



Pêcheurs de Lune

Numéro 3

L'ÉDITO DU RÉDAC' CHEF

Amis de la Guilde, bonjour !

L'heure des palabres est désormais passée, il est plus que temps de retrousser ses manches et de se mettre à l'ouvrage. Ce Pêcheurs de Lune N° 3, plus consistant que le précédent, inaugure une longue série que j'espère caractérisée par une parution bimestrielle régulière. Avant d'examiner brièvement le menu de ce numéro, j'aimerais m'attarder avec vous sur l'avenir de notre association.

La nouvelle équipe est pour le moment composée de trois personnes :

Présidente : Nathalie "Hélie" Achard

Secrétaire : Jean-Nicolas Rondeau

Trésorier : Frédéric "Tom" Ménage

Or il se trouve que les statuts de notre association prévoient un effectif de six personnes pour le bureau, les bonnes volontés sont donc les bienvenues.

Lors de notre première réunion, nous avons défini les orientations suivantes. N'hésitez pas à prendre la plume pour nous dire si vous êtes d'accord ou non !

1/ PLEINE LUNE :

Nous avons décidé, à deux voix contre une, d'arrêter la publication de Pleine Lune. Ceci pour deux raisons principales :

Pleine Lune avait été conçu à l'origine pour pallier à la disparition des Hurlélune et continuer ainsi à apporter à Hurléments le soutien sans lequel un jeu ne peut vivre : des scénarios. La création des Éditions de la Lune Sang et la reprise des Hurlélune, dont le maquettiste n'est autre que notre secrétaire préféré, rendent caduc cet objectif initial.

D'autre part, la publication d'une revue de type professionnel ne nous paraît pas compa-

tible avec la vocation d'une association "Loi de 1901" fondée sur le bénévolat. La parution de Pleine Lune n'allait pas sans poser des problèmes juridico-financiers dans le style...

— Faut-il payer les dessinateurs ?

— Oui, bien sûr.

— Ah mais dans ce cas les auteurs aussi !

— Mais non, très cher, ils sont membres de la guilde et donc bénévoles !

Et ainsi de suite, je vous passe les détails.

Ceux qui ne sont pas convaincus de l'incompatibilité entre publication pro et association à but non lucratif pourront se pencher sur le destin tragique du Dragon Radieux, publié à l'origine par l'association Dragon Radieux, de type "Loi de 1901".

Cependant, la lecture de votre courrier nous prouve que vous fourmillez d'idées de scénarios plus intéressantes les unes que les autres. La disparition de Pleine Lune va-t-elle

SOMMAIRE

L'Édito du Rédac' chef	page 1
À chacun sa Caravane	page 3
Le point sur Hurléments :	
La liste des scénarios	page 6
Jalousie : Ambiance, par Finn	page 7
Le coin des Historiens :	
Les noms de rue, par JNR	page 10
La Peste Noire, par Hélie	page 11
Les poèmes de "Bernat" : Ambiance, par Jean-Philippe Palanchini	page 13
Hurléments à Provins :	
le programme et la carte	page 15

condamner vos œuvres à l'obscurité d'un tiroir oublié ?

Non, mille fois non !

Les colonnes de Pêcheurs de Lune vous sont bien sûr grand ouvertes. Et nous pouvons toujours vous aider à prendre contact avec Valérie et Jean-Luc en vue d'une éventuelle publication dans Hurlélune.

2/ PÊCHEURS DE LUNE :

Nous tenons à ce que Pêcheurs de Lune paraisse aussi régulièrement que possible, tous les deux mois. Et si nous n'avons rien à dire (ce qui, espérons-le, n'est pas près d'arriver) ou si nous sommes débordés (hypothèse nettement plus envisageable), mieux vaut sortir une feuille de chou d'une demi-page dans le style "Salut les Veneurs, on pense à vous" que ne rien sortir du tout. Bien entendu votre active collaboration est indispensable. À propos, soyez sympa, lorsque vous envoyez des textes, tapez-les à la machine ou à défaut écrivez lisiblement. Merci d'avance ! Chaque membre du bureau occupera à tour de rôle le poste de rédacteur en chef, il rédigera l'éditorial, choisira les articles et agencera le tout selon son goût. La maquette restera néanmoins l'oeuvre de Jean-Nicolas. Quand on a un spécialiste sous la main, on ne le lâche pas comme ça ! À titre d'information, le Pêcheurs de Lune N° 4 sera pris en charge par Nathalie et le N° 5 par Jean-Nicolas.

3/ SCÉNARIOS :

Soyons clairs, la publication dans Pêcheurs de Lune de tout scénario ou de toute aide de jeu concernant la "nature" de la Caravane sera assujettie à l'approbation des auteurs du jeu. C'est net et sans appel. Bien entendu, vous avez parfaitement le droit de donner votre avis sur la Caravane ou votre interprétation de tel ou tel point ou personnage, même si cet avis diffère de celui des auteurs du jeu. Mais nous indiquerons clairement qu'il s'agit du point de vue d'un Veneur en particulier et qu'il n'engage que lui. En ce qui concerne les autres textes, et en particulier les textes historiques ou animaliers et les nouvelles ne remettant pas en cause la "nature" de la Caravane, vous avez totale liberté. Alors à vos plumes !

4/ VIE DE L'ASSOCIATION :

D'une manière générale, nous préférons nous fixer des objectifs modestes mais réalisables. N'ayons pas les yeux plus gros que le ventre et essayons de construire quelque chose de solide plutôt que de brasser de l'air à grand bruit pour n'aboutir à rien.

Sur ce, bon vent à tous !

Amicalement, TOM.

[Note du maquettiste : Envoyez-nous vos textes de préférence sur disquette PC ou Mac en Word, McWrite ou XPress ; ou au moins dactylographiés : cela nous permettra de les publier plus vite !]

EINE LUNE N° 2 PLEINE LUNE N° 2 PLEINE LUNE N° 2

Chers amis (pour ceux d'entre vous qui ne le sauraient pas encore !), nous vous rappelons que le numéro 2 de Pleine Lune est sorti : Ce "Spécial Bretagne" compte 48 pages, et contient 2 scénarios inédits ainsi qu'une aide de jeu en deux parties traitant de la Bretagne au Moyen-Âge (Histoire, vie quotidienne, coutumes et légendes).

Ce numéro 2 est disponible auprès de la Guilde au prix "Spécial adhérents" de 20 FF (9 FF + 11 FF de port) ; mais les non-adhérents peuvent également se le procurer au prix de 35 FF à la Guilde et dans plusieurs boutiques de jeux (les meilleures !).

Si vous pensez que votre marchand habituel est disposé à en prendre quelques-uns en dépôt-vente, n'hésitez pas à le mettre en contact avec nous ; par ce moyen, nous sommes déjà diffusés à Paris, Lille, Reims, Nantes et Toulouse !

Il nous reste également quelques exemplaires du numéro 1 (44 pages, 2 scénarios et 2 nouvelles d'ambiance), qui sont encore disponibles auprès de la Guilde aux mêmes conditions.

NOTE IMPORTANTE : Chers adhérents, n'oubliez pas s'il vous plaît de nous signaler TOUT CHANGEMENT D'ADRESSE, si vous voulez continuer à avoir de nos nouvelles !

À chacun sa Caravane...

Les règles de Hurllements décrivent avec précision la Caravane, ses lois, sa composition et sa vie de tous les jours. Pourtant, un certain nombre de questions restent sans réponses et de nombreuses zones d'ombres subsistent. Elles ne sont certainement pas là par hasard.

En laissant de la place pour des révélations futures, elles permettent tout d'abord au Veneur de partager un tant soit peu le plaisir de la découverte que ressentent tous les joueurs de Hurllements.

Comme Jean-Luc et Valérie l'ont rappelé dans le Hurlélune N° 4, "vous devriez vous AUSSI être surpris, Veneur". Le scénario "Songe d'un matin d'automne" prouve, s'il en était encore besoin, que tout n'a pas été dit et que l'avenir nous réserve encore de nombreuses surprises.

Mais ces flous artistiques, savamment disséminés ici et là dans les règles du jeu, ouvrent une autre porte, celle qui mène directement au coeur de notre imaginaire. En cherchant à les remplir nous mêmes, nous donnerons à notre Caravane une touche personnelle qui fera d'elle une entité unique, semblable aux autres et pourtant différente.

Car s'il n'y a qu'une Caravane et qu'un Veneur, leurs reflets sont innombrables et s'étendent à l'infini. Comme pour de nombreux jeux de rôles, la magie de Hurllements est le résultat d'une minutieuse alchimie qui rassemble l'élan d'auteurs enthousiastes et l'écho qu'un public actif de joueurs et de maîtres de jeu.

Tous travaillent sur la même partition mais avec leurs propres accords et leurs propres instruments. Il n'en résulte pas une indescriptible cacophonie mais bien au contraire, une harmonieuse symphonie. Elle donne à Hurllements ce "je ne sais quoi" qui nous a tous décidé à rejoindre la Caravane.

Avec "À chacun sa Caravane", nous avons choisi de vous présenter quelques unes de ces facettes, en interrogeant des Veneurs qui nous présenteront leur vision de la Caravane.

Je tiens à préciser que leurs propos n'engagent qu'eux même et qu'il ne s'agit en rien d'une interprétation "officielle" du jeu.

À vous de juger, de retenir tel point qui vous semblera intéressant et de rejeter tel autre qui vous paraîtra inutile ou incompatible avec votre propre vision de la Caravane. N'hésitez pas à nous faire part de vos réactions en nous envoyant un petit mot et si vous voulez présenter votre Caravane dans cette rubrique, ses portes vous sont ouvertes.

Le premier Veneur qui a accepté de répondre à nos questions n'est pas un inconnu, puisqu'il s'agit de FINN, auteur de nombreux scénarios Bordelais dont nous avons tous pu apprécier la saveur dans les pages de Hurlélune et du Dragon Radieux. Alors sans plus attendre posons-lui la terrible question : FINN, pour toi, qu'est-ce que la Caravane ?

FINN : Toute une histoire que je raconterai ultérieurement.

PdL : Certes, mais encore...

FINN : Pour moi, la Caravane, c'est une vieille histoire qui commence grosso modo en l'an 100 avant Jésus-Christ. Une histoire dans laquelle il y a un certain nombre de gens qui sont bannis d'un endroit et qui deviennent petit à petit des "déplacés". Ils resteront toujours des "déplacés".

Contrairement à ce que décrit Bizien qui commence aux alentours de l'an mille sans avoir de passé...

PdL : Disons qu'il y a un passé, mais qu'on ne le connaît pas.

FINN : Justement, on ne sait pas ce qui se passe avant et aucun personnage ne peut avoir accompli quelque chose avant, tout commence vers l'an mil. Pour moi, au contraire, il y a des gens qui font partie de la Caravane bien avant cette date, et du reste la capacité de se transformer en animal me rappelle un certain nombre de possibilités et d'habitudes de héros que l'on pourrait qualifier de celtiques...

PdL : Par exemple...

FINN : Oui, par exemple...

PdL : Tu penses au Peuple Loup ?

FINN : Entre autres. On pourrait également évoquer un homme-cerf.

PdL : D'accord. Pourtant, "Songe d'un matin d'automne" montre clairement qu'il y a autre chose derrière la Caravane qu'une simple bande de "garous" qui cherche à survivre au milieu d'un monde hostile. Ta vision n'est elle pas incompatible avec cet aspect du jeu ?

FINN : Ta question m'amène à critiquer un instant le choix qu'a fait Jean-Luc de nous laisser dans l'ignorance d'un certain nombre d'éléments très importants. Même les personnes qui écrivent des scénarios n'ont aucune idée sur...

PdL : Je trouve que cela fait partie du secret ! Cela signifie que les Veneurs aussi ont quelque chose à apprendre.

FINN : Certes, mais tôt ou tard, cela va générer des problèmes de compatibilité. Je m'explique : que les joueurs ne sachent rien et doivent tout découvrir me paraît une excellente chose, que les Veneurs doivent eux aussi découvrir certains aspects du jeu peut sembler intéressant, même si cela ne va pas sans leur causer parfois quelques difficultés. Mais que des personnes qui écrivent des scénarios couramment et ont été pressenties pour faire partie de l'équipe puissent être amenées à écrire des choses incompatibles avec ce que pensent les auteurs pose des problèmes évidents.

Ma critique est la suivante : Jean-Luc pourrait réunir les 15 personnes qui font partie du pool de rédaction de Hurllements et leur dire "voilà ce que je pense, voilà les tenants et les aboutissants d'un certain nombre de choses, voilà qui est l'Ennemi Éternel, voilà pourquoi vous n'avez pas le droit d'y toucher" ou même simplement "n'y touchez pas". Mais la première fois qu'il nous a dit ça c'est dans le dernier Casus Belli (*Ndlr : le N° 68*).

PdL : Il l'avait déjà dit dans le passé.

FINN : Oralement, à une ou deux personnes. Personnellement, il ne me l'a dit qu'une fois que je m'en étais servi dans un scénario, qu'il m'a donc fallu modifier complètement.

Cela paraît absurde dans la mesure où c'est une limitation qui pour lui était évidente. Il y a plein de choses comme ça qu'il n'a pas dites et pour lesquelles on ne sait pas ce à quoi on a droit et ce à quoi on n'a pas droit. Ça me pose des problèmes et c'est du reste pour ça que mes scénarios traitent toujours d'aspects historiques.

PdL : OK. Passons à un tout autre sujet... L'Initié, tel que Jean-Luc et Valérie nous l'ont présenté, est un personnage un peu flou qui n'a pas de nom, mais qui semble néanmoins être un homme. Pourquoi as-tu choisi d'en faire UNE Initiée et de lui donner un nom ?

FINN : Vu que cette Caravane ne date pas d'hier et qu'elle est formée de gens qui ont déjà vécu, et étant donné ce qu'est un ou une Initié(e) dans l'histoire de Hurllements, il n'y a aucune raison, au contraire, pour qu'il n'y ait pas au moins une fois sur deux un Initié de sexe féminin.

De même qu'une Veneuse...

PdL : Tu veux dire, pour "une" maître de jeu ?

FINN : Tout à fait, une maîtresse de jeu est une Veneuse. Et il n'y a aucune raison objective de dire que ça ne peut pas être une femme.

PdL : Personnellement, j'en vois une. C'est lié au dessin du Veneur. Chaque maître de jeu incarne un Veneur différent, avec une personnalité différente, mais sommes toutes il n'y a qu'un Veneur et son aspect physique, tel qui apparaît sur la couverture du jeu, est une sorte de "dénominateur commun", un moule dans lequel nous devons tous nous insérer. C'est pourquoi il me semble que le Veneur ne peut pas être de sexe féminin.

FINN : Tout à fait, c'est d'ailleurs pourquoi je maintiens le Veneur sous cet aspect. Mais pour l'Initié ce n'est pas évident, il n'y a pas de dessin de l'Initié ce qui me permet donc d'en faire un personnage féminin.

PdL : As-tu déjà des Chevaliers parmi tes joueurs ?

FINN : Oui, des Chevaliers de la Terre et de l'Air.

PdL : Personne n'est allé plus loin ?

FINN : Non. Principalement pour des raisons géographiques.

PdL : Géographiques ?

FINN : Oui. Quand j'ai quitté Bordeaux, mes joueurs ne m'ont pas suivi. Nous nous sommes arrêtés aux alentours de la fin du douzième siècle.

PdL : Combien y a-t-il de personnes dans ta Caravane ?

FINN : Une trentaine.

PdL : Si peu ?

FINN : Oui. Je n'imagine pas une seule seconde qu'un groupe humain de plus de trente personnes puisse arriver dans un village au Moyen-Âge sans que les villageois ne croient être attaqués.

PdL : As-tu des joueurs qui réagissent assez mal vis à vis du Veneur, qui se sentent manipulés ?

FINN : Il y a une chose que j'ai toujours voulu faire et pour laquelle j'ai eu presque un interdit de la part de Bizien. Il s'agit de scénarios pour des gens qui veulent quitter la Caravane. C'est à dire pour des gens qui ont eu la révélation mais qui veulent continuer leur vie, y compris leur vie de questeur, en dehors de la Caravane.

J'ai des joueurs isolés qui ne se sentent pas libres de vivre leur vie au sein de la Caravane. Je leur fais jouer deux ou trois trucs mais je ne peux pas leur écrire des scénarios ou en tout cas les publier.

Peut-être cet interdit sera-t-il levé un jour, peut-être Jean-Luc avait-il prévu autre chose, ou peut-être que dans son idée, et c'est ainsi que je l'ai compris, il n'est pas question de s'intéresser aux gens qui quittent la Caravane : s'ils quittent la Caravane, ils ne jouent plus.

PdL : Je crois que ça rentre dans la logique du jeu.

FINN : Peut-être, mais pour moi il me paraît tout à fait possible que quelqu'un veuille quitter la Caravane à un moment, fasse deux ou trois trucs à l'extérieur, passe quelques années à ne pas se supporter dans cette espèce de vie au milieu d'errants qui ne le comprennent pas, de gens à qui il ne peut pas se confier, et qu'il finisse par craquer. Peut-être cherchera-t-il ensuite la Caravane pendant des années.

PdL : Ce qui signifie qu'on ne peut pas lui échapper.

FINN : Il me semble en effet qu'on ne peut pas y échapper. Mais un joueur doit avoir la possibilité d'aller voir ailleurs pendant quelque temps.

PdL : Sans transition, as-tu déjà eu l'occasion d'aborder l'aspect onirique de Hurlements ?

FINN : Quasiment pas. Il y en a ici ou là deux ou trois pointes, mais là encore, cela tient au risque d'incompatibilité que j'évoquais tout à l'heure. Pour le moment, je me suis contenté d'y faire allusion et de laisser la possibilité de...

PdL : Tu comptes donc a priori rester dans le domaine des scénarios historiques. Tu vas rester en Aquitaine ou bouger un peu ?

FINN : Je vais bouger, heureusement pour moi. J'ai encore quelques idées Bordelaises, mais outre un scénario Breton que j'écris en collaboration, j'ai envie de faire vivre Paris au Moyen-Âge, puisque c'est maintenant là que je vis. Et puis je ne serai plus obligé d'emmerder tout le monde à parler en langue d'Oc !

PdL : Et bien FINN, merci pour tout et à bientôt dans nos colonnes.

Témoignage recueilli par Fred Ménage.

Veneurs, êtes-vous bien certains de connaître la totalité des aventures de la Caravane ? N'y en a-t-il point qui aurait échappé à vos studieuses recherches ? Pour vous permettre de faire le point sur l'ensemble des scénarios parus pour Hurlements, nous vous proposons ci-contre la suite de la liste des scénarios commencée dans le Pêcheurs de Lune N° 1. Celle-ci inclut également les scénarios du Hurlélune N° 5, qui devrait paraître sous peu (?!), ainsi qu'un scénario de Finn également à paraître (vous pourrez le découvrir en exclusivité à Provins, présenté par son auteur).

Liste des scénarios parus (suite)

Titre	Auteur	Publication	Lieu	Époque	Commentaires
L'Aigle des prophéties de Merlin	Guillaume Delafosse et J-L Bizien	Hurlelune N° 4	Normandie (Domfront)	Novembre 1164	Dans la lignée de la Campagne d'Aquitaine
Songe d'un matin d'automne	V et J-L Bizien	Hurlelune N° 4	-	-	Scénario onirique
Pierre	J-P Palanchini	Hurlelune N° 4	Villeneuve-sur-Lot, Agen	Avril 1460	Histoires de Fous N° 1
Il court, il court, le Furet	Frédéric Ménage	Casus Belli N° 63	Poitou (Parthenay)	-	-
Les Chiens d'Arawn	Denis Chabrier	Pleine Lune N° 2	Bretagne (Quimper)	1060	-
Bernard	Philippe Perret du Cray	Pleine Lune N° 2	Sud-Ouest (Ventadour)	Mai 1147	Solo questeur
Le bûcher de Noël	G Delafosse V et J-L Bizien	Rôle Mag N° 9	Vallée du Rhône (Mornas)	Noël (!)	-
Paix sous la Lune aux hommes de bonne volonté	Guillaume Delafosse	Casus Belli N° 68	(Pierrefendre)	Noël (!!)	-
La fille de Faugaret	Serge "M..."	Sombre Hérault N° 2	Basse Bretagne (Ranrouet)	1225	Scénario Templiers
La clairière ensorcelée	Marie-France Bertrand & Amélie Charlier	Quest N° 7	Cévennes (Valgorge)	XII ^{ème} s.	Scénario multijeu AD&D, Warhammer (!?!)
Mahaut	J-P Palanchini	Hurlelune N° 5			Histoire de Fous N° 2 (À paraître)
Raynier	J-P Palanchini	Hurlelune N° 5	Bonaguil	Mai 1460	Histoire de Fous N° 3 (À paraître) Scénario mixte Solo/Caravane
Marion	J-P Palanchini	Hurlelune N° 5	Quercy (Flaunac)	Septembre 1468	Histoire de Fous N° 4 (À paraître)
La Mariotte	Finn	-	Aquitaine (Ceissac)	Printemps 1161	À paraître

Jalousie

par Finn

Amoureux sous le soleil

Le jeune homme marchait d'un pas assuré dans la campagne. Plutôt fort, les épaules larges, les bras musclés, les cheveux au vent, une barbe de trois jours, il avançait le sourire aux lèvres. Il allait vers le bonheur, vers celle qui faisait vibrer son cœur.

Le soleil semblait briller pour lui seul, les oiseaux lui dédiaient leurs chants d'amour, tant il est vrai que le printemps est la plus belle saison lorsqu'il déchaîne la passion. Et le ciel était bleu comme ses yeux d'Armoricaïn, lumineux comme sa joie éclatante.

S'approchant de la fontaine, il ralentit le pas. Il aurait voulu être léger comme un papillon pour voler auprès d'elle. Il rêvait de la surprendre, de la contempler en silence. Mais il ne put résister à l'envie de prononcer son nom : "Nolwenn ! Nolwenn !".

Elle l'attendait, car elle sortit des bois juste devant lui. Elle se jeta dans ses bras.

Son visage fin, auréolé de mèches blondes, riait de mille éclats. Ses yeux d'azur reflétaient l'allégresse, riaient plus encore que sa voix. Ils s'embrassaient et s'embrassaient, retrouvailles d'amants unis comme l'eau et la rivière.

Anne

Soudain Nolwenn quitta la fontaine. Depuis que sexte avait sonné à l'église du village, la jolie jeune fille avait l'air d'attendre. De plus en plus impatiente et de plus en plus heureuse. Anne se sentait réjouie par le bonheur de cette amie d'un jour. De cette amie du Breil-Tail, le village voisin, venue travailler ici, à la fontaine. Elle aurait bien aimé **savoir**, mais elle s'interdisait cette curiosité. On saurait bien assez tôt. Et puis, qu'y-avait-il à savoir ? Sans doute Nolwenn avait-elle rencontré un gars d'ici au cours de la fête des bûcherons à

la Saint-Jean. Sans doute, c'était lui qui arrivait. Sans doute qu'ils allaient se marier et être heureux.

Vivraient-ils ici ou là-bas ? Non, Anne ne pouvait pas répondre à cette question, il fallait d'abord savoir de qui il s'agissait. Et puis, qu'elle importance ? La jeune fille était heureuse comme toute fille qui va voir son ami et se sait aimée.

En pensant à cela, Anne se sentit un instant mélancolique. Depuis quelques temps elle se rendait compte que Donte ne la regardait plus, ou à peine. Bien sûr il n'y avait jamais rien eu de très solide entre eux. Pas de passion. Mais la tranquille certitude que l'on se convient, que l'on pourra vivre ensemble et se donner des enfants. Un calme bonheur. Donte n'avait jamais semblé s'y opposer. Mais il n'avait jamais paru vraiment décidé. Comme s'il attendait autre chose. Autre chose, qui ne viendrait jamais. Anne se disait qu'au fond, son ami se racontait des fables et attendait une belle princesse, comme le font souvent les filles trop jeunes. "Mais ça lui passera" se disait-elle.

Elle entendit roucouler Nolwenn. Puis elle les vit se rapprocher :

— "Anne, Anne mon amie, viens voir, c'est lui que j'attendais, je te présente Donte".

Ils se tenaient par la main, vibrant d'amour. Anne ne put s'empêcher de s'écarter, en souriant difficilement. Elle se remit à la tâche, essayant d'oublier les mots de douleur que lui criait son cœur. Elle sentit, plus qu'elle ne vit, venir Donte. Elle l'entendit à peine, il avait l'air contrit, plus piteux que compatissant :

— Tu sais, quand je l'ai rencontrée... C'est beaucoup plus fort que tout ce que j'ai connu. Elle... Je l'aime tu sais. Je ne voulais pas t'en parler, j'avais peur de te faire de la peine. Je sais que tu m'aimes bien. Il faut pas que tu

sois triste. Y'a d'autres gars, t'es assez jolie, tu resteras pas seule, t'inquiète pas.

— Oui, je sais, sois tranquille, va la rejoindre, elle t'attend.

Et tandis que Donte se détournait d'elle, Anne se mit à pleurer. Elle se releva et courut se perdre dans les bois. Sanglotant, le souffle coupé par les larmes, elle s'arrêtait parfois sur une racine, témoin muet de son malheur. Mais qui aurait pu apaiser son chagrin ?

Remords dans la nuit

Il se reposait de cette journée harassante. Le souvenir de la douleur qu'avait éprouvée Anne le tourmentait enfin. De toute la journée il n'avait pas eu un battement de cœur pour penser à elle. Mais maintenant, dans la solitude de la nuit, il regrettait. Il aurait dû lui faire mieux comprendre, mieux lui dire qu'il ne fallait pas s'attacher à lui. Il aurait fallu qu'il lui dise pour Nolwenn, qu'il ait au moins ce courage... Mais il avait rencontré Nolwenn et rien ne pourrait le séparer d'elle.

Il ressentait encore sous ses doigts, la douceur de la peau et la finesse des cheveux, il sentait son odeur si délicate. Quelle impression merveilleuse, l'Amour ! C'est de cet état d'esprit qu'il fut tiré par un coup brutal frappé à la porte.

— Donte, Donte, t'es là ? C'est moi, Loïc, faut qu'tu viennes très vite... Tu m'entends ?

— Oui, que se passe-t-il ?

— C'est Anne... Viens !

Il se leva, se précipita pour ouvrir la porte. L'idée de ce suicide le rendait fou de douleur. "Assassin ! Lâche !" se disait-il, se sentant encore plus coupable de l'avoir gardée si longtemps pour l'abandonner ainsi, sans même la prévenir. Sans courage. Il se voyait déjà récitant des chapelets de prières pour essayer de chasser cette évidence : il l'avait poussée à commettre un péché mortel.

Loïc le regarda avec pitié. Ils partirent ensemble dans la nuit et coururent. Ils arrivèrent tard à la fontaine. Donte ne comprenait

pas pourquoi toutes ces torches brûlaient. Pourquoi y avait-il autant de monde ? Pourquoi les hommes avaient-ils leurs fourches ? C'est en voyant le corps déchiqueté qu'il comprit tout à coup. Anne ne s'était pas suicidée, un monstre l'avait tuée.

Dans la nuit ils suivirent la bête. Dans la nuit ils coururent. Dans la nuit ils perdirent cent fois la trace. Dans la nuit il eut peur. Cette bête venait de tuer Anne. Ceux de Breil-Tail et des autres villages ne le savaient pas encore. Nolwenn ne devait pas encore se protéger. Et si, par malheur, elle manquait de prudence... Il devait la protéger. Mais comment oser arriver chez elle, chez ses parents, au milieu de la nuit ? Et il avait peur d'arriver trop tard.

Le piège

Au matin la traque n'avait pas cessé. Mais Donte ne voulait plus s'épuiser en vain. Le monstre les faisait courir, les épuisait. Tournant et retournant sans cesse. Avec Loïc ils confectionnèrent un piège. Il ne restait plus qu'à rabattre la bête. Loïc et les autres commencèrent à contourner. Donte attendait. Le monstre allait bientôt venir à lui. Il fallait le pousser dans le piège. Mais avant, Donte devait attendre. Combattre la peur, se soutenir par le désir de sauver Nolwenn, repousser la peur plus loin pour pouvoir vaincre ce terrible ennemi. Mais quel ennemi est plus terrible que la peur ? Tout à l'heure il s'était traité de lâche, qu'en était-il maintenant ? Qu'en était-il vraiment ?

Attendre encore...

La sauver...

Attendre...

Le monstre arriva enfin. Le pelage sali, la bave aux lèvres, c'était un loup aux yeux de sang. Donte se leva d'un bond et fonça vers la bête. Il criait, agitait les bras, courait. Son courage n'avait pas failli cette fois. Le loup recula, recula encore, finit par fuir. Donte le pourchassa alors, avec toute sa haine et toute sa peur transformée. Le loup tomba dans le

piège et s'empala sur les piques. Alors, sauvé, Donte put héler ses amis et son village.

Ils vinrent tous voir l'agonie de la bête, qui saignait encore. Dans les premiers rayons de soleil, la forme sembla vaciller, et Donte se mit à hurler. La louve avait maintenant des cheveux d'or et des yeux d'azur. Et son amant la voyait mourir, ne pouvant plus rien pour elle. Il s'enfuit, criant de douleur.

Le pasteur

Il courait toujours, et le soir arrivait. Il courait dans les bois, couvrant le sol de son ombre massive. Il hurlait parfois sa douleur aux arbres. Il hurlait dès qu'il était sur une colline, il hurlait son malheur de l'avoir tuée.

Et puis, tout à coup, dans une vaste clairière, il fut en face de ce pasteur. Géant tout de noir vêtu, un chapeau aux larges bords couvrant mal ses longs cheveux blancs, l'homme sans âge lui parlait avec douceur et compassion :

— "Arrête-toi. Reste ici. J'ai beaucoup marché pour te trouver. Tu sais Bruno, nous

avons tous besoin de toi. Je connais ta douleur, et je la partage, crois-moi. Celle que tu viens de perdre faisait partie de nos frères, j'en souffre autant que toi. Mais il ne faut pas que la vie te soit aussi pénible. La mort n'est que le début d'une nouvelle vie. Avec nous, tu la retrouveras. Aie confiance. Confiance en moi, confiance en nous. Mais surtout, confiance en toi, Bruno. Je t'ai trouvé enfin, il faut que tu viennes avec moi".

Il se sentait bercé par ces paroles, mais fût, un instant, saisi de l'envie de se donner la mort, pour rejoindre son aimée dans l'Autre-Monde. La retrouver dans cette Autre-Vie, que le pasteur lui promettait. Puis il se ravisa car c'était un péché mortel. Il devrait désormais se montrer parfaitement bon, pour la rejoindre auprès des saints. Et pour commencer tout de suite, il se remit sur ses pieds, sentant une douleur horrible lui vriller dans la tête. Et, bien que tout nu, il suivit le pasteur en priant Dieu de lui accorder une place auprès de celle qui serait toujours dans son cœur.

TOUS CONTES FAITS

Chers amis, compte tenu du délai écoulé entre le présent numéro de "Pêcheurs de Lune" et le numéro 2, nous ne pourrions mentionner ici la totalité des manifestations auxquelles la Guilde a participé ces quelques derniers mois. Nos excuses donc vis à vis des organisateurs, de nos nombreux contacts et amis, notamment en Belgique et en Picardie. Ce n'est que partie remise... Voici quand même les toutes dernières !

**Le Salon de la Bande Dessinée de Creil -
Week end du 14 et 15 avril 1992, au programme convivialité, talents et... Hurlements !**

Merci donc à la Guilde de Picardie de nous avoir conviés sur son stand. Nous avons pu apprécier, encore et toujours, les coups de crayons magistraux de Florence Magnin et de Rolland Barthélémy et partager avec d'autres passionnés notre amour du jeu.

La Caravane a même profité de cette occasion pour accueillir en son cercle chaleureux une nouvelle Initiée en la personne de la présidente de la Guilde des Saigneurs. Ils étaient plusieurs de cette honorable association et ils ont tous aimé Hurlements ! Rien à dire, une manifestation comme on aimerait en voir plus souvent !

**1^{ère} Convention de Jeux de simulation des
grandes écoles parisiennes Trophée IDRAC
9 et 10 mai 1992**

Une 1^{ère} convention particulièrement animée, voire même... bordélique, mais vu le monde ! Trois étages de salles de jeu toutes combles, des films projetés au sous-sol, des ordinateurs au rez-de-chaussée, le tout dans une ambiance survoltée, bref ces 24 h de jeu non-stop ont été un réel succès. En dépit de la meute hurlante, la Caravane a pu trouver un petit coin de nature idéal... euh non, un coin calme, pour y présenter (à la lueur des chandelles !) le Jeu de l'Initié à quelques errants (et errantes !) : ils ont du aimer, puisqu'ils en ont redemandé ! À l'année prochaine donc pour la 2^{ème} convention !

Le coin des Historiens

Nous inaugurons ici une nouvelle rubrique destinée aux Veneurs et aux questeurs peu familiers de l'époque médiévale. Nous vous proposerons des précisions sur quelques petits points d'Histoire, pour vous permettre d'ajouter à l'ambiance de vos aventures en jouant encore davantage "dans" l'époque.

I : Les noms de rue au Moyen-Âge, par JNR

En réponse à une question de David Audra, nous allons parler ici de l'apparition des noms de rue au cours du Moyen-Âge. Notre frère de Narbonne relève en effet dans "Aubépin" (dans Hurlélune N° 2) que les rues de Bordeaux ne portaient pas de noms au début du XII^{ème} siècle, alors que les rues de Provins en ont à la fin de ce même siècle (voir "Les trois morts" dans Hurlélune N° 3 et notre article dans Pêcheurs de Lune N° 1), et il s'interroge sur cette opposition.

En fait, l'apparition d'un nom concrétise l'importance prise par une rue dans l'activité urbaine, par la densité de son peuplement, sa fonction économique ou son rôle de desserte. Si l'identification des rues ne nous est vraiment connue qu'à partir du XIII^{ème} siècle, il semble néanmoins que les noms de rue soient précoces dans les villes chargées d'histoire du Poitou, de Provence ou d'Aquitaine, dans celles qui ont connu un démarrage économique rapide (en Champagne ou dans le Nord) et qui ont diversifié leurs activités (Rouen, Béziers, Montpellier, Toulouse, Troyes).

Par de brèves allusions dans les textes parvenus jusqu'à nous, on sait qu'il existe par exemple une "*via ubi manent figuli super Sequanam*" (une rue où résident les potiers sur Seine, en 1063), une rue aux Juifs (1116), des rues Saint Martin, des Tonneliers et des Tailleurs (vers 1200) à Rouen ; des rues des Fourreurs, des Drapiers, des Tanneurs, des Lormiers ou Selliers dès la première moitié du XII^{ème} siècle à Troyes ; une rue des

Paussiers et une rue de la Triperie dans le Bourg Neuf d'Arles, à la même époque. La généralisation des noms de rue à Paris dès le XII^{ème} siècle et lors du règne de Saint Louis traduit également une évidente croissance de la capitale. L'exemple de Provins, déjà évoqué, est particulièrement significatif : la ville connaît son essor économique avec le développement des foires de Champagne. Vers 1100 s'y tiennent déjà des foires, à bestiaux, et on y négocie des produits régionaux (sel, vin).

Mais l'impulsion du comte Thibaud le Grand et de son fils Henri le Libéral (1152-1181) est décisive. Ceux-ci donnent un règlement aux deux foires de Provins (la "chaude" en été et la "froide" en hiver) entre 1137 et 1164. Ils limitent leurs prélèvements sur les marchandises, et surtout assurent le succès des foires de Champagne en instituant le "conduit de foire" : les comtes se portent garants de la sécurité des marchands qui s'y rendent et du remboursement des dommages éventuels, même en dehors de leurs terres, en passant de nombreux accords avec le roi, les princes, les prélats et les seigneurs voisins.

Les foires de Provins, Lagny, Troyes et Bar sur Aube deviennent donc rapidement le point de rencontre du grand commerce européen, et cette croissance économique multiplie les rues en fractionnant l'espace urbain en fonction des différentes activités commerciales. Cela rend nécessaire l'emploi des noms de rue pour faciliter le repérage, notamment pour les marchands étrangers de plus en plus nombreux (Arrageois et Flamands dès 1137, Parisiens en 1148, Italiens avant 1172).

Mais ailleurs que dans ces villes prospères ? Le silence au sujet des noms de rue peut être provoqué par un manque d'information sur cette époque : on retrouve alors dans des archives plus tardives des noms fort communs, servant de points de repère, mais dont on ne connaît ni la date d'apparition ni l'origine. Mais dans l'immense majorité des cas (les

villes apparues au pied d'une forteresse, les villes neuves, les faubourgs récents) la faible extension territoriale, la discontinuité du tissu urbain et le maintien d'une forte empreinte rurale ne favorisent guère et même ne justifient pas encore, à l'époque médiévale, la mise en place d'une toponymie différenciée. Tout juste peut-on trouver la "Grand-Rue", qui suffit à baptiser l'artère centrale ; les autres rues se contentant souvent au mieux de porter le nom d'un propriétaire riverain.

Pourtant, au fur et à mesure de l'extension des villes, l'urbanisation d'anciens chemins vicinaux se traduit par l'abandon progressif des appellations du genre "le chemin qui mène de tel à tel endroit" au profit de termes plus courts, donnés par les usagers eux-mêmes. Ces noms mettent parfois longtemps avant de s'imposer, et peuvent changer d'une génération à l'autre : même ceux des grands axes n'y échappent pas. D'ailleurs ceux-ci, pour compliquer encore les choses, portent souvent plusieurs noms sur leur parcours : la rue Saint Denis de Paris s'appelle ainsi au XIII^{ème} siècle la "Grande-Rue de la Hanterie" près du Châtelet (1258), la "Chaussée des Filles-Dieu", la "Chaussée Saint Lazare" (1238 et 1259). L'axe principal (SO-NE) de Nantes, entre les portes Saint Nicolas et Saint-Pierre, jalonnée par les différents pôles de la vie urbaine locale, n'est pas seulement la "Grande-Rue" des plus anciens textes, mais aussi successivement les rues Saint-Nicolas, du Pont d'Erdre ou de la Saulnerie, des Changes, de la Chaussée et de la Cathédrale.

De toute façon, il s'en faut de beaucoup que toutes les voies aient été soigneusement dénommées à la fin du Moyen-Âge, l'anonymat ou l'appellation patronymique reste la règle pour la majorité des ruelles, des impasses, des escaliers, multiples et mouvants de nos villes médiévales. Bref, alors que les séjours de la Caravane vont être de plus en plus fréquents en ville (car là se trouvent de nombreux spectateurs mais aussi les riches, les puissants et les protecteurs), nos voyageurs risquent d'avoir encore quelques problèmes pour ce qui est de se retrouver

dans une ville inconnue (Au XIII^{ème} siècle on parle d'un voyageur suisse à Paris qui a mis trois jours avant de retrouver son chemin dans la capitale !) : nos amis ailés ont encore de beaux jours devant eux !

Dans un prochain article, nous aborderons le problème des différentes appellations de ces rues et leur classification, ainsi que les décorations extérieures des rues et des maisons (les enseignes par exemple) qui permettent (parfois !) de se repérer et de se diriger en ville.

Bibliographie

- * J.P. Leguay, La rue au Moyen-Âge, Éditions Ouest France, 1980.
- * E. Chapin, Les villes de foire de Champagne des origines au début du XIV^{ème} siècle, Éditions Champion, 1937 (réédité).
- * A. Chédeville, "De la cité à la ville", dans Histoire de la France urbaine, Éditions Seuil, 1980, tome II, p. 29-181.

II : La Peste Noire du XIV^{ème} siècle, par Hélie

Saisissant, terrible, sinistre, effroyable, les qualificatifs ne manquent pas pour tenter de rapporter l'horreur de cette épidémie, compagne de prédilection de la misère et de la guerre qui sévissaient déjà dans le Royaume déchiré.

Née en Asie centrale, elle avait déjà provoqué plus d'une trentaine de millions de morts dans les royaumes du Soleil Levant. Mais elle abandonna ces territoires exsangues et emprunta la route de la soie, se drapant de cette noble matière pour apporter son message de fin du monde dans d'autres contrées, dont la nôtre.

La guerre (de 100 ans) battait son plein depuis 10 ans. Les gens d'armes rodant dans les campagnes, les cadavres laissés sur le sol au hasard des escarmouches, allaient constituer des alliés précieux au Mal Noir. Sans parler de l'affaiblissement des corps dû à une famine chronique qui pourrissait les fondements humains du Royaume et qui était dûe à un blocage économique manifeste qui ne permettait

pas à une population qui s'était extraordinairement développée à subvenir à ses besoins.

On peut parfaitement dater Son arrivée en Europe. Le jour néfaste est celui du 1^{er} novembre 1347, date à laquelle l'un des bateaux génois, en commerce avec l'Asie, et qui avait été refoulé à Gênes, trouva asile dans le port de Marseille. Très vite, entre 1348 et 1350, l'Occident s'enflamma et il y eut plus de 20 millions de morts.

Pendant l'hiver 1347-1348, elle fut de type pulmonaire. Terrible. Après la piqûre de la puce infectée par le rat porteur de la maladie, la propagation se faisait simplement par le souffle vicié des hommes malades. Il n'y avait aucune chance de survie, la mort survenait en deux ou trois jours.

À partir du printemps 1348, elle se généralisa sous l'aspect bubonique. Seule une pique de puce pouvait la transmettre et l'on pouvait espérer en réchapper. L'espoir était plus que faible mais il avait le mérite d'exister.

Elle ne se cantonna pas à Marseille, loin s'en faut. En Europe aussi, elle suivit les routes fluviales et terrestres, à raison de 2 à 3 kilomètres par jour. L'hiver, et sur les routes secondaires, son cortège de mort se trainait. En été 1348, cependant, Sa vitesse fut 5 kilomètres par jour et Elle atteignit la capitale du royaume, Paris, fin juillet 1348.

Si les villes animées et les grands axes de communication étaient les "préférés" de la Peste, cela ne veut pas dire qu'elle délaissait le reste. Systématiquement, elle tenta de se faufiler partout...

Notre caravane fut également touchée. Mais la robustesse de chacun permit de surmonter plus facilement que nos contemporains "le mal des bosses" (surnom donné à la peste bubonique en raison de sa manifestation sous forme de protubérances sous les aines, entre autre). Mais cela n'empêcha pas que nous perdîmes quantités d'hommes et de femmes et que la panique en fit fuir beaucoup.

Car les conséquences que j'oserais nommer, avec froideur, "quantitatives" ne doivent pas faire oublier d'autres conséquences tout aussi marquantes. Celles qui touchèrent les mentalités et la société. La Peste ne frappe pas sans que cela marque profondément.

Pour les chrétiens, cela ne pouvait être que l'ire de Dieu. Mais quelle terrible angoisse que cette épée divine qui venait décapiter sans prévenir, sans laisser la possibilité de se faire enterrer avec les sacrements prescrits. Quel choc psychologique pour des laïcs baignés de religiosité !

Si certains choisirent de se consacrer à une piété plus individuelle ou à rejoindre des confréries qui pouvaient, justement, leur assurer le "bien mourir", d'autres se laissèrent aller dans des extrémismes que même la Caravane pouvait craindre.

Je veux parler des flagellants. Après Noël 1349, ils étaient près de 800 000 dans le Royaume. Outre leurs pratiques pénitentielles violentes (la flagellation, donc), ils annoncèrent la malédiction des juifs. En effet, ces derniers, traités de déicides depuis la première croisade, étaient devenus des boucs émissaires qui furent massacrés. La Caravane aussi avait à se prémunir contre ces agissements barbares. Nous risquions également d'être considérés, non plus seulement comme hérétiques, mais raison même de la colère divine si nos "particularités" venaient à être découvertes.

Ce qui caractérisa également cette période, ce fut la fuite. Partir des villes, des villages, quitter les communautés, la famille, les amis, tenter souvent seul de sauver sa propre vie. Les fuyards étaient partout, se doublant souvent de brigands de grands chemins, ou de proies faciles. Les cadres sociaux et familiaux explosèrent, les solidarités s'effritèrent.

La Caravane, quant à son activité de représentation de spectacles n'eut pas beaucoup de problèmes. Il est vrai que la plupart du temps, les villages ou les villes dans lesquelles nous entrions étaient désertées ou les gens filaient

dans les rues, n'ayant manifestement pas le goût au spectacle. Mais il arrivait aussi assez souvent que quelques bourgeois ou seigneurs, écrasés par la fatalité d'un monde qui leur échappait, préféraient consacrer ce qui étaient peut être leurs derniers instants de vie à la fête. Ils payaient bien, étaient bon public et si parfois le malheur semblait loin, les visages hâvres et les souvenirs des atrocités faisaient souvent retomber l'allant.

À partir de 1350, la Peste se calma et l'hémorragie d'hommes fut telle que la main d'oeuvre vint à manquer dans les villes. Les campagnes déjà désertifiées par les famines et l'épidémie reçurent presque leur coup de grâce.

Les paysans affluèrent dans les villes où ils pouvaient trouver du travail abondant et bien payé. La prospérité semblait pouvoir revenir mais les mentalités étaient définitivement ébranlées.

Bibliographie :

- * Monique Lucenet, Les grandes pestes en France, Éditions Aubier Montaigne, 1985.
- * Michel Mollat, Notes sur la mortalité à Paris au temps de la Peste Noire d'après les comptes de l'œuvre de Saint Germais l'Auxerrois, Le Moyen-Âge 1363.
- * Histoire de la France urbaine, sous la direction de Georges Duby, Éditions Seuil, 1960.

Bulletin édité par :

La Guilde des Veneurs

4, rue Carnot

91120 Palaiseau

Tel : (1) 69-81-83-51

Ont participé à ce numéro :

Frédéric MÉNAGE, Nathalie ACHARD,

Jean-Nicolas RONDEAU, FINN,

Jean-Philippe PALANCHINI

Les Pêcheurs d'Ambiance...

Cette nouvelle rubrique s'adresse en priorité à tous les "perfectionnistes" ; à ceux, Veneurs ou questeurs, qui ne se contentent pas des scénarios (déjà très bons !) que les différents scénaristes leur proposent, et qui enrichissent leurs aventures de toutes sortes de "plus" historiques ou d'ambiance. C'est là, encore plus qu'ailleurs peut-être, que nos colonnes vous sont ouvertes, si vous souhaitez faire profiter les autres passionnés de Hurllements de toutes les trouvailles et les idées que vous avez eu, pour faire d'une aventure du Jeu de l'Initié quelque chose d'encore plus magique, d'encore plus "différent". Cela peut aller d'idées générales (nous préparons pour bientôt un dossier "Musiques d'ambiance") à des éléments plus précis, concernant par exemple un scénario particulier, comme ce qui suit...

Jean-Philippe Palanchini, le premier, nous propose trois poèmes de *Bernat de Ventadorn*, qu'il a traduit en français, en complément du scénario "Bernard" paru dans le Pleine Lune N° 2. À lui la parole :

— "La traduction ne saurait être qu'approximative, mais j'ai essayé de garder **un ton et une simplicité** plus qu'une traduction littérale. De plus, je m'empresse de dire (et de déplorer) que je ne suis pas un spécialiste de la langue d'Oc de notre troubadour... Pourquoi ces textes ? Pour que vous puissiez les reproduire sur trois feuilles de parchemin, par exemple. Et puis... Parce qu'à mon humble avis il est plus intéressant de les faire donner par Ébles III au joueur qui sera votre "X", afin qu'il les lise lors de deux spectacles (après une lecture/découverte préalable, pour le mettre un peu plus à l'aise). Sa surprise et son éventuelle gêne ne seront pas jouées, alors, mais **vécues**...

De plus, l'expérience prouve que souvent, le joueur demande après l'aventure à garder les textes et les inclut dans son répertoire personnel... Pourquoi pas ?

Je conseille pour finir de garder "*Le chant de l'Alouette*" pour le deuxième spectacle, les deux autres textes pouvant au choix être lus le premier soir, ou bien un seul des deux... Mais le poème en question me semble être mieux adapté à ce qu'en dit le scénario : "la dernière lettre d'amour que Bernat avait adressée (à Marguerite)". Le ton convient mieux au propos, à mon sens..."

Cançon

Le Temps va et vient et vire
 par jour, par mois et par années
 Pourtant je ne sais que dire
 Car je n'ai perdu le goût d'aimer
 Et mon désir n'a pas changé ;
 Mais sont amours perdues
 qui ne sont point partagées
 Je fais joyeuse contenance
 quand mon cœur est courroucé
 Pourquoi devrais-je faire
 pénitence
 Avant que d'avoir pêché ?
 Plus je la courtise,
 plus elle m'est dure,
 Si bien que cela ne peut mener
 Qu'à la rupture.
 Mais non ! Il est bon
 qu'elle me réduise
 À sa seule volonté
 Passées les erreurs de jugement
 Mon tour viendra,
 Dieu me soit clément !
 Comme le montre l'écriture,
 Un jour de bonne aventure
 En compense plus de cent.
 Je ne quitterai pas ma vie
 Tant que j'aurai santé
 et jugement,
 Avant d'être coupé, l'épi
 A le temps de ployer sous le vent.
 Et si je ne l'ai pas couchée
 à mon côté,
 Que je n'en sois pas blâmé
 Tant qu'un peu d'espoir
 m'en vient !
 Belle, de tous temps
 vous ai désiré
 Et ne désire rien d'autre
 que vous,
 Rien d'autre ne me convient.
 Dame tant douce, et cultivée,
 Que celui qui vous forma
 si bien
 En donne la joie
 qu'on peut en attendre !

Le chant de l'alouette

Quand je vois l'alouette mouvoir
 De joie ses ailes contre
 le rayon de soleil,
 S'oublier et se laisser choir
 Par la douceur qui lui vient au cœur,
 Ah ! Grande envie me vient
 De ceux que je vois jouir d'amour.
 C'est miracle qu'à ce moment
 Le cœur de désir ne me fonde.
 Hélas ! Je me croyais savant
 En amour et j'en sais si peu,
 Je ne peux fuir mon envie.
 Elle a volé mon cœur,
 elle m'a volé, moi,
 Elle m'a dérobé le monde,
 Elle m'a dépossédé de tout
 et de moi-même
 Et telle est ma volonté.
 Ainsi je me mire en ses yeux,
 Je me mire en son miroir si plaisant,
 Je me noie en un profond désespoir
 Et tout entier je m'y veux perdre
 Comme le beau Narcisse
 en la fontaine.
 Jamais, de Dames en désespoir,
 Jamais plus je ne m'y fierai,
 Mieux je les ferai valoir
 Mieux je rechanterai
 leur méchanceté.
 Quel que soit leur rang
 Je sais qu'elles sont toutes
 aussi perverses.
 Et ma dame est bien telle
 en ses caprices
 Et moi orgueilleusement aveuglé.
 Sans elle la prière, la pitié
 Ne me sont rien,
 ni le droit que j'en ai,
 Si mon amour ne lui plaît pas,
 Jamais plus je ne la chanterai
 Et je fuirai en exil.
 Tristan, oublie-moi, laisse-moi,
 Je m'exile on ne sait où,
 Je jette mon chant aux quatre vents
 Et pars m'ensevelir loin de l'amour
 et de toute joie.

Cançon

Quand l'herbe et le grain veulent pointer,
 Que la fleur boutonne sur la branche
 Et que le rossignol haut et clair
 Éleve la voix et pousse son chant,
 J'en ressens de la joie, et j'ai joie de la fleur,
 Et j'en ai pour moi-même par la joie
 qui me vient de ma Dame en l'amour...
 De toutes parts la joie m'entoure et m'étreint
 Mais cette joie-là est une joie
 dont toutes les autres découlent.
 Et je vais, perdu, errant,
 Sans me soucier de ce que je fais.
 Par Dieu, Amour ! Je suis
 un pauvre troubadour
 Qui a peu d'amis et pas plus de seigneur.
 Pourquoi ne veux-tu pas
 changer d'idée à temps
 Et transformer en joie mes pensées si tristes ?
 Si j'en avais le pouvoir, par sortilège,
 Je ferais de mes ennemis des enfants
 Qui ne pourraient plus rien contre moi,
 Je serais hors de leurs atteintes
 Alors je serais gouverneur
 De ses yeux clairs, de son teint frais,
 Et j'en embrasserais sa bouche en tous sens,
 Elle serait marquée de mes baisers
 pour longtemps.
 Ainsi ferais-je, sans demander permission
 Si je la trouvais seule,
 Endormie ou faisant semblant ;
 Nous exploitons mal les dons de l'amour :
 Le temps s'en va, nous perdons le meilleur !
 Au lieu d'en faire notre propre langage,
 Nous en perdons le sens dans l'attente.
 Dame se renie à blâmer
 Son ami qui soupire
 Car à force de trop attendre
 De mauvaises pensées,
 et l'ennui apparaissent ;
 Certes, il fait toujours les simulacres
 de l'amour,
 Mais son ardeur est bien affaiblie.
 Mieux vaut, bonne Dame, aimer fidèlement
 Que d'inciter le plus fidèle à mentir
 et à tromper.
 Messenger, vas et ne m'estime pas moins
 D'avoir hésité à me déclarer.

CONTES À VENIR

2^{ème} Week-End HURLEMENTS

Provins 13/14 juin

Pour la deuxième année consécutive, la Guilde des Veneurs et le Club Pythagore de Provins organisent leur Week-end Hurlements, dans le cadre de la fête médiévale de Provins (le costume médiéval est par conséquent **obligatoire** !), avec la présence effective des auteurs, Valérie & Jean-Luc Bizien. Nous vous proposons donc durant ces deux jours : des parties (sur table) et des initiations à Hurlements le samedi et le dimanche après-midi, avec la possibilité de dialoguer avec toute l'équipe du Jeu de l'Initié et de tester des scénarios encore inédits ; et un scénario mi-semi-réel mi-interactif de notre cru le samedi soir, qui se déroulera dans la Tour César !

Comment arriver jusqu'à nous ? Par la route, il faut prendre la RN 19, de Paris direction Troyes, par Brie-Comte-Robert et Nangis jusqu'à Provins, puis de se garer en ville basse (de nombreux parkings sont prévus tout autour de la ville). Le rendez-vous est fixé à partir de 13 h à la salle du Minage (voir N° 35 sur le plan).

Par le train, il y a un direct de Paris (Gare de l'Est) à Provins partant le samedi à 12 h 05, qui arrive à 13 h 27. De la gare, il suffit de suivre le plan pour arriver au Minage. Vous pourrez aussi vous y changer, éventuellement vous maquiller, et y déposer vos affaires. Le dimanche, le retour direct part à 17 h 48 et arrive à Paris à 19 h 08.

Nous vous demanderons sur place une participation aux frais symbolique (environ 20 FF), pour vous offrir notamment le petit déjeuner du dimanche matin (pour les lève-tôt, les couche-tard et... les autres). Les parties sur table ainsi que le couchage (nous disposons de 40 lits de camp ; il peut être utile de se munir d'un duvet) se dérouleront dans la salle du Minage.

Les initiations et les parties débuteront à partir de 14 h le samedi ; le semi-réel débutera à partir de 20 h 30 à l'entrée de la Tour. Cela vous permettra d'aller dîner "médiéval" en ville haute en début de soirée. La fête médiévale offre en effet toute une série de possibilités de se restaurer, pour toutes les bourses.

Il est bien entendu que, membres de la Caravane, vous incarnerez des questeurs, notamment le samedi soir lors du semi-réel. Aussi nous invitons tous les participants ayant quelque talent musical ou artistique à ne pas être timides et à préparer leur meilleur numéro (les animaux ne sont pas fournis !) : la Caravane est en effet une fois encore reçue à la Cour du Comte de Champagne, et les ménestrels y donneront un spectacle en milieu de soirée !

Pour tout autre renseignement, vous pouvez nous joindre au (1) 69-81-83-51 (Jean-Nicolas).



Je souhaite m'inscrire afin de participer au 2^{ème} Week-End Hurlements :

Nom Prénom

N° d'adhérent Je viendrais en compagnie de personnes.

Noms et prénoms éventuels

.....

.....

À nous retourner **avant le 10 juin** à : La Guilde des Veneurs

4 rue Carnot

91120 Palaiseau

