



# Pêcheurs de Lune

Numéro 10

## L'EDITO (DE LA MAQUETTISTE INTERIMAIRE)

Amis des loups et des ténèbres, bonsoir !

Pour *Pêcheurs de Lune n 10*, il fallait frapper un grand coup. Voilà pourquoi vous trouverez un superbe dessin de Ben en exclusivité pour les adhérents à la Guilde. Nous ne le remercierons jamais assez pour l'ambiance *Hurlements* qu'il a su créer grâce à ses dessins.

Ce numéro 10, nous l'avons voulu spécial Joueurs. C'est aussi un spécial Grandeur Nature en prévision de la fête médiévale de Provins.

En outre, je peux vous annoncer officiellement une grande nouvelle: *Hurlements* est repris par Multisim, l'éditeur de *Néphelim* et *Rêve de Dragon*. Jean-Luc travaille actuellement sur un *Hurlélune 7* qui devra nous servir de passerelle vers *Hurlements 2*. Ce tome 2 (car il s'agit d'une suite, pas d'une réédition) réserve des surprises que Jean-Luc devrait nous dévoiler en juin et dont vous lirez bien sûr un compte-rendu ici.

Enfin, vous pouvez profiter (rapidement) de l'offre suivante: tous les *Hurlélune* en tirage de tête, numéros dépareillés pour 500 F. Profitez-en car les n° 1 et 2 sont officiellement épuisés. Bien sûr, *Hurlements* restera totalement compatible avec *Hurlements 2*. Si cette offre vous intéresse, adressez-vous aux *Editions de la Lune Sang*, 12 rue du Pont Créon 14000 CAEN.

### Ont participé à ce numéro :

Emmanuel Hanon  
Catherine & Jean Philippe Palanchini  
Anne Vétillard

Dessins

Ben  
Mathieu Sapin

Maquette

Isabelle Collet

Traitement d'images et logistique

David Collet

### SOMMAIRE

L'Edito (de la Maquettiste) .....	page 1
Parlons organisation par Jean Philippe Palanchini.....	page 2
Chansons par Anne Vétillard .....	page 9
Préparez vos GN par Catherine Palanchini .....	page 12
Carte du Béarn .....	page 16

Bonne lecture.

---

---

## Parlons "Organisation"

Jean-Philippe Palanchini

Non pas pour vous ennuyer d'entrée mais il est des détails vitaux qui peuvent éviter à tel ou tel de nos hôtes de tourner en rond dans la ville de Provins, qui est un poème le samedi en général, et le samedi de la Fête médiévale en particulier... Alors voici, après l'incontournable question d'argent, nos conseils pour un "confort optimal" lors de ces journées.

- Le GN est gratuit pour les membres de la **Guilde des Veneurs** à jour de cotisation 1994. On peut parrainer des gens "hors-Guilde", il leur en coûtera 50 F, coup de cidre et petit déjeuner compris. **Les places sont strictement limitées à 50, dans l'ordre d'inscription.**
- Pour renforcer l'ambiance du jeu, les personnes qui n'auront pas fait l'effort de se costumer avec un minimum de crédibilité ne pourront pas participer au GN. Nous avons en effet constaté que certains confondent parfois "grunge" (*jeans, baskets...*) et costume de bateleur médiéval. Avec l'aide de jeu "**Costumes**" publiée dans ce "**Pêcheurs**", vous n'avez plus d'excuse ! D'autant ce n'est pas si difficile...
- **Dates : samedi 11 & dimanche 12 juin 1994**
- **Lieu :** Provins, Seine & Marne, 80 km au sud-est de Paris, accessible par N 4 et N 19, relié tant bien que mal par le rail, depuis la gare de l'Est, à charge pour vous de vous renseigner.
- **Lieu d'accueil : Pas la salle du Minage cette année :** pour cause d'élections Européennes, notre lieu de rencontre habituel est réquisitionné... Nous vous accueillerons donc dans le **Gymnase du Collège LELORGNE DE SAVIGNY**, lequel est situé en ville

haute, à 200 mètres de la Tour César où se déroule le GN. Le plan qui figure quelque part dans ce "**Pêcheurs**" devrait aider ceux qui viennent pour la première fois à ne pas se perdre, au cas où ils ne repéreraient pas le Donjon du premier coup (!)...

- **Avantage de ce lieu :** il est situé au cœur de la Fête. Même les Veneurs, traditionnellement "privés" de promenade pourront cette fois profiter de la Fête lors d'une pause dans leur(s) partie(s).
- **Inconvénient du lieu :** il sera inaccessible en voiture, le périmètre de la Fête étant bouclé. Notre conseil : arrivés à Provins, vous pouvez toujours utiliser les parkings prévus tout près de la ville médiévale ; mais ils vont être très occupés samedi après-midi et surtout dimanche. Si vous ne répugnez pas à marcher un peu, le plus simple pour vous serait de chercher une place pour votre véhicule en ville basse, pas trop loin d'un accès en ville haute. Laissez-y votre véhicule, prenez votre barda et montez au Collège, où vous pourrez laisser tout ça, car il sera toujours occupé.
- **Notez bien :** l'accès au périmètre de la fête est gratuit pour les personnes costumées. Si vous arrivez le matin ou avant 13h, vous pourrez entrer sans problème. Mais si vous arrivez après ou si vous n'arrivez pas avec votre costume sur vous, précisez-le sur votre bulletin d'inscription afin qu'on vous envoie un "laissez-passer" que vous recevrez début juin. Ensuite demandez le Collège — *il est indiqué... mais ce jour-là, on occulte les panneaux, ah ! ah !...* — **Vous êtes arrivés, détendez-vous...**

- **Hébergement** : il y aura comme chaque année possibilité de dormir dans le Gymnase sur des lits de camp. C'est un peu spartiate, certes, mais ça dépanne ! Si vous préférez un peu plus de confort, il y a des hôtels à Provins (*voir dépliant joint*) et même — *il ne figure pas encore sur le dépliant* — **un Formule 1** (☎ (1) 64-60-17-77) où on peut dormir à 3 pour 45 F par personne et un gîte rural situé en ville haute, ☎ (1) 64.00.10.73. tarifs non communiqués à l'heure où nous mettons sous presse. Mais si vous choisissez la solution "Hôtels", **dépêchez-vous de réserver votre chambre**, car vous n'allez pas être les seuls à vouloir dormir à Provins cette nuit-là !...

### Que vous propose-t-on durant ces deux jours ?

- Un accueil convivial et des rencontres (ou des retrouvailles !) avec des joueurs et des Veneurs de tout le Royaume ;
- Des parties sur table avec ces mêmes Veneurs, qui ont souvent la bonne idée d'apporter dans leurs besaces des aventures inédites ;
- Pour tous, la possibilité de rencontrer les auteurs du jeu de l'Initié, Valérie & Jean-Luc BIZIEN, et BEN, l'illustrateur qui a **Hurlements** au bout des crayons.
- Pour les Veneurs, une "causerie au coin du feu" de Jean-Luc Bizien sur le thème "*L'Ennemi Éternel, sa vie, son œuvre...*". Ça faisait longtemps qu'on l'attendait, cette causerie !... Et puis de nombreuses révélations sur l'avenir du jeu.

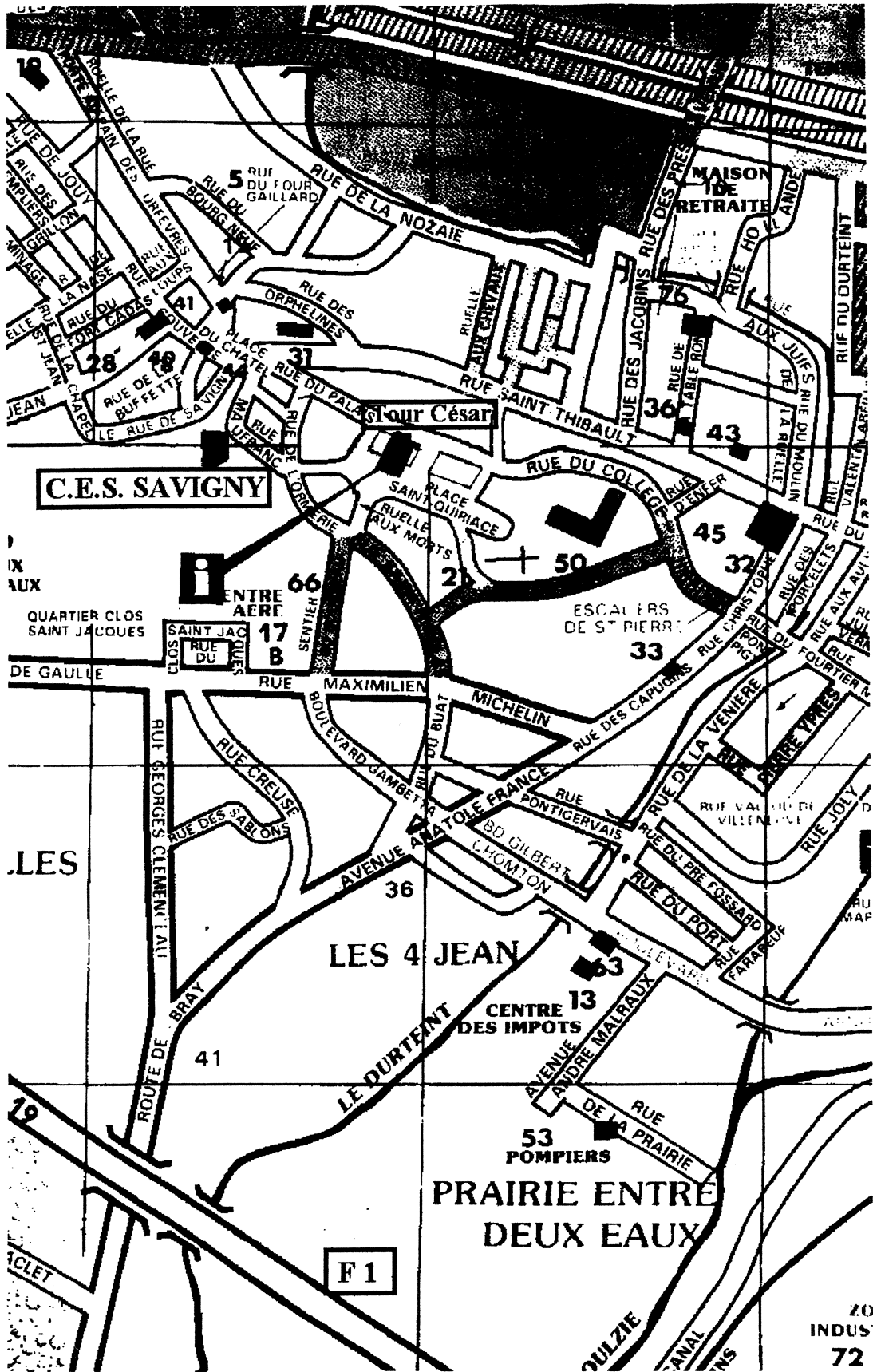
### Des horaires...

La salle sera ouverte dès 10 heures du matin le samedi.

Dès votre arrivée, vous pourrez jouer ou faire jouer, dans la mesure des Veneurs disponibles. Les parties sont libres, chacun "gère sa crise" — *et celle de ses joueurs* ! — à son gré. Veneurs, des feuilles "Planning" seront à votre disposition pour annoncer aux joueurs potentiels l'heure à laquelle vous comptez débiter votre partie et ce que vous mènerez.

Les auteurs arriveront dans l'après-midi. Laissez-leur le temps de souffler et ensuite, allez leur poser toutes les questions que vous voudrez !... Idem pour l'illustrateur... Je crois même pouvoir annoncer qu'il apportera ses crayons le samedi après-midi, qu'on se le dise !...

- **18 h-18 h 30**, briefing pour tous les joueurs qui jouent le Grandeur Nature. Vous vous débrouillez ensuite pour manger, il y a de quoi sur la Fête, et pour toutes les bourses...
- **20 heures** : Rendez-vous des PNJ au Donjon.  
Rendez-vous pour le Jeu Grandeur Nature **au pied du Donjon pour 20h30**.
- **Dimanche matin, de 10h30 à midi** (environ) : Assemblée Générale de la **Guilde des Veneurs**. Même si vous ne pouvez pas être là pour participer au débat, usez du papillon photocopiable pour donner procuration à quelqu'un (ami joueur, Maquettiste intérimaire, Président du club Pythagore, Président de la Guilde, Trésorier...) dont vous serez **sûr** qu'il sera à Provins ce jour-là. Et n'hésitez pas à nous faire parvenir en avril et mai, par courrier, les questions et/ou les points que vous aimeriez voir aborder lors de cette A.G... On compte sur vous !...



---

---

## La Caravane : la VRAIE vie...

En effet, beaucoup des gens que nous avons pu rencontrer après les précédentes journées **Hurlements** nous ont fait la remarque que, bizarrement, alors que nous jouions en Grandeur Nature et que, pour une fois, les numéros avaient réellement lieu, la Caravane, elle, "*n'était pas aussi présente qu'elle pourrait l'être*". Pressés de s'expliquer sur ce qu'ils voulaient dire, ces joueurs nous ont expliqué leur sentiment, que je résume ici en plusieurs points :

- **Les Personnages** : En jeu sur table, la Caravane a une existence de fait : Novices, Chevaliers, Initié, et même des "figures emblématiques" (*Jehan, Thibaut, Lucas, le cuisinier ou la cuisinière...*) sont clairement connus et identifiés par les joueurs. Lorsqu'on se retrouve tous dans le Donjon, il y a problème : **nous ne nous connaissons pas**. Certes, maintenant, Jean-Philippe est connu comme l'Initié — *c'est heureux !* — mais les autres restent anonymes. Et, si vous y réfléchissez bien, il n'est pas facile d'aller contre cet état de fait, puisque très peu des joueurs se connaissent **effectivement**. Une solution existe, pourtant : venez chaque année aux journées Hurlements, faites-vous des amis, de plus en plus en plus d'amis et, au bout d'un laps de temps raisonnable, vous connaîtrez tout le monde !... Plus sérieusement, nous tenterons cette année au moins de nous appeler par nos prénoms, nous y avons réfléchi à des solutions pour le rendre faisable. Et ce sera plus convivial.
- **Le Rôle** : "*Tant qu'à jouer la Caravane, il faudrait le faire mieux ; en GN en effet, nous ne sommes pas assez*

*"pointilleux" sur le respect de la hiérarchie de la Caravane*". Non pas pour se moquer des Novices, loin de nous cette pensée... Pourtant les Veneurs savent combien c'est source de problèmes mais aussi de plaisir ludique que de mêler dans une partie Novices et Chevaliers, par exemple...

C'est **forcément** le cas lors de notre GN mais il est vrai qu'alors, "pris dans le feu de l'action", nous n'y prenons plus garde ce qui, j'en prends le pari, a d'ores et déjà fait beaucoup pour l'Initiation et la Quête de moult Novices débrouillards... Et nous avons aussi réfléchi à la façon d'intégrer cette dimension au Jeu, affaire à suivre.

- **Le matériel** : La Caravane pourrait essayer d'acquérir plus de réalité, de "matérialité". Ceci est aisément améliorable. Si chacun (*et pas seulement ceux qui ont du matériel à transporter pour leurs numéros*) venait avec un sac ou une besace de toile de jute pour y mettre ses petites affaires, on se retrouverait à déambuler avec des bardas, des sacs, — *pourquoi pas des malles, des mallettes ?* — et la salle des bateleurs prendrait tout à coup un aspect plus vrai, rien qu'avec ce petit détail... Si vous avez d'autres idées sur ce plan, **ne vous gênez pas, surtout !...**
- **Le Costume** : Nous avons déjà évoqué le problème ailleurs, en insistant sur l'absolue nécessité du costume, qui entre d'ailleurs pour une grande part dans le plaisir du GN et dans l'ambiance de la partie... Mais cette année nous avons voulu éviter l'irréalisme des situations précédentes concernant le déséquilibre

---

des forces en présence, qui donne à peu près Caravane : 40 / Cour de Champagne : 10. Ce n'est ni raisonnable ni réaliste.

- Nous avons tenté de résoudre le problème en prenant le pari que certains d'entre vous accepteraient d'être JOUEURS (*pas PNJ, on insiste !*) "côté Cour de Champagne" et non pas seulement "côté Caravane". Ce qui signifie en clair que les joueurs qui choisiront un de ces rôles ne seront pas au courant de l'intrigue, mais la joueront simplement du côté des proches du Comte de Champagne. Leur seul effort sera de feindre d'ignorer ce qu'est vraiment la Caravane et de jouer des errants... Voilà la chose ! **Avons-nous eu raison de tenter ce pari ludique ?** Vos réponses sur le Bulletin d'inscription nous le montreront...

Naturellement, cela supposera de votre part un autre costume (*dame de compagnie, garde, soldat, noble, baron, croisé...*) mais nombre d'entre vous jouent des GN médiévaux et/ou connaissent des amis joueurs qui le font, et n'auront donc pas trop de mal à réunir le matériel adéquat, me trompé-je ?

- **Le spectacle :** *"L'an dernier, c'était moins bien"*. L'Initié que je suis n'aura qu'un mot : **"la faute à qui ?"** Quand le spectacle a été mauvais, la Caravane ne peut s'en prendre qu'à elle même, hélas†!... Nos échassiers, nos jongleurs, ont été fidèles à la tradition de qualité qui est la nôtre... Nous n'avons pas été très bons en poésie — *le seul poète de la soirée a disjoncté devant la Comtesse Blanche* — et en chants, **surtout en chants.**

C'est vrai qu'Anne et ses amis nous ont manqué, cela fut déjà dit alors ! Mais cette année ils seront là, et notre sœur Anne — *non, pas celle qui ne voit rien venir, l'autre, celle qui joue de la harpe*

*celtique et du flûtiau, et de tant d'autres choses encore !* — a même prévu un petit article dans ce Pêcheurs — *osez dire que ce n'est pas gambergé, tout ça, hein, osez un peu !* — pour que ceux qui veulent par avance écouter (et apprendre†!) quelques-uns des chants qui seront chantés ce soir-là puissent le faire, textes et références discographiques à l'appui†!...

En effet, certains chants sont des classiques, et la Caravane connaît ces classiques, qui plaisent à tous les publics... Aussi aimerions-nous vous voir mais surtout vous entendre soutenir les chanteurs "attitrés" en reprenant les refrains ou les canons, par exemple... Chiche que, cette année, on va y arriver ? C'est l'Initié qui serait content, vous n' imaginez pas !... Peut-être même qu'il mettrait un tonnelet de cidre en perce, après, si ça se trouve ? — *Je sens que certains qui ricanaient déjà commencent à reconsidérer l'idée sous un autre angle !...*—

- Pour clore cette partie "Spectacle", sachez que lors du briefing prévu de 18 à 19 h, nous mettrons au point ce spectacle, afin d'éviter la traditionnelle "préparation" — *j'ai honte d'appeler ainsi le scandaleux merdier qui préside d'ordinaire à l'élaboration du programme, en cinq minutes, dans les escaliers de la Tour. Soyez sûrs que cette précipitation nuit aussi à notre spectacle !* — Une éventuelle répétition de chant avec les musiciens pourra aussi se faire à ce moment. Après, on va se sustenter et on se rend à la Tour... Et si on est bon, l'an prochain, on se produit sur la Fête médiévale elle-même, et on fait la manche ! Comme ça, si l'Initié est rapiat sur le cidre, on aura (*peut-être !*) de quoi se le payer nous-mêmes, le tonnelet !... Et on n'est pas obligé de lui en parler en arrivant, hein !...

---

Bref, voici les projets auxquels nous avons réfléchi lors de l'élaboration de ces journées Hurlements et du scénario du GN. Nous pensons que ces petits plus qui ne coûtent quasiment rien à chacun peuvent faire beaucoup pour le plaisir ludique de tous...

Et ici encore, si d'autres idées vous viennent, faites-les **VITE** parvenir à la **Guilde des Veneurs** !...

**À bientôt**  
**dans le Comté de Champagne**



---

### Bulletin d'inscription aux Journées Hurlements de Provins:

NOM : ..... Prénom : .....

(en cas d'ambiguïté du prénom)  je suis une fille  je suis un garçon

Âge : ..... Téléphone : .....

Adresse complète : .....

.....

.....

Je parraine..... personne(s) non membre(s) de la guilde, j'envoie donc un chèque de ..... x 50 F à l'ordre de la **Guilde des Veneurs**.

Oui, je serai des vôtres les 11 & 12 juin 1994 ! Prévoyez donc, s'il vous plaît :

..... lit(s) de camp ;

je me débrouille pour le couchage ;

un rôle pour le GN, si possible selon le(s) vœu(x) ci-après :

Je souhaite être **JOUEUR, côté Cour de Champagne :**

Garde

Croisé

Noble

Dame de compagnie

Epouse de seigneur

Prêtre

Piétaille (soldat, uniforme non important, aux croisades on prenait tout le monde !)

Je souhaite être **JOUEUR, côté Caravane**

Je souhaite participer au spectacle,

dans un numéro individuel (précisez lequel, avec quelques détails svp).

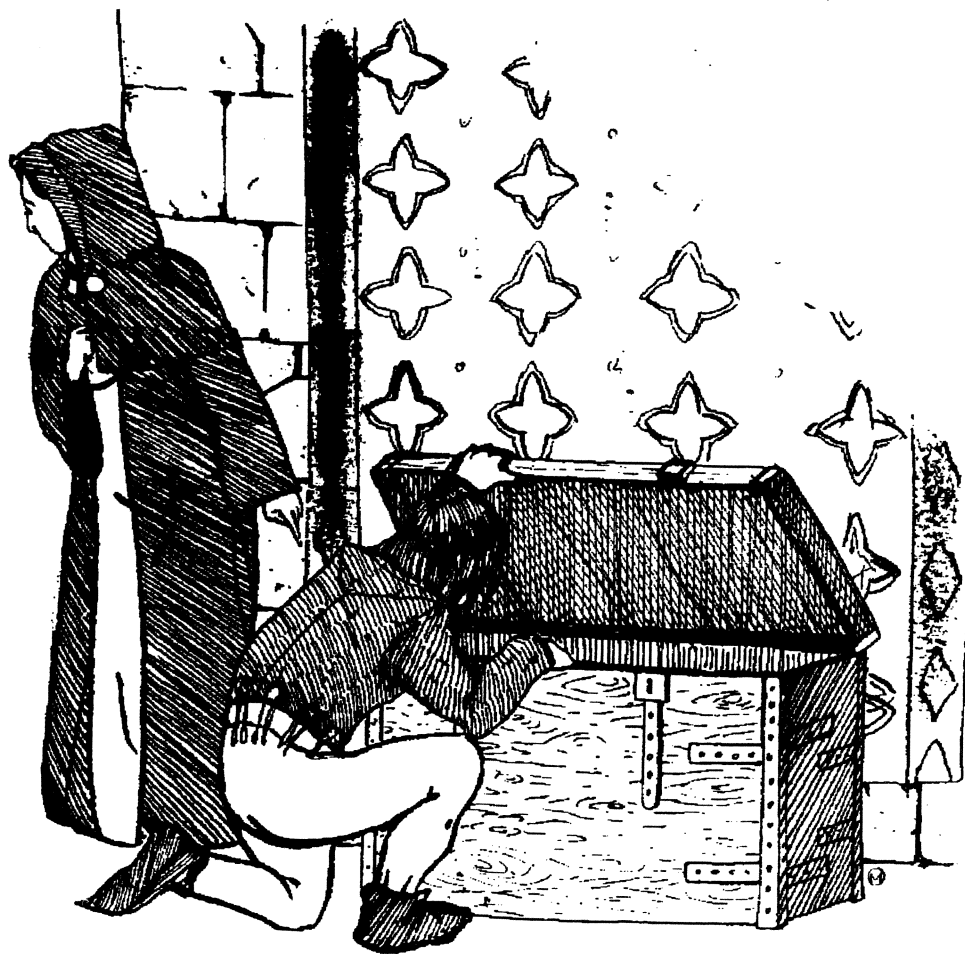
dans un numéro collectif (ici encore, expliquez-nous ce que vous mijotez).

Je n'ai pas de numéro particulier, mais je vous jure, je vais apprendre les chants, ou réciter un poème...

Je veux bien faire la quête.

Je porterai le tonnelet de cidre en cachette de l'Initié.

*(Si vous êtes plusieurs, précisez SVP pour chacun le rôle désiré.)*





# Chansons

Lors du dernier GN de Provins, nombreux furent ceux qui regrettèrent l'absence de chants. En effet, l'année d'avant, une ambiance sympa et médiévale avait été installée par les chansons d'Anne Vétillard et sa troupe. Cette année, Anne est de nouveau parmi nous et nous envoie des textes de chansons assez connus que vous pourrez apprendre pour chanter le soir du spectacle. Si vous voulez chanter, pour que tout le monde puisse préparer les mêmes chants, prenez contact avec Anne au : (1) 42.66.56.00, l'après-midi.

## Les Chanteurs de Sornettes

Nous sommes chanteurs de sornettes  
Faits pour divertir les passants  
Et les fainéants, et les fainéants  
Nous chantons nos chansonnattes, laquais,  
cochers  
Et ouvrier, tous viennent nous écouter  
Et les fainéants, et les fainéants  
Nous chantons nos chansonnattes, laquais,  
cochers  
Et ouvrier, tous viennent nous écouter

Nous savons les plus belles danses  
Tant que vous ne saurez compter  
Quand vous y viendrez, quand vous  
sauterez  
Et vous tomberez mourrante, souffle coupé  
Genoux sciée, nous s'rions encore à jouer  
Quand vous y viendrez, quand vous  
sauterez  
Et vous tomberez mourrante, souffle coupé  
Genoux sciée, nous s'rions encore à jouer

*Malicorne*, Disque bleu ou Disque au berger  
Cd Hexagone 193.712

## Ma Chanson est dite

Ma Chanson est dite  
Ma langue en est quitte  
Mes sabots sont d'bois  
Ma langue n'y est pas  
Au bout du village  
Il n'y a pas d'maison  
Ceux qu'en savent plus large  
Qu'ils en disent plus long.

Accélérer le chant au fur et à mesure  
*Malicorne* Disque au berger

## Aux marches du palais

Aux marches du palais (bis)  
D'a une tant belle fille, lon la  
D'a une tant belle fille.

Elle a tant d'amoureux  
Qu'elle ne sait lequel prendre

C'est un p'tit cordonier  
Qu'a eu la préférence

Et c'est en la chaussant  
Qu'il lui fit sa demande

La belle, si tu voulais  
Nous dormirions ensemble

Dans un grand lit carré  
Coubert de toiles blanches

Aux quatre coins du lit  
Un bouquets de perbenches

Au beau mitant du lit  
La ribière est profonde

Tous les chevaux du roi  
pourraient y boire ensemble

Nous y serions heureux  
Jusqu'à la fin du monde.

voix, psaltérion : mi

## Le Roi a fait battre tambour

Le Roi a fait battre tambour (bis)  
Pour voir toutes ses dames  
Et la première qu'il a vu  
Lui a ravi son âme.

Marquis dis-moi, la connaît-tu (bis)  
Qu'elle est cette jolie dame ?  
Le marquis lui a répondu  
Sire Roi, c'est ma femme.

Marquis, tu es plus heureux que moi (bis)  
D'avoir femme si belle  
Si tu voulais me la donner  
Je me chargerai d'elle.

Sire si vous n'étiez pas le Roi (bis)  
J'en tirerai vengeance  
Mais puisque vous êtes le Roi  
A votre obéissance.

Marquis ne te fâche donc pas (bis)  
T'auras ta récompense  
Je te ferai dans mes armées  
Beau maréchal de France.

pause musicale

Adieu ma mie, adieu mon coeur (bis)  
Adieu mon espérance  
Puisqu'il te faut servir le Roi  
Séparons nous d'ensemble.

La Reine a fait faire un bouquet (bis)  
De belles fleurs de lys  
Et la senteur de ce bouquet  
A fait mourir Marquise.

Tambour, flûte alto, harpe, voix : la

---

## La Complainte de la Blanche Biche

Celles qui vont au bois, c'est la mère et la  
fille,  
La mère va chantant et la fille soupire.  
Qu'a vous à soupicer, ma blanche  
Marguerite ?  
J'ai bien trop d'ice en moi et n'ose vous le  
dire.

Je suis fille le jour et la nuit blanche  
biche,  
La chasse est après moi, les barons et les  
princes,  
Et mon frère Renaud, qui est encore bien  
pire,  
Allez ma mère, allez promptement lui dire.

Qu'il arrête ses chiens jusqu'à demain  
midi.  
Où son tes chiens, Renaud et ta chasse  
gentille ?  
Ils sont dedans le bois à courre blanche  
biche.  
Arrête-les, Renaud, arrête, je t'en prie.

Trois fois les a corné, de son cornet de  
cuivre,  
A la troisième fois la blanche biche est  
prise.  
Mandons le dépouilleur, qu'il dépouille la  
biche,  
Celui qui la dépouille dit : je ne sais que  
dire.

Elle a le cheveu blond et le sein d'une fille  
A tiré son couteau, en quartiers il l'a mise.  
En on fait un diner aux barons et aux  
princes,  
Nous voici tous siedo, hors ma soeur  
Marguerite.

Vous n'avez qu'à manger, suis la première  
assise,  
Mais tête est dans le plat et mon coeur  
aux chevilles,  
Mon sang est répandu par toute la  
cuisine,  
Et sur vos noirs charbons mes pautres os  
s'y grillent.

Reprise du 1<sup>er</sup> couplet.

Un brin « provo » pour la caravane.  
Tri Yann « Suite Gallaise »  
CD Phonogram Pg 899/510 772-2

## Salut à la compagnie

Salut à la compagnie  
De cette maison  
Je vous souhait' une bonn' année  
Du bien à loison  
Nous sommes d'un pays étrange  
Venus dans ce lieu \*\*  
Pour vous faire la demande  
De la part à Dieu. \*\*

Si la fête s'y présente  
Nous la planterons  
Dans un jardin sous un arbre  
Nous la metterons  
Nous prierons la Sainte Vierge  
Jésus, les Trois Rois \*\*  
Qu'ils nous fassent à tous la grâce  
Que la puissions voir. \*\*

4 voix : mi

Malicorne L'almanach CD Hexagone Di 760 / 239210

Percussions :

- sonnailles de tambourin sur les syllabes soulignées
- coup de tambour sur les syllabes avec double souligné
- coup de tambour sur deux temps vides aux étoiles.

## Préparez le G.N.

par Catherine Palanchini

En prévision du G.N. *Hurléments*, voici quelques idées simples afin de vous aider à confectionner un costume médiéval. Pour peu que vous ayez un minimum le sens du bricolage...et un soupçon d'imagination ( ce qui pour des joueurs de jeux de rôles est quand même souhaitable ! ) cela ne devrait pas être insurmontable.

Si vous jouez un G.N. *Hurléments* vous allez appartenir à la Caravane et finalement c'est pour fabriquer un costume, ce qui peut vous arriver de mieux...surtout si vous êtes de sexe masculin !

**La base de tout costume** sera d'abord, pour les hommes, un collant de couleur et si possible opaque...c'est plus esthétique ! Si la teinte de vos rêves n'est pas disponible dans le commerce, procurez-vous de la teinture à chaud et achetez des collants blancs ( *en effet s'ils sont de couleur « chair » votre teinture donnera un très mauvais résultat... expérience vécue !* ).

**Un conseil :** si vous n'avez pas trouvé de collant épais, il y a un truc simple qui consiste à superposer 2 collants de même teinte.

**Si vous êtes un bateleur**, si vous êtes patient et bricolo dans l'âme, lancez- vous et teintez vos collants avec 2 couleurs différentes ; mais cela suppose une dextérité quant à la réalisation et un costume particulièrement élaboré - et donc bicolore - pour compléter la silhouette. Comme vous êtes sympas. l'Initié - qui a un collant bicolore ! - m'autorise à vous donner le truc qui permet la réalisation de chose... Il faut vous procurer un ballon de baudruche et y introduire une des jambes du collant à teindre, en ayant grand soin d'aller jusqu'à la limite de la couture de séparation des deux jambes ; puis, à l'aide

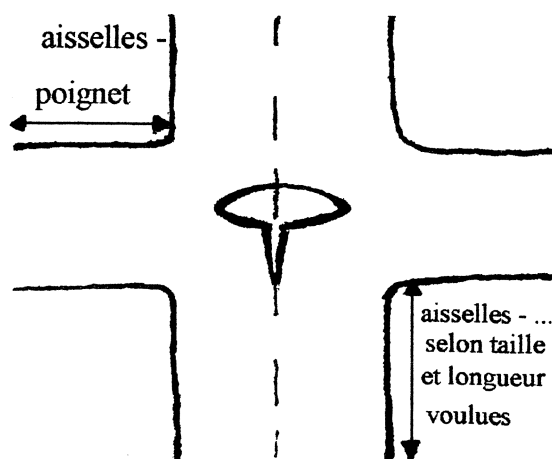
d'un élastique, enfermer ladite jambe de manière aussi serrée que possible. Ceci étant réalisé, il ne vous reste plus qu'à plonger l'autre jambe dans le bain de teinture choisi... puis à inverser l'opération. C'est un peu délicat à réaliser, mais l'originalité est assurée !

### Mais aux pieds me direz-vous, que mettre ?

Le plus simple ce sont les chaussons de gym en toile et avec 2 solutions : les acheter de couleur noire - ça va avec tout - ou bien de les acheter de couleur blanche, les teindre de la même couleur que les collants, et en même temps, c'est plus pratique et aussi plus économique...et, là c'est le grand chic !

Vous pouvez naturellement vous procurer certains modèles de chaussures, plutôt féminins d'ailleurs, rappelant les poulaines, des bottillons ou bien des bottes de cuir... mais ce n'est pas toujours évident de trouver un modèle qui fasse « médiéval ». En bref, il vaut mieux éviter les santiags'...

Passons maintenant au plus délicat : le « haut » de votre costume. Il vous faut une tunique, voir modèle de base proposé ci-dessous :

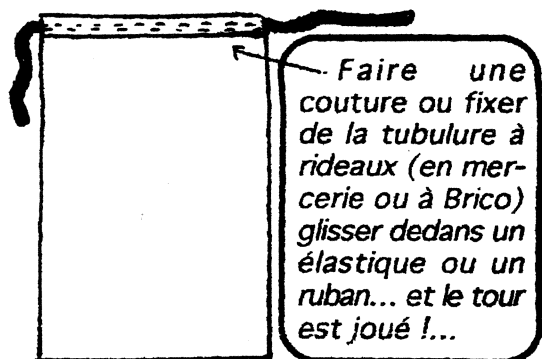


Autre solution : un sous-pull et au-dessus un gilet long en forme de chasuble. A vous ensuite de **personnaliser votre vêtement** à l'aide de galons, lanières de cuir, broche, fibule... L'idéal est d'employer un tissu épais, car il se tiendra mieux.

Si vous voulez vraiment faire « peuple », je vous conseille la toile de jute ( c'est pas cher, il existe plusieurs couleurs et on peut même la teindre sans problème ) ou carrément la toile à sac de pomme de terre - lavée ou pas - mais cela fait vraiment « cour des miracles »...

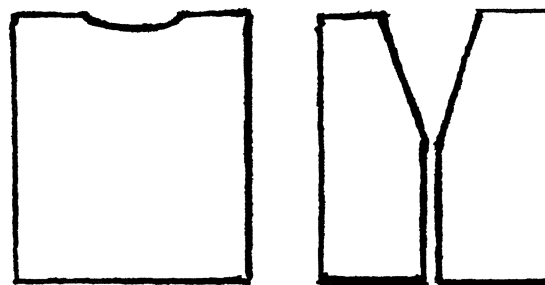
De toute manière, pour compléter votre costume. **une ceinture, un ceinturon.** seront nécessaires ; cela peut être aussi une simple lanière de cuir, un galon ou bien encore une ceinture de tissu.

**Pour ceux qui voudraient raffiner,** on peut imaginer que les grands voyageurs que sont les gens de la Caravane portent **une cape.** Celle-ci sera facile à réaliser si vous suivez le modèle ultra-simple que je vous propose ci-dessous :

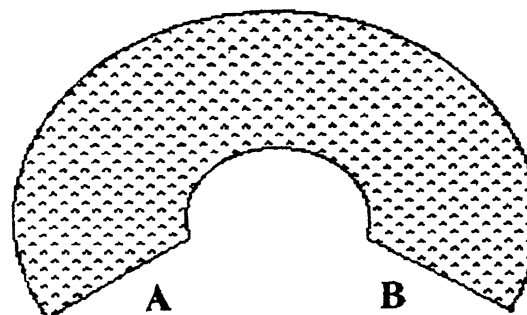


A défaut de cape pourquoi ne pas superposer à votre tunique un gilet (par exemple en utilisant du tissu imitant le daim... c'est pas cher du tout et ça fait son effet). Et pourquoi pas un gilet genre « berger » en grosse laine, ou une vraie peau de chèvre ou de mouton ? C'est le genre de truc que l'on peut trouver dans un grenier... ou chez d'anciens Hippies, si on a cela dans ses relations bien entendu !

Voici un petit patron de gilet destiné à vous faciliter la tâche :



Au Moyen-âge on porte aussi volontiers sur sa tunique une petite pèlerine, attachée en reliant A et B autour du cou par une simple agrafe, un bouton, du velcro ou une grosse broche.



Passons aux accessoires qui peuvent parachever votre « look » :

une petite bourse accrochée à la ceinture, des gants en cuir, une besace en toile ou en cuir (souvenez vous de l'article « **Parlons organisation** » de ce numéro), ou encore une coiffure (cagoule, bonnet, capuche).

Enfin, si vous êtes gagné par le souci de l'authentique, laissez-vous pousser la barbe, ou (et) les cheveux en prévision du G.N....

Surtout, **SIMPLIFIEZ-VOUS LA VIE** : le velcro, les ciseaux crantés et, si vous avez un peu de sous devant vous, la feutrine vous aideront grandement à réaliser votre oeuvre...

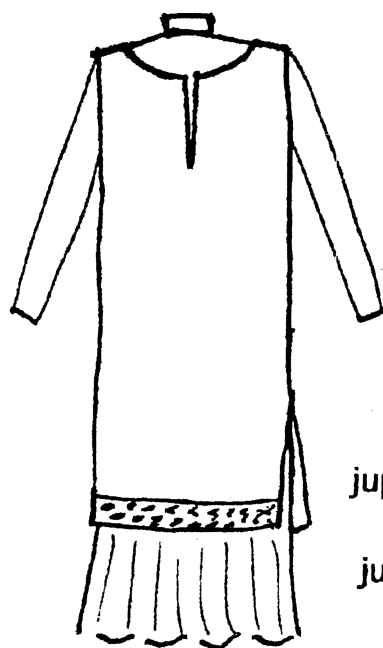
A moins que vous ne dénchiez quelque fée couturière dans votre entourage...

**SI VOUS ETES UNE FILLE...** ça se complique un peu mais c'est moins pire que pour un G.N. Belle Epoque, Second Empire ou époque Louis XIV !

Evidemment, on peut céder à la facilité et s'habiller en mec...mais, déjà que les filles. il n'y en a pas beaucoup dans les G.N...alors un effort s'impose !

Le costume le plus simple à réaliser pour nous, c'est la tunique du modèle masculin mais en plus long naturellement (voir croquis plus haut). en ajoutant une ceinture, une grosse broche, un bijou, un galon etc...

Pour celles qui souhaiteraient quelque chose d'un peu plus élaboré, voici 3 modèles :



sous-pull

chasuble fendue

jupe longue ou jupon teint

sous-pull

chasuble

galon (facultatif)



robe = tunique

(cf modèle masculin)

La décoration parachève l'ensemble.



Vous avez les cheveux longs : nattes ou macarons seront parfaits, surtout si vous leur ajoutez un serre-tête ou un galon comme le montre ce dessin de BEN :



Mais c'est surtout la coiffure qui parachèvera votre costume. Deux cas de figure peuvent se présenter :

Vos cheveux sont courts : un galon, une petite coiffure, ou encore une coiffe régionale de votre grand-mère devraient faire l'affaire... sauf toutefois si votre grand-mère était du pays Bigouden !

Pour finir, faites preuve d'imagination... A partir des quelques pistes que je viens de vous proposer, en fouillant dans les grenier en allant dans les brocantes, en cherchant parmi vos vieux habits ou ceux de votre famille, vous devriez vous en sortir !

Et puis il y a les bouquins, les encyclopédies, les B.D. et parmi celles-ci je citerai :

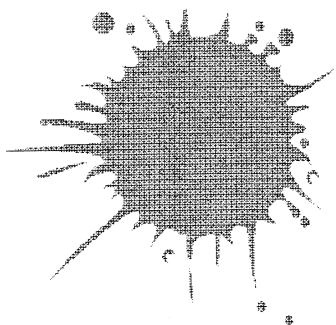
- Les tours de Bois Maury, Ed Glénat
- Les griffes du marais Ed Vent d'Ouest
- Les aigles décapités Ed Gléna
- Chevalier Ardent Ed Casterman.

-Casus Belli spécial GN HS n°4 et notamment l'article de Anne Vétillard : « Fabriquer ses costumes ».

-Vous trouverez des accessoires et des coiffures dans le catalogue de l'Amical, 32 rue des Vignolles 75020 Paris. Cette société envoie gratuitement son catalogue sur simple demande. Les coiffures proposées sont la plupart du temps en carton mais elles sont intéressantes pour se donner des idées.



## Errata du N° 9



J'ai très honte mais je dois reconnaître les faits suivants :

Tout d'abord, j'ai retrouvé deux semaines après l'envoi du *Pêcheur* n°9 la carte du Béarn, issu de *l'Atlas historique du Béarn*, qui devait accompagner l'article. La voici enfin, avec toutes mes excuses à Emmanuel Hanon. Emmanuel me signale également que la capitale du Béarn s'écrit **Morlaàs**.

En outre, comme la perfection n'est pas de ce monde, on m'a signalé des oublis ou des erreurs dans la liste des scénarios parus.

Je signalerai donc :

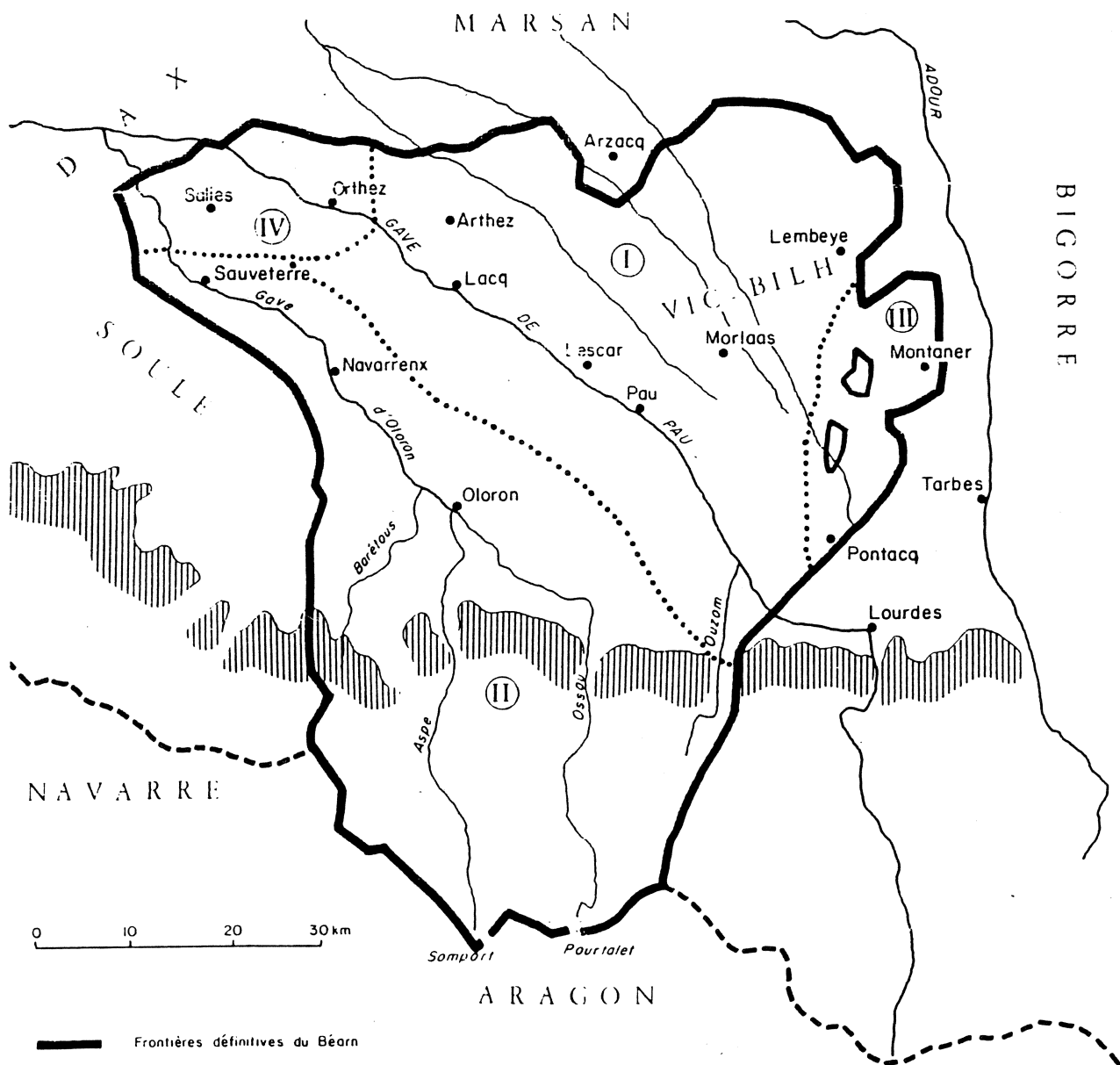
- **Bernard de P. Perret du Cray** est paru dans le **Tinkle Bavard** avant de paraître dans **Pleine Lune** n°2,
- **La clairière ensanglantée** est parue dans **Quest** et non pas dans **Rôle Mag'**,
- Entre **Marion et Bérenger** de J-P Palanchini, il faut intégrer

Titre	Auteur	Publication	Lieu	Epoque
Mathieu	J-P Palanchini	Pêcheurs n°6	Monbazillac	1497

Honte sur moi, je l'avais complètement oublié !

- Il faut enfin ajouter entre **Bernard** et **Paya Nagra** :

Titre	Auteur	Publication	Lieu	Epoque
La fille de Faugaret	Serge M.	Sombre Hérault	Faugaret Bretagne sud	1225



— Frontières définitives du Béarn

▨ Front pyrènéen

I, Béarn primitif (diocèse de Lescar) - II, Vicomtè d'Oloron - III, Vicomtè du Montanerès -  
 IV, Région enlevée aux vicomtès de Dax

*Formation historique du Béarn.*