même considère, sidérée, le moi-je en armure métallique qui s'est inséré dans l'entrebâillement. Elle va lui asséner une de ses remarques meurtrières dont elle a le secret, mais je fonds un plomb le premier, et m'avance, façon bouledogue. Je n'ai plus de cou, je sens que je bave. On va la faire bestiale, c'est dans le ton. Comme dirait Tarantino : on va se la jouer à la Moyenâgeux... Là-bas, dans l'ouverture, le portier s'est tassé dans sa cotte de mailles. Je lui propose l'affrontement viril, l'explication de boeufs, l'apocalypse. Il bredouille, il bafouille, tente de m'expliquer que "c'est pas de sa faute, qu'il faut comprendre, que c'est moi qui ai commencé"... La situation est ahurissante. Elle est irréversible : on ne frôle même pas l'incident, on le vit. On nage dans le pitoyable, on se noie dans le pathétique. Je suis dans une impasse : si je laisse libre cours à mon légitime courroux, on ne va pas pouvoir éviter la distribution générale de baffes pour adultes. On baignait déjà dans le ridicule, on risque de se perdre définitivement aux yeux des joueurs qui sont venus

nombreux, et n'ont vraisemblablement pas grand chose à faire de nos différents internes. Valérie m'a attrapé par le coude, elle m'a tiré en arrière. Nous sommes remontés dans la voiture, et repartis à l'hôtel. J'enrage pendant une bonne partie de la nuit.

Une fois encore, on n'assistera pas au GN. Valérie se demande encore à quoi cela peut bien ressembler. Mieux : certains joueurs, excédés, constateront qu'une fois de plus, Bizien a fait son fier, et n'a pas jugé bon d'assister à la petite fête.

Bin tiens : il avait mieux à faire, il allait passer une nuit merveilleuse au F1!

Le lendemain, après avoir entrevu les joueurs mal réveillés, salle du Minage, on repart pour Caen, où l'on va se consacrer à notre fils, qui a trois ans, comme le temps file... D'ailleurs Elric va bien, merci.

Quatrième participation...

Bizien 4 : le retour de la mission.

Ce que vous appelez l'enfer, il appelle ça la Tour César. Il revient, et il a juré que cette fois, tout se passerait bien. Valérie a déclaré forfait, vaccinée semble-t-il par l'accueil réservé lors du précédent GN - et peut-être rongée par le remords de ne pas m'avoir laissé faire, va savoir ? Pour faire bonne figure, j'arrive avec un renfort solide : toute l'équipe de MultiSim est venue. Le GN est époustouflant - si, sincèrement : époustouflant - tant les joueurs s'investissent, tant ils ont préparé leur rôle. On passe deux heures de pur rêve à se promener sur les remparts, à observer par les meurtrières, à passer parmi eux pour prendre des photos, ou tout simplement pour échanger des impressions à chaud...

Alors que la nuit est bien avancée, on va, avec quelques-uns des membres de notre petite équipe, prendre le frais sur les remparts. Là, je ne résiste pas au plaisir de les faire sourire en évoquant les différents problèmes relatés dans les paragraphes qui précèdent. J'en suis à conclure qu'apparemment, la malédiction est levée sur cette édition, quand une main se pose sur le mur. Une... main, qui vient de l'extérieur. On remarque, à ce moment, les cris qui proviennent d'en bas. Un concert d'éruclations diverses et variées, plus proches du bruit digestif mal contrôlé que du langage articulé. Un visage juvénile a suivi la main. Guignol est habillé en barbare, ce soir, et il a escaladé le rempart pour venir nous souhaiter un petit bonjour. Il bredouille une excuse vaguement crétine, en nous découvrant penchés au-dessus de lui, prétextant un pari idiot, passé avec ses compagnons de beuverie, qui grouillent dans la douve, à nos pieds. C'est qu'en plus ils ont l'air agressif, les bougres. L'un d'entre eux hurle même quelques propositions belliqueuses : il est question de prendre possession de la tour, de nous en chasser, après - bien entendu - nous avoir fait subir quelques désagréments que je tairai, afin de ne pas souligner davantage la misère de ces pauvres garçons grimés en orcs, façon Disney. Je me penche alors davantage sur le jeune spécimen suspendu au-dessus du vide. A vue de nez, il fait au maximum un quart de mon poids. Je le sens crispé, le malheureux. C'est vertigineux, un rempart, vu d'en haut... Je lui adresse un bon sourire, et lui propose un marché honnête :

- "Alors, voilà... Tu choisis, on ne t'impose rien : tu redes-

cends VITE, par là d'où tu viens, et tu nous oublies, ou tu redescends encore plus vite, à grands coups de savate dans les dents, retrouver tes bons camarades en bas..."

Il déglutit à grand peine : ses acolytes nous abreuvent d'insultes, de là où ils sont, et le pauvre se demande s'il ne va pas faire les frais de notre énervement. Qu'il sent grandir, d'ailleurs. Il a l'air fatigué. Je réalise qu'il peut bêtement tomber, si on le laisse redescendre par la façade. La perspective n'est pas vraiment triste, mais l'accident peut entraîner des problèmes : la levée de corps se fait obligatoirement en présence d'un officier de police assermenté, et ces gens-là sont curieux de nature. Ils posent des questions, cherchent des témoins, veulent tout savoir, et sont même capables d'interrompre un GN, c'est vous dire. Ils ne respectent RIEN. et puis, c'est la révélation. Je lui souris à nouveau :

- "Allez, viens, mon petit bonhomme. Tu montes ici, et on te raccompagne jusqu'en bas. On t'ouvre la porte et tu disparais... Tu vois : on n'est pas chiens..."

Il bafouille des remerciements, se rétablit à nos côtés et affecte une mine défaite soudain. Je lis sur son visage qu'il se demande s'il a bien entendu la fin de ma phrase ou s'il est le sujet d'une hallucination. Il se demande s'il est effectivement question, pour prix de son passage chez nous, qu'il paie de sa personne, en - comment dire? - se montrant très très tendre... Jusqu'à la porte, tout au long des interminables escaliers qui dévalent brutalement, il adopte une couleur vert pâle du plus bel effet. Je me délecte dans mon rôle de pervers pépère cynique. Nous ne sommes d'ailleurs pas au bout du sketch. Cyrille en rajoutera même en relaçant ses "docs" contre le mur - en appuyant sa chaussure à 1m80 du sol..

On ouvre grand la porte, on découvre alors trois tristes débris en postures grotesques, censées peut-être nous faire peur. On leur demande encore s'ils font cette tête-là à cause d'un pari ou si c'est un accident de naissance, et leur alpiniste de service sort précipitamment en lâchant un "bon, allez, ça suffit, on se casse" penaud.

Fin de l'intermède débilisant. On en rira ensemble un bon moment. Apparemment, à l'intérieur de la tour, personne n'a rien vu.

N'empêche : la malédiction a encore frappé...

Comme lors de la première édition, quand ce groupe de jeunes gens saouls comme des polonais - et c'est une référence - a voulu s'introduire dans la tour en tabassant à la porte, en la faisant vibrer sévèrement. On ouvre, et une jeune femme ivre morte nous tombe dans les bras... Quelques secondes plus tard, un molosse hirsute hurle qu'on a enlevé sa femme, et que si on ne la libère pas, il va tous nous tuer. On a entrouvert la porte, on lui a jeté la fille, je lui ai glissé quelques mots doux à l'oreille... et je suis certain que le pauvre type refuse toujours de la croire, quand elle lui affirme qu'on n'a pas profité de la situation.

Mais je m'égare : les Provinois sont taquins, parfois. Surtout quand ils boivent.

Cinquième participation.

Elric va bien, merci. Et c'est d'ailleurs pour cela que sa mère a décidé de le garder à Caen. Pour une fois qu'il est en pleine forme, on ne va pas courir le risque de le soumettre à la malédiction... On est venu avec l'équipe de MultiSim pour présenter CHIMERES, et on s'est chargé de scoops en tous genres - maquette du jeu à venir, chromalin de Tarots, scénarios inédits, etc...

La fête est totale : Michel Gaudou est là, en grande forme, qui discute aimablement. Denis Gerfaud est venu aussi, et dissimule à grand peine la joie qui l'étreint. Ce n'est donc pas sans une légitime émotion que j'évoquerai le formidable moment passé à tenter de répondre à des questions, assis autour d'une table cernée par intermittence par une horde de gnomes vrombissant, courant aux limites de l'équilibre en poussant des cris joyeux. Finn a décidé de jouer au Petit Peuple, le jeu adorable de Fred "Pumplewick" Ménage, et d'en faire sa chose. Hélas, trois fois hélas, il y est parvenu... La chose, si elle est volontairement extrêmement démonstrative, envahissante, et totalement méprisante envers tous ceux qui essaient, pour une fois, de prendre le temps de dialoguer, n'a plus grand chose à voir avec la poésie et l'ambiance particulière du jeu qui l'inspire. Mais bon : on est coutumiers du fait, et on sait l'irrépressible besoin du bonhomme, de phagocyter les jeux sur lesquels il jette son dévolu. On frôle l'incident, mais on n'est pas là pour ça, n'est-ce pas ? L'important, c'est qu'on s'amuse ! Et de ce côté, tout va bien.

On finit même par oublier certaine déclaration d'amour "impromptue", qui frisa le bon goût sans jamais y sombrer. Prions seulement pour que CHIMERES n'éveille pas son intérêt...

Bien. Trêve de plaisanteries.

Il n'empêche que le club Pythagore de Provins est sans doute le club le plus dynamique de France, et que l'accueil qu'il réserve à ses visiteurs et ses invités est toujours à la hauteur de sa réputation. Il est également vrai que les problèmes rencontrés lors des différentes journées n'est jamais de son fait, mais bien l'oeuvre d'éléments extérieurs incontrôlés (incontrôlables?). Quoique...

Il n'en demeure pas moins que le bilan est plus que positif : on reviendra!!!

Mais avec un léger pincement au coeur, et une interrogation ricochant dans nos têtes : qu'est-ce qu'ils vont encore inventer, cette fois?

J-L "portier de nuit" Bizien

Post Scriptum :

Allez, il faut bien l'avouer, c'est pour rire. Je ne pense pas tout ce que j'écris. Si Provins était aussi pénible que ça, on s'inventerait des tas de prétextes... Et on n'en trouve pas, alors vous voyez? J'avais juste envie de faire ma mauvaise tête, et de prouver, si besoin était, que je ne ressemble pas à ce que j'écris d'habitude.

En plus, Elric va bien. Merci!





*La guilde des Veneurs
175 bd de la République
92210 St Cloud*

Association loi 1901

Je souris...

Nous sommes à nouveau réunis, comme nous l'avions été, dans le temps, au sein de la Caravane, tous alors frères de route et frères de peine, mais aussi frères de joie quand le public applaudissait nos cabrioles...

Que s'était-il passé ? Comment avons-nous été séparés ? Était-ce à cause de l'Ennemi Éternel, le renégat qui de tout temps, nous a poursuivis de ses crimes ? Était-ce à cause des guerres devenues mondiales et de ces technologies désormais plus asservissantes qu'un seigneur féodal ? Ou était-ce simplement parce que les gens préfèrent le spectacle "cathodique" à celui des bateleurs ?

Je souris... Je vous souris... Nous sommes à nouveau réunis.

Mes amis, mes frères, aujourd'hui vous possédez CHIMÈRES, le jeu de rôle dans l'ombre du Dragon.

Alors, que vous soyez Joueur ou Conteur, rejoignez vos compères de route en adhérant à La Guilde des Veneurs, notre VÉRITABLE caravane...

Depuis bientôt quatre ans, à la Guilde :

- *Nous nous écrivons pour mieux partager cette même passion qui réchauffe nos coeurs et nos âmes.*
- *Nous organisons tous les ans un grand spectacle, suivi d'un Conte Grandeur Nature dans le donjon qui domine la belle ville de Provins.*
- *Nous éditons Pêcheurs de Lune tous les deux mois dans lequel nous trouvons des aides aux Contes, du courrier, des photos, des plans et bien d'autres choses encore...*
- *Nous sommes en relation directe avec l'auteur qui nous conseille et nous éclaire de ses lumières...*

Frères de route, rejoignez-nous à la Guilde ; et dès réception de votre chèque de 100 francs, nous vous offrirons le supplément Pleine Lune 3 en guise de bienvenue.

Je souris une dernière fois pour m'adresser au groupe qui se forme spontanément : "Oyez, oyez mes amis, laissez moi vous présenter nos nouveaux compagnons de route. Sachez leur réserver un bon accueil". Je me tourne vers vous et ajoute : "Compagnons, tous ceux-ci sont vos frères !". Des cris de joie éclatent dans les rangs des bateleurs dont le cercle se resserre, et dans l'air restent suspendus nos derniers mots : "Bienvenue dans l'ombre du Dragon, bienvenue à la Caravane..."

