

RÊVE de DRAGON

miroirs
des terres médianes

AU BONHEUR DES ZYGLUTES

Une aventure médiévale onirique

ET SON POSTER



QUÉ FATIGUE !

Je suis au CNIT pour le premier salon national du jeu de réflexion du 8 au 16 février, sur le stand 105.

Durant toute la semaine, pendant le tournoi organisé par la NEF, je vais cracher le feu dans le cadre des éliminatoires, en attendant la grande finale du week-end.

Porté par mon souffle, une équipe de voyageurs va tenter de battre en 62 heures le record de durée du jeu et d'entrer dans la légende du Guinness Book. (La télévision sera là samedi matin).

En outre, je supporte sur mes deux ailes le poids du club "Rêve de Dragon". L'adhésion est gratuite pour les acquéreurs d'un exemplaire "Rêve de Dragon de luxe" ou d'un badge numéroté.

A propos de ce badge, vous ne pouvez faire autrement que de venir l'admirer et l'acquérir au stand de la NEF, soit doré, soit chromé, soit en couleurs (sans oublier les cent exemplaires spéciaux, numérotés). Parce que moi, il est hors de question que je me déplace, après tout ça !... Non mais !



© Liste des dépositaires REVE DE DRAGON

06000 NICE : JEUX ET RÉFLEXION 16, bd Victor-Hugo Tél. : 93.87.19.70 - 10000 TROYES : PASS'TEMPS 38 ter, avenue Pierre Brossolette Tél. : 25.73.32.07 - 11000 CARCASSONNE : COLÉGRAM 72, rue Aimé Ramon Tél. : 68.47.16.83 - 13001 MARSEILLE : AU VALET DE CARREAU 6, rue du Jeune-Anacharsis Tél. : 91.54.02.14 - 14000 CAEN : LE PION 151, rue St-Pierre Tél. : 31.85.17.77 - 18000 BOURGES : MERCREDI 22, rue d'Auron Tél. : 48.24.49.90 - 27700 PONT AUDEMER : L'IMPRÉVU 70, rue de la République Tél. : 32.41.17.73 - 31400 TOULOUSE : JEUX DU MONDE, Relais Jeux Descartes 14-16, rue Fonvielle Tél. : 61.23.73.88 - 33000 BORDEAUX : JOKER D'AS 7, rue Maucoudinat Tél. : 56.52.33.46 - 34000 MONTPELLIER : LE MANOIR 1, rue des Ecoles laïques - 34000 MONTPELLIER : POMME DE REINETTE 33, rue de l'Aiguillerie Tél. : 67.60.57.70 - 35000 RENNES : PASS'TEMPS 17, rue d'Isly Centre les 3 soleils - 37000 TOURS : POKER D'AS 6, place de la Résistance Tél. : 47.66.60.36 - 38000 GRENOBLE : AU DAMIER 25 bis, cours Berriat Tél. : 76.87.93.81 - 44000 NANTES : MULTILUD 14, rue Jean-Jacques Rousseau Tél. : 40.73.00.25 - 44600 SAINT-NAZAIRE : MULTILUD 16, rue de la Paix Tél. : 40.22.58.64 - 45000 ORLÉANS : EUREKA Galerie du Châtelet Tél. : 38.53.23.62 - 49000 ANGERS : LA BOUTIQUE LUDIQUE 12, rue Bressigny Tél. : 41.87.41.85 - 51100 REIMS : PASS'TEMPS 26, rue de l'Etape Tél. : 26.40.34.13 - 54000 NANCY : JEUX JOHN 7, rue Stanislas Tél. : 83.32.17.50 - 54000 NANCY : EXCALIBUR 35, rue de la Commanderie Tél. : 83.40.07.44 - 56100 LORIENT : LOISIRS 2000 25, rue des Fontaines Tél. : 97.64.36.22 - 57000 METZ : EXCALIBUR 34, rue du Pont-des-Morts Tél. : 87.33.19.51 - 59000 LILLE : MIMICRY 43, rue d'Amiens Tél. : 20.54.01.80 - 59002 LILLE : LE FURET DU NORD 15, place du Général de Gaulle Tél. : 20.30.87.00 - 63000 CLERMONT-FERRAND : LE QUARTIER BLATIN 3, rue Blatin Tél. : 73.93.44.55 - 67000 STRASBOURG : LA PYRAMIDE DES JEUX 3, rue de la Course Tél. : 88.75.13.61 - 67000 STRASBOURG : PHILIBERT 12, rue de la Grange Tél. : 88.32.65.35 - 69002 LYON : JEUX DESCARTES 13, rue des Remparts-d'Ainay Tél. : 78.37.75.94 - 74000 ANNECY : NEURONES rue de la Préfecture, L'Émeraude du Lac Tél. : 50.51.58.70 - 75001 PARIS : GAME'S rue Pierre Lescot Tél. : (1) 42.97.42.31 - 75004 PARIS : TEMPS LIBRE 22, rue de Sévigné Tél. : (1) 42.74.06.31 - 75005 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Gauche, 40, rue des Ecoles Tél. : (1) 43.26.79.83 - 75005 PARIS : L'ŒUF CUBE 24, rue Linné Tél. : (1) 45.87.28.83 - 75005 PARIS : PASS'TEMPS 24, rue Monge Tél. : (1) 43.25.02.22 - 75006 PARIS : LIBRAIRIE ST-GERMAIN 140, boulevard St-Germain Tél. : (1) 43.26.99.24 - 75008 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Droite, 15, rue Montalivet Tél. : (1) 42.65.28.53 - 75008 PARIS : JEUX THÈMES 92, rue Monceau Tél. : (1) 45.22.50.29 - 75014 PARIS : LUDUS 120, boulevard Montparnasse Tél. : (1) 43.22.82.50 - 75014 PARIS : STRATEJEUX 13, rue Poirier de Narçay Tél. : (1) 45.45.45.87 - 76000 ROUEN : ÉCHEC ET MAT 9, rue Rollon Tél. : 35.71.04.72 - 76600 LE HAVRE : PILOU FACE 35, place des Halles centrales Tél. : 35.22.45.87 - 78140 VÉLIZY : GAME'S porte 4 Tél. : (1) 34.65.18.81 - 78210 ST-CYR-L'ÉCOLE : IMAGINES LOISIRS 1, rue Victor-Hugo Tél. : (1) 30.45.07.58 - 78400 MANTES-LA-JOLIE : LA RÉSERVE 29, avenue de la République Tél. : (1) 30.94.53.23 - 78630 ORGEVAL : LE CERCLE Centre Art de Vivre Tél. : (1) 39.75.78.00 - 80000 AMIENS : MIMICRY 12, rue Flatters Tél. : 22.92.38.79 - 81000 ALBI : ÉCHEC ET MAT 5 bis, rue du Fouessans Tél. : 63.38.14.01 - 83000 TOULON : LE MANILLON 5, rue Pierre-Corneille Tél. : 94.62.14.45 - 85000 LA ROCHE-SUR-YON : AMBIANCE Place du Marché Tél. : 51.37.08.02 - 86000 POITIERS : LE MAGICIEN RIEUR 5, rue du Chaudron d'Or Tél. : 49.88.13.92 - 94210 LA VARENNE SAINT-HILAIRE : L'ÉCLECTIQUE Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac Tél. : (1) 42.83.52.23 - 95880 ENGHEN-LES-BAINS : INTERJEUX 12, résidence du lac Tél. : (1) 44.12.79.30 - 1040 BRUXELLES (BELGIQUE) : DEDALE 32, avenue de Tervuren - 1201 GENÈVE (SUISSE) : AU VIEUX PARIS 1, rue de la Servette Tél. : 41.22.562.35.27.

Chers Rêveurs

Comme vous pouvez le constater, ce second numéro des Miroirs est déjà plus gros que le précédent : 48 pages au lieu de 36. Et, comme annoncé dans le n°1, son contenu se diversifie également. La rubrique Botanique, confiée au Sage Kotylédon, vous mettra, j'en suis sûr, l'eau à la bouche ; et si la rubrique Zoologie, du Sage Wertèbre, vous dégoûte à jamais de vous promener dans les marais, vous pourrez toujours rester calfeutrés à la maison à décrypter le Grimoire de Melimnod.

Pas de règles additionnelles cette fois-ci (il n'est nullement question d'en créer systématiquement !), mais des précisions sur les jets de moral et de chance, points qui ont paru mal définis à certains joueurs. Enfin, on trouvera une aide de jeu qui avait été écartée des livrets de règles, mais qui s'avère finalement fort utile : une liste complète des 189 Terres Médiannes du Rêve sous forme de table pour tirages aléatoires.

La partie la plus importante reste naturellement le scénario. L'aventure se déroule dans un "système" de villes parallèles conçu pour servir de base à une véritable campagne si le Gardien des Rêves le désire et/ou si les joueurs s'écartent du scénario original.

N'oublions pas le grand poster. Il est là, comme prévu, n'attendant que d'être détaché des pages centrales pour flasher de toutes ses couleurs !

Alors...

Prêts à rêver encore plus loin ?



Denis Gerfaud

Sommaire

Editorial	p. 3
Au bonheur des Zyglutes	p. 4
Glumeln I	p. 6
Plan de la région	p. 6
Plan de Glumeln	p. 8
Caractéristiques des principaux personnages	p. 14
La mission	p. 19
Glumeln II	p. 23
Plan des cavernes	p. 25
Plan des caves	p. 26
Plan du palais des sustentations	p. 29
Quelques solutions	p. 32
Botanique par le sage Kotylédon	p. 36
Zoologie par le sage Wertèbre	p. 38
Grimoire de Mélimnod	p. 40
Précisions sur les règles	p. 43
Terres médianes du Rêve	p. 44
Logive ouverte	p. 46
Draconnerie	p. 47

Rêve de Dragon n° 2

Publié par
les Nouvelles Editions Fantastiques
78, rue de Bagnolet 75020 Paris

Directeur de la publication :
Marc Laperlier
Rédacteur en chef :
Denis Gerfaud
Secrétaire de rédaction :
Sylvie Rodriguez
Directeur graphique :
Bernard Verlhac
Directrice commerciale de la publicité :
Laure Lizlow, tél. (1) 45.86.03.83
Maquettiste :
Catherine Richemont
Dessinateurs :
Jean-Charles Rodriguez,
Roger Ronsin,
Tignous
Couverture et poster :
Roger Ronsin
Composition :
Graphein
Photogravure :
Coopazur
Impression :
Les Imprimeries du Barrois

Dépôt légal février 1986
© REVE DE DRAGON 1986

NETS RÊVES

AU BONHEUR DES ZYGLUTES

une aventure médiévale onirique
pour
REVE DE DRAGON
par Denis Gerfaud



Au Bonheur des Zyglutes est un scénario de type **mission**. Les personnages des joueurs vont être engagés pour accomplir une certaine tâche,

avec la promesse d'une récompense en espèces sonnantes et trébuchantes. La mission est difficile, elle est à la hauteur de la récompense. Si les personnages échouent, ils se seront donné du mal pour rien, sans parler des préjudices qu'ils peuvent encourir personnellement face aux dangers de l'aventure.

Le problème avec un scénario de ce type, c'est que rien, au départ, ne peut **logiquement** forcer les personnages à accepter la mission. S'ils trouvent la tâche trop difficile ou la réussite trop improbable, ils peuvent toujours, malgré l'appât du gain, décliner les offres de service. Certes, il est peu probable que le cas se présente, puisque les **joueurs**, avec une duplicité normale, savent qu'ils sont là "pour jouer une aventure". Toutefois, il faut garder en esprit qu'au niveau des **personnages**, c'est virtuellement possible. Que faire alors ?... Il n'y a pas de réponse générale. La résolution du problème (s'il se pose) ne peut qu'être laissée à chaque Gardien des Rêves. Ce dernier peut se servir des éléments proposés pour tourner les choses d'une façon différente, et, dans le pire des cas, (si les joueurs sont vraiment rétifs)

improviser jusqu'à les mener à une aventure complètement autre. Mais en aucun cas, le Gardien des Rêves ne doit accepter un "marchandage" de la part des joueurs. Si ceux-ci se croient irremplaçables (parce que sans eux, pas de jeu), il faut leur faire impérativement comprendre que leurs **personnages**, eux, ne le sont pas. Les termes et les conditions de la mission ne doivent en aucun cas être modifiés. Si les personnages n'en sont pas satisfaits, objectent ou posent leurs propres conditions, il faut leur faire comprendre par le truchement des personnages non-joueurs, que la mission sera proposée à **d'autres voyageurs**. En ce qui les concerne, eux, qu'ils continuent leur voyage vers... autre chose.

Une fois la mission acceptée, la démarche des personnages peut varier considérablement d'un groupe de joueurs à l'autre. C'est ainsi que seuls vont être fournis les éléments les plus importants par rapport à la mission, les forces les plus importantes auxquelles vont se heurter les personnages. Un tel scénario ne peut être décrit de façon linéaire et directrice. La plupart des situations étant engendrées par les personnages eux-mêmes, la difficulté des actions ne peut en être prévue ; c'est là que réside la tâche principale du Gardien des Rêves : juger les situations, évaluer les difficultés, déterminer quel jet de dés doit avoir lieu, faire réagir "son monde" de façon cohérente par rapport à l'histoire. Le présent scénario n'est qu'un

support, un ensemble de forces et d'événements latents : c'est aux participants de l'aventure (joueurs et meneur de jeu) de le mettre en marche. Il est donc indispensable que le Gardien des Rêves connaisse parfaitement les règles du jeu et qu'il ait une connaissance tout aussi profonde et **globale** des éléments proposés pour cette aventure.

LES PERSONNAGES DES JOUEURS

Au Bonheur des Zyglutes peut être joué par 4 à 6 personnages débutants ou légèrement expérimentés (niveau maximum dans les meilleures compétences : +5 ; meilleure caractéristique : 16). La présence d'au moins un magicien est souhaitable. Noter que le succès de la mission dépend davantage des talents de débrouille et de discrétion, de la bonne coordination entre les personnages, plutôt que de combats directs et primaires.

LE SCENARIO DANS SES GRANDES LIGNES

L'aventure commence à **GLUMELN**, une ville de moyenne importance, située non loin de vastes marécages. Les personnages des joueurs sont des **voya-**



GLUMELN

LA REGION



geurs et Glumeln se trouve sur leur route ; ils n'ont au départ rien de particulier à y faire sinon y passer. Or il se trouve que le baron de cette ville, PLENOPHE IV, est amoureux des ZYGLUTES (comme d'autres sont épris de chevaux ou de lévriers). Et sa favorite, MADEMOISELLE DOROTHEA, une zyglute domestique possédant néanmoins des paillettes argentées sur sa queue (!), a disparu. La mission confiée aux voyageurs va être de la retrouver. Mademoiselle Dorothea s'est enfuie alors qu'elle et d'autres zyglutes étaient conduites en promenade dans les marais (leur habitat naturel). Cette promenade cérémonielle a pour nom : **aller au bonheur des zyglutes**. Dans les marais, un Vaseux a brusquement surgi, semant la panique dans le troupeau. Les traces de la favorite ont pu être suivies jusqu'à un îlot légèrement boisé. Mais cet îlot est baigné d'un étrange brouillard mauve. En un mot : une déchirure du rêve. Personne n'a osé y passer. Et le baron Plénophe, malgré son désespoir, n'a pu non plus ordonner à personne d'y passer. En ce début du Troisième Age, un tel ordre serait tellement contre nature que même quelqu'un comme un baron ne pourrait s'en faire obéir. Or on sait, à Glumeln comme ailleurs, que les **voyageurs** sont des gens à part, que certains ont pu déjà changer de rêve, que les voyages les plus risqués ne leur font pas peur. En bref, si Mademoiselle Dorothea peut être retrouvée, ce ne peut être que par des voyageurs.

Les déchirures du rêve sont à sens unique. Or un magicien de Glumeln est prêt à fournir un objet magique, une **corde**, permettant par la même déchirure un retour normalement impossible. La question du retour n'est donc pas **théoriquement** un problème.

Au retour de sa zyglute vivante, Plénophe est prêt à verser aux voyageurs une somme de 100 pièces d'or (une fortune). Mais là surgit une difficulté annexe : les caisses du baron sont vides et les 100 PO devront être collectées sous forme de taxe par la Guilde des Marchands. Il va de soi que ces derniers, qui n'ont cure de la zyglute, voient cette opération d'un très mauvais œil. En cas de succès des voyageurs, ils feront tout pour ne pas avoir à payer, quittes à aller jusqu'au meurtre.

La grande difficulté reste toutefois de ramener la zyglute. Mademoiselle Dorothea est toujours vivante, mais ses jours sont comptés. La déchirure du rêve communique en effet avec un Glumeln (que l'on peut appeler **Glumeln II**) quasiment identique à la première à certains détails près. Dans cette ville parallèle, le baron (qui s'appelle aussi Plénophe) aime autant les zyglutes que l'autre. Mais alors que le premier leur vouait un amour **gastronomique**, Mademoiselle Dorothea a échoué dans les caves d'un gigantesque "restaurant", le **PALAIS DES SUSTENTATIONS**, où elle a été capturée. Elle sera servie au baron à la prochaine pleine lune.

Il faudra tout le savoir-faire des voyageurs pour retrouver l'animal, le libérer et lui faire prendre le chemin du retour. La mission est de haute voltige et tout faux pas peut être fatal. Les gardes du palais sont nombreux, et s'il doit y avoir recours à la force, les chances des voyageurs de s'en sortir vivants sont minimes.

Ne sont décrites dans les scénarios que Glumeln I et Glumeln II. Mais de fait, les Glumelns sont en nombre "infini", plus ou moins fondamentalement différentes les unes des autres. Dans chacune se trouve un quartier étrange, louche, un amas de bicoques biscornues et de ruelles labyrinthiques où ni gardes ni bourgeois ne s'aventurent jamais : le quartier du MAL-REVE. Ce quartier est réputé (à tort ou à raison ?) pour être chaotiquement parcouru de **déchirures du rêve**. Quartier changeant, **illogique**, irréel, le Mal-Rêve est laissé à la libre inspiration et appréciation de chaque Gardien des Rêves. Selon chacun, il ne peut être qu'un simple quartier mal famé, ou effectivement un cauchemar chaotique de rêves interpénétrés. Son utilité (si le Gardien des Rêves se sent l'inspiration de l'utiliser dans ce sens) est de servir de **joker**. Par exemple, si le chemin du retour à Glumeln I par la corde magique est bloqué, le retour peut être encore possible via le Mal-Rêve. Enfin, de retour au point de départ, il restera toujours à affronter les sbires engagés par les bourgeois de la Guilde des Marchands.

GLUMELN 1

LA REGION



Glumeln est un centre de commerce. La raison essentielle de sa survie et de son existence en tant que cité, en ce début du Troisième Age, est la route marchande qui la traverse. Cette route, assez bien entretenue, la relie à Grand-Pierre au Sud, de l'autre côté de la vaste forêt d'Hank, et à Bromuald au Nord-Est, aux confins septentrionaux des Grands Marais Fiévreux. Ces deux villes sont respectivement à une dizaine de journées de marche de Glumeln. La route est empruntée par les voyageurs et, tout autant, par d'assez fréquentes caravanes de marchands. Ces derniers, toutefois, ne se déplacent jamais sans une bonne escorte de mercenaires.

Les Landes Salées. Ces terres s'étendent à perte de vue au Nord-Est de Glumeln. Seuls de rares voyageurs pourraient éventuellement savoir ce que l'on trouve au-delà. C'est un paysage peu accidenté, mollement ondulé de collines douces. La végétation y est pauvre : herbes, graminées sauvages ; de temps à autre, un chêne vert, isolé. Ces landes doivent leur nom à ce qu'on y trouve des mares d'eau salée, et l'herbe même qui y pousse possède un goût âcre. Dans le voisinage immédiat de Glumeln, on peut y découvrir des hameaux de bergers. Au-delà, vivent des nomades : des Cyans et des bandes de Groins pillards.

Au Sud de Glumeln, entre la Fièvre et la forêt d'Hank, la terre est plus riche. On y trouve une véritable agriculture : orge, seigle, avoine principalement.

La Forêt d'Hank. Cette vaste forêt de feuillus, sombre, presque impénétrable, fait environ 400 kilomètres du Nord au Sud. Seuls les abords de la route en sont connus. La route date de l'Age des Magiciens, et l'opinion générale est qu'une quelconque magie doit encore la protéger. Comment expliquer sinon que la prodigieuse luxuriance de la forêt ne l'ait pas encore effacée ? De nombreuses légendes courent sur cette forêt, mais aucune n'est naturellement prouvée. De l'avis général, s'écarter trop loin de la route équivaut à un suicide. On la dit peuplée de tigres verts, de serpents monstrueux, et des fantômes désespérés de tous ceux qui s'y sont malheureusement aventurés.

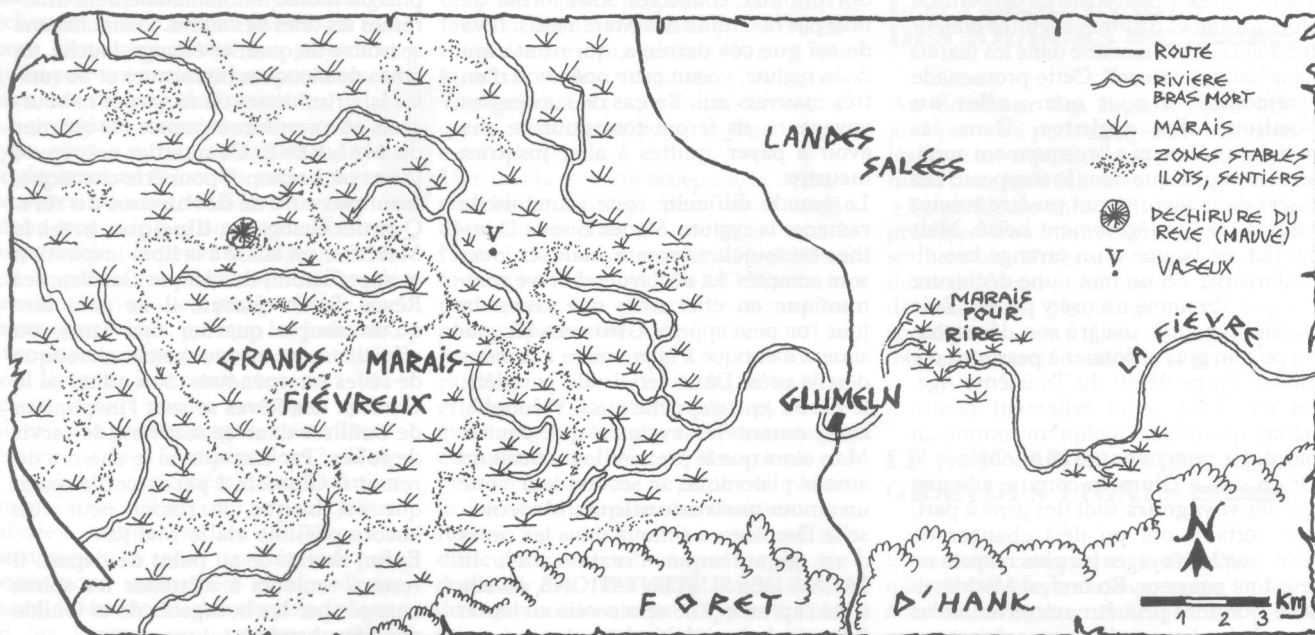
La lisière Nord (face à Glumeln) est exploitée sur 5 ou 6 kilomètres. Le bois de ses vieux arbres est d'excellente qualité ; et l'on y rencontre des campements de bûcherons et de charbonniers (fabricants de charbon de bois).

Les Marais pour Rire. Bien que peu étendus, ces marais sont les plus traités de la région. Ils sont complètement évités par les autochtones. Ce ne sont que fondrières de boue et sables mouvants. Tout y est hostile. Les moustiques y règnent en maîtres, véhiculant la fièvre brune. Mais l'on y rencontre aussi les terribles libellules géantes, les **Libelles**,

les plantes carnivores aux lianes préhensibles, les **Freuilles**, tandis que de la boue naissent spontanément les infectes entités de cauchemar nommées **Vaseux**. Enfin, étrangement, il y vit également de nombreuses zyglutes sauvages. Malgré leur stupidité notoire, ces animaux arrivent à survivre dans l'enfer de ce cauchemar prédateur. (Voir plus loin les détails sur la fièvre brune et les nouvelles créatures).

Les Grands Marais Fiévreux. Ces marais gigantesques s'étendent sur plusieurs centaines de kilomètres au Nord, à l'Ouest et au Sud où ils finissent par se mêler à la forêt d'Hank en une frontière mal définie. A peine moins dangereux que les Marais pour Rire, ils sont néanmoins visités de temps à autre. On y rencontre la même nature hostile, mais en compensation certains végétaux sont bénéfiques et recherchés : l'Ortigel, l'Ortigel Noir, l'Ortigel Glauque (dont l'odeur repousse les moustiques), les **Floumiers**. S'il y vivait autrefois des zyglutes, il n'en reste maintenant plus une seule, du moins au voisinage de Glumeln. C'est sur la frange Est de ces marais que les "chéries" du baron Plénophe sont régulièrement emmenées au **bonheur des zyglutes**. (Voir tous les détails ci-après).

La Fièvre. C'est la "rivière" qui arrose Glumeln et sa région. Elle fait en moyenne une trentaine de mètres de large, mais même en dehors des marais proprement dits, ses rives sont souvent vagues, spongieuses, longées parallèlement de multiples bras morts. Autour de Glumeln, on suppose qu'elle fait une vingtaine de mètres de profondeur. Ses eaux sont sales, grisâtres tendant vers un vert mousseux. Un observateur est toujours bien en peine de dire dans quel sens elle coule ; et de fait, ses eaux semblent stagnantes. Les Glumelnois ont une légende à ce sujet : « La Fièvre, disent-ils, est la rivière la plus susceptible du monde. Elle déteste être suivie.



Si vous la suivez, elle se retourne ! Et il faut voir de quel œil mauvais ses eaux glauques semblent alors vous jauger !... Malgré tout, il y a toujours plus ou moins quelqu'un ou quelque chose qui tente de la suivre. Le monde n'est-il pas plein de créatures naïves qui pensent qu'il est plus facile de suivre une rivière que de la remonter ? Alors elle se retourne. Mais supposez qu'au même moment une créature avisée tente de la remonter ? Malgré sa sagesse, elle se retrouve en train de la suivre, et bien malgré elle. Mais croyez-vous que la Fièvre prenne ces circonstances atténuantes en considération ? Point du tout ! Elle se retourne encore... Ce qui arrive, c'est qu'à force de se retourner tout le temps, la Fièvre n'a plus le temps de couler dans aucun sens. Croyez-moi ! le monde n'en serait pas où il en est si les gens étaient plus polis avec les rivières ! »

La colline de Glumeln. Dans la première grande boucle entre les Marais pour Rire et les Grands Marais Fiévres se dresse une colline culminant à une trentaine de mètres de hauteur. Son versant Sud descend graduellement vers la Fièvre. C'est sur ce versant qu'est bâtie la cité de Glumeln, le château du baron se trouvant sur le point culminant. Une quinzaine de sources jaillissent sur ce même versant Sud. Les eaux en ont été captées par les Glumelnois qui ont naturellement une légende à se sujet :

Légende de Raswigozaseltz. « La région de Glumeln était autrefois inhabitée. Seuls s'y donnaient rendez-vous les chasseurs de zyglutes et les chercheurs d'herbes de soin. L'un de ces chercheurs, nommé Raswigozaseltz, avait trouvé un moyen pour repousser de sa personne les moustiques, les prédateurs et même ses confrères et concurrents : il ne se lavait pas. A l'âge de 50 ans, l'odeur qu'il dégageait était telle que personne ne pouvait effectivement supporter sa présence dans un rayon de plusieurs kilomètres. Autour de lui, les moustiques tombaient comme des mouches et les zyglutes se pâmaient. Or il arriva qu'un jour un grand Dragon Encorné apparut dans le ciel, survolant la future colline de Glumeln. Pour une raison inexplicable (mais dont Raswigozaseltz s'enorgueillit quant à lui), le Dragon se mit à donner de l'aile de travers et, tout d'un coup, se mit à chuter, corne en avant, droit sur la colline. Le choc fut d'une violence inouïe lorsque la corne entra profondément dans le sol, perforant la colline. Au même moment, d'innombrables sources d'eau claire se mirent à jaillir un peu partout sur le versant. Raswigozaseltz, dit-on, fut alors frappé d'une stupeur profonde. Il cessa complètement de crâner, des torrents de larme jaillirent à leur tour de ses yeux, se mêlant à l'eau fraîche des sources cascadiantes. Puis, comme si tout le remords du monde était sur le point de le noyer, il se dévêtit pour la première fois de sa vie, et, longuement, alla baigner son corps à cha-

cune des sources draconiques. On dit qu'il se mit alors à exhaler le frais parfum de la Primevère. Cependant, revenu à lui et ayant extirpé sa corne du grand trou, le grand Dragon achevait la toilette du vieil homme en lui prodiguant des coups de langue. Et tous les témoins, massés au pied de la colline, s'émerveillèrent de ce spectacle : le grand Dragon léchant affectueusement le chercheur d'herbes comme une maman brebis cajolant son frêle agneau ! Alors de grandes ailes poussèrent à Raswigozaseltz, et on les vit tous les deux prendre leur essor et disparaître à jamais dans le ciel. Cependant, les assistants comprirent que la colline était désignée. L'un après l'autre, ils allèrent se laver aux sources claires, et la colline demeura leur lieu d'habitation. Ainsi fut fondée Glumeln ».

Aujourd'hui où les souvenirs tendent à se perdre, où l'on confond l'enfant avec la mère, Raswigozaseltz est le nom que l'on donne au Dragon lui-même. Mais peut-être y a-t-il un peu de vrai là-dedans. Pourquoi, après tout, le Dragon ne porterait-il pas le même nom que son bébé ? Si on ne peut pas le prouver, on ne peut pas non plus prouver le contraire.

Quant au trou, il est toujours là, maintenant entouré d'une jolie margelle de pierre. Vous pouvez le voir, Place de la Corne Dragon. N'y manquez pas, c'est une des curiosités de la ville...

LA VILLE

Quand on arrive par le Sud (comme le feront les voyageurs), la cité apparaît comme une masse compacte de maisons étagées à flanc de colline. La rivière n'est pas visible, masquée par les quartiers extérieurs, non plus qu'aucune fortification. Dans son ensemble, la cité fait environ 600 mètres sur 450. Elle n'est pas immense, comme d'ailleurs toutes les villes de ce monde et de cette époque. En revanche, ses rues et ses ruelles sont étroites de façon à pouvoir masquer dans le périmètre restreint des remparts le plus de bâtiments possibles. Glumeln compte environ 3 000 habitants.

Fortifications. Glumeln n'est entourée de remparts que sur deux côtés : à l'Est et au Nord. Ailleurs, la Fièvre sert de protection naturelle. Ces remparts sont constitués d'énormes apports de terre (une terre argileuse rougeâtre) mêlés de blocs de pierre. Ils sont assez larges, mais peu élevés : 8 à 10 mètres d'épaisseur sur 4 mètres de haut. Les chemins de ronde ne sont pas crénelés, sauf au rempart Nord où il reste des vestiges de structures en bois : palissades de pieux avec ouvertures et meurtrières, échafaudées au sommet du talus. Les tours crénelées ne sont pas de véritables tours, mais de vastes élargissements du rempart.

Quartier d'Outre-Pont. Avec celui des bûcherons et des charbonniers, le quartier d'Outre-Pont, situé au Sud de la Fièvre, constitue en quelque sorte les faubourgs de la ville. C'est un quartier pauvre et plutôt mal famé. La garde n'y patrouille jamais, sauf en cas d'événement vraiment grave. La plupart des maisons ne sont que des cabanes en bois, des campements provisoires. C'est là que résident tous ceux qui, pour une raison ou une autre, ne veulent pas (ou ne peuvent pas) entrer dans la cité même. Sans frontière précise, le quartier d'Outre-Pont se confond au Sud avec les masures des paysans. C'est dans ce quartier également que certaines caravanes doivent parfois attendre un jour ou deux avant d'être admises à introduire leurs marchandises dans la ville. On y trouve une auberge (localisation N° 1 sur le plan) : L'AUBERGE DU DEHORS. Ce quartier est complètement sous la tutelle de la **bande des Loups Gris** (voir plus loin les **principaux personnages non joueurs**). Sauf circonstances particulières (à juger par le Gardien des Rêves), les jets de **Survie en Cité** dans ce quartier sont à -3 le jour et -6 la nuit.

Charbonniers & Bûcherons. Ce quartier fait suite à l'Outre-Pont avec une frontière précise. C'est une sorte d'état dans l'état. Les charbonniers et les bûcherons ont leurs lois propres et personne à Glumeln ne se mêle de leurs affaires, sauf pour les raisons évidentes du commerce. Même la bande des Loups Gris ne s'aventure pas dans ce territoire. Les bûcherons savent tous très bien manier la hache et leur parfaite entente mutuelle peut en faire des adversaires redoutables. Envers les étrangers, ils sont toutefois hospitaliers et courtois du moment que l'on se conduit envers eux avec une dignité égale. Leur quartier consiste en une suite apparemment désordonnée de huttes et de campements. Sauf circonstances particulières, les jets de **Survie en Cité** dans ce quartier sont à -3 le jour comme la nuit.

Pont, Garde & Place du Pont. Le pont est l'unique entrée Sud de Glumeln. Il est entièrement en bois, un complexe échafaudage de poutres et de madriers (**Charpenterie** -11). C'est l'œuvre des bûcherons-charpentiers. Malgré son aspect noirâtre et vermoulu, il peut supporter les plus lourdes charges. Il fait 35 mètres de long sur 4 de large, **sans parapet**. Il surplombe les eaux d'environ 5 mètres. Vue son étroitesse relative, les caravanes et autres arrivants n'y avancent généralement qu'en file indienne. D'où, les jours de grande affluence, une certaine **lenteur** pour pénétrer dans la cité.

La Place du Pont n'est pas pavée. Le sol est en terre battue (une argile rougeâtre) ; et les jours de pluie, la place se transforme en un grand cloaque de mares et de ruisselets s'écoulant vers la Fièvre.

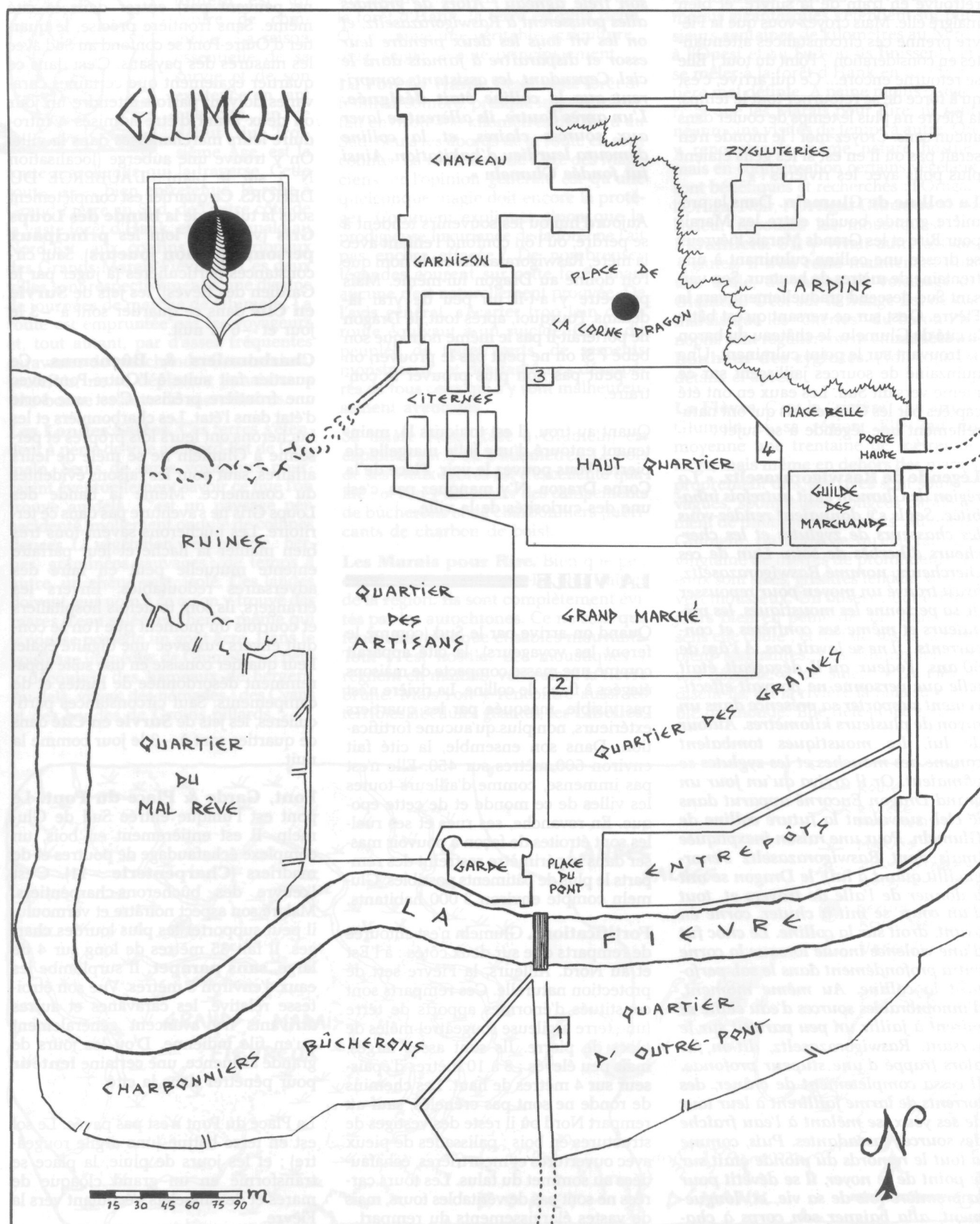
La Garde est un grand bâtiment de briques rendues verdâtres par le temps. Un détachement de 50 gardes y réside en permanence. Théoriquement dépendants du baron, ils sont, en fait, commandés par la **Guilde des Marchands**. Leur fonction principale consiste à contrôler les entrées et les sorties et à s'assurer que les taxes sur les marchandises sont dûment payées. Il est peu probable que les voyageurs aient à péné-

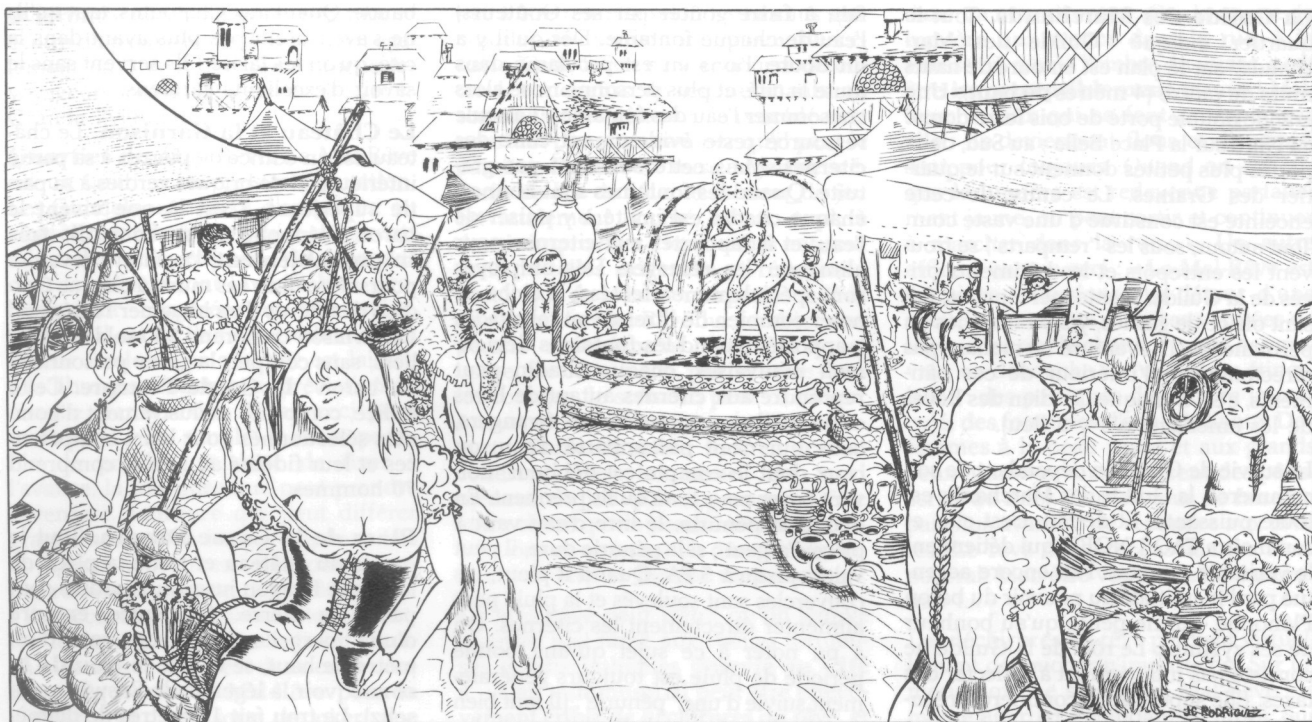
trer dans le bâtiment et l'aménagement en est, éventuellement, laissé à chaque Gardien des Rêves. (Voir plus loin les caractéristiques des gardes).

Entrepôts. Particulièrement surveillés par la garde, les entrepôts sont pour la plupart de hauts bâtiments en briques à un seul étage. Ils appartiennent tous à la Guilde des Marchands qui les loue aux caravanes de passage. Y sont prin-

cipalement entreposés fourrures, peaux, tissus, barriques de vin et d'hydromel, bois équarri, sel, épices.

Quartier des Graines. C'est dans ce quartier que sont regroupées la plupart des professions de bouche : grainetiers, fourragers, mais également épiciers, herboristes, boulangers, marchands de vin, bouchers et abattoirs. C'est un quartier populaire. La plupart des maisons sont





en bois avec un mur seulement fait de briques (celui qui supporte la cheminée). Quand les maisons ont deux étages, le second est toujours fait uniquement de planches avec un encorbellement qui semble pencher au-dessus de la rue jusqu'à la rupture d'équilibre. Aucune rue n'est pavée ; et quand il pleut tout semble se transformer en une inépuisable quantité de boue. La garde y patrouille très sporadiquement (15 % de chances de voir apparaître à un moment donné une patrouille de six gardes). Les prix des denrées sont ceux indiqués dans les règles. La localisation N° 2 sur le plan est celle de L'AUBERGE DES MARCHANDS. Sauf circonstances particulières, les jets de **Survie en Cité** dans ce quartier sont à -2 le jour et -4 la nuit.

Quartier des Artisans. C'est dans ce quartier que sont regroupées la plupart des professions artisanales : ferronniers, forgerons, menuisiers, maroquins, tailleurs, fripiers, chaudronniers, tisserands, etc. Comme dans le quartier des Graines, les maisons sont en briques et bois, et les rues non pavées. La garde y patrouille aussi peu (15 %) ; les prix des objets sont également ceux indiqués dans les règles, et les jets de **Survie en Cité** sont de même à -2 le jour et -4 la nuit.

Grand Marché. C'est sur cette vaste esplanade qu'a lieu principalement tout le commerce de la ville. La place fait environ 120 mètres sur 75 et est recouverte de **pavés de bois** avec des rigoles pour laisser écouler l'eau de pluie vers la rivière (à travers le quartier des Graines). Avec le temps, les pavés ont été usés, érodés, et la place ressemble maintenant à un moutonnement de collines miniatures. Même si la boue leur est épargnée, ces pavés sont incroyablement

glissants les jours de pluie. Au centre, espacées de 15 mètres et formant un triangle, se trouvent trois des fontaines draconiques (voir la légende de Raswigorazaseltz). Les autres fontaines font maintenant partie d'habitations particulières. Les fontaines de la place sont formées d'un bassin de 7 mètres de diamètre avec une margelle de marbre rose de 80 centimètres de haut. Au centre, se trouve la statue d'un vieil homme, nu, penché sur l'onde comme pour s'y baigner. L'eau s'écoule dans le bassin par tous les orifices de son corps. Les voyageurs pourront s'étonner de voir, certains jours, que personne ne tire d'eau aux fontaines. Il y a en effet des jours où l'on peut et d'autres où l'on ne peut pas. (Voir plus loin les détails au paragraphe **Les Citernes**).

Le marché se tient tous les jours sur la place de l'heure du Faucon (incluse) à l'heure des Épées (incluse). Il faut que tous les étals aient disparu et que la place ait été lavée avant la fin de l'heure de la Lyre. Il n'y a aucune structure permanente. Pour commercer, chacun s'installe où il le peut, et aucune place ne peut être réservée à l'avance. Chaque jour, les premiers arrivés ont les meilleurs emplacements (près des fontaines). On y trouve absolument n'importe quelle sorte de commerce (c'est entre autres le seul endroit où l'on peut trouver des armes). Les marchands sont aussi bien des gens du dehors, des étrangers, que des citadins trouvant plus avantageux de venir commercer ici. Quel que soit le genre d'activité (commerce, exhibition d'animaux savants, jonglerie, etc.) un emplacement coûte 3 pièces de bronze par **heure** et par **mètre carré**. La garde quadrille très attentivement la place, prenant note de qui a payé et pour combien de temps.

A tout moment, il y a 80 % de chances qu'une patrouille de six gardes se trouve à moins de 15 mètres. En ce qui concerne les prix, ils sont généralement raisonnables (à cause de la concurrence) mais peuvent être absolument n'importe quoi, jusqu'à dix fois le prix indiqué dans les règles. Qui plus est, la plupart des objets n'étant pas neufs, mais d'occasion, il est très facile de se faire rouler sur la qualité. Enfin, en dépit de la stricte surveillance des gardes, les voleurs et autres pickpockets abondent, notamment la **bande des Ombres en Bois** (voir plus loin les **principaux personnages non-joueurs**). A l'heure de la Couronne, l'heure la plus achalandée, il n'y a souvent pas moins d'un millier de personnes sur la place du Grand Marché. Si un jet de **Survie en Cité** est alors nécessaire, le faire tirer à -5. La nuit, la place est déserte. Une patrouille de six gardes y passe toutes les 40 minutes (trois fois par heure).

Haut Quartier. Ce quartier est ainsi nommé parce qu'il surplombe les autres, aux deux tiers de la colline, et parce que c'est le quartier riche. Les maisons y ont toutes deux étages ; elles sont en briques et coiffées de tuiles. La plupart sont entourées de jardins fermés par de hautes palissades de bois sculpté. C'est là que vivent les riches bourgeois, les marchands de la Guilde. Aucun commerce ne s'y trouve directement hormis les deux auberges (N° 3 et 4 sur le plan) respectivement L'AUBERGE DE LA CORNE DRAGON et L'HOSTELLERIE "AU BONHEUR DES ZYGLUTES". Comme la place du marché, chaque rue est patrouillée par un détachement de six gardes toutes les 40 minutes. Sauf circonstances exceptionnelles, les jets de **Survie en Cité** sont à -2 de jour comme de nuit.

La Guilde des Marchands. Tout le quartier indiqué "Guilde des Marchands" sur le plan est entouré de hauts murs de pierre (4 mètres de haut). Une grande double porte de bois ferré donne au Nord sur la Place Belle ; au Sud, deux portes plus petites donnent sur le quartier des Graines. Le centre de cette enceinte est constitué d'une vaste cour. Tout autour, sous les "remparts", se trouvent les entrepôts et les bâtiments privés de la Guilde. Trente mercenaires, faisant office de gardes, y sont installés en permanence. (L'aventure ne menant pas directement à l'intérieur de ces bâtiments, c'est à chaque Gardien des Rêves de les aménager s'il y a lieu).

La survie de Glumeln dépendant de son commerce, la Guilde des Marchands est toute puissante. Et de fait, c'est elle, et son maître TAOR-NOEZ, qui détiennent le véritable pouvoir. Fait encore accentué par l'inaptitude au pouvoir du baron Plénophe, qui ne pense qu'au bonheur de ses zyglutes. Le rôle de la Guilde ne consiste pas uniquement à collecter des taxes. Elle supervise le commerce, régularise la concurrence (de façon à ce que chacun trouve un juste profit), organise les caravanes ; et enfin, c'est par elle que l'on peut trouver les mercenaires qui assurent la protection des caravanes. (Voir plus loin les caractéristiques des personnages non-joueurs).

Place Belle & Porte Haute. La Porte Haute est la seconde entrée marchande. Les portes, doublées d'une herse, font partie d'une grande tour de briques. Dans cette tour ne logent que douze gardes en permanence ; le complément est fourni, par rotations, par la Garde du Pont. Comme au pont, entrées et sorties sont minutieusement vérifiées et les taxes sont encaissées. La Place Belle est pavée de pierres et reste généralement propre, d'où son nom.

Les Citernes. Ce sont six énormes cuves de bois, munies de couvercles, pouvant chacune contenir plusieurs centaines de milliers de litres d'eau. Les cuves font en moyenne 15 mètres sur 30, sur 10 de haut. Elles sont posées sur des soubassements de briques et entourées d'échafaudages et d'échelles pour y accéder. Toute la survie en eau de Glumeln dépend de ces citernes.

L'eau de la Fièvre, en effet, est totalement polluée ; et personne d'ailleurs ne songerait à en boire. Quant aux fontaines, la potabilité de leur eau dépend du sens où coule la rivière. Quand elle coule vers les Marais pour Rire, on peut se réjouir car l'eau des fontaines est bonne. Quand elle coule vers les Grands Marais Fiévreux, elle devient dangereuse, véhiculant entre autres les germes de la fièvre brune. Le problème, c'est que personne ne peut réellement savoir dans quel sens coule la stagnante Fièvre. Dans ce but, il existe une charge, extrêmement enviable dans Glumeln, celle de **Gardien des Eaux**, actuellement occupée par TARNIFLE. Son travail consiste tous les jours à goûter (de

fait, à **faire** goûter par ses Goûteurs) l'eau de chaque fontaine. Dès qu'il y a un doute, l'avis en est proclamé dans toute la cité, et plus personne n'ose alors consommer l'eau des fontaines. La seule ressource reste évidemment celle des citernes. Mais cette eau n'est pas gratuite. Quand les fontaines sont bonnes, chaque citoyen est invité à y puiser de l'eau, et à l'apporter aux citernes pour alimenter les réserves. Des employés sont spécialement affectés à la tâche de noter combien de litres d'eau tel citoyen a apporté. Quand les fontaines deviennent mauvaises, chaque citoyen peut reprendre aux citernes autant de litres d'eau qu'il en a apportés. Les étrangers, ceux qui n'ont pas apporté d'eau, ou ceux dont le compte est débiteur, doivent payer pour l'eau qu'ils prennent. En début de pénurie, le litre d'eau vaut 1 pièce d'argent ; si la pénurie dure, il peut valoir jusqu'à 5 PA. Quand il pleut, les couvercles sont soulevés et la pluie peut alimenter directement les citernes. On a pu noter à ce sujet qu'une bonne période de pluie est toujours généralement suivie d'une "pénurie". (Il faut bien écouler les réserves). En moyenne, les fontaines sont bonnes dix jours par mois et mauvaises les dix-huit autres.

Quand les fontaines sont déclarées **bonnes**, il y a toujours 1 % de risques chaque jour qu'elles véhiculent une fièvre brune de **Rapidité 6 heures, Gravité 4, Malignité 4**. Quand elles sont déclarées mauvaises, les risques qu'elles portent la maladie sont de 32 % (mêmes caractéristiques). Le pourcentage est à retirer chaque jour.

Quand les voyageurs arriveront à Glumeln, les fontaines seront bonnes. Chaque matin suivant, il y aura 65 % de risques que Tarnifle les déclare mauvaises pour une période de 2d6 jours. En général, les Glumelnois s'abstiennent de puiser de l'eau aux fontaines les jours mauvais.

A noter que la majeure partie de l'eau des citernes provenant des fontaines, il y a toujours 1 % de risques par jour d'attraper la fièvre brune en buvant de l'eau à Glumeln. Les citoyens de longue date sont immunisés à ce 1 %.

Les Ruines. Ce quartier a été ravagé par un glissement de terrain il y a environ un siècle. Ce n'est plus qu'un amas de pierres, de briques brisées, de décombres envahis d'herbes folles et de ronces. Ses frontières avec le quartier des Artisans et le Mal-Rêve sont imprécises. Aucun Glumelnois, même le plus pauvre, n'y réside, car c'est aujourd'hui le territoire des **Chafouins**. Ces humanoïdes se terrent dans les caves encore intactes, sortant parfois la nuit pour effectuer des raids sur le quartier des Artisans ou vers le Mal-Rêve. La garde ne patrouille jamais directement dans les ruines, se contentant d'envoyer des détachements à l'**extérieur** des anciens murs dans le but d'empêcher les entrées et sorties clandestines par les brèches. Son seul souci est d'empêcher la contre-

bande. Quant aux Chafouins, tant qu'ils ne s'aventurent pas plus avant dans la cité, qu'on les laisse ! Ils servent sans le savoir d'excellents gardiens.

Le Château et la Garnison. Le château est un édifice de pierres à sa partie inférieure et de briques verdies à sa partie supérieure. C'est là que vivent le baron Plénophe et sa cour. Si, **très improbablement**, l'aventure devait se poursuivre dans ses murs, à chaque Gardien des Rêves d'en imaginer l'intérieur. La garnison comprend 150 soldats réguliers, sans compter la garde personnelle du baron : **la Garde Pourpre**. Cette milice, composée exclusivement d'hommes sélectionnés pour leurs compétences et leur fidélité au baron, comprend 70 hommes.

Place de la Corne Dragon. Tout le parvis du château et toute la place de la Corne Dragon jusqu'aux jardins sont pavés de pierre. Au centre, entouré d'une margelle de marbre rose d'un mètre de haut, se trouve le **trou de la corne** (voir la légende de Raswigorazseltz). Le trou fait 15 mètres de diamètre. Les parois intérieures sont d'une roche noire, lisse et brillante, comme du roc vitrifié. Une sorte de plongeur est installé en permanence au-dessus du trou, l'extrémité donnant à peu près au centre. C'est une planche de 70 centimètres de large et de 7 mètres de long. On accède au plongeur par un petit escalier montant jusqu'au bord de la margelle. Ce plongeur sert aux exécutions. Il n'y a en effet qu'une seule peine à Glumeln pour tous les délits et crimes quels qu'ils soient : **plonger à perte de corne**. (Voir ci-après).

Jardins & Zygluteries. Les jardins font environ 200 mètres sur 150. Ils sont composés d'arbres, de buissons, de parterres de fleurs. Ils ne sont pas clos et tout citoyen peut s'y promener. Toutefois des gardes pourpres y stationnent en permanence, et tout personnage louche ou d'aspect inquiétant (c'est-à-dire ne présentant pas tous les signes extérieurs d'un bon bourgeois) est immédiatement interpellé.

Au centre des Jardins se dresse un bâtiment d'environ 80 mètres de côté, haut de 6 mètres (un seul étage), en marbre rose. Dans Glumeln I, ce sont les **zygluteries** ; dans Glumeln II, c'est le **Palais des Sustentations** (voir ce chapitre pour le détail intérieur de ses salles).

Dans Glumeln I, la plupart des salles du palais n'ont pas de fonction précise : ce sont des salles d'apparat, des salons, des boudoirs où se prélassent ZAIELLA, la **Grande Zyglutièr**, en compagnie de ses servantes, de ses femmes de compagnie, jongleurs, ménestrels, etc. Les zyglutiers vivent dans les chambres 12, 13 et 14. Les zyglutes ordinaires vivent dans les stalles 21 et 23. En 20 et 24, se tiennent à demeure, respectivement, deux détachements spéciaux de dix gardes pourpres affectés à la garde du palais. Quant à Mademoiselle Dorothea,

la favorite, elle avait pour elle tout le centre du palais (N° 1, 2 et 3). C'est également en 1 et 2 que seront reçus les voyageurs lors de leur entrevue avec la Grande Zyglutière.

Quartier du Mal-Rêve. Le Mal-Rêve est un quartier de sinistre réputation. Les Glumelnois évitent d'en parler, ou alors se répandent à son sujet en torrents d'histoires, d'anecdotes, de légendes dont la plupart sont invérifiables, probablement exagérées ou inventées. Comme il est dit dans l'introduction, la teneur finale de ce quartier est laissée à la libre inspiration et appréciation de chaque Gardien des Rêves, ceci pour une raison bien simple. Il est impossible de prédire, et donc de fixer à l'avance, la tournure que peut prendre l'aventure, tournure qui peut différer grandement selon les participants. Les voyageurs peuvent en effet commencer par refuser la mission dès le départ ; et s'ils l'acceptent, ils peuvent vite commettre le faux pas leur interdisant toute chance de succès. C'est dans cette double optique que le Mal-Rêve peut se révéler utile : une sorte de joker, une "souple de sécurité" pour qu'une certaine aventure continue quand même, quitte à dévier du scénario original. Mais il est bien évident que, dans ce cas, la "déviation" va essentiellement dépendre des circonstances et des participants. C'est pourquoi le Mal-Rêve n'est ici qu'une "case blanche", une case desti-

née à être remplie selon les besoins spécifiques de chaque mise en jeu du scénario. Cette façon de voir pourra dérouter les meneurs de jeu débutants ou scandaliser les vétérans, le procédé n'est pourtant pas aussi cavalier qu'il peut le paraître. Dans toute mise en jeu de scénario de jeu de rôle, le meneur de jeu est fatalement amené, tôt ou tard, à devoir improviser : les joueurs ont souvent de telles exigences et réactions ! Plutôt que de le laisser improviser "à la sauvette", le Mal-Rêve lui tend ici une perche spécialement destinée à cet usage. De cette façon, pas de sable dans les rouages, le scénario peut continuer à tourner **en douceur**, prendre n'importe quelle direction tout en restant cohérent avec lui-même. Un **vrai** meneur de jeu doit apprendre à être autre chose qu'un passif lecteur de descriptions et un jeteur de dés : l'imagination doit être sa faculté maîtresse.

Le Mal-Rêve peut n'être qu'un simple quartier mal famé aux ruelles tortueuses et labyrinthiques (**Survie en Cité** à -8 au minimum). Il peut être effectivement criblé de déchirures du rêve, et qui plus est de déchirures mobiles. Un prétendu témoin raconte cette histoire : « C'est quand le ciel est légèrement nuageux et que le soleil se cache passagèrement derrière un nuage que le Mal-Rêve est le plus traître. Au moment où le nuage libère le soleil, où revient la lumière. Vite ! il faut alors se cacher

dans un coin d'ombre. Car la nappe de lumière qui avance dans la rue, à la vitesse où recule l'ombre du nuage, peut être **imperceptiblement** mauve ! Malheur à ceux qui se font rattraper par elle : ils deviennent flous et disparaissent pour toujours. Quand on est sûr que la lumière est redevenue parfaitement jaune, on peut sortir et continuer à marcher dans la rue... ». Un autre affirme encore ceci : « Le Mal-Rêve est un piège à illusions. Au détour d'une ruelle puante, aux masures vérolées de lèpre et parmi le chancre moisi des gravats, on débouche sur une place étincelante : des portiques de marbre immaculé, des fontaines d'eau pétillante. Des femmes à la peau rosée et aux grands yeux humides vous y offrent des pâtisseries au miel. Gardez-vous de faire un pas plus avant ni de répondre aux invites. Le rêve où vous basculeriez alors pourrait bien être votre dernier cauchemar !... »

Les déchirures du rêve peuvent virtuellement déboucher n'importe où. Sur un monde qui ne serait que Mal-Rêve : le même quartier s'étendant à l'infini. Sur un monde sans aucun rapport : une porte de sortie au scénario pour repartir sur une nouvelle aventure. Ou bien sur le Mal-Rêve de l'une des nombreuses Glumelns, rendant finalement possible après bien des cheminements le retour à Glumeln I. N'ayez pas peur de **rêver**.



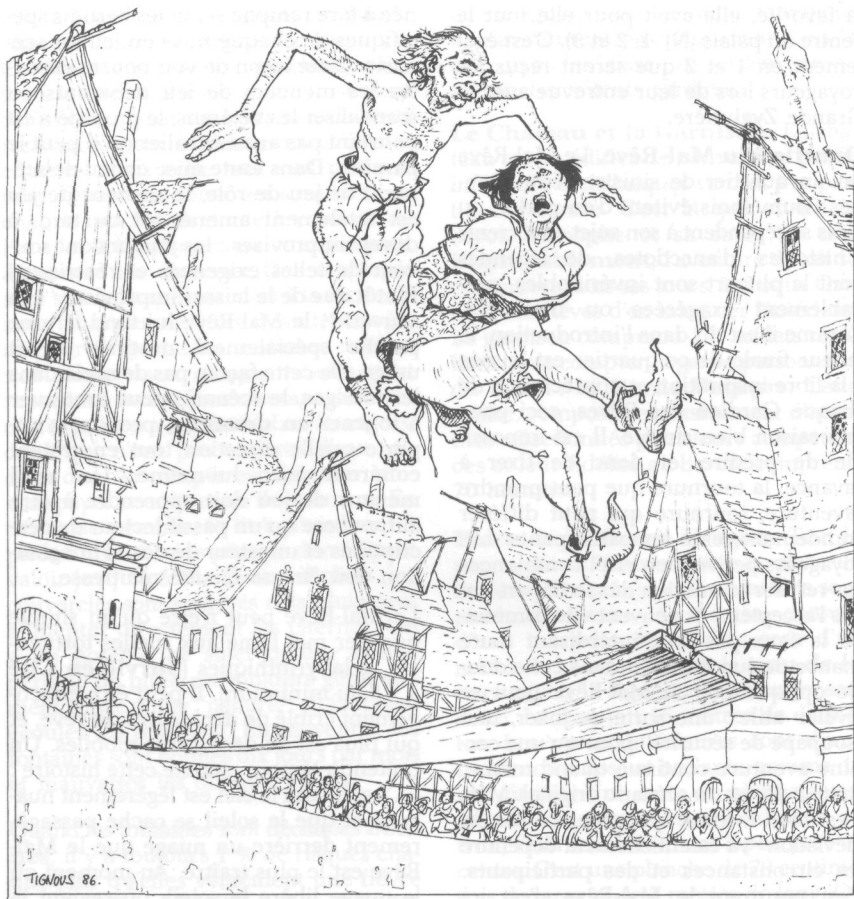
LE TROU DE LA CORNE

Quelle que soit la faute commise, tous les condamnés à Glumeln doivent **plonger à perte de corne**, les riches comme les pauvres, les puissants comme les gueux. Les lois de la ville affirment que cette peine est douce, bien moins cruelle que la condamnation à mort pratiquée ailleurs. « En effet, explique-t-on, le trou est un **trou sans fond**. Les condamnés tombent et continuent à tomber, mais **ne se font jamais de mal** puisqu'ils ne touchent jamais de fond. Ça doit même être plutôt agréable, en fin de compte. Il n'y a pas à avoir peur ».

Le Frère de la Corne. C'est le titre porté par le "bourreau". Le plongeon doit s'effectuer de la façon suivante : le condamné, les mains simplement entravées dans le dos, mais les pieds libres, avance jusqu'au bout de la planche de 7 mètres de long. S'il hésite à avancer, des arbalétriers le tenant en joue lui intimement l'ordre de se dépêcher. Le Frère de la Corne le suit sur la passerelle, pieds nus et simplement vêtu d'un caleçon gris. A son extrémité, la planche est molle et oscille comme un vrai plongeur. Le condamné s'arrête, hésitant et tremblant. Le Frère de la Corne plonge alors lui-même dans le vide (la foule retient son souffle) et se rattrape à la planche par une main. Simultanément, de l'autre main, il saisit le condamné par la cheville, le tire, lui fait perdre l'équilibre. Et l'on n'entend plus bientôt qu'un grand « Aaaaaaaaah !... » Le condamné a plongé. Cependant, d'un souple rétablissement, le Frère de la Corne reprend pied sur la planche pour revenir vers le bord de la margelle. Et le processus se répète de la même façon avec le condamné suivant.

Il arrive naturellement que le Frère de la Corne manque son coup. Comme il plonge en premier, il arrive qu'il ne réussisse pas à se rattraper à temps à la planche et que le grand « Aaaaaaaaah !... » qu'on entend alors ne soit pas celui du condamné, lequel, maintenant seul au bout de la planche, a plutôt l'air un peu bête. Mais les lois sont simples à ce sujet : c'est lui qui sera le nouveau Frère de la Corne. Il arrive souvent qu'un Frère de la Corne fraîchement nommé manque son coup dès la première fois. Il faut en effet un bon talent d'acrobatie pour réussir ce genre de pirouette (**Agilite/Acrobatie -5**). Auquel cas, le nouveau condamné est le Frère de la Corne à son tour, et ainsi de suite. La durée d'un Frère de la Corne est des plus variables.

ZURIBB, l'actuel Frère de la Corne à Glumeln I, officie sans relâche depuis bientôt 50 ans. C'est un petit vieux tout ratatiné, tout maigre, âgé d'au moins 90 ans. Mais son agilité, quasi simiesque, est prodigieuse. Sa bouche édentée est toujours fendue d'un sourire sardo-



nique et ses yeux brillent d'un plaisir trouble. Il semble réellement adorer son travail. Certains jours, quand il est particulièrement en forme, il ne se contente pas de plonger normalement (avant de se rattraper), mais exécute en même temps un impressionnant saut périlleux arrière.

Enfin, les Frères de la Corne étant toujours virtuellement des condamnés, ils ne sont pas libres pour autant. Entre deux exécutions, ils doivent regagner leur cellule. Il paraît que celle de Zuribb, à cause de son ancienneté et de son réel talent, est aménagée de façon assez confortable, voire pittoresque.

Il ne se passe pas de jour à Glumeln sans au moins un plongeon à perte de corne. Les voyageurs pourront y assister.

L'Elixir de Sacrifice. Même les plus riches, même les plus puissants doivent plonger à la moindre peccadille. Or il existe une autre coutume. Lorsque le condamné monte l'escalier de la margelle, au son des trompes et des flûtes, un héraut le nomme, indique sa fonction, son état, ainsi que le délit qu'il a commis. Puis il s'adresse à la foule : « S'il y a quelqu'un maintenant, qui désire **librement** plonger à la place de *** , qu'il se fasse connaître sur le champ. Son sacrifice sera honoré... » Quand un gueux, un paysan ou un petit voleur est condamné, il est rare que quelqu'un désire se sacrifier à sa place. Par contre, quand il s'agit d'un bourgeois, d'un riche marchand ou d'un aristocrate, il n'est pas rare de voir les rangs de la foule s'écarter sur un individu (un homme ou une

femme), de classe généralement pauvre ou modeste, souvent un étranger, qui s'avance vers le trou en titubant quelque peu. Ses yeux sont généralement brillants, sa bouche fiévreuse, il parle d'une voix rauque : « Moi, Huntayle, je désire **librement** plonger à la place de *** ! » Or la loi est formelle à ce sujet, si quelqu'un veut plonger à sa place, le condamné **n'a pas le droit** de refuser ce sacrifice. Tant pis pour lui, il ne connaîtra pas le vertige ineffable de la chute sans fin. On le délie, il est libre. Cependant, le nouveau personnage est entravé à son tour. Et à partir de là, le processus continue sans changement avec le nouveau plongeur.

Un tel dévouement, on s'en doute, n'est pas naturel. Il est dû à une drogue, l'**Elixir de Sacrifice**. Quand un personnage influent, ou simplement riche, est condamné, ses amis se débrouillent pour trouver une victime à laquelle ils font boire l'élixir en lui expliquant avec commisération que *** est condamné à plonger. Dès que la drogue fait effet, la pauvre cloche n'a plus qu'un seul désir : plonger à sa place.

Cette drogue a une origine mystérieuse : elle provient d'un alchimiste du Mal-Rêve. Seule la Guilde des Marchands sait où s'en procurer et seuls ceux qui sont liés à la Guilde, par leur état ou leur classe sociale, peuvent y avoir accès. (Il ne faudrait tout de même pas que n'importe qui puisse empoisonner les honnêtes gens, tout de même !) Le prix d'une dose est de 10 pièces d'or.

ELIXIR DE SACRIFICE

Rapidité	1 minute
Puissance	7
Malignité	9
Dosage	2 centilitres
Symptômes	désir de sacrifice
Antidotes	Teinture d'Erozone 75 %

L'elixir fonctionne comme un poison, à la différence que quand le jet de **Constitution** ajusté à la **Puissance** échoue, aucun point de **Constitution** ni de **Vie** n'est perdu. A la place, et dans la même proportion (7 points) sont perdus des points de **Volonté**. Au bout de chaque minute, ne pas tenter un jet de **Vie**, mais tenter un jet de **Volonté** de la même façon qu'on tente un jet de **Vie**, c'est-à-dire en utilisant 1d20 et en tâchant d'obtenir un nombre égal ou inférieur à la **Volonté actuelle**. Si le moral est positif, le **soustraire** au résultat du jet de dé ; s'il est négatif, l'**ajouter**. Si le jet réussit : statu quo ; s'il échoue : perte d'un nouveau point de **Volonté**. Quand la **Volonté** arrive à zéro, le personnage est entièrement sous l'effet de la drogue. La drogue commence à lâcher son emprise au bout d'un temps égal à FT. CONST $\times$ 2 heures. A partir de ce moment, les points de **Volonté** sont récupérés à raison de 1 point toutes les 10 minutes. Quand toute la **Volonté** est récupérée, la victime est libérée et ne conserve plus aucun souvenir de son délire. (Ceci pour le cas où une victime serait empêchée de plonger, par la force par exemple). Si une réussite critique est obtenue au jet de **Constitution** ou si 1 est obtenu à l'un des jets de **Volonté**, la victime triomphe elle-même de la drogue et son effet commence à s'annuler de lui-même.

Le fond du trou. Si les personnages des joueurs commettent une faute grave et sont arrêtés, dans Glumeln I ou II, ils seront condamnés à plonger à perte de corne (personne n'aura été drogué pour eux). Il est donc utile de savoir à quoi ressemble le fond du trou.

Au bout d'environ 200 mètres de chute verticale, le puits se transforme en une vaste déchirure du rêve, une **déchirure mauve**. Les arrivants sont automatiquement expulsés **ailleurs**. Quel que soit cet **ailleurs**, ils s'y retrouvent vivants, normaux, et sur la terre ferme. Aucune conséquence de chute. Le rêve d'arrivée dépend d'un jet sous les **points actuels de rêve** que doivent tenter tous les plongeurs. Sur la Table de Résolution, ce jet est ajusté à zéro. Aucune compétence, pas même le Draconic, n'est utilisable. Selon le résultat :

— **Echec Total** : le plongeur se retrouve **ailleurs** et est frappé d'un Souffle de Dragon.

— **Echec** : le plongeur se retrouve **ailleurs** et reçoit une Queue de Dragon.

— **Réussite Normale ou Significative** : au sein de la déchirure du rêve, le plongeur a une vision globale et

simultanée de toutes les Glumelns possibles (dont, naturellement, Glumeln I et II). Il peut, au choix, se matérialiser à la frontière du Mal-Rêve de la Glumeln qu'il désire.

— **Réussite Particulière ou Critique** : même chose, et en plus le plongeur bénéficie d'une Tête de Dragon.

Note : "ailleurs" ce peut être n'importe quel monde inventé par le Gardien des Rêves, entre autres le Mal-Rêve de l'une des nombreuses Glumelns.

LES AUBERGES DE GLUMELN

1. L'Auberge du Dehors. Cette auberge, située Outre-Pont, est assez mal fréquentée et plutôt mal famée. On y trouve les parias indésirables dans la ville, des mercenaires en rupture de contrat, des "étrangers". TRABOCHE, le patron, est complètement soumis à la bande des Loups Gris et à leur racket. L'auberge est un long bâtiment de planches, ne comprenant qu'un rez-de-chaussée. Une salle commune, un dortoir où l'on s'entasse dans une promiscuité douteuse, sept petites chambres peu confortables. Les chambres ferment par des serrures, mais JOSKIN, le chef des Loups Gris possède un double de toutes les clés. Au menu, Traboché sert un éternel ragoût de chèvre aux lentilles des marais (4 SUST ; 3 PB). Son vin et sa bière sont médiocres (4 PE le pichet de 50 centilitres). Une place au dortoir coûte 4 PE la nuit. Une chambre coûte 2 PB la nuit.

2. L'Auberge des Marchands. C'est la meilleure auberge de Glumeln, rapport qualité-prix. Donnant sur le Grand Marché, c'est une haute maison de briques (un rez-de-chaussée et un étage) possédant des dépendances : écuries et étuves. Ces dernières sont directement alimentées en eau par l'une des sources draconiques qui se trouve dans l'arrière cour de l'auberge. GRASP, le patron, est un homme rude qui ne tolère aucun scandale chez lui (et comme la garde est toujours en train de patrouiller dans les parages...). Mélomane, il accepte toujours qu'un artiste (chanteur ou musicien) se produise chez lui. Mais gare à la qualité ! Grasp déteste les fausses notes. Au menu, il peut servir une nourriture assez variée, saine, mais sans recherche ni spécialités. Les prix sont ceux indiqués dans les règles. On peut dormir dans le dortoir, dans une assez bonne sécurité, pour 1 PB la nuit. Douze chambres particulières moyennement confortables sont disponibles à raison de 4 PB la nuit. Les chambres ne ferment pas extérieurement, seulement de l'intérieur par un verrou. Les chevaux et autres montures peuvent être soignés aux écuries pour 1 PB la nuit. Un bain chaud aux étuves coûte 4 PB, et 1 PA si vous désirez qu'une servante vous masse avec des herbes aromatiques.

3. L'Auberge de la Corne Dragon.

Cette auberge donne sur la place du même nom, face au trou. C'est une belle maison de deux étages. Les briques de sa façade, de différents tons de brun et de rouge, forment une mosaïque aux couleurs changeantes selon l'angle du soleil. L'intérieur est luxueux : tapis de laine, meubles cirés, chandelles parfumées. La propriétaire, dame KATHARINA, est une femme entre deux âges dotée de hanches et d'une poitrine étonnamment généreuses. Elle est secondée par une douzaine de servantes, qu'elle nomme complaisamment **ses filles**. Aucune de ces demoiselles n'a moins de 13 en **Apparence**. L'auberge est essentiellement fréquentée par les bourgeois, les riches marchands, les fils de "bonne famille". Ses menus sont assez variés mais plutôt chers : prix indiqués dans les règles multipliés par 2. La Corne Dragon est en outre renommée pour ses spécialités : Oreilles d'Ane grillées aux Fraises des Bois (4 SUST ; 2 PA) ; Cervelle de Tortue aux Sangs de Trois Canards (3 SUST ; 3 PA) ; Boudin Vert aux champignons Surprise (3 SUST ; 3 PA) ; Gencive de Porc Flambée à la Vraie Liqueur de Glumeln (2 SUST ; 4 PA). La Vraie Liqueur de Glumeln peut en outre être servie en apéritif ou en digestif. C'est un vin cuit avec une multitude d'épices, dont dame Katharina garde jalousement la recette (1 PA). (La liqueur a en outre la propriété de masquer parfaitement le goût un peu acide de l'Elixir de Sacrifice). Pas de dortoir commun à l'Auberge de la Corne Dragon. Quinze chambres agréablement meublées sont prévues pour le confort de ceux qui peuvent se les offrir (12 PB la nuit). Elles ferment toutes à clé ; mais l'on est prié de laisser sa clé à la réception en sortant. Les écuries accueillent toutes les montures pour 5 PB la nuit. Il n'y a pas d'étuves, mais on peut vous monter un bain chaud dans votre chambre pour 1 PA. Le prix du bain passe à 3 PA si vous requérez les services de l'une des douze demoiselles. Ambiance feutrée, discrète, chaleureuse, c'est l'endroit parfait pour un rendez-vous... d'affaires, ou autre.



4. L'Hostellerie "Au Bonheur des Zyglutes". Quand la troupe des zyglutes sort de la ville pour mener les zyglutes à la promenade, par la Porte Haute, elle passe devant cette auberge ; et c'est le meilleur endroit pour admirer le cortège, d'où son nom. L'auberge n'offre à part cela rien de remarquable. Elle est identique en qualité et en prix à l'Auberge des Marchands (N° 2) sauf que son vin est détestable. DENTURE, le patron, le coupe avec de l'eau. Pour ce forfait, il a d'ailleurs déjà plongé deux fois à perte de corne (on s'est sacrifié pour lui les deux fois naturellement !), cela ne l'empêche pas de continuer. Son auberge est bizarrement la plus achalandée de tout Glumeln et il est rare d'y trouver une chambre libre. Denture sert aussi de la Vraie Liqueur de Glumeln (qu'il prétend être la seule **vraie**) au prix de 12 PB la cruche de 20 centilitres. Le dortoir est à 1 PB la nuit ; chacune des dix chambres est à 4 PB la nuit ; les écuries sont à 1 PB la nuit. On peut se laver dans une remise pour 1 PB à l'eau froide et pour 4 PB à l'eau chaude. VARLET, le serviteur borgne, peut vous frotter le dos pour 3 PB supplémentaires.

PRINCIPAUX PERSONNAGES NON JOUEURS

Seules les caractéristiques et compétences des personnages destinés directement à jouer un rôle actif face aux personnages des joueurs sont données ci-dessous. Pour les autres, les anonymes et les figurants de moindre importance, s'il y a lieu de les connaître plus en détail, le Gardien des Rêves peut, soit déterminer aléatoirement ces données (comme on crée un personnage), soit les estimer de lui-même, avec logique et cohérence. Par exemple, si un personnage de joueur veut faire la bourse d'un **gros** bourgeois, ce dernier peut éventuellement avoir une bonne **Empathie** ou une bonne **Ouïe**, mais difficilement une bonne **Agilité**. De même, un bourgeois de ce genre n'aura sans doute que de piètres compétences de combat : niveau +1 ou +2 à la **Dague**, au maximum.

Phénoppe est un jeune homme aux longs cheveux blonds et aux yeux bleus clairs, vraiment très beau (15 en **Apparence**). Sa voix est douce, ses manières sont délicates, et il est assez doué dans une foule de talents artistiques : chanter, danser, jouer de la musique, improviser des saynètes. En ce qui concerne le pouvoir, il n'y entend rien. Cela ne l'intéresse d'ailleurs pas. Il a appris à se battre par obligation, mais les armes ne l'attirent pas. Au grand désespoir des demoiselles de Glumeln, qui soupirent devant sa grâce et sa beauté, sa seule vraie passion est pour les zyglutes. Dès le début de son règne, il y a 10 ans, il a fait transformer l'ancien palais d'été en **zygluterie**. C'est là qu'il entretient à grands frais une cinquantaine de zyglu-

PLENOPHE IV, baron de Glumeln. Né à l'heure du Serpent. 26 ans. 1 m 72. 69 kg.

TAILLE	11	VOLONTE	10	VIE	11
APPARENCE	15	INTELLECT	09	ENDURANCE	22
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	11	Protection	d2 ou d6+2
FORCE	12	ELOQUENCE	14	VITESSE	12
AGILITE	13	REVE	13		
DEXTERITE	12	CHANCE	14		
VUE	11	Mêlée	12		
OUIE	12	Tir	11		
ODORAT	12	Lancer	11		
GOUT	09	Dérobée	11		

Dague mêlée niv +5 init 11 +dom +1
 Epée 1 main niv +5 init 11 +dom +3 (épée large)
 Corps à corps niv +3 init 9 +dom (d4)
 Bouclier niv +5 (bouclier moyen)
 Esquive niv +5

Chant +6/ Danse +6/ Discours +6/ Discrétion +3/ Saut +3/ Comédie 0/ Equitation (zyglute) +11/ Musique, luth +1, flûte à bec +6/ Survie en marais +4/ Travestissement +6/ Jeu +1/ Natation +1/ Orfèvrerie +4/ Légendes 0/ Lire & écrire +1/ Zoologie +3.

tes. Ces animaux vivent dans un luxe inouï, mangent et boivent dans des plats en argent, se vautrent sur des litières de

soies brochées, parmi un nombre ahurissant de serviteurs spécialement affectés à leur plaisir : les zyglutiers.

Plénoppe voue une amitié sincère à ARKIR, le capitaine de sa garde personnelle, la Garde Pourpre. Et cette amitié, cette fidélité, sont réciproques bien que le capitaine déplore en secret les fastes de son maître.

De fait, Plénoppe IV n'a aucun pouvoir véritable à Glumeln. La ville fonctionne grâce à la Guilde des Marchands. Jusqu'à ce jour, la Guilde a toléré les frasques du baron tant que celui-ci pouvait payer son luxe insensé (autant d'argent qui rentrait dans ses caisses). Mais aujourd'hui, le trésor du baron est à sec. Et un affrontement semble inévitable. Le château, lui, est véritablement gouverné par Arkir. Si un affrontement politique a lieu, les protagonistes principaux en seront Arkir et Taor-Noez, Grand Trésorier du baron et Maître de la Guilde des Marchands. Arkir, toutefois, n'agira que dans l'intérêt de Plénoppe.

Depuis la disparition de sa favorite, Mademoiselle Dorothea, Plénoppe sombre dans la plus noire des mélancolies.



ARKIR, Capitaine de la Garde Pourpre. Né à l'heure des Epées. 30 ans. 1 m 84. 75 kg.

TAILLE	13	VOLONTE	17	VIE	14
APPARENCE	12	INTELLECT	08	ENDURANCE	36
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	12	Protection	d4+2 ou d6+2
FORCE	14	ELOQUENCE	12	VITESSE	14
AGILITE	14	REVE	12		
DEXTERITE	12	CHANCE	12		
VUE	12	Mêlée	14		
OUIE	12	Tir	12		
ODORAT	10	Lancer	13		
GOUT	13	Dérobée	11		

Dague mêlée niv +7 init 14 +dom +2
 Epée 1 main niv +8 init 15 +dom +5 (épée bâtarde)
 Masse 1 main niv +6 init 13 +dom +3 (marteau)
 Corps à corps niv +7 init 14 +dom (d4+1)
 Bouclier niv +8 (bouclier moyen)
 Esquive niv +6

Discours +2/ Discrétion +3/ Escalade +3/ Saut +6/ Se cacher +3/ Equitation (cheval +8/ Premiers soins +4/ Survie en cité +11/ Survie en marais +2/ Autres survies 0/ Armurerie +5/ Natation +4/ Légendes -4/ Lire & écrire 0.

Quand il est en service (c'est-à-dire dès qu'il est réveillé), Arkir porte son armure de cuir + métal (d4+2, malus armure -2) et est armé d'une dague et de son épée bâtarde. Quand il sort en ville, il s'arme en outre d'un marteau de guerre et de son bouclier. C'est ainsi armé que les voyageurs le rencontreront. Il ne porte sa cotte de mailles (d6+2) que dans les circonstances exceptionnelles, c'est-à-dire quand il **sait** qu'il va au combat. C'est un homme aux cheveux châtains clairs et aux yeux noisette. Aimable, mais peu souriant. Il émane de lui l'impression d'une volonté exceptionnelle en même temps que d'une grande droiture. Comme dit précédemment, il voue au baron une fidélité absolue. Les 70 hommes de la Garde Pourpre lui obéissent au doigt et à l'œil. Si les voyageurs prennent réellement le parti du baron (et ne sont pas seulement attirés par le gain), Arkir leur sera un allié précieux. Il ne tolère naturellement aucune entorse à la loi.

Zaïella est une jeune fille éblouissante (17 en **Apparence**) aux cheveux blonds cendrés et aux yeux bleus gris. Une jeune personne extérieurement **adorable**. Elle n'occupe la charge enviée de Grande Zyglutière que depuis une semaine, date de la fuite et disparition de Mademoiselle Dorothea. C'est **Zappé**, son père, qui détenait la charge avant elle. Sa faute professionnelle a naturellement valu à ce dernier les plus sévères semonces et la condamnation de plonger à perte de corne. Condamnation symbolique ! puisqu'un fidèle zyglutier aurait normalement dû se sacrifier généreusement à sa place. Tous les dignitaires s'y attendaient, et Zappé le premier. La surprise fut donc bien grande quand personne ne se présenta. Plénophe le premier en fut surpris, et même un peu embêté malgré sa colère. Mais que faire... devant toute la foule rassemblée ? Zappé fut contraint de plonger réellement. Et ce jour-là, Zuribb, le Frère de la Corne, se surpassa avec un triple saut périlleux arrière. La charge de Grand Zyglutier étant normalement héréditaire, sa fille Zaïella en hérita (héritant du même coup du faste pour elle toute seule, des soieries, des meubles précieux, de la vaisselle ouvragée, et de la satisfaction d'être **maîtresse chez elle**). Dans les milieux riches, on ne se gêne pas pour dire que c'est elle qui a subtilisé la fiole d'Elixir de Sacrifice achetée à prix d'or à la Guilde, fiole destinée à un zyglutier anonyme, et l'a remplacée par une cochonnerie quelconque. Et alors ? C'est la pure vérité. Et alors ?...

Zaïella sait ce qu'elle veut : le pouvoir. Par ailleurs sensible, douée de talents artistiques certains, elle semble destinée à être l'épouse idéale de Plénophe. C'est son but, bien qu'elle n'éprouve pour lui aucun sentiment particulier. Zaïella déteste les zyglutes (les a toujours détestés depuis son enfance). Elle espère, par sa présence câline, ramener le baron à une conscience plus objective de la vie. Si les voyageurs acceptent la mission, ils

Zaïella, Grande Zyglutière. Née à l'heure de la Sirène. 19 ans. 1 m 60. 46 kg.

TAILLE	07	VOLONTE	15	VIE	09
APPARENCE	17	INTELLECT	12	ENDURANCE	24
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	15	Protection	0
FORCE	06	ELOQUENCE	16	VITESSE	12
AGILITE	16	REVE	15		
DEXTERITE	15	CHANCE	19		
VUE	12	Mêlée	11		
OUIE	15	Tir	13		
ODORAT	15	Lancer	09		
GOUT	14	Dérobée	15		

Dague mêlée niv -2 init 3 +dom 0
Dage de jet niv +3 init 7 +dom -1
Corps à corps niv -2 init 3 +dom (d4-1)
Esquive niv +8

Chant +6/ Danse +6/ Discours +1/ Discrétion +6/ Escalade 0/ Saut +3/ Se cacher +6/ Comédie +5/ Commerce +3/ Equitation (cheval) +1/ Musique, harpe +6, haut-bois +2/ Premiers soins 0/ Survie en cité +3/ Survie en marais +1/ Travestissement +6/ Jeu +2/ Natation 0/ Orfèvrerie 0/ Botanique 0/ Légendes -4/ Lire & écrire -2.

seront automatiquement ses adversaires. D'autant plus que, outre les 100 PO, Plénophe promet la charge de Grand Zyglutier à qui lui ramènera vivante sa chère fugueuse. Zaïella n'aime pas du tout cette idée.



Taor-Noez est en passe de devenir le véritable maître de Glumeln. Il règne déjà sur la Guilde des Marchands et, donc, sur tout le commerce de la ville.

Le trésor du baron étant pratiquement à sec, son importance ne va faire que croître. C'est un homme de taille et de corpulence moyennes, aux yeux et aux cheveux bruns, portant une courte barbe. Ses traits n'ont rien de remarquable. Quand il le désire, Taor-Noez passe tout à fait inaperçu. Extérieurement, il affiche une mise modeste, des manières douces et courtoises, un tantinet cauteleuses. De même, sa fidélité au baron semble exemplaire ; et ce dernier n'a rien à lui reprocher. Taor-Noez possède la charge de Grand Trésorier du baron. Et sa première habileté a consisté à s'en acquitter scrupuleusement. Les comptes sont à jour et sans fraude. De fait, la véritable habileté du trésorier a été loin de le freiner, d'encourager Plénophe dans ses dépenses somptuaires, le bénéficiaire étant naturellement la Guilde.

Plénophe a donc entièrement confiance en lui et le tient même pour un ami. Le plan de Taor-Noez est aussi commercial

TAOR-NOEZ, Grand Trésorier et Maître de la Guilde des Marchands. Né à l'heure du Vaisseau. 45 ans. 1 m 70. 70 kg.

TAILLE	10	VOLONTE	15	VIE	11
APPARENCE	10	INTELLECT	12	ENDURANCE	26
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	12	Protection	d2
FORCE	11	ELOQUENCE	12	VITESSE	12
AGILITE	10	REVE	11		
DEXTERITE	12	CHANCE	10		
VUE	14	Mêlée	10		
OUIE	13	Tir	13		
ODORAT	13	Lancer	12		
GOUT	11	Dérobée	10		

Dague mêlée niv +5 init 10 +dom +1 + **poison***
Epée 1 main niv +1 init 6 +dom +2 (épée courte)
Dague jet niv +5 init 11 +dom 0 + **poison***
Corps à corps niv +1 init 6 +dom (d4)
Esquive niv +3

Discours +6/ Discrétion +8/ Saut 0/ Se cacher +6/ Commerce +10/ Equitation (cheval) +4/ Pickpoket +3/ Premiers soins +2 / Survie en cité +8 / Survie en marais 0/ Autres survies -1/ Armurerie 0/ Jeu +7/ Natation +3/ Orfèvrerie +6/ Serrurerie +5/ Botanique +4/ Légendes 0/ Lire & écrire +4

* **Douce Amie:** Rapidité : 5 rounds. Puissance : 8. Malignité : 6. (Voir Livre I des règles, page 59.)

que simple : endetter le baron pour avoir finalement une main mise aussi bien sur les affaires du château que sur celles de la ville. Taor-Noez et Arkir se détestent mutuellement. En ce qui concerne Zaiella, c'est encore une énigme pour lui, mais tant qu'elle incite le baron à la dépense, elle ne peut que marcher dans son plan.

Le problème inattendu va être la récompense de 100 PO à verser aux voyageurs pour la rescousse de Mademoiselle Dorothea. Plénophe ne compte pas emprunter cette somme, mais l'obtenir en **levant une taxe nouvelle sur les marchands**, taxe dont les recettes iront tout droit au château. En un mot, il demande carrément à la Guilde de payer. Légalement, une clause de la Charte de Glumeln autorise le baron à lever un impôt exceptionnel en cas d'événement particulièrement grave. Pour Taor-Noez, prétendre publiquement que le cas n'est pas grave va à l'encontre de sa politique d'encouragement à la dépense, puisqu'il a toujours officiellement soutenu le baron dans ses folies zyglutesques. Se récrier maintenant serait adopter une politique d'austérité. Mauvais pour les affaires de la Guilde. La seule solution reste donc de ne pas avoir à verser les 100 PO. Il suffit pour cela que Mademoiselle Dorothea ne revienne pas. Et pour qu'elle ne revienne pas, il suffit par exemple d'éliminer les voyageurs.

Taor-Noez ne se battra pas lui-même, mais chargera des mercenaires de la besogne. Le trésorier est néanmoins toujours armé : une épée courte à sa ceinture (dont il se sert mal) et 3 dagues. La première, normale, est à sa ceinture, les deux autres sont respectivement dans sa manche et dans sa botte et sont enduites de **Douce Amie**.

Alkofriblast est un haut-rêvant habitant le quartier de Mal-Rêve. Selon la tournure prise par le scénario, selon l'importance et le rôle donnés au Mal-Rêve par le Gardien des Rêves, Alkofriblast peut se révéler un personnage de premier plan, ou au contraire se faire totalement oublier. Sa première importance dans le scénario est de fournir la **corde magique** qui permettra aux voyageurs de rebrousser chemin par la même déchirure, du jaune vers le mauve. Comme la plupart des haut-révants, Alkofriblast ne se vante pas de ses pouvoirs. Officiellement, c'est un "sage" et rien de plus. Bien qu'il l'ait certainement fabriquée lui-même, il prétendra avoir simplement **trouvé** la corde magique, et réussi à décrypter ses pouvoirs.

Alkofriblast est un vieillard à la peau parcheminée, à la longue barbe et aux longs cheveux gris argentés ; il est toujours emmitouffé dans un long manteau gris sombre, capuche rabattue sur le nez.

Dans cette histoire, Alkofriblast est neutre. S'il fournit la corde, c'est en échange de pièces d'or, et non pas par amour du

ALKOFRIBLAST. Né à l'heure du Château Dormant. 68 ans. 1 m 72. 65 kg.

TAILLE	10	VOLONTE	15	VIE	10
APPARENCE	09	INTELLECT	16	ENDURANCE	29
CONSTITUTION	09	EMPATHIE	16	Protection	
FORCE	09	ELOQUENCE	09	VITESSE	12
AGILITE	09	REVE	20		
DEXTERITE	13	CHANCE	12		
VUE	12	Mêlée	09		
OUIE	12	Tir	12		
ODORAT	10	Lancer	10		
GOUT	13	Dérobée	10		

Dague mêlée niv +4 init 8 +dom +1
Corps à corps niv +3 init 7 +dom (d4)
Esquive niv +4

Discrétion +4/ Se cacher +4/ Premiers Soins +7/ Survie en cité +9/ Autres compétences particulières +2/ Maroquinerie +2/ Armurerie +2/ Natation +2/ Navigation +2/ Orfèvrerie +6/ Serrurerie +5/ Légendes +8/ Lire & écrire +7/ Autres connaissances +5.

Voie d'Oniros +9/ Voie d'Hypnos +12/ Voie de Narcos +16/ Voie de Thanatos +4.

Sorts : Tous ceux présentés dans les règles, y compris les nouveaux sorts de ce numéro.

Sorts en réserve : Annulation en F8/ Barque de Rêve de 6 points en J6/ Bulle Volante de 10 points en J9/ Miroirs en E6/ Téléportation (1^{re} partie = arrivée) en J4/ Téléportation (2^e partie = départ) en H2 (distance maximum entre les deux zones : 64 kilomètres)/ Oubli par Hypnos, Dragon, toute case de Fleuve/ Pétrification par Hypnos, Dragon, en F10/ Sommeil par Hypnos, Dragon, en G2/ Humanoïde invisible en D9/ Autométamorphose en bête en E7.

Demi-rêve : actuellement au Pont d'Ik en G5.

Objet magique : Bague de Non-Agressivité.

Métal : or (inertie 7)

Gemmes : 2 gemmes alliées. T6, P5 et T7 P5 (inertie : 2 et 2).

Gemme I

Enchantement (F11) 45 r.
Permanence*** (D14)
Autonomie*** (E11)
Purification (F12)
Alliance (I11)
Individualité (G14)
Ecaïlle d'activité*** (D11)
Purification (F12)
Non-Agressivité par Oniros (D14)
Points de rêve actifs : 36
Maîtrise : rêve actuel à -6

Gemme II

Enchantement (F11) 45 r.
Permanence*** (D14)
Autonomie*** (C12)
Purification (F12)
Alliance (C11)
Individualité (C13)
Ecaïlle d'activité*** (D11)
Purification (F12)
Non-Agressivité par Hypnos (D14)
Points de rêve actif : 36
Maîtrise : rêve actuel à -6

La bague est capable de lancer le sort de Non-Agressivité par Oniros (zone de 3 mètres) ou individuellement par Hypnos. Portée : 32 mètres. Durée : jusqu'à fin Château Dormant par Oniros, HNc par Hypnos. JR = r% dans les deux cas. Chaque fois qu'elle est utilisée, chaque gemme dépense 6 r sur ses 36 points actifs.

gain, mais parce que ses propres recherches (alchimiques et magiques) lui coûtent cher. C'est en effet avant tout un **enchanteur**, un **chercheur**. Grâce aux rituels de lecture de la Voie d'Hypnos, il se tient au courant, à distance, de ce qui se passe à Glumeln et à la cour du baron, et apparaît toujours à point nommé quand on a besoin de lui. On le soupçonne d'être un haut-rêvant, mais comme ses apports sont généralement bénéfiques et qu'il sait, d'autre part, se faire complètement oublier sans chercher à accaparer aucun pouvoir politique ou économique, on le tolère. On l'appelle parfois le Gris Rêveur. On le sait venir du Mal-Rêve, mais nul ne sait exactement d'où.

Alkofriblast ne cherchera normalement

pas à rencontrer les voyageurs. Il tendra même à les éviter. Sa puissance magique et sa connaissance parfaite du Mal-Rêve font qu'il peut se "volatiliser" à tout moment. Mais au choix du Gardien des Rêves, Alkofriblast peut être le pivot du Mal-Rêve. Et, tandis que tous les autres personnages non joueurs de Glumeln II ont une identité distincte de ceux de Glumeln I, même s'ils portent le même nom et se ressemblent, Alkofriblast, lui, **peut être le même**. Si les personnages des joueurs se mettent dans une situation sans espoir, une certaine aide peut éventuellement leur venir du Gris Rêveur. Se souvenir toutefois qu'Alkofriblast est **neutre** avant tout et que pour lui ses recherches, ses travaux et sa propre sécurité priment sur tout le reste.

PULNAS, Capitaine de la Garde Bourgeoise. Né à l'heure du Faucon. 30 ans.
1 m 85. 80 kg.

TAILLE	13	VOLONTE	14	VIE	14
APPARENCE	10	INTELLECT	08	ENDURANCE	32
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	11	Protection	d4+2
FORCE	14	ELOQUENCE	12	VITESSE	12
AGILITE	12	REVE	12		
DEXTERITE	12	CHANCE	11		
VUE	13	Mêlée	13		
OUIE	13	Tir	12		
ODORAT	09	Lancer	13		
GOUT	09	Dérobée	10		
Epée 1 main	niv +7	init 13	+dom +5 (épée bâtarde)		
Masse 1 main	niv +6	init 12	+dom +3 (marteau)		
Corps à corps	niv +6	init 12	+dom (d4+1)		
Bouclier	niv +7		(bouclier moyen)		
Esquive	niv +6				

Caractéristiques moyennes d'un Garde Bourgeois

TAILLE	11	VOLONTE	10	VIE	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	09	ENDURANCE	25
FORCE	12	REVE	10	Protection	d4+2
AGILITE	12	Mêlée	12	VITESSE	12
DEXTERITE	11	Tir	11		
VUE	11	Lancer	11		
OUIE	11	Dérobée	11		
Masse 1 main	niv +5	init 11	+dom +3 (masse lourde)		
Corps à corps	niv +5	init 11	+dom (d4)		
Pique 2 mains	niv +5	init 11	+dom +3 (hallebarde)		
Arbalète	niv +5	init 10	+dom +3		
Bouclier	niv +5		(moyen)		
Esquive	niv +5				

Caractéristiques moyennes d'un Garde Pourpre

TAILLE	12	VOLONTE	12	VIE	13
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	11	ENDURANCE	30
FORCE	13	REVE	11	Protection	d4+2 ou d6+2
AGILITE	13	Mêlée	13	VITESSE	12
DEXTERITE	13	Tir	12		
VUE	12	Lancer	12		
OUIE	12	Dérobée	11		
Epée 1 main	niv +6	init 12	+dom +5 (épée bâtarde)		
Masse 1 main	niv +5	init 11	+dom +3 (marteau)		
Corps à corps	niv +6	init 12	+dom (d4+1)		
Pique 2 mains	niv +5	init 11	+dom +4 (hallebarde)		
Arbalète	niv +5	init 11	+dom +3		
Bouclier	niv +6		(moyen)		
Esquive	niv +6				

JOSKIN, chef de la bande des Loups Gris. Né à l'heure du Roseau. 24 ans.
1 m 69. 60 kg.

TAILLE	09	VOLONTE	15	VIE	10
APPARENCE	08	INTELLECT	06	ENDURANCE	27
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	15	Protection	d2
FORCE	12	ELOQUENCE	15	VITESSE	12
AGILITE	15	REVE	12		
DEXTERITE	14	CHANCE	14		
VUE	13	Mêlée	13		
OUIE	16	Tir	13		
ODORAT	13	Lancer	12		
GOUT	12	Dérobée	13		

Dague mêlée	niv +7	init 13	+dom +1
Dague jet	niv +9	init 15	+dom 0
Corps à corps	niv +5	init 11	+dom (d4)
Arc	niv +7	init 13	+dom +2
Epée 1 main	niv +5	init 11	+dom +3 (épée longue)
Esquive	niv +8		
Discretion +7/ Escalade +7/ Saut +7/ Se cacher +7/ Comédie +5/ Equitation +5/			
Pickpocket +3/ Survie en cité +7/ Survie en collines, forêt, marais, plaines +3/ Tra-			
vestissement +3/ Armurerie +3/ Jeu +7/ Natation +3/ Orfèvrerie +1/ Serrurerie			
0/ Légendes -6/ Lire & Ecrire -8.			

PULNAS commande la Garde Bourgeoise, c'est-à-dire la garde du Pont, celle de la Porte haute, et d'une manière générale tous les gardes que l'on trouve en ville. C'est un homme droit et discipliné. Il ne discute pas les ordres, il y obéit. Il tient ses ordres du baron, lequel ne fait que répéter ceux de la Guilde en ce qui concerne la protection et la surveillance de la ville.

JUBARD, Capitaine de la Garnison. Né à l'heure de l'Araignée. 32 ans.
1 m 79. 79 kg.

Mêmes caractéristiques et compétences de combat que Pulnas. Jubard est un militaire discipliné. C'est lui qui commande les 150 soldats réguliers de la garnison. En cette période de paix, son influence est nulle. Il tient ses ordres du baron et, pratiquement d'Arkir, le capitaine de la Garde Pourpre.

Joskin et sa bande règnent outre-pont. Les Loups Gris sont appelés ainsi parce qu'ils sont vêtus de peaux de loups et qu'ils conservent la tête de l'animal (plus ou moins bien naturalisée) en guise de capuche. Ils sont d'autre part d'une férocité extrême, ne connaissant pas la pitié. S'ils font des prisonniers, c'est uniquement pour pouvoir ensuite "s'amuser" avec eux, à des "jeux" d'une brutalité et d'une cruauté sans mesure. Ce ne sont pas des **voleurs** agissant discrètement. Ce sont des **brigands**, préférant tendre des embuscades aux voyageurs ou aux commerçants isolés sur la route. Outre-pont, ils règnent par le **racket**. Pour s'assurer leur "protection", le propriétaire de l'Auberge du Dehors leur verse 1 PA par jour. Les autres habitants du quartier doivent payer de même. Les prix sont variables, "à la tête du client". Si les voyageurs descendent à l'Auberge du Dehors, Joskin habillé d'une façon assez propre (= sans ses fourrures) les abordera "aimablement". Il leur parlera des Loups Gris, la "terreur du quartier".



Caractéristiques moyennes des Loups Gris

TAILLE	09	VOLONTE	10	VIE	10
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	10	ENDURANCE	22
FORCE	12	REVE	10	Protection	d2
AGILITE	12	Mêlée	12	VITESSE	12
DEXTERITE	13	Tir	13		
VUE	13	Lancer	12		
OUIE	13	Dérobée	12		

Dague mêlée	niv +6	init 12	+dom +1
Dague jet	niv +7	init 13	+dom 0
Corps à corps	niv +4	init 10	+dom (d4)
Arc	niv +6	init 12	+dom +2
Épée 1 main	niv +4	init 10	+dom +2 (épée courte)
Esquive	niv +6		

TRUMELINE, chef de la Bande des Ombres en Bois. Née à l'heure de la Sirène.
20 ans. 1 m 55. 35 kg.

TAILLE	06	VOLONTE	12	VIE	10
APPARENCE	12	INTELLECT	07	ENDURANCE	24
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	16	Protection	d2
FORCE	07	ELOQUENCE	09	VITESSE	12
AGILITE	17	REVE	16		
DEXTERITE	16	CHANCE	15		
VUE	15	Mêlée	12		
OUIE	15	Tir	15		
ODORAT	13	Lancer	11		
GOUT	11	Dérobée	16		

Dague mêlée	niv +4	init 10	+dom 0
Dague jet	niv +6	init 11	+dom -1
Corps à corps	niv +5	init 11	+dom (d4-1)
Fronde	niv +7	init 14	+dom 0
Esquive	niv +9		

Discrétion +9/ Escalade +8/ Saut +7/ Se cacher +11/ Commerce +6/ Pickpocket +10/ Survie en cité +10/ Acrobatie +8/ Jeu +6/ Jonglerie +6/ Orfèvrerie +3/ Serrurerie +5/ Légendes -2/ Lire & écrire -3.

Caractéristiques moyennes d'un membre des Ombres en Bois

TAILLE	07	VOLONTE	10	VIE	09
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	13	ENDURANCE	21
FORCE	10	REVE	12	Protection	d2
AGILITE	16	Mêlée	13	VITESSE	12
DEXTERITE	14	Tir	14		
VUE	14	Lancer	12		
OUIE	13	Dérobée	15		

Dague mêlée	niv +4	init 10	+dom +1
Dague jet	niv +5	init 11	+dom 0
Corps à corps	niv +5	init 11	+dom (d4)
Fronde	niv +6	init 13	+dom 0
Esquive	niv +7		

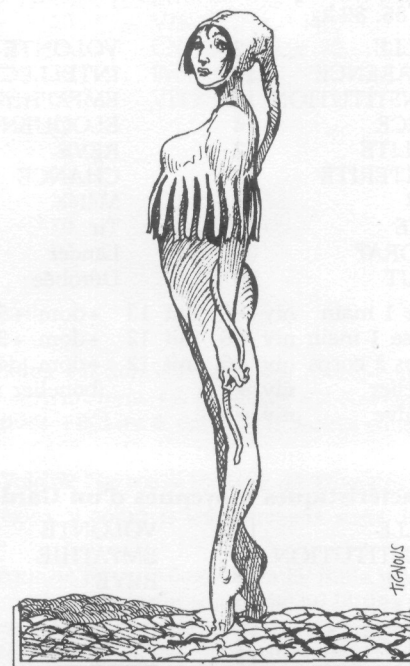
Discrétion +8/ Escalade +8/ Saut +7/ Se cacher +9/ Commerce +4/ Pickpocket +8/ Survie en cité +8/ Acrobatie +6/ Jeu +6/ Jonglerie +3/ Orfèvrerie 0/ Serrurerie +2/ Légendes -5/ Lire & écrire -7.

Caractéristiques moyennes des Chafouins. (Quartier des Ruines)

TAILLE	06	GOUT	11	VIE	07
CONSTITUTION	08	VOLONTE	06	ENDURANCE	16
FORCE	08	EMPATHIE	15	Protection	0
AGILITE	16	REVE	10	VITESSE	12
DEXTERITE	13	Mêlée	12		
VUE	10	Tir	11		
OUIE	16	Lancer	09		
ODORAT	11	Dérobée	15		

Etrangler	niv +7	init 13	+dom (d4+1)
Mordre	niv +5	init 11	+dom 0
Dague	niv +1	init 7	+dom 0
Masse 1 main	niv +4	init 10	+dom 0 (masse légère)
Esquive	niv +7		

Discrétion +7/ Saut +5/ Se cacher +8/ Survie en sous-sol +10.



et se proposera, lui et ses amis, pour les protéger. Le prix est d'une pièce d'argent par personne pour une semaine. Si les voyageurs refusent (c'est probable), Joskin n'insistera pas. Mais avec sa bande, il mettra immédiatement au point une embuscade pour tenter d'éliminer les voyageurs (et faire des prisonniers si possible, surtout les femmes). Les Loups Gris sont au nombre de 9 (8 + le chef).

Trumeline et sa bande, les Ombres en Bois, règnent aux frontières du Mal-Rêve où se trouve leur repaire. La place du Grand Marché est leur lieu de travail préféré, d'où leur nom (à cause des pavés de bois qui semblent les engloutir mystérieusement après leurs forfaits).

Contrairement aux Loups Gris, ce sont de véritables **voleurs**, discrets, efficaces, insaisissables. Ils ne recherchent jamais la violence directe et font tout, même, pour l'éviter. S'ils sont arrêtés, ils n'opposent pas de résistance, préférant tenter leur chance au Trou de la Corne plutôt que d'être tués sur place. Trumeline provient originellement d'une autre Glumeln. Elle a déjà été **Sœur de la Corne** et a déjà eu l'occasion de plonger deux fois. La première fois, elle s'est retrouvée dans le Mal-Rêve d'une Glumeln inconnue ; la seconde fois, elle a eu la perception de toutes les Glumelns et a choisi Glumeln I. Les membres de sa bande connaissent son histoire et n'ont pas la moindre peur de plonger. La bande des Ombres en Bois dénombre 12 personnes (11 + Trumeline).

En ce qui concerne les personnages des joueurs, Trumeline et ses Ombres en Bois auront envers eux une attitude normale, c'est-à-dire que ce ne seront pour eux, éventuellement, que d'anonymes et ordinaires "clients". Toutefois, il n'est pas impossible que les hasards du scénario les rapprochent davantage. Si elle y trouve son intérêt, et uniquement dans

Caractéristiques moyennes d'un mercenaire de la Guilde des Marchands

TAILLE	13	VOLONTE	10	VIE	13
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	09	ENDURANCE	25
FORCE	12	REVE	10	Protection	d4
AGILITE	12	Mêlée	12	VITESSE	12
DEXTERITE	12	Tir	11		
VUE	10	Lancer	11		
OUIE	09	Dérobée	10		

Dague mêlée	niv +4	init 10	+dom +2
Dague jet	niv +2	init 7	+dom +1
Epée 1 main	niv +4	init 10	+dom +4 (épée large)
Masse 1 main	niv +3	init 9	+dom +4 (masse lourde)
Lance 1 main	niv +4	init 10	+dom +3 (lance courte)
Arc	niv +4	init 9	+dom +2
Corps à corps	niv +4	init 10	+dom (d4+1)
Bouclier	niv +4		(moyen)
Esquive	niv +4		

Discrétion +3/ Escalade +3/ Saut +3/ Se cacher +3/ Equitation +3/ Premiers soins +3/ Survie en cité +3/ Survie en collines, forêt, plaines +3/ Survie en marais 0/ Jeu +1/ Natation +3/ Légendes -5/ Lire & écrire -8.

Note : certains mercenaires plus individualisés peuvent avoir des compétences ou des caractéristiques différentes, au jugement du Gardien des Rêves. De même, tous les mercenaires ne **portent pas** l'arsenal indiqué ci-dessus. Chacun n'a en général que deux ou trois armes, par exemple : dague, épée, bouclier. Ou encore : Dague, lance, arc. Etc.

LA MISSION

L'ARRIVEE DES VOYAGEURS



époque à laquelle se déroule l'aventure n'a pas grande importance. Il est toutefois suggéré qu'elle ait lieu au printemps. Les voyageurs peu-

vent donc arriver en vue de Glumeln, par exemple, le 10^e jour du mois de la Sirène (4 jours avant la pleine lune).

Il est également souhaitable que les voyageurs arrivent par la route Sud (de façon à découvrir le quartier d'Outre-Pont). Le Gardien des Rêves peut les faire arriver tard dans la journée (fin Epées ou début Lyre) et créer un embouteillage ou un incident quelconque sur le pont. Ceci dans l'optique de retarder leur entrée véritable dans la cité jusqu'au lendemain matin et de leur faire passer une nuit à l'Auberge du Dehors. Leurs démêlés avec la bande des Loups Gris peut être un intéressant prélude ; mais il serait néanmoins regrettable qu'ils soient éliminés avant d'avoir vraiment commencé l'histoire. Par contre, si les voyageurs préfèrent d'eux-mêmes ne pas entrer tout de suite à Glumeln et passer la nuit à l'Auberge

du Dehors, tant pis pour eux...

Place du Pont. De nombreux gardes armés de masses contrôlent les entrées et les sorties ; des halberdiers se tiennent en retrait. Par dessus leur armure de cuir renforcée de métal, tous sont vêtus d'un biau où est cousu l'emblème de la ville : une corne de dragon barrant verticalement un cercle noir, sur fond d'azur. Il faut payer pour les marchandises que l'on fait entrer et pour celles que l'on fait sortir. Ceux qui sont affiliés à la Guilde des Marchands payent demi tarif. Toute arme, même personnelle, est considérée comme une **marchandise**. S'ils veulent entrer armés, nos voyageurs seront donc sommés de payer :

— pour une dague	2 PB
— pour une épée	8 PB
— pour une masse	4 PB
— pour une lance	6 PB
— pour un arc	8 PB
— pour une arbalète	12 PB
— pour un bouclier	6 PB

Il est probable que les voyageurs rechignent ou tentent de ruser. Dans tous les cas, qu'un incident ait lieu ou non, Pulnas, le capitaine, apparaîtra et s'adressera aux voyageurs : « Vous êtes des

ce cas, Trumeline pourra aider les voyageurs. Elle le fera loyalement (si, naturellement, on est pareillement loyal avec elle).

Ces Chafouins se terrent le jour dans les caves et les souterrains du quartier des ruines. La nuit, ils sortent en bandes pour effectuer des raids sur le Mal-Rêve ou sur la frontière Ouest du quartier des artisans. Une bande est toujours composée au minimum de 10 individus. Déterminer leur nombre en jouant, par exemple, 1d10+10. Dans tous les cas, la moitié seulement sera armée de dagues ou de masses légères, l'autre moitié préférant étrangler et mordre (compétences où ils sont d'ailleurs beaucoup plus efficaces !). La plupart sont nus ou portent des haillons en guise de pagnes. Leur tactique usuelle consiste à réduire à l'impuissance au moins une victime (en tombant dessus à 5 ou 6) puis à se replier rapidement en l'emportant avec eux. La victime n'est bien entendu qu'un **gibier**.

voyageurs, je présume ? commencera-t-il par dire. Il y a un ordre spécial à votre sujet. Ordre de la Garde Pourpre. Vous pouvez entrer armés sans avoir à payer. Mais vous devez attendre ici que le capitaine Arkir de la Garde Pourpre vienne vous prendre en charge... » (Puis il fera éventuellement rembourser les voyageurs qui viendraient juste de payer). Pulnas ne sera pas plus explicite. Il répondra à toute question d'ordre général sur la cité, mais il ignore lui-même ce que la Garde Pourpre veut aux voyageurs. Ceux-ci ont maintenant deux possibilités : soit ils attendent Arkir, soit ils protestent qu'ils ne sont pas des voyageurs. Auquel cas ils peuvent entrer normalement (= en payant) ou repasser le pont en sens inverse. De fait, ils peuvent comprendre que ce n'est pas à eux, **personnellement**, que s'intéresse la Garde Pourpre, mais à tout **voyageur** qui arrive actuellement à Glumeln.

Arkir. Le capitaine de la Garde Pourpre arrivera une quinzaine de minutes plus tard, accompagné de trois gardes. Les uniformes sont les mêmes sauf que l'emblème cousu sur le biau montre une corne et un cercle noir sur fond pourpre au lieu d'azur. Arkir saluera courtoisement les voyageurs et les fera entrer dans la ville. Il en viendra tout de suite aux faits :

« Je suis dépêché, dira-t-il, par Zaiella, la Grande Zyglutière, qui désire avoir un entretien avec les premiers voyageurs se présentant aux portes de la cité. Si vous acceptez cet entretien, j'en informerai Zaiella, et je reviendrai vous chercher. En attendant, je vous conseille de descendre à l'Auberge des

Marchands qui est certainement la plus convenable de Glumeln. »

Ici encore, les voyageurs sont totalement libres de refuser. Aucune pression n'est exercée sur eux. Aux questions posées, Arkir se bornera à répondre :

— La Grande Zyglutièrre est la personne qui a actuellement la responsabilité des zygluteries du baron. (Les personnages des joueurs sont tous censés savoir ce qu'est une zyglute, aucun jet de **Zoologie** n'est nécessaire.)

— Un malheur a récemment frappé le baron. L'avis unanime est que seuls d'authentiques voyageurs seraient capables de lui venir en aide.

Aux questions plus précises (par exemple, de quel malheur s'agit-il ?) Arkir se contentera de dire : « **Zaiella vous donnera toutes les informations.** »

Zaiella. Si les voyageurs acceptent l'entretien, Arkir leur demandera où il pourra les retrouver, à l'Auberge des Marchands ou ailleurs ; et reviendra les chercher, environ une heure plus tard. Entre temps, en interrogeant les gens, les voyageurs auront pu se faire une vague idée de ce qui se passe : Plénophe IV amoureux fou des zyglutes, sa favorite disparue, Zappé, le Grand Zyglutier, plongeant à perte de corne, Zaiella, sa fille, le remplaçant...

Arkir reviendra en compagnie de 12 zyglutiers : des hommes simplement armés de grands bâtons fourchus, vêtus de justaucorps collants et mi-partie gris et rouge, et coiffés d'impressionnantes coiffes de plumes rouges, des plumes de zyglute naturellement. C'est au sein de ce cortège peu discret que les voyageurs seront conduits aux zygluteries, la foule s'ouvrant en haies sur leur passage.

Les zygluteries sont entourées d'un renfort inhabituel de gardes pourpres. Arkir conduira les voyageurs jusqu'aux grandes portes dominant l'escalier d'honneur, à l'Est du bâtiment (voir le Palais des Sustentations), et dans le grand hall de marbre rose (N°5 sur le plan) les laissera aux soins d'une douzaine de Zyglou-glous. Ainsi sont nommées les servantes de la Grande Zyglutièrre : des filles jeunes et minces comme des lianes, chaussées d'escarpins aux talons acrobatiquement hauts et simplement vêtues de bijoux et de quelques plumes (de zyglute). Les Zyglou-glous les conduiront à leur tour jusque dans le jardin intérieur (N°1). Là, près du grand bassin en forme de coquille Saint-Jacques, les attendra Zaiella, vêtue d'une longue et simple robe de mousseline grise dont la modestie ne fait que rendre encore plus précieuse sa beauté éblouissante.

Zaiella les conviera à prendre place près d'elle, sur des bancs couverts de coussins gris et roses. Bientôt reviendront les

Zyglou-glous, portant des plateaux de boissons fraîches, de fruits et de pâtisseries.

Zaiella leur expliquera alors les raisons de cette entrevue. Elle leur parlera d'abord de l'amour que Plénophe voue aux zyglutes, de la façon dont ces animaux sont choyés et dorlotés dans les zygluteries. Elle expliquera la cérémonie rituelle qui consiste toutes les semaines à conduire les Zyglutes en promenade dans les Grands Marais Fiévreux, leur habitat naturel : **aller au Bonheur des Zyglutes.** Elle dira comment, la dernière fois, il y a une semaine, un monstre terrifiant, un **Vaseux**, a brusquement surgi de la boue, semant la panique chez les zyglutiers et au sein du troupeau. Toutes les zyglutes ont pu être rattrapées, sauf **Mademoiselle Dorothea**, la favorite du baron. Mademoiselle Dorothea est une zyglute domestique, comme les autres, et pourtant, fait exceptionnel et merveilleux, elle est née **avec des paillettes argentées sur sa queue !** (Rituellement, à chaque fois que le mot "zyglute" est prononcé par Zaiella, ou par un voyageur, les Zyglou-glous restées debout non loin de leur maîtresse poussent à mi-voix des petits "glou-glou-glou..." très doux, tout en se mettant à tortiller gentiment des hanches, les yeux mi-clos et les bras arrondis en anse de panier).

« **Mademoiselle Dorothea a été pour-**



suivie, continue Zaiella. Mais les zyglutes ("glou-glou-glou !...") peuvent passer là où les hommes ne font que patauger. Ses traces ont été suivies jusqu'à un îlot sec couvert d'un grand bosquet de floumiers poussant parmi l'ortigal glauque. Mais toute la partie Nord de cet îlot est sous l'emprise d'un grand nuage mauve. En tant que voyageurs, vous devez savoir ce que cela signifie : une déchirure du rêve — une déchirure d'où l'on ne revient pas... Les traces de Mademoiselle Dorothea y menaient tout droit. Et il n'y eut plus bientôt aucun doute : la zyglute ("glou-glou-glou !...") y était entrée et avait basculé dans un autre rêve.

« Le baron Plénophe en conçut une colère et un chagrin épouvantables. Les responsables furent châtiés. Mon père le premier, en tant que Grand Zyglutier, fut condamné à plonger à perte de corne. (Si les voyageurs ignorent encore ce que cela signifie, Zaiella le leur expliquera en détail.) C'est ainsi que j'ai hérité de sa charge. Et c'est la raison pour laquelle vous êtes conviés chez moi. Plénophe, en effet, est persuadé que des voyageurs peuvent passer par la déchirure et lui ramener sa favorite. Personne ne s'est porté volontaire pour un tel voyage, et Plénophe ne peut ordonner à personne de le tenter. Ce serait inhumain ! Autant plonger à perte de corne ! Mais il reste certain que des voyageurs, plus habitués aux déchirures que les autres, des voyageurs dont le seul intérêt actuel dans la vie est le voyage, justement, peu important où peut les mener leur chemin, des voyageurs, donc, doivent pouvoir tenter cette mission impossible. (Zaiella mettra particulièrement l'accent sur le mot "impossible".) Ma tâche, quant à moi, consistait à inviter les premiers voyageurs qui se présenteraient à Glumeln et à les informer de la situation. Et maintenant, vous savez tout ! » conclura-t-elle en les fixant séparément de son beau regard bleu gris.

Puis elle haussera nonchalamment les épaules, l'air de dire : je suppose que, de toute façon, vous ne serez pas assez fous pour accepter.

Zaiella se fera ensuite arracher les mots comme à regret. Si les voyageurs sont intéressés, ils rencontreront le baron demain. Arkir viendra les chercher à leur auberge. Mais personnellement, elle, Zaiella, ne leur en voudra pas s'ils refusent. Ce serait tout à fait normal. Plonger dans un autre rêve, sans savoir ce qu'il y a derrière, c'est terrifiant ! Sans compter que la zyglute ("glou-glou-glou !...") est peut-être déjà morte !...

En un mot, avec la plus grande habileté possible, elle tentera de les dissuader d'accepter la mission. Elle ne parlera de récompense que si les voyageurs lui posent la question. « Oui, admettra-t-elle, il y aura 100 pièces d'or à vous partager si vous ramenez Mademoi-

selle Dorothea vivante... Mais cette somme n'est-elle pas ridicule face à la terreur et aux dangers ?... » En aucune façon, Zaiella ne parlera de la seconde partie de la récompense qui est la charge honorifique de Grand Zyglutier.

Enfin, si les voyageurs objectent que, de toute façon, même s'ils pénètrent dans la déchirure, ils ne pourront pas revenir, Zaiella leur dira que le baron pense posséder un objet magique capable de leur assurer le retour. Mais rien ne prouve que l'objet fonctionne réellement !

L'entretien terminé, les voyageurs pourront accepter de rencontrer ou non le baron le lendemain. S'ils refusent, personne ne les forcera et l'aventure devra bifurquer sur autre chose ou prendre fin. S'ils acceptent, Arkir reviendra les chercher le lendemain à l'heure de la Couronne. Pour aujourd'hui, c'est terminé. Les Zy-glou-glous les reconduisent jusqu'aux jardins extérieurs. Les voyageurs sont libres de leurs mouvements dans la cité.

Taor-Noez. Place de la Corne Dragon (ou dans les environs) les voyageurs seront abordés par un "riche notable". Ce dernier se présentera : Taor-Noez, maître de la Guilde des Marchands ; il les invitera à venir se désaltérer à l'Auberge de la Corne Dragon (l'auberge chic). Il dira avoir entendu parler d'eux comme voyageurs émérites. Il a quelque chose à leur proposer. Une caravane part demain pour Grand-Pierre, au Sud de la forêt. Il aimerait engager les voyageurs comme escorte ou guides supplémentaires. En paiement, ils seront convenablement nourris et abreuvés durant tout le voyage (une dizaine de jours) et recevront en plus une pièce d'argent par jour, soit 5 PA au départ et 5 PA à l'arrivée (un traitement tout à fait honorable).

Il s'agit de la première tentative, douce, de Taor-Noez pour éloigner les voyageurs. Si ces derniers acceptent le travail, ils seront payés comme promis et feront le voyage jusqu'à Grand-Pierre. Un voyage sans intérêt, à moins que le Gardien des Rêves ne désire l'épicer d'une improvisation personnelle. S'ils reviennent ensuite à Glumeln, d'autres voyageurs se seront chargés entre temps de la zyglute.

Si les voyageurs déclinent l'offre, Taor-Noez s'en montrera ostensiblement déçu, mais n'insistera pas (ni ne montera son prix). Il les laissera aller, et ils se quitteront apparemment bons amis.

PLENOPHE ET LE GRAND CONSEIL

Le lendemain, les voyageurs pourront rencontrer Plénophe dans la salle N°2 des zygluteries, où il tiendra son Grand Conseil. Cette grande salle s'ouvre direc-

tement sur le jardin intérieur par une enfilade de colonnes à l'Est et au Sud. Un trône est aménagé contre le mur Ouest, sur une estrade de gradins. Les membres du Grand Conseil y siègent par ordre d'importance :

PLENOPHE

ZAIELLA

ARKIR TAOR-NOEZ

PULNAS JUBARD

TARNIFLE ZURIBB

ALKOFRIBLAST

Alkofriblast ne fait pas à proprement parler partie du conseil. Il se trouve au pied de l'estrade, assis sur un pliant, emmitoufflé dans son manteau, capuche rabattue sur le nez, et semble dormir. Il tient un petit coffret sur ses genoux. Zuribb, le Frère de la Corne, est en "tenue de travail". Il est pieds nus et vêtu d'un seul caleçon gris. Quand les voyageurs s'approcheront, il les détaillera l'un après l'autre de ses yeux malins, comme pour prendre la mesure de leur agilité. Taor-Noez et Tarnifle sont habillés de longues robes de marchand, en velours bleu sombre bordé de fourrure blanche. Arkir, Pulnas et Jubard sont en armures et portent leurs armes. Zaiella porte aujourd'hui une robe de soie rouge, très moulante et toute semée de paillettes argentées. Quant à Plénophe, assis tout en haut, il est vêtu de chausses noires et d'une courte tunique blanche. Ses longs cheveux blonds ruissellent sur ses épaules. Il regarde les voyageurs avec anxiété. Après les présentations, c'est Zaiella qui prend la parole et répète à peu près ce qu'elle a dit la veille. De temps à autre, Plénophe hoche la tête en signe d'assentiment. Cette fois, Zaiella parle d'elle-même de la récompense : 100 PO et la charge honorifique de Grand Zyglutier.

Les voyageurs vont-ils accepter ?

(En ce qui concerne la charge de Grand Zyglutier, elle n'est qu'honorifique. Le véritable bénéfice est que les voyageurs pourront demeurer dans le palais des zygluteries, avec tous les serviteurs et les servantes à leur disposition. Quant aux zyglutes, tous les soins leur sont apportés par les zyglutiers).

Quand la question du retour se posera, Plénophe fera signe à Alkofriblast de s'approcher. Celui-ci expliquera alors qu'il possède une corde magique capable de permettre le passage d'une déchirure à rebrousse-rêve. Cette corde se trouve dans le coffret qu'il a apporté. Il la montrera. C'est une corde apparemment ordinaire, plutôt fine, longue de 20 mètres.

Alkofriblast en expliquera le fonctionnement.



La corde magique. L'un des bouts doit être attaché solidement à l'extérieur de la déchirure du rêve. L'autre bout est emporté par l'un des voyageurs à mesure qu'ils passent dans la déchirure. De l'autre côté (et quel que soit cet autre côté), ils se retrouveront avec la seconde extrémité de la corde en main, cependant que le reste de la corde disparaîtra au cœur de la phosphorescence jaune. De fait, la corde sera tendue, sans solution de continuité, à travers toute la déchirure, du mauve au jaune. Pour revenir en arrière, il suffira de suivre la corde en la cramponnant bien. Et les voyageurs devraient normalement ressortir par le mauve où ils étaient entrés.

Est-on sûr que la corde fonctionne ? A-t-elle été testée ?

— *Impossible de la tester, répondra Alkofriblast. Elle est d'un usage unique. En effet, elle rapetissera à mesure que les voyageurs la suivront pour revenir, et quand le dernier sera sorti du mauve, il n'en restera plus rien.*

D'où cette corde provient-elle ?

— *C'est un objet très ancien, datant du Second Age, que j'ai découvert il y a moi-même fort longtemps. Et j'ai réussi à en décrypter l'étrange pouvoir.*

Il n'y a donc aucune garantie que l'objet magique soit ce qu'il prétend être. Les voyageurs vont-ils néanmoins accepter la mission ?

Lecture d'aura magique. De fait, la corde fabriquée par Alkofriblast fonctionne exactement comme il l'a indiqué. Elle est constituée en son cœur d'un mince filin d'argent (la corde véritablement magique) auquel a été alliée une gemme de pureté 7 et de taille 6. Son pouvoir lui vient d'une Grande Ecaille de Narcos spécialement recherchée et trouvée par le magicien. (Il est vraiment très fort !)

Métal : argent (inertie 14)

Gemme : 1 gemme alliée, T6, P7 (inertie 0)

Enchantement (F11) 34 points de rêve.

Permanence*** (D14)

Purification (F12)

Alliance (I11)

Grande Ecaille de Narcos*** (Fleuve) R-16 r 20.

La particularité de la Grande Ecaille de Narcos trouvée par Alkofriblast rend le rituel d'autonomie inutile, car quand la corde est activée, au retour, elle dépense la totalité de ses 34 points (14 d'inertie + 20) et s'annihile. Sa seconde particularité est qu'aucune maîtrise n'est nécessaire pour les créatures qui sont déjà passées par la déchirure où est tendue la corde, comme la zyglute, par exemple. Au retour, la corde fonctionne automatiquement pour elles. Mais si une créature originaire du second rêve (côté jaune) voulait suivre la corde, elle devrait la maîtriser normalement (points actuels de rêve à -3). La corde fonctionnerait alors pour elle de la même façon, rapetissant et s'annihilant.

Le bracelet d'argent. Les voyageurs peuvent poser la question : « Mais, si nous acceptons, comment reconnaitrons-nous Mademoiselle Dorothea ?... » Plénophe commencera par dire qu'il n'y a pas à se tromper : c'est la plus belle, la plus douce, la plus intelligente, la plus... Et de suivre un long panégyrique sur les qualités de sa favorite. Puis il conclura : « *Qui plus est, elle porte un bracelet à sa patte cen-*

trale. Un bracelet d'argent ciselé de fleurs de roseau entrelacées et portant son nom, soigneusement gravé dans le métal : MADEMOISELLE DOROTHEA. C'est un cadeau que je lui ai fait à son dernier anniversaire. »

Les conditions : 100 PO seront versées aux voyageurs au retour de la zyglute vivante. A eux de se partager la somme. Si, par malheur, ils ne rapportaient que le corps de la zyglute, et son bracelet, 20 seulement. Même chose s'ils ne rapportent que le bracelet. Pas une pièce de bronze ne sera payée d'avance. Et les voyageurs devront fournir eux-mêmes tout le matériel dont ils pensent avoir besoin. Exception : s'ils le désirent,

des provisions peuvent leur être fournies pour une semaine, 25 points de sustentation par personne. Ces conditions sont **sine qua non**. Les voyageurs refusent ou acceptent. S'ils refusent, la mission sera confiée à d'autres. (Il y a justement un groupe de voyageurs qui vient d'être signalé à la Porte Haute.) S'ils acceptent, ils partiront demain à l'aube. Une escorte les pilotera jusqu'à l'îlot pour veiller à ce qu'il n'arrive rien de fâcheux à l'extrémité de la corde restée nouée dans ce rêve-ci.

Les 100 pièces d'or. Si les voyageurs acceptent, Plénophe fera remplir un "contrat" et y apposera son sceau devant tout le Conseil. Puis il dira à Alkofriblast : « *C'est bien, Gris Réveur, j'achète ta corde. Elle nous sera utile...* » Puis se tournant vers Taor-Noez : « *Trésorier, fais verser à cet homme les 100 PO convenues pour le prix de sa corde.* » Une grosse bourse, pleine à craquer, est prête, qui passera des mains de Taor-Noez à celles du baron, puis à celles d'Alkofriblast. Aussitôt payé, celui-ci s'inclinera, demandera congé et sortira du palais. (S'il était suivi par les voyageurs, il se "volatiliserait" purement et simplement.) Puis Plénophe dira : « *J'ai confiance en vous, voyageurs. Trésorier, tu peux déjà commencer à prélever dans mon trésor cent autres pièces d'or...* »

— *Désolé, seigneur baron, dira Taor-Noez, mais votre trésor est maintenant à sec. Les cent dernières pièces d'or viennent d'être versées au Gris Réveur...*

— *Comment oses-tu !... s'indignera le baron.*

— *C'est la vérité, seigneur, vous pouvez*

vérifier les comptes.

— *Alors apprête-toi à lever une taxe spéciale sur le commerce. La Charte m'y autorise. Il me faut ces cent pièces d'or ! »*

Taor-Noez ne répliquera rien en public, mais il sera évident pour tous que cette somme de 100 PO, il n'est pas prêt à la verser de bon cœur.

Les voyageurs ont maintenant rendez-vous le lendemain, Place Belle devant la Porte Haute, à l'heure du Vaisseau. lence directe. Même chose s'ils envoient promener le marchand.

Seconde tentative de Taor-Noez.

Plus tard dans la journée, les voyageurs seront abordés par un marchand qu'ils ne connaissent pas (en fait, un envoyé de Taor-Noez). D'emblée, il leur proposera le marché suivant, simple et direct : « *Si vous faites immédiatement vos bagages et quittez la ville sans plus attendre en prenant la route du Sud, il vous sera versé à chacun 2 PO. Et à condition, naturellement, que vous ne remettiez plus jamais les pieds dans la cité.* » Si les voyageurs acceptent, on leur versera le prix convenu et on les laissera partir. Mais s'ils acceptent l'argent et restent néanmoins à Glumeln, leur tête sera mise à prix parmi les mercenaires et hommes de main de la Guilde. La dernière tentative de Taor-Noez sera la vio-

Dans les marais. Six gardes pourpres et six zyglutiers escorteront les voyageurs jusqu'à l'îlot aux floumiers dans les Grands Marais Fiévreux. La déchirure se trouve à une quinzaine de kilomètres de Glumeln à vol d'oiseau, mais le chemin effectivement parcouru en

représentera plus de vingt, en terrain difficile, soit trois bonnes heures de marche. Partis de Glumeln au milieu de l'heure du Vaisseau, les voyageurs arriveront au milieu de l'heure de la Couronne.

Les zyglutiers ont bien repéré le terrain, il n'y a aucun risque que la petite troupe s'égare. Aucun danger ne devrait non plus se manifester. Les zyglutiers savent éviter les **Freuilles** et ne pas attirer les **Libelles**. (Voir les Nouvelles Plantes et les Nouvelles Créatures.) Chacun se sera normalement enduit le visage et les mains d'un onguent à base d'Ortignal Glauque (fourni par les zyglutiers) et les moustiques ne devraient pas être un harcèlement. Conséquemment, les probabilités de contracter la fièvre brune deviennent elles-mêmes quasiment nulles.

Arrivés à l'îlot, chaque voyageur peut jouer un jet de **Intellect/Survie en marais** à -4 pour se souvenir du chemin au cas où ils devraient le refaire ou revenir seuls. La prochaine difficulté dépendra du degré de réussite obtenu à ce jet (que le Gardien des Rêves devra garder en note). Echec total : -8. Echec normal : -4. Réussite normale ou significative : 0. Réussite particulière ou critique : +3.

Il ne reste plus aux voyageurs qu'à attacher la corde au tronc de l'un des floumiers et à pénétrer dans la déchirure. Comme convenu, 6 gardes et 6 zyglutiers seront toujours présents près de la corde pour la surveiller, ceci pendant une semaine. Passé ce délai, estimant que les voyageurs sont perdus, il n'y aura plus de surveillance.

GLUMELN 2



lumeln II est identique à Glumeln I, aussi bien dans sa configuration que dans ses lois et coutumes. La différence majeure est qu'il n'y a pas de zygluteries : au même endroit, dans les mêmes jardins, le même palais de marbre rose remplit maintenant la fonction de **Palais des Sustentations**.

Plénophe. Le baron s'appelle toujours

Plénophe IV. Il ressemble un peu à l'autre, sauf qu'il est plus vieux (environ 40 ans) et qu'il est gros et gras. Sa seule passion dans la vie est **manger**. C'est pour cela qu'existe le Palais des Sustentations : un vaste "restaurant" destiné à lui fournir des festins somptueux. De tous les plats, celui que Plénophe préfère, c'est la **Zyglute cuite avec ses œufs**. Les caractéristiques de Plénophe sont les mêmes qu'en Glumeln I sauf : **Agilité** : 07 (au lieu de 13) et **Goût** : 16 (au lieu de 09). Ici, bien entendu, Plénophe ne connaît pas les voyageurs.

Zaïella. C'est ici l'Intendante du Palais

des Sustentations. Ce n'est plus une jeune fille, mais une matronne exagérément fardée. Elle règne en maîtresse absolue sur le Palais des Sustentations. Ses caractéristiques sont les mêmes, sauf : **Apparence** : 12 (au lieu de 17) et **Agilité** : 10 (au lieu de 16).

Arkir. Il est ici le capitaine de la Garde Verte, la garde spécialement attachée au Palais des Sustentations. Il voue à Zaïella la même fidélité que l'autre vouait à Plénophe en Glumeln I. Ses caractéristiques et compétences de combat sont les mêmes. Il commande à 40 gardes verts dont les caractéristiques et les compétences sont les mêmes que celles des gardes pourpres de Glumeln I.

Taor-Noez. Il existe toujours un Taor-Noez, maître de la Guilde des Marchands, à Glumeln II. Mais son rôle est ici nul. Il n'y a aucun problème entre la Guilde et le baron.

Pulnas et Jubard. Leurs compétences et caractéristiques sont les mêmes. Ils jouent le même rôle et commandent les

mêmes effectifs qu'à Glumeln I. Les caractéristiques des gardes sont les mêmes.

Brigands et voleurs. Au choix du Gardien des Rêves, il peut exister dans l'Outre-Pont une bande identique à celle des Loups Gris, voire portant le même nom (même si celle de Glumeln I a été éliminée). Conservez les mêmes caractéristiques et compétences. La bande des Ombres en Bois peut exister pareillement. Mais c'est une bande différente, même si les personnages sont "les mêmes", avec compétences et caractéristiques identiques. Leur rôle reste inchangé.

Autres personnages non-joueurs. Tous les autres personnages non-joueurs peuvent être les mêmes, avec les mêmes caractéristiques et compétences. Mais aucun, naturellement, ne connaît déjà les voyageurs. Détail important : Zuribb, le Frère de la Corne, n'existe pas à Glumeln II. Il n'y a pas de Frère actuellement, le dernier ayant plongé malgré lui. Chaque nouveau condamné peut donc tenter sa chance.

Mademoiselle Dorothea. La zyglute a été capturée par les **Caverniers** dans la grande caverne (N° 3) sous le Palais des Sustentations. On l'a naturellement prise pour une zyglute sauvage (une rareté à Glumeln II). Elle a été conduite dans le jardin intérieur du palais, et enchaînée près du bassin. On attend qu'elle ponde des œufs (pour la servir avec). On attendra jusqu'à la prochaine pleine lune. Passé ce délai, on en conclura que cette zyglute sauvage est stérile et on se résoudra (malheureusement) à l'accommoder différemment.

Le temps. Ce n'est pas exactement le même à Glumeln II. La zyglute a été capturée il y a une semaine (même délai que pour Glumeln I), mais la date est différente. Quand les voyageurs auront traversé la déchirure, ils se retrouveront dans les cavernes de Glumeln II le 7^e jour du mois de la Sirène (une semaine avant la fatale pleine lune), à l'heure de la Lyre.

LES CAVERNES

1. Le côté jaune de la déchirure donne dans un large souterrain naturel. Les parois irrégulières sont de roc grisâtre et humide ; l'humidité suinte de partout. Il est possible de se diriger sans lumière car çà et là les parois sont couvertes de moisissures légèrement fluorescentes. Le souterrain fait environ 10 mètres de large sur 8 de haut. Il monte vers l'Ouest et descend vers l'Est. Il est encombré de stalactites et de stalagmites qui se rejoignent parfois pour former des piliers. Un jet de **Odorat /Survie en sous-sol** à -1 peut donner à penser que l'air est plus frais vers l'Ouest.

2. Le souterrain donne perpendiculai-

rement sur un vaste puits circulaire de 15 mètres de diamètre. Les parois du puits forment un cercle parfait et sont constituées d'une roche noire et luisante, vitrifiée. Le puits est insondable. Vers le haut, il semble donner à l'air libre. Un jet de **Intellect/Survie en sous-sol** à -1 peut faire estimer l'orifice supérieur du puits à une hauteur d'environ 50 mètres. Avec une source de lumière, torche ou lanterne, on peut distinguer un autre souterrain perpendiculaire, plus étroit, donnant en face. Les parois du puits sont inescaladables. Y planter des pitons serait d'une grande difficulté à cause de l'incroyable dureté de la roche : **dureté de base** (à multiplier par FT.DEXT) : 3 minutes par piton, puis jet de **Dextérité/Escalade** à -4. Grimper grâce aux pitons, s'ils tiennent, est en soi une difficulté 0. Il s'agit bien entendu du Trou de la Corne.

3. Cette grande caverne, qui fait jusqu'à 30-40 mètres de large, avec un plafond situé en moyenne à 12 mètres, est elle aussi encombrée de colonnes de calcaire, de champignons et de moisissures. Au bout de 20 mètres environ, le sol remonte. A partir du grand coude vers l'Est, là où elle se rétrécit, l'angle d'inclinaison est de 30 à 35°. Les boyaux latéraux font en moyenne 2 mètres de haut sur autant de large. Ils se tortillent en un réseau labyrinthique peuplé de **Chrasmes**. Attirés par les présences vivantes, les Chrasmes se manifesteront aussi dans la grande caverne centrale. La fréquence de leurs apparitions est laissée au jugement de chaque Gardien des Rêves. Il est toutefois probable que les voyageurs tomberont au moins une fois sur un groupe de 3 à 12 Chrasmes (tirer 3d4). Avec une source de lumière et en réussissant à chaque fois **Vue/Survie en sous-sol** à -2, ils pourront découvrir çà et là des petits bouts de plumes grises (parfois rouges). Un jet de **Intellect/Zoologie** à -2 leur confirmera qu'il s'agit de plumes de zyglute. Les traces semblent indiquer une direction Nord (vers le N° 4).

A peine arrivés dans la grande caverne, les voyageurs verront fuser un soudain éclatement de flammes à une cinquantaine de mètres devant eux. Les flammes s'éteindront au bout de 3 à 4 secondes. Il s'agit d'un **Flambe** qui vient de se jeter sur un Chrasme et de le calciner. (Voir les Nouvelles Créatures). Un jet de **Empathie/Survie en sous-sol** à -2 permet de savoir que ce feu est produit par une créature dangereuse, vivante quoique d'aspect minéral, et dont il vaut mieux se tenir écarté. Un jet de **Intellect/Zoologie** à -5 permet de tout savoir sur les **Flambes**. Si l'un de ces deux jets est réussi par un voyageur, il pourra ensuite les détecter à temps et s'en tenir écarté. Dans le cas contraire, l'un des voyageurs, quelques mètres plus tard, se fera automatiquement surprendre par un Flambe qui se jettera sur lui. Comme pour les Chrasmes, la fréquence exacte des Flambes est laissée à l'appréciation de chaque Gardien des Rêves.

4. A son extrémité Nord-Est, la pente (montante) de la caverne est de 45 à 50°. Un éboulis de pierres montre qu'un mur, artificiel, la barrait autrefois. Devant l'éboulis, les champignons ont été récemment saccagés, comme si une lutte s'était déroulée à cet endroit, et des plumes de zyglute sont visibles. (C'est là que Mademoiselle Dorothea a été capturée par les caverniers). Par delà l'éboulis, les parois de la caverne sont lisses et perpendiculaires. N'importe qui peut y reconnaître un travail d'excavation. Deux portes en bois, massives et ferrées, y donnent, l'une à gauche, l'autre au fond. **Vue/Charpenterie** à 0 permet d'apprécier que ces portes sont bien faites, solides et **entretenu**. Toutes les deux sont verrouillées : **Dextérité/Serrurerie** à -3 pour en crocheter les serrures.

5. Une petite cave, aux murs, sols et plafonds creusés dans le roc. On y trouve au centre une table de bois flanquée d'un banc. Sur le mur de droite,

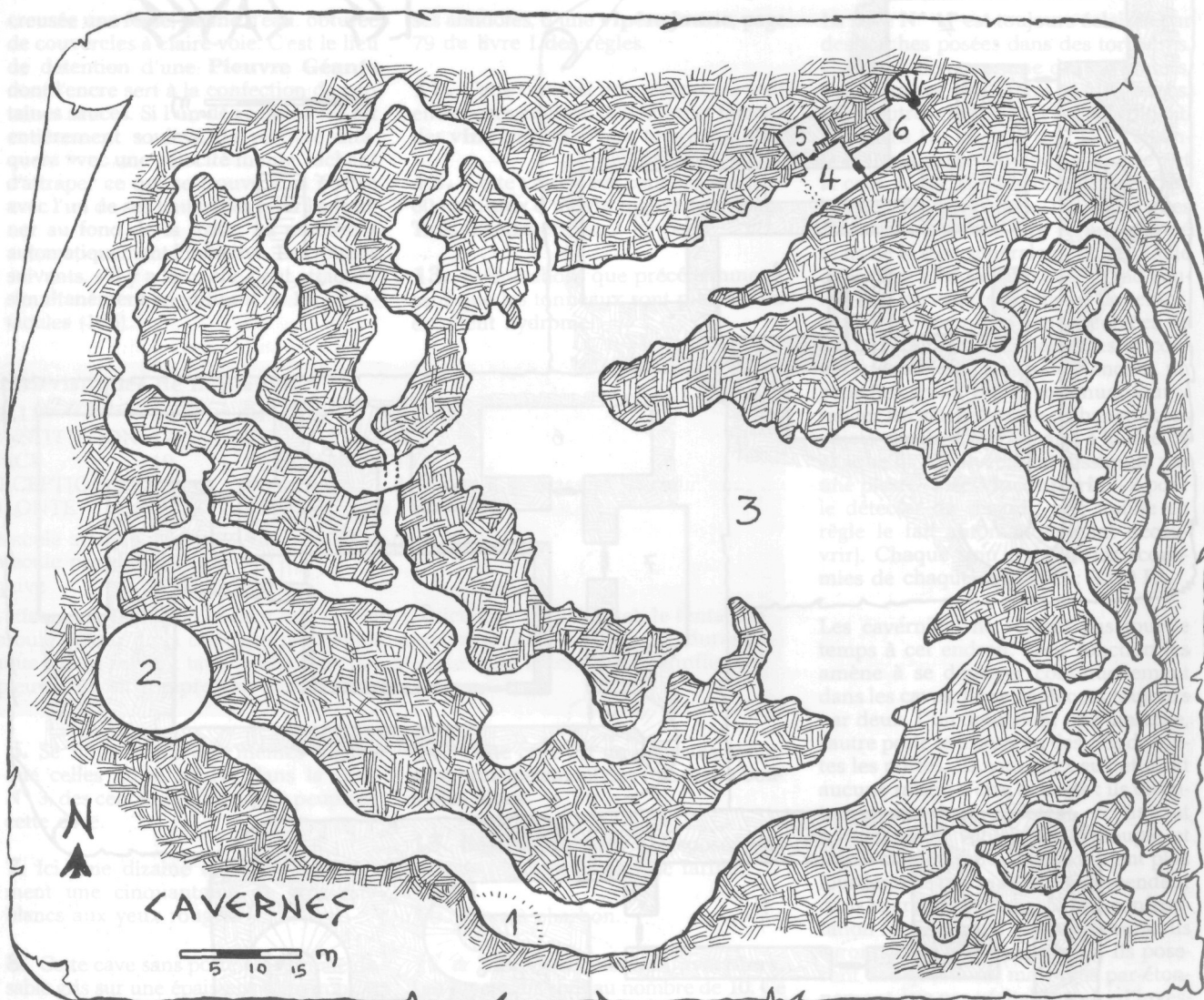
Caractéristiques moyennes des Chrasmes

TAILLE	06	REVE	10
CONSTITUTION	11	VIE	09
FORCE	11	ENDURANCE	20
PERCEPTION	11	Protection	d4
VOLONTE	10	VITESSE	-/24/-
Mandibules	11	niv +3	init 8 +dom +2 et venin
Esquive	11	niv +3	
Discrétion	16	niv +4	
Se cacher	16	niv +4	

Venin : voir les règles, Livre I, page 67.

Caractéristiques moyennes des Flambes

TAILLE	08		
ENDURANCE	32		
Taux de chaleur	08		
Attaque	12	niv +6	init 12 +dom : feu (d4+8)



des rateliers d'armes offrent 8 lances courtes, 2 arbalètes, 2 carquois de 12 carreaux, 1 bouclier moyen et 2 grandes piques. Une étagère court le long du mur du fond. On y trouve une lanterne à huile, un paquet de 6 chandelles de suif, deux grandes fioles de 50 centilitres contenant de l'huile (pour la lampe) et deux petites fioles de 20 centilitres bouchées à la cire, étiquetées **Liqueur de Bagdol**. Cette cave est une sorte de poste de secours pour les caverniers lorsqu'ils descendent jusqu'à la grande caverne. Un jet de **Intellect/Alchimie** à -3 peut faire savoir que la Liqueur de Bagdol est le meilleur antidote connu contre le venin des Chrasmes.

6. De l'autre côté de la porte, une salle oblongue et artificielle. Au fond et à gauche monte un escalier en colimaçon. Sur la troisième marche, une petite plume rouge est nettement visible. L'escalier tourne trois fois sur lui-même (pour une dénivellation d'une dizaine de mètres) et aboutit au niveau le plus bas des **caves** (escalier A sur le plan des caves).

LES CAVES

Les points suivants s'appliquent aux

quatre niveaux de caves. Toutes sont artificielles et creusées à même le roc. Tous les couloirs font 2 mètres de large. Toutes les salles, de même que les couloirs, font 3 mètres de haut. Toutes les portes sont en bois ferré, solide et bien entretenu, et sont verrouillées : difficulté -3. A côté de chaque porte une torchère est scellée dans le mur. Seules les torchères des deux niveaux supérieurs contiennent des torches. Les escaliers sont codés avec des lettres. Ainsi B du premier niveau et B du second représentent le même escalier, communiquant d'un niveau à l'autre. Ces caves servent de réserves et/ou de lieu d'élevage pour certaines nourritures vivantes destinées au Palais des Sustentations.

1 et 2. Chacune de ces salles contient une grande cuve en pierre, haute de 1 mètre, pleine d'eau (une sorte de grand aquarium). Dans chaque cuve vivent environ 500 poissons aveugles et transparents, d'une dizaine de centimètres de long. Ces poissons sont carnivores et affamés et se jettent sur toute nourriture qui tombe dans l'eau. Si un personnage est jeté dans l'une des cuves, il subit, sous la morsure des poissons, une blessure par round (légères d'abord, puis graves, etc.). **Intellect/Zoologie** à -6 permet de découvrir cette particularité

des poissons qui sont par ailleurs eux-mêmes comestibles.

3. Dans cette cave plus profonde sont élevées des algues blêmes et poisseuses. **Intellect/Botanique** à -8 peut indiquer que ces algues d'eau douce ne sont pas dangereuses et qu'elles sont nutritives malgré un goût excessivement fade.

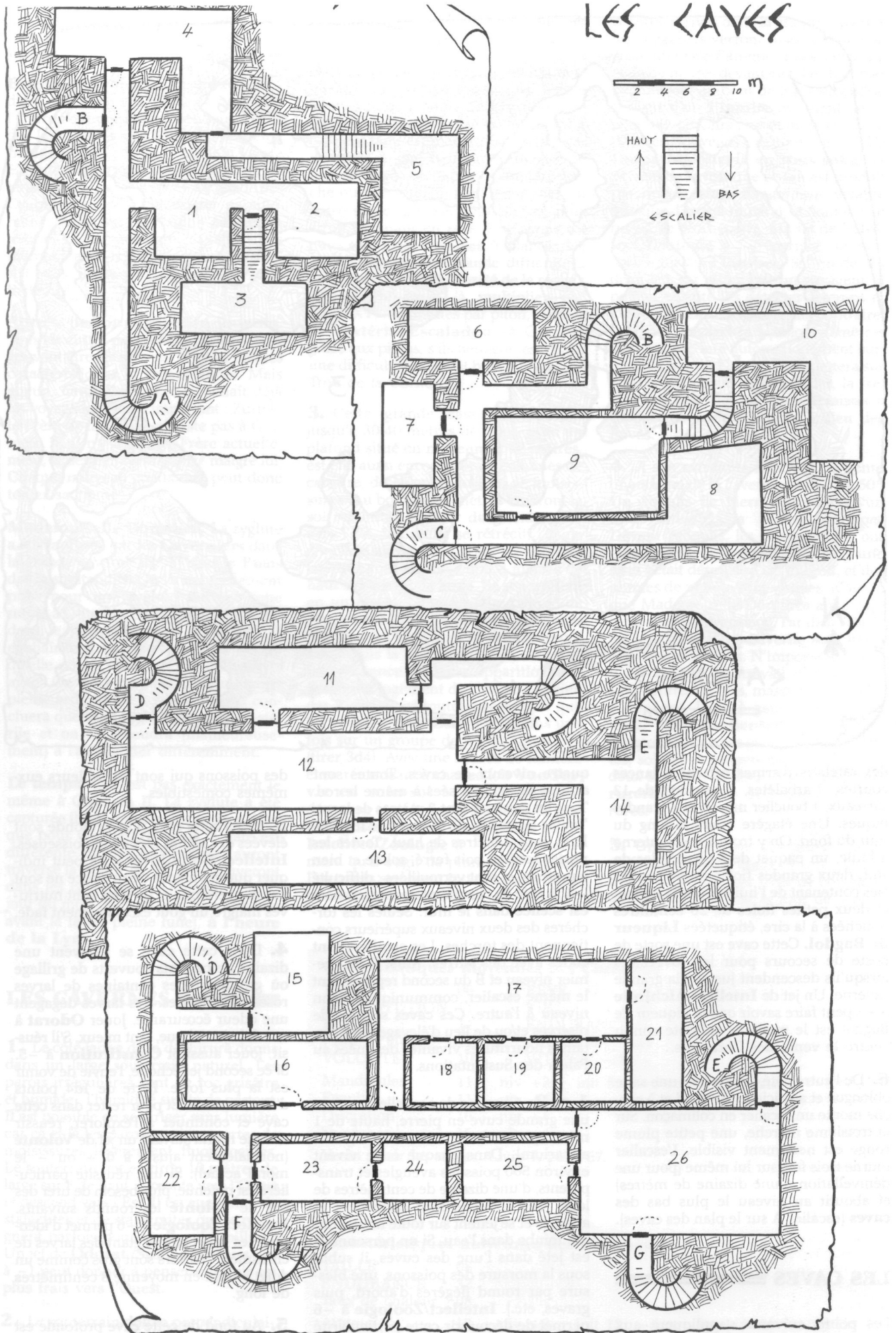
4. Dans cette cave se trouvent une dizaine de baquets couverts de grillage où grouillent des centaines de larves roses translucides. Les larves dégagent une odeur écœurante. Jouer **Odorat** à +5. Si le jet échoue, tant mieux. S'il réussit, jouer aussitôt **Constitution** à -5. Si ce second jet échoue, l'envie de vomir est la plus forte. Perte de 1d4 points d'**Endurance**. Et pour rester dans cette cave et continuer à l'explorer, réussir chaque round suivant un jet de **Volonté** (normalement ajusté à 0 + ou - le moral actuel). Si une réussite particulière est obtenue, plus besoin de tirer des jets de **Volonté** les rounds suivants. **Intellect/Zoologie** à -6 permet d'identifier les vers comme étant des larves de chrasmes. Ces vers sont gros comme un doigt et font en moyenne 8 centimètres de long.

5. Au fond de cette cave profonde est

LES CAVES

2 4 6 8 10 m

HAUT
↑
↓
BAS
← SCALIER



creusée une fosse, pleine d'eau, obturée de couvercles à claire-voie. C'est le lieu de détention d'une **Pieuvre Géante** dont l'encre sert à la confection de certaines sauces. Si l'un des couvercles est entièrement soulevé, la pieuvre attaquera avec une vélocité inouïe, tâchant d'attraper ce qui se trouve à sa portée avec l'un de ses tentacules pour l'entraîner au fond de la fosse. La pieuvre a automatiquement l'initiative. Les rounds suivants, s'il y a lieu, elle peut attaquer simultanément en utilisant de 1 à 6 tentacules (1d6).

Caractéristiques de la pieuvre

TAILLE	22	REVE	10
CONSTITUTION	17	VIE	20
FORCE	19	ENDURANCE	40
PERCEPTION	15	Protection	d4 (due à sa masse)
VOLONTE	09	VITESSE, dans l'eau	-26/-
Tentacule attaque	16	niv +5 init 13	+dom (d4+5)
Tentacule parade	14	niv +5	
Esquive	08	niv 0	

Si l'attaque de tentacule obtient une réussite particulière (ou critique), le tentacule s'enroule autour de la cible qui perd automatiquement 1d4+5 points d'endurance chaque round suivant tant qu'elle n'est pas dégagée. Une blessure **grave** infligée à la pieuvre la fait rompre son enserrement.

6. Se nourrissant des mêmes algues que celles qu'on trouve dans la cave N° 3, des centaines d'escargots peuplent cette cave.

7. Ici, une dizaine de clapiers enferment une cinquantaine de gros rats blancs aux yeux rouges.

8. Cette cave sans porte est remplie de sable gris sur une épaisseur d'environ 50 centimètres. Le sable n'est pas régulier, il forme des bosses, des protubérances çà et là. Sous le sable, de gros légumes semblables à des concombres achèvent de blanchir. Leur écorce est blanchâtre. **Intellect/Botanique** à -2 peut permettre de les identifier comme des **courgeons**, une variété de courges à la chair grumeleuse généralement peu appréciée.

9. Cette cave est apparemment une réserve-débaras. On y trouve des seaux (de bois), des planches, du grillage (pour les portes des clapiers), des outils (scies, marteaux, clous). Il s'y trouve également deux grands filets aux mailles assez larges, deux fourches et un fouet.

10. Cette cave semble d'abord entièrement vide. Puis on distingue que les parois sont çà et là percées d'une cinquantaine de trous : des niches de 20 centimètres de diamètre environ. Chaque niche contient 1 à 6 **Vipères Blanches**. Grillés, ces reptiles sont considérés par Plénophe comme cent fois meilleurs que l'anguille. Engourdis par le froid, ces vipères ne seront normalement pas agressives. Toutefois, si on les chatouille de trop près, elles peuvent mordre. Et leur venin est mortel. Utiliser en cas de besoin les caractéristiques et compétences, y compris le venin et

ses antidotes, d'une **vipère jaune**, page 79 du livre I des règles.

11. Cette cave est une réserve où sont entreposés environ 500 fioles et flacons des **vins** les plus divers, tous excellents.

12. Cette vaste cave contient environ 60 tonneaux d'un vin mauve très épais. Trois d'entre eux sont en perce.

13. Même chose que précédemment, sauf que les tonneaux sont pleins d'un excellent hydromel.

14. Cette cave est un débarras contenant principalement des fûts et des bouteilles vides.

15. Réserve où sont entreposés des sacs de légumes secs et de farine.

16. Cave à charbon.

17 à 21. Quartiers des Caverniers. Les caverniers sont au nombre de 10. Ce sont des hommes qui ne voient pour ainsi dire jamais le jour, et dont la fonction consiste à élever, cueillir, cultiver, nourrir les créatures et les plantes qui vivent dans les caves. Ils descendent parfois jusque dans la grande caverne pour récolter des champignons ou pour chasser les chrasmes et en recueillir les larves. (Les larves de chrasme servent à confectionner une gelée rosâtre qui est l'entremets préféré du baron). C'est lors d'une de ces descentes qu'ils sont tombés sur la zyglute et l'ont capturée.

La cave N° 17 est toujours éclairée par des torches posées dans des torchères. C'est la salle commune des caverniers. On y trouve des tables et des bancs. Entre autres choses, c'est là qu'ils dînent. Les caves 18, 19 et 20 sont leurs chambres, trois caverniers par chambre ; et la cave 21 est la chambre de BASSON, le chef des caverniers. Les portes des chambres peuvent être fermées à clé mais ne le sont généralement pas. Celle de la cave 17 donnant sur le grand couloir l'est par contre la plupart du temps. Toutes les chambres sont meublées de façon rudimentaire : paillasse et couvertures sur des châssis de planches, un banc, un grand coffre commun pour y ranger les vêtements de rechange et les objets usuels. Dans la paroi à la tête de chaque lit, un alvéole est dissimulé par une pierre (**Vue/Maçonnerie** -2 pour le détecter du regard ; une fouille en règle le fait automatiquement découvrir). Chaque trou contient les économies de chaque cavernier : 3d10 PA.

Les caverniers ne restent pas tout le temps à cet endroit. Leur fonction les amène à se déplacer continuellement dans les caves. Ils se déplacent toujours par deux. L'un d'eux tient une lanterne, l'autre porte le trousseau des clés de toutes les portes. Ils sont chez eux et n'ont aucune raison d'être discrets : ils discutent en marchant, sifflotent, etc. Ils sont normalement vêtus de cuir souple et armés d'une dague. Ils ne s'arment plus lourdement que quand ils descendent dans la grande caverne. Si une confrontation a lieu avec les voyageurs, ils seront avant tout **stupéfaits**. Ils poseront des questions, mais plus par étonnement que par véritable souci d'investigation. Ils ne seront normalement pas agressifs, mais ils se défendront jusqu'à la mort s'ils sont attaqués (un vrai cavernier ne se rend jamais !). S'ils le peuvent, ils courront prévenir les autres, qui eux-mêmes préviendront les gardes verts.

Les risques que les voyageurs tombent par hasard sur des caverniers en dehors des caves 17 à 21 sont de : 10 % pour le premier niveau ; 25 % pour le second ; 50 % pour le troisième ; et 75 % pour le quatrième en dehors des

Caractéristiques moyennes des Caverniers

TAILLE	11	GOUT	10	VIE	12
CONSTITUTION	12	VOLONTE	14	ENDURANCE	26
FORCE	12	EMPATHIE	12	Protection	d2
AGILITE	12	REVE	10	VITESSE	12
DEXTERITE	12	Mêlée	12		
VUE	15	Tir	13		
OUIE	12	Lancer	12		
ODORAT	12	Dérobée	11		

Dague mêlée	niv +4	init 10	+dom +1
Dague jet	niv +4	init 12	+dom 0
Lance 1 main	niv +3	init 9	+dom +2 (lance courte)
Pique 1 main	niv +3	init 9	+dom +2
Arbalète	niv +4	init 10	+dom +3
Bouclier	niv +4		(moyen)
Corps à corps	niv +4	init 10	+dom (d4)
Esquive	niv +4		

Escalade +4/ Saut +4/ Maçonnerie +5/ Premiers soins +3/ Survie en sous-sol +9.

BASSON, chef des Caverniers. Né à l'heure du Serpent. 45 ans. 1 m 70. 72 kg.

TAILLE	11	VOLONTE	16	VIE	13
APPARENCE	08	INTELLECT	07	ENDURANCE	30
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	13	Protection	d2
FORCE	14	ELOQUENCE	09	VITESSE	12
AGILITE	13	REVE	12		
DEXTERITE	13	CHANCE	12		
VUE	16	Mêlée	13		
OUIE	13	Tir	14		
ODORAT	15	Lancer	14		
GOUT	11	Dérobée	11		

Dague mêlée	niv +6	init 12	+dom +2	
Dague jet	niv +6	init 13	+dom +1	
Lance 1 main	niv +5	init 11	+dom +3	(lance courte)
Pique 1 main	niv +5	init 11	+dom +3	
Arbalète	niv +6	init 13	+dom +3	
Bouclier	niv +6		(moyen)	
Corps à corps	niv +6	init 12	+dom (d4+1)	
Esquive	niv +6			

Escalade +5/ Saut +5/ Maçonnerie +6/ Premiers soins +4/ Survie en sous-sol +12/ Lire et écrire 0.

caves 17 à 21 où ils se tiennent forcé-
ment. A tirer chaque heure.

22. Réserve contenant des pots et des
amphores de miel, de mélasse, de con-
fitures.

23. Réserve de lampes, d'huile, de
chandelles, de cordes, de sacs.

24. Réserve de fioles, de pots, de cru-
ches, d'amphores vides.

25. Cette cave est meublée d'étagères
et de casiers contenant de nombreux
parchemins couverts d'écritures et de
chiffres. Ce sont les archives des comp-
tes, des dépenses et recettes du Palais
des Sustentations. Un jet de **Intel-
lect/Commerce** à 0 permet de s'en
assurer.

26. Cette cave contient de nombreu-
ses marchandises en attente. Elles sont
enregistrées dans la cave N° 25 puis
acheminées dans la cave appropriée.
Dans la journée, de l'heure de la Sirène
à l'heure des Epées (incluse), il y a tou-
jours 2d6 **réservistes** travaillant à cet
endroit. La nuit, il n'y a normalement
personne.

L'escalier D mène à la réserve 8A du
Palais des Sustentations.

L'escalier E mène à la réception, salle
9A du Palais des Sustentations.

LE PALAIS DES SUSTENTATIONS

Les sols et les murs sont de marbre rose.
Les portes sont de bois et ne sont nor-
malement pas fermées à clé, à moins
que les occupants légitimes n'en occu-
pent les pièces, auquel cas elles peuvent
être fermées de l'intérieur par un ver-
rou. Toutes les fenêtres sont petites : 50
centimètres de large sur 80 de haut, s'ou-
vrant avec un seul battant fait de petits
carreaux scellés au plomb.

1. Jardin intérieur. Très agréable
avec son bassin et ses massifs de fleurs,
c'est là que se trouve enchaînée Made-
moiselle Dorothea. Dans la journée,
Zaiella vient la voir toutes les heures.
Elle y reste 10 minutes. De l'heure de
la Lyre à l'heure du Vaisseau (incluse)
la zyglute reste seule.

2. Salle à manger d'été. Donnant sur
le jardin, cette salle est entourée de
colonnes au Sud et sur la moitié de son
côté Est. Meublée de grandes tables, de
chaises et de bancs. Aucune vaisselle n'y
est à demeure. En dehors des festins,
personne n'y va.

3. Salle à manger d'hiver. Même
chose que la précédente, sauf que cette
salle est entièrement fermée.

4. Vaisselier. C'est dans cette salle
meublée de nombreux coffres verrouil-
lés (difficulté -5) que sont entreposées
les vaisselles (plats, gobelets, cruches
d'argent), les nappes, les chandeliers, les
brûle-parfum, etc. Chaque objet vaut au
minimum 1 PO. Il y a en toute une
petite fortune pouvant s'élever à 400 PO,
mais d'un **encombrement** d'environ
1 000 points. Les trois portes de cette
salle sont constamment verrouillées (dif-
ficulté -5) ; les clés sont gardées par
Zaiella.

5. Grand hall d'entrée. Les doubles
portes donnant sur l'escalier extérieur ne
sont verrouillées que la nuit (difficulté
-5).

6. Grand salon d'accueil. Le Palais
des Sustentations n'est pas réservé à Plé-
nophe. N'importe quel riche bourgeois
peut venir y commander un festin. (Les
festins ne sont organisés que sur com-
mande et sur rendez-vous). C'est ici que
les "clients" sont reçus et qu'ils mettent
au point avec Zaiella la teneur de leurs
futurs agapes. Un festin coûte en
moyenne 10 PO par personne. Le salon
est meublé de riches tapisseries, de fau-
teuils et de sofas, de vases de fleurs et
de statuettes représentant de façon très
réaliste des jambons, des saucisses, des

gâteaux, etc.

7. Grande cuisine. C'est ici que s'éla-
borent les merveilles gastronomiques du
Palais. Trente à quarante **marmitons**
y travaillent en permanence sous l'œil
du **chef** : GRADAUPE. Mais de l'heure
du Serpent à celle du Château Dormant,
la cuisine est vide (sauf les nuits de fes-
tin, naturellement).

8. C'est dans ces deux réserves que l'on
entrepasse les denrées qui vont directe-
ment être utilisées à la cuisine. De
l'heure de la Sirène à l'heure des Epées,
il s'y trouve toujours 1d6 **réservistes**.

9. Réception. C'est ici que Zaiella
réceptionne et vérifie les marchandises
apportées du dehors par les fournis-
seurs. Les marchandises sont ensuite
descendues dans la cave N° 26. De
l'heure du Faucon à l'heure des Epées
(incluse), 2d6 **réservistes** y travaillent. Et
il y a chaque heure 30 % de risques d'y
trouver Zaiella elle-même.

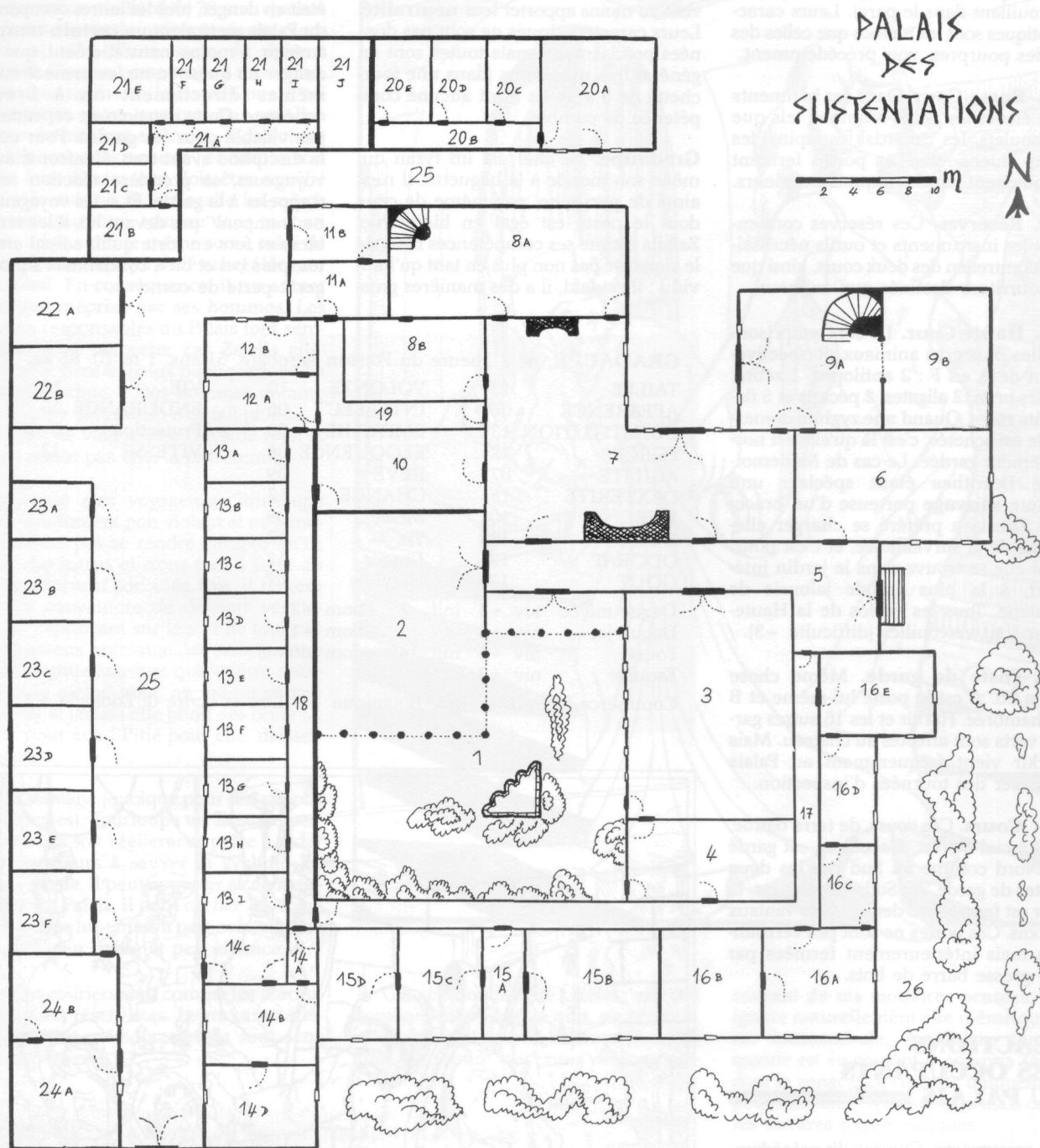
10. Salle de plonge. De l'heure de la
Couronne à l'heure des Epées, 5 à 15
marmitons y sont occupés à laver la
vaisselle.

11. Appartements du Chef. C'est
ici que vit Gradaupe dans deux pièces
luxueusement meublées. Ses portes sont
toujours verrouillées (difficulté -5) car
il n'a pas très confiance dans ses mar-
mitons. Il garde les clés sur lui. En 11 B,
on peut trouver un petit coffre verrouillé
(-5) contenant ses économies : 25 PO,
60 PA et 8 gemmes rouges T4, P3. Les
bibelots et objets précieux peuvent
valoir globalement 70 PO pour un
encombrement total de 250 points.

**12. Appartements du Maître de la
Basse-Cour.** C'est ici que vit TOUR-
LOUPE, dont la charge consiste à super-
viser les soins donnés aux animaux de
la Basse-Cour (poulets, canards, lapins,
etc.). Tourloupe est un ascète et vit dans
le plus profond dépouillement ; il est
d'ailleurs végétarien. Ses portes sont tou-
jours ouvertes, sauf la porte Sud de 12 A
donnant dans le couloir 18 (verrouillée,
difficulté -5).

13. Chambres du personnel. A rai-
son de 10 personnes par chambre, c'est
là que vivent les **40 marmitons**, **20
réservistes**, **10 bas-couriers** et **20
haut-couriers**. Les portes ne ferment
pas. Leurs occupants y dorment de
l'heure du Serpent à l'heure du Château
Dormant. Le reste du temps, ces cham-
bres sont inoccupées.

**14. Appartements du Maître de la
Haute-Cour.** C'est en l'occurrence une
maîtresse : LITHIANE. Sa charge con-
siste à superviser les soins donnés aux
animaux de la Haute-Cour (antilopes,
zèbres, ours, aligates, etc.). Lithiane est
servie par trois filles qui vivent en 14 C.
Ses appartements sont aussi luxueux
que ceux du chef, mais ne sont jamais
fermés à clé. Lithiane est **somnam-**



bule et il y a toujours 20 % de risques de la trouver en n'importe quel lieu du Palais à toute heure de la nuit.

15. Appartements de Plénophe. C'est là que réside le baron lorsqu'il ne se sent pas la force de rentrer au château après un festin trop copieux. Ces chambres sont luxueusement meublées, mais normalement vides d'occupants et verrouillées (difficulté -5).

16. Appartements de Zaiella. C'est là que vit la Grande Intendante du Palais des Sustentations, dans un luxe inouï. Ses meubles et bibelots valent globalement 500 PO pour un encombrement total de 3 000 points. En 16 E vivent ses

douze servantes (aussi jeunes, belles, minces et peu vêtues que les Zy-gloulous). Dans sa chambre à coucher, en 16 A, une cachette secrète dans le mur Ouest renferme un coffret contenant 100 PO et 25 gemmes vertes, T7, P4.

Le coffret est verrouillé (difficulté -7). La cachette secrète elle-même ne peut être détectée que par un jet de **Vue/Maçonnerie** à -7. La porte Nord de 16 A, donnant sur le couloir 17, est toujours verrouillée quand Zaiella n'est pas chez elle (difficulté -6).

17, 18 & 19. Couloirs. Sauf la porte Nord du couloir 18, les accès n'en sont jamais verrouillés.

20. Poste de garde. 12 gardes verts vivent en permanence dans ce bâtiment extérieur au Palais et mitoyen à la Basse-Cour. A est le poste de garde, C, D, E sont les chambrées. Les gardes surveillent et assurent l'ordre lors de l'arrivage de marchandises à la réception (N° 9) et fouillent les membres du personnel en permission qui sortent par la grande cuisine (pour s'assurer qu'ils ne volent rien, pas même un croûton). De même, ils interdisent l'entrée de la Basse-Cour à toute personne non autorisée. La nuit, de l'heure du Serpent au Château Dormant, ils effectuent des rondes dans le parc extérieur, par groupes de deux. (Les gardes du poste 24 font la même chose, en sorte qu'à toute heure de la nuit, il

y a toujours deux couples de gardes patrouillant dans le parc). Leurs caractéristiques sont les mêmes que celles des gardes pourpres, voir précédemment.

21. Basse-Cour. Dans ces bâtiments sont élevés les petits animaux tels que les poulets, les canards, les lapins, les petits chiens, etc. Les portes ferment uniquement par des loquets extérieurs.

22. Réserves. Ces réserves contiennent les instruments et outils nécessaires à l'entretien des deux cours, ainsi que la nourriture destinée aux animaux.

23. Haute-Cour. Là sont emprisonnés les plus gros animaux. Respectivement de A en F : 2 antilopes, 1 zèbre, 1 ours brun, 2 aligates, 2 pécaris et 5 flamants roses. Quand une zyglute domestique est achetée, c'est là qu'elle est normalement gardée. Le cas de Mademoiselle Dorothea étant spécial : une zyglute **sauvage** porteuse d'un bracelet ! Zaiella a préféré se charger elle-même de la surveillance, et c'est pourquoi elle se trouve dans le jardin intérieur, à la plus grande jalousie de Lithiane. Tous les enclos de la Haute-Cour sont verrouillés (difficulté -3).

24. Poste de garde. Même chose qu'en 20. A est le poste lui-même et B la chambrée. Harkir et les 16 autres gardes verts sont affectés au château. Mais Harkir vient fréquemment au Palais effectuer des tournées d'inspection.

25. Cours. Ces cours, de terre battue, sont à ciel ouvert. L'accès en est gardé au Nord comme au Sud par les deux postes de garde. Au Sud, qui plus est, la cour est fermée par deux grands vantaux de bois. Ces portes ne sont pas verrouillées mais intérieurement fermées par une grosse barre de bois.

REACTIONS DES OCCUPANTS DU PALAIS

Les caverniers. Comme dit précédemment, ils sont avant tout préoccupés par la sauvegarde de leur propre dignité de caverniers et de l'intégrité de leurs cultures. Confrontés aux voyageurs, tout ce qu'ils voudront c'est que ceux-ci quittent les caves au plus tôt. Mais si un vrai problème se pose, ils courront prévenir les gardes.

Les marmitons et les réservistes. Ceux-là travaillent dur, pour un salaire médiocre le plus souvent constitué de réprimandes et de punitions. Ils n'ont pas le droit de quitter le Palais sans permission. S'ils sont agressés, ils auront peur, fuiront ou se rendront, tâchant éventuellement d'appeler à l'aide. Si les voyageurs les séduisent (par l'appât du gain ou par quelque autre moyen), ils pourront les aider "rien que pour se venger du chef". Mais il faut qu'ils soient sûrs que rien ne leur retombera sur le

nez. A défaut d'aide véritable, ils peuvent au moins apporter leur **neutralité**. Leurs caractéristiques ne sont pas données précisément, mais toutes sont en général très médiocres (dans une fourchette de 5 à 9). Ils n'ont aucune compétence de combat.

Gradaupe. Le chef est un tyran qui mène son monde à la baguette. Il n'est aimé de personne, pas même de ceux dont le poste est égal en hiérarchie. Zaiella estime ses compétences mais ne le supporte pas non plus en tant qu'individu : il est laid, il a des manières gros-

sières et il sent le rance. Si Gradaupe était en danger, tous les autres occupants du Palais mettraient un **certain temps** à réagir, à moins, naturellement, que le danger en question ne les menace eux-mêmes directement ou à brève échéance. Cette inertie n'est cependant pas valable pour les gardes. Pour eux, la discipline avant tout. Confronté aux voyageurs, sa première réaction sera d'appeler à la garde. Et si les voyageurs ne "rampent" pas devant lui, il les accablera et fera en sorte qu'ils soient arrêtés, puis bel et bien condamnés à plonger à perte de corne.

GRADAUPE, né à l'heure du Poisson Acrobate. 51 ans. 1 m 70. 85 kg.

TAILLE	13	VOLONTE	10	VIE	13
APPARENCE	05	INTELLECT	06	ENDURANCE	26
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	09	Protection	0
FORCE	12	ELOQUENCE	08	VITESSE	12
AGILITE	07	REVE	09		
DEXTERITE	15	CHANCE	12		
VUE	10	Mêlée	09		
OUIE	10	Tir	12		
ODORAT	13	Lancer	12		
GOUT	17	Dérobée	07		

Dague mêlée	niv +3	init 7	+dom +2
Dague jet	niv +5	init 11	+dom +1
Fouet	niv +8	init 14	+dom (d6+1)
Esquive	niv +3		

Commerce 0/ Cuisine +11/ Botanique +4/ Lire et écrire 0/ Zoologie +2.



TIGANOUS

Tourloupe et les Bas-Couriers. Tourloupe est un vieillard de 70 ans, chauve, à la longue barbe grise, toujours pieds nus et vêtu d'une sorte de pyjama délavé. C'est un personnage à moitié fou. Bien que maître de la Basse-Cour, il est végétarien et ne supporte pas que l'on fasse du mal aux animaux. Il drolote et chérit ses pensionnaires ; et chaque fois que l'un d'entre eux doit être sacrifié pour la cuisine, il se flagelle lui-même en auto-punition, tout nu dans la cour. Puis il fait subir le même sort à celui de ses bas-couriers qui a été chargé de tuer l'animal. En conséquence, il est autant haï que méprisé par ses hommes. Les autres responsables du Palais font semblant de le respecter car Zaiella elle-même le tient toujours publiquement en grande estime. « Des hommes comme Tourloupe, dit-elle, on n'en fait plus ! .. ». (De fait, le vieil ascète travaille bien et il ne coûte pas cher à entretenir).

Confronté aux voyageurs, Tourloupe sera absolument non violent et ne paraîtra même pas se rendre compte qu'ils sont des intrus et n'ont rien à faire au Palais. Suivant son idée fixe, il tentera de les convaincre de devenir végétariens, s'apitoyant sur le sort de tous ces malheureux animaux... et cette pauvre belle zyglute sauvage qui va être mangée à la pleine lune, ou même encore plus tôt si jamais elle pond des œufs !... Pitié pour eux ! Pitié pour elle, messeigneurs !

Avec Lithiane (quoique pour des raisons différentes), Tourloupe est la seule personne qui soit réellement prête à aider les voyageurs à sauver la zyglute. En guise d'aide, il peut apporter sa connaissance du Palais, il peut cacher les voyageurs chez lui ; mais à part cela, sa folie le rend peu fiable et peu efficace.

Les bas-couriers sont comme les marmittons et les réservistes. Leurs caractéristiques sont médiocres et ils sont sans compétences.



la Grande Intendante. Hélas, elle est somnambule. Chaque nuit, ou presque, elle déambule dans le Palais en tenue de nuit, et, durant ces crises de somnam-

courant de ses moindres pensées. Elle ignore naturellement elle-même qu'elle est somnambule. Au Palais, tout le monde est au courant, y compris Zaiella dont la vengeance consiste uniquement, pour l'instant, en de subtiles mais cruelles tortures psychologiques.

Actuellement, Lithiane est plus ulcérée que jamais. Normalement, c'est elle, la Maîtresse de la Haute-Cour, qui devrait avoir la garde et le soin de la zyglute. Un grand honneur, d'une part, et certainement, d'autre part, des félicitations (voire une promotion ?) de la part du baron s'il est satisfait de son festin. Or, en s'en occupant elle-même et en la retenant dans le jardin, Zaiella la bafoue ouvertement. Lithiane cherche à se venger.

Elle n'a toutefois aucune idée précise sur la façon de s'y prendre. Mais il est certain que si elle venait à être au courant du projet des voyageurs, elle leur apporterait toute son aide, simplement pour discréditer son ennemie. Le problème, c'est que si elle accepte pour elle-même l'idée de faire évader la zyglute, elle ira le raconter à tout le monde dans sa prochaine crise de somnambulisme.

TOURLOUBE, né à l'heure du Faucon. 70 ans. 1 m 65. 40 kg.

TAILLE	07	VOLONTE	08	VIE	08
APPARENCE	07	INTELLECT	12	ENDURANCE	16
CONSTITUTION	08	EMPATHIE	10	Protection	0
FORCE	08	ELOQUENCE	11	VITESSE	12
AGILITE	11	REVE	16		
DEXTERITE	14	CHANCE	10		
VUE	08	Mêlée	--		
OUIE	06	Tir	--		
ODORAT	10	Lancer	--		
GOUT	06	Dérobée	12		

Esquive +3/ Discours +6/ Premiers soins +5/ Astrologie +3/ Botanique +8/ Lire & écrire +3/ Médecine +6/ Zoologie +9.

Lithiane et les Haut-Couriers. C'est une jeune femme d'une trentaine d'années, plutôt belle, à la peau très claire et aux cheveux roux cuivrés. Son principal trait de caractère est la haine et la jalousie qu'elle voue à Zaiella. Son rêve : devenir Grande Intendante à la place de

bulisme, elle se prend pour Zaiella. Aux gens qu'elle peut éventuellement rencontrer, elle explique qu'elle a déjoué les manœuvres de Lithiane et que celle-ci n'est pas prête de lui prendre sa place. Au réveil, elle est toujours surprise de découvrir que tout le monde semble au

Fait unique au Palais, Lithiane traite bien ses hommes (les haut-couriers) et ceux-ci l'aiment autant qu'ils la respectent. De ce fait, si leur maîtresse le leur ordonne, ils peuvent eux aussi venir en aide aux voyageurs.

Zaïella. La réaction de la Grande Intendante, une femme d'environ 40 ans, plutôt grasse et exagérément fardée, dépendra essentiellement des voyageurs eux-mêmes. S'ils ne font pas d'esbroufe et ne demandent qu'à quitter le Palais, elle les laissera partir sans les inquiéter ; dans le cas contraire, et surtout si elle comprend que la zyglute est menacée, elle en appellera immédiatement à la garde. Zaïella est l'autorité suprême du Palais des Sustentations. Elle n'a pas de rapports directs avec le personnel qui, néanmoins, la craint. Les autres la savent très liée au baron et lui obéissent sans discuter. Tout ce que Zaïella demande, c'est la prospérité de son Palais, et de pouvoir continuer à s'enrichir.

Les gardes. Ils n'interviendront directement que s'ils voient des étrangers entrer ou sortir par la haute ou basse-cour. Dans ce cas, ils les intercepteront et les interrogeront. Si le cas les dépasse (et c'est probable), ils feront appel à Zaïella pour savoir quelle conduite adopter. S'ils sont attaqués, ils se défendront avec courage et discipline pendant que l'un d'eux courra chercher du renfort. Même chose s'ils reçoivent l'ordre

LITHIANE, née à l'heure du Poisson-Acrobate. 29 ans. 1 m 66. 55 kg.

TAILLE	08	VOLONTE	06	VIE	09
APPARENCE	13	INTELLECT	10	ENDURANCE	17
CONSTITUTION	09	EMPATHIE	08	Protection	0
FORCE	08	ELOQUENCE	12	VITESSE	12
AGILITE	12	REVE	18		
DEXTERITE	12	CHANCE	09		
VUE	10	Mêlée	10		
OUIE	10	Tir	11		
ODORAT	08	Lancer	09		
GOUT	08	Dérobée	12		

Dague mêlée niv -2 init 3 +dom +1

Esquive niv +3

Chant +2/ Discours +3/ Discrétion +2/ Se cacher +2/ Premiers soins +3/ Botanique +3/ Lire & écrire +3/ Zoologie +4.

Caractéristiques moyennes des Haut-Couriers

TAILLE	11	VOLONTE	08	VIE	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	09	ENDURANCE	23
FORCE	11	REVE	10	Protection	0
AGILITE	11	Mêlée	11	VITESSE	12
DEXTERITE	10	Tir	10		
VUE	10	Lancer	10		
OUIE	09	Dérobée	10		

Dague mêlée niv -2 init 3 +dom +1

Masse 1 main niv 0 init 5 +dom -2 (gourdin)

Corps à corps niv +3 init 8 +dom (d4)

Esquive niv +3

Discrétion 0/ Se cacher 0.

d'arrêter les voyageurs et si ceux-ci résistent. Par ailleurs, si les caverniers, Gra-

daupé ou Zaïella les appellent, ils accourront immédiatement.

QUELQUES SOLUTIONS



une manière générale, le succès de la mission et la survie des voyageurs à Glumeln II seront **inversement proportionnels** à leur propre ten-

dance à sortir leurs armes.

La solution idéale serait que les voyageurs sortent des caves sans avoir rencontré un seul cavernier ni réserviste (c'est possible avec de la chance et beaucoup de discrétion, noter que l'arrivée dans les cavernes se fera à l'heure de la Lyre et que la nuit le Palais est dépeuplé), qu'ils se faufilent dans le Palais lui-

même, toujours sans rencontrer personne, qu'ils découvrent la zyglute, la libèrent (elle est simplement entravée par une corde) et refassent tout le chemin en sens inverse, toujours sans rencontrer personne. La première partie est possible. La seconde est quasiment une gageure. Car si les voyageurs peuvent être discrets, **eux**, que dire de la zyglute affolée quand on voudra lui faire quitter le jardin où elle se sent bien, la faire retourner dans les caves, lui faire descendre des escaliers ?... Ses coin-coin tonitrueux ont toutes les chances de mettre le Palais entier en émoi. Alors ?...

La seconde solution serait de se contenter du bracelet. Puis de retourner à Glumeln I via les caves et la corde. C'est

faisable.

Deux possibilités avec le bracelet. Le rapporter à Plénophe et ne toucher que 20 PO. La somme sera plus facile à trouver que 100 PO, et la Guilde des Marchands ne cherchera pas à se compromettre en éliminant les voyageurs. Ou bien, de retour sur l'îlot aux floumiers, cacher provisoirement le bracelet, prétendre que l'enquête continue, et se débrouiller pour trouver une zyglute sauvage. On en trouve dans les terribles Marais pour Rire. Passer le bracelet à la patte centrale de n'importe quelle zyglute sauvage et la ramener à Plénophe en la faisant passer pour Mademoiselle Dorothea. Rien ne ressemble plus à une stupide zyglute qu'une autre zyglute aussi stupide. Et si Plénophe tique un peu : « Comprenez, seigneur, les péripéties du voyage, la détention, le propre chagrin de cette chère enfant... normal qu'elle ait un peu changé, elle a mûri... » De fait, **ce procédé marchera** et, du moment qu'elle porte un bracelet, Plénophe acceptera effectivement n'importe quelle autre zyglute pourvu qu'elle ait des paillettes argentes sur la queue.

Il peut arriver que le retour via les caves et la corde soit impossible, si gardes et/ou caverniers sont en alerte, par

exemple. Une possibilité serait alors de sortir du Palais par les jardins et de rejoindre la cité. Ceci, avec la zyglute (difficile mais faisable) ou avec le seul bracelet. Retourner ensuite au Palais pour avoir accès aux caves serait difficile mais possible avec le seul bracelet, chimérique avec la zyglute. Le Mal-Rêve pourrait alors être une porte permettant de regagner Glumeln I (voir précédemment).

Si les voyageurs sont arrêtés, ils plongeront à perte de corne. Pour eux, cela ne signifie pas la mort, mais pour la mission, il y a toutes les chances que cela signifie l'échec. Pour peu que la déchirure du Trou de la Corne les projette dans des lieux différents, le temps qu'ils se retrouvent (s'ils y parviennent) et reviennent à Glumeln II, Mademoiselle Dorothea aura probablement déjà participé au festin.

Si les voyageurs sont sommés d'expliquer leur présence dans les caves et/ou le Palais, ils peuvent dire la vérité tant qu'ils ne parlent pas de leur but véritable. Chacun sait, à Glumeln II comme ailleurs, que les déchirures du rêve existent. On sait d'autre part que les grandes cavernes sont redoutables et mystérieuses. L'idée qu'ils aient pu se retrouver dans les caves de cette façon et à leur corps défendant sera donc acceptée et crue. Si les voyageurs s'en tiennent là et ne sont pas agressifs (ni stupides) on leur dira simplement qu'ils ne peuvent pas rester au Palais et on les accompagnera dans la cité où ils seront libres. Cette éventualité est des plus vraisemblable

Le problème se posera alors de retourner dans le Palais. Aux joueurs d'imaginer un stratagème. Plusieurs possibilités : venir commander un festin, le com-

mander réellement (mais il faut être riche), se faire passer pour des livreurs et déjouer l'attention de tout le monde (difficile), tenter une intrusion de nuit, un "casse" en règle, mais avec doigté et discrétion.

L'aide peut venir du Palais lui-même de plusieurs façons. De Tourloupe, si les voyageurs tombent sur lui (et lui seul) dès la nuit de leur arrivée ; ou éventuellement s'ils le rencontrent plus tard. De Lithiane, uniquement s'ils la rencontrent à l'état de veille. Somnambule, cette dernière se conduira comme se conduirait la Grande Intendante pour qui elle se prend. Enfin, si les joueurs ont vraiment trop de malchance (malgré une conduite par ailleurs avisée) le Gardien des Rêves peut leur tendre une perche :

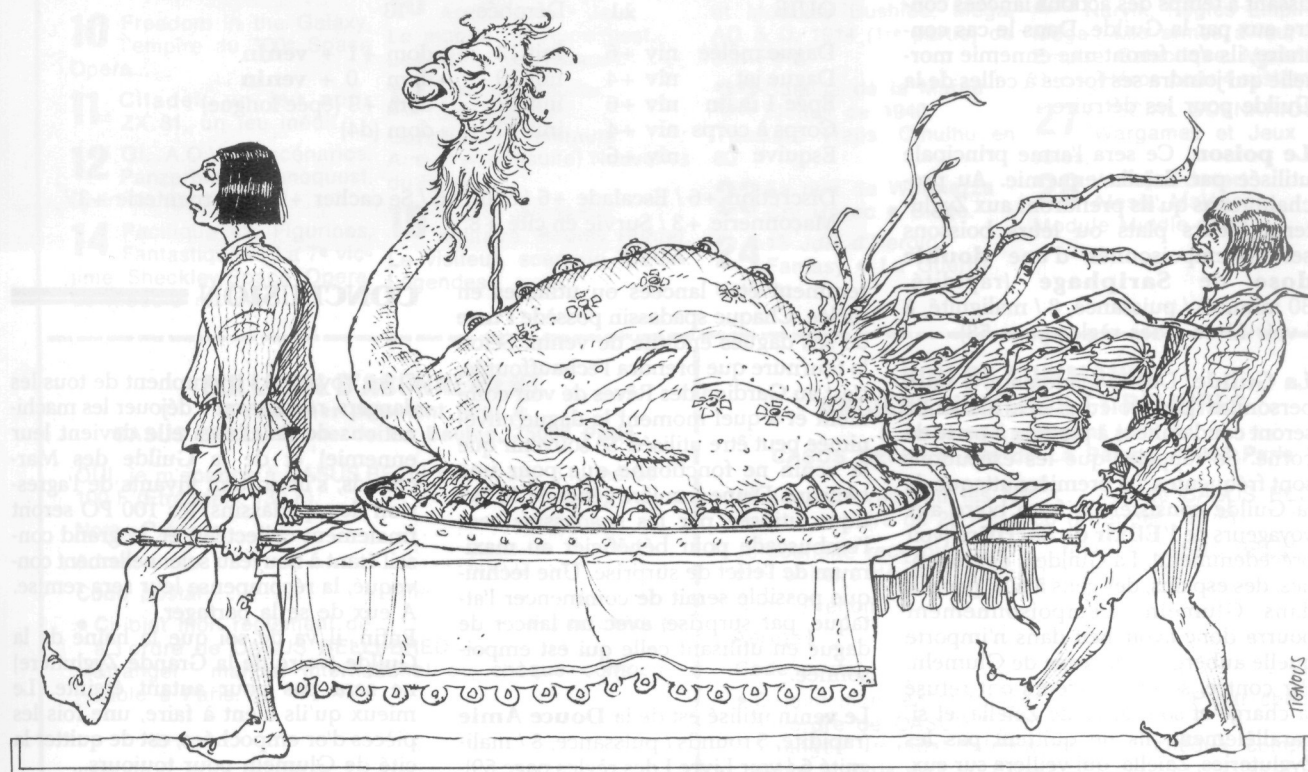
L'embauche. Le Palais des Sustentations cherche à embaucher des réservistes, des bas-courriers et des haut-courriers, voire des **servantes** particulières pour Zaiella ou Lithiane. Les voyageurs (uniquement si aucun soupçon ne pèse encore sur eux) peuvent briguer ces emplois dans le but d'avoir accès au Palais. Pour être réserviste : aucune qualification. Pour être bas-courrier : réussir un jet de **Intellect** ou **Empathie** / **Zoologie** à -1. Pour être haut-courrier, réussir un jet de **Intellect** ou **Empathie** ou **Eloquence** / **Zoologie** à -3. Pour être servante, être d'une part un personnage féminin et réussir d'autre part un jet de **Apparence** à -2 (les compétences **Chant**, **Danse** ou **Comédie** peuvent être utilisées facultativement). Les tests sont passés en face de chaque maître concerné (Tourloupe, Lithiane, Gradaupe) et de la Grande Intendante qui supervise. Les corporations étant assez cloisonnées au sein du Palais, les voyageurs n'auront ensuite

affaire (à obéir) qu'à leur maître ou maîtresse. En règle générale, ils devront réellement travailler et ne pourront sortir du Palais que sur permission. Ils seront logés, nourris et payés de 2 PB par semaine. S'ils se présentent armés, on leur dira qu'ils se sont trompés d'adresse et qu'on n'embauche pas de mercenaires. Le mieux qu'ils pourront conserver sur eux est une simple dague (s'ils la dissimulent).

Le festin. Aucun festin n'est prévu ni n'aura lieu le soir, avant la prochaine pleine lune. Durant la semaine que les voyageurs auront donc à leur disposition, le Palais tournera au ralenti, avec comme conséquence que tout le monde, ou presque, sera couché dès l'heure du Serpent.

Mademoiselle Dorothea ne pondra pas d'œufs. Elle sera donc gardée en vie jusqu'au 14^e jour du mois de la Sirène. Et si rien n'est venu la sauver avant ce délai, elle sera abattue à la fin de l'heure du Vaisseau de ce 14^e jour. Son corps sera immédiatement conduit aux cuisines. Le bracelet lui sera alors retiré, et durant toute cette journée, c'est Gradaupe qui le conservera.

Le festin aura lieu dans la salle à manger d'hiver et débutera à l'heure de la Lyre. Plénophe y participera en compagnie d'une dizaine de courtisans. Aucun des notables du Palais (pas même Zaiella) n'y participera en tant que convive. La zyglute sera servie avec beaucoup de décorations, avec toutes ses plumes de queue et le **bracelet**. Pour la remercier, Plénophe offrira alors le bracelet à Zaiella. L'intendante l'acceptera et le conservera ensuite dans le coffre secret de sa chambre à coucher (16 A).



RETOUR A GLUMELN I

Si les voyageurs arrivent à retourner à Glumeln I avec une zyglute sauvage (Mademoiselle Dorothea ou une autre) parée du bracelet, la question de la récompense de 100 PO va se poser. Plénophe sera fou de joie et **très bien disposé** envers les voyageurs, mais il n'aura pas la somme. Il fera immédiatement convoquer le grand conseil (mêmes participants que la première fois) et demandera à Taor-Noez de lever la taxe spéciale sur les marchands. Avec fiel et diplomatie, le trésorier et maître de la Guilde ne pourra que consentir. Mais, objectera-t-il, la somme ne pourra pas être réunie avant **trois jours**. Devant tout le grand conseil, Plénophe acceptera ce délai et promettra solennellement aux voyageurs de les payer dans 3 jours.

Dès maintenant, par contre, ils reçoivent chacun la charge de Grand Zyglutier à la place de Zaiella. Ils peuvent dès à présent s'installer dans le palais des Zygluteries. L'ex-Grande Zyglutière restera avec eux une dizaine de jours, pour les mettre au courant et **les servir**.

Les voyageurs peuvent refuser la charge, objectant par exemple qu'ils sont des voyageurs et que le **voyage** les appelle encore. Qu'ils ne sauraient demeurer dans un endroit fixe. Plénophe en sera déçu, mais comprendra. Dans ce cas, Zaiella restera Grande Zyglutière. Au demeurant, les voyageurs pourront toujours s'installer dans le palais des Zygluteries durant le délai de 3 jours, mais ils y seront **invités** et non pas servis par Zaiella.

Si les voyageurs choisissent cette voie (refuser la charge), ils se feront une alliée, voire une amie, de Zaiella. Elle pourra entre autres les aider en les avertissant à temps des actions lancées contre eux par la Guilde. Dans le cas contraire, ils s'en feront une ennemie mortelle qui joindra ses forces à celles de la Guilde pour les détruire.

Le poison. Ce sera l'arme principale utilisée par Zaiella ennemie. Au prochain repas qu'ils prendront aux Zygluteries, leurs plats ou leurs boissons seront empoisonnés d'une **double dose** de **Sariphage** (rapidité, 30 minutes / puissance, 8 / malignité, 8 / voir Livre I des règles page 58).

La Guilde. Dès le lendemain, 5 ou 6 personnes (des voleurs, des manants) seront condamnées à plonger à perte de corne. Se rappeler que les exécutions sont fréquentes. La première attaque de la Guilde consistera à faire boire aux voyageurs de l'**Elixir de Sacrifice** (voir précédemment). La Guilde a des antennes, des espions, des gens à elle, partout dans Glumeln. L'empoisonnement pourra donc avoir lieu dans n'importe quelle auberge ou taverne de Glumeln. Par contre, si les voyageurs ont refusé la charge et sont amis de Zaiella, et si, parallèlement, ils ne quittent pas les Zygluteries, Zaiella, qui veillera sur eux,

fera automatiquement échouer cette tentative.

Si les voyageurs ne plongent pas à perte de corne à la place des manants, la Guilde aura finalement recours à la force directe. Les voyageurs seront agressés en ville par une bande de 7 spadassins (mercenaires de la Guilde) et, comme par hasard (?), la garde sera occupée ailleurs.

Si Zaiella est ennemie (et si elle voit que cela peut se faire), l'agression aura lieu dans le palais des Zygluteries, de préférence la nuit.

Si Zaiella est amie et si les voyageurs ne quittent pas les Zygluteries, les 7 spadassins tenteront quand même de s'introduire la nuit dans le palais pour régler leur compte aux voyageurs. Les spadassins sont payés 3 PO chacun, dont 1 versée d'avance. S'ils réussissent, ils auront en outre de l'avancement. Pour les racheter à leur propre cause, les voyageurs devront au moins leur offrir 7 PO chacun à payer immédiatement.

Enfin, d'une manière générale, les réactions des joueurs étant imprévisibles, c'est à chaque Gardien des Rêves de voir comment la Guilde peut se conduire le plus intelligemment et le plus efficacement possible.

Chaque spadassin est vêtu de cuir souple, armé d'une épée longue et de 3 dagues. Ces dagues peuvent indiffé-

LES MARAIS POUR RIRE

Si les voyageurs ne reviennent qu'avec le bracelet, ce n'est que dans les Marais pour Rire qu'ils pourront trouver une zyglute, mais la chasse ne sera pas une partie de plaisir. Cette chasse devra être improvisée par le Gardien des Rêves, en se souvenant que :

— La **fièvre brune** règne en maîtresse. Ses caractéristiques sont celles données page 48 du Livre I des règles, avec ici une virulence de 5. Les remèdes contre la fièvre brune sont : décoction de Tane-miel Doré, 100 % / décoction de Tane-miel 90 % / décoction de Murus 85 % / Bitume de Camphre 85 % / Lait de Lune 65 % / Gelée Royale 20 %.

— Les **moustiques** sont si virulents que l'onguent à base d'Ortigal Glauque (trouvable à Glumeln pour 2 PA la dose, une dose protégeant une personne pour 4 heures) n'est efficace qu'à 75 %.

— Les **Freuilles** et les **Libelles** (voir nouvelles créatures) font de ces marais un véritable enfer. (Utiliser des caractéristiques moyennes).

— Les **Vaseux** semblent y naître de chaque mare de boue (ou presque). (Utiliser ici aussi des caractéristiques moyennes, voir page 78 du Livre I des règles).

— Et d'une façon générale, la survie en marais dans les Marais pour Rire est de difficulté -5.

Caractéristiques moyennes des spadassins.

TAILLE	09	VOLONTE	10	VIE	11
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	11	ENDURANCE	24
FORCE	13	REVE	10	Protection	d2 (cuir souple)
AGILITE	14	Mêlée	13	VITESSE	12
DEXTERITE	12	Tir	12		
VUE	12	Lancer	12		
OUIE	11	Dérobée	13		

Dague mêlée	niv +6	init 12	+dom +1 + venin
Dague jet	niv +4	init 10	+dom 0 + venin
Epée 1 main	niv +6	init 12	+dom +3 (épée longue)
Corps à corps	niv +4	init 10	+dom (d4)
Esquive	niv +6		

Discrétion +6 / Escalade +6 / Saut +6 / Se cacher +6 / Charpenterie +3 / Maçonnerie +3 / Survie en cité +6.

remment être lancées ou utilisées en mêlée. Chaque spadassin possède l'**une** de ses dagues enduite de venin. Selon la tournure que prendra l'échauffourée, c'est au Gardien des Rêves de voir comment et à quel moment la dague envenimée peut être utilisée. Se souvenir que le venin ne fonctionne que pour une blessure. D'une manière générale, la tactique utilisée par les spadassins sera l'embuscade pour bénéficier au maximum de l'effet de surprise. Une technique possible serait de commencer l'attaque, par surprise, avec un lancer de dague en utilisant celle qui est empoisonnée.

Le venin utilisé est de la **Douce Amie** (rapidité, 5 rounds / puissance, 8 / malignité 6 / voir Livre I des règles page 59).

CONCLUSION

Si les voyageurs triomphent de tous les dangers, réussissent à déjouer les machinations de Zaiella (si elle devient leur ennemie) et de la Guilde des Marchands, s'ils sortent vivants de l'agression des spadassins, les 100 PO seront finalement collectées, et, le grand conseil étant à nouveau solennellement convoqué, la récompense leur sera remise. A eux de se la partager.

Enfin, il va de soi que la haine de la Guilde (voire de la Grande Zyglutière) ne sera pas pour autant éteinte. Le mieux qu'ils aient à faire, une fois les pièces d'or empochées, est de quitter la cité de Glumeln pour toujours...



CASUS BELLI EN VENTE DANS TOUS LES MAGASINS DE JEUX

Le magazine des jeux de simulation

EN CAS D'URGENCE UTILISEZ LES BONS CI-DESSOUS

- 5** Air Assault on Crete - Chevalry and Sorcery.
- 9** Red Star - White Eagle, jeux d'alliances, figurines exotiques...
- 10** Freedom in the Galaxy, l'empire au 300^e Space Opera...
- 11** Citadel, un jeu pour ZX 81, un jeu inédit.
- 12** Gl. A.O.V. 3 scénarios. Panzerblitz. Runequest. Divinités Dnd' D.
- 14** Pacifique 42. Figurines. Fantastiques - La 7^e victime Sheckley/Space Opera. Le module rat noir.

- 15** Viva Zapata. Spicheren - Jeu inédit - Pouvoirs "Psioniques". Bushido - Article et Module.
- 16** La nuit de l'Esprit Apocalypse - Jeux Le monde de Runequest. Les caves de Thraoril.
- 17** Call of Cthulhu Jeu inédit : Garigliano - Amiraute Ace of Aces (suite) Nouvelles du Front...
- 19** S.O.S. wargamer solitaire. Bounty Hunter. Le visiteur, scénario MEGA. Légendes.

- 20** Dragon Ouest Friedland. Design de scénario.
- 21** Gulf Strike, 4 scénarios 44' pour Squad Leader. La Nuit d'Esus pour Légendes et Modules Bushido, Mega, AD & D, 1914 (1^{re} partie) de J.J. Petit.
- 22** Bataille de la Marne Flottes de 1940 Treasure Traps, Cthulhu en 80'
- 23** La nuit de Wormezza Cry Havoc • Siège.
- 24** 13 JdR d'Heroic Fantasy • La Guerre Navale.

- 25** Opération market garden Les jeux de Super héros Module Légendes des 1001 nuits.
- 26** Battle for the Ardennes, Narvik, Règles Empire, Méga : Les armes à feu, Empire Galactique, Module Super-Héros pour 4 systèmes
- 27** SPECIAL SCENARIOS (Wargames et Jeux de rôles.
- 28** Western desert Alesia, Maléfices, Module Middle earth

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner paiement joint à
CASUS BELLI, 5, rue de La Baume, 75008 Paris

OUI, je m'abonne à CASUS BELLI pour 1 an - 6 numéros :
100 F (Etranger : 130 F).

Nom, Prénom

Adresse

Code postal Ville

- Ci-joint mon règlement de F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.
- Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS ET RELIURES

à retourner paiement joint à
CASUS BELLI, 5, rue de La Baume, 75008 Paris

Je souhaite recevoir les N^{os} de CASUS BELLI
au prix unitaire de 20 F franco (Etranger : 25 F).

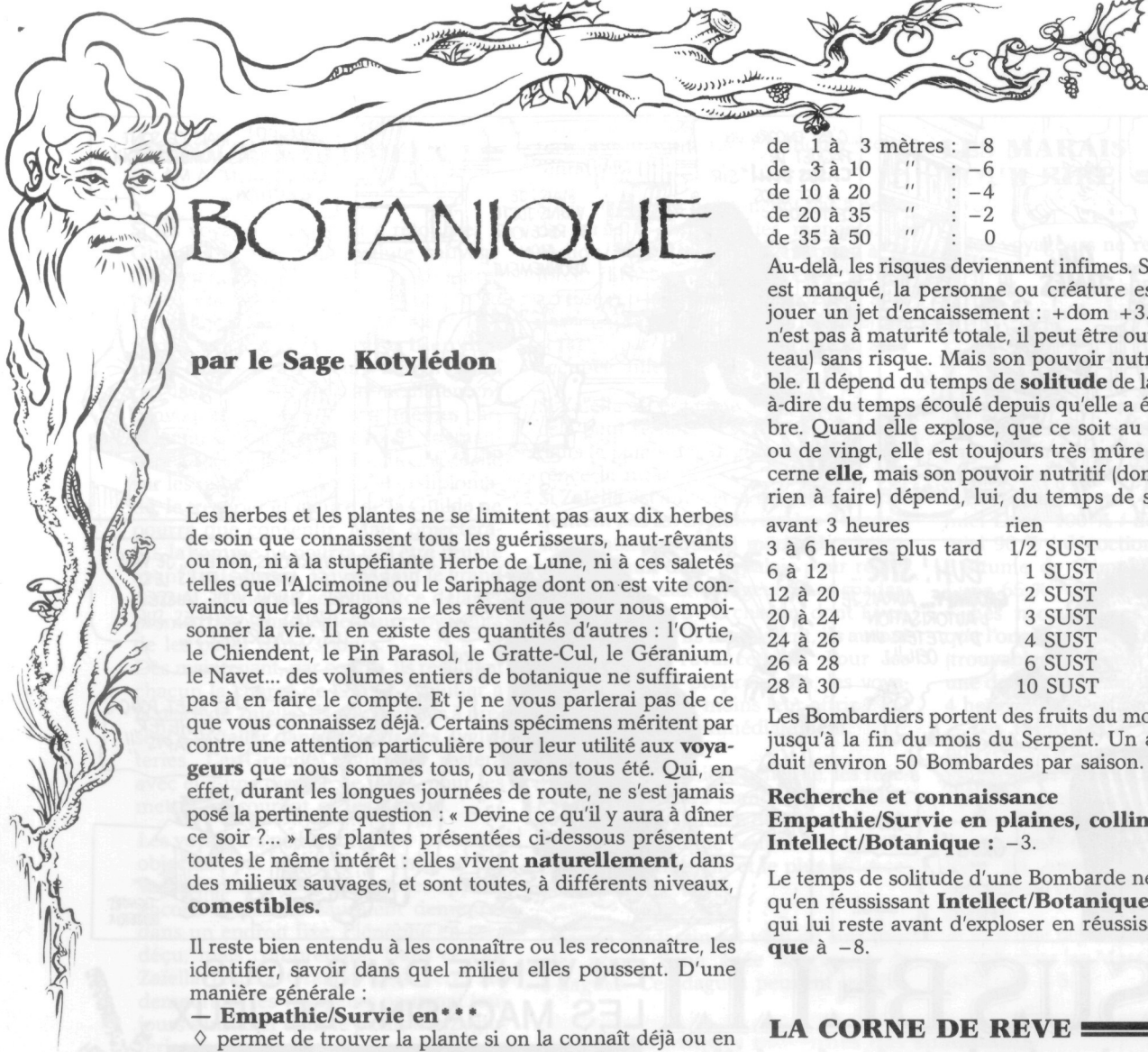
Je souhaite recevoir reliures CASUS BELLI au
prix unitaire de 40 F franco (Etranger : 45 F).

Nom, Prénom

Adresse

Code postal Ville

- Ci-joint mon règlement de F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.
- Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.



BOTANIQUE

par le Sage Kotylédon

Les herbes et les plantes ne se limitent pas aux dix herbes de soin que connaissent tous les guérisseurs, haut-révants ou non, ni à la stupéfiante Herbe de Lune, ni à ces saletés telles que l'Alcimoine ou le Sariphage dont on est vite convaincu que les Dragons ne les rêvent que pour nous empoisonner la vie. Il en existe des quantités d'autres : l'Ortie, le Chiendent, le Pin Parasol, le Gratte-Cul, le Géranium, le Navet... des volumes entiers de botanique ne suffiraient pas à en faire le compte. Et je ne vous parlerai pas de ce que vous connaissez déjà. Certains spécimens méritent par contre une attention particulière pour leur utilité aux **voyageurs** que nous sommes tous, ou avons tous été. Qui, en effet, durant les longues journées de route, ne s'est jamais posé la pertinente question : « Devine ce qu'il y aura à dîner ce soir ?... » Les plantes présentées ci-dessous présentent toutes le même intérêt : elles vivent **naturellement**, dans des milieux sauvages, et sont toutes, à différents niveaux, **comestibles**.

Il reste bien entendu à les connaître ou les reconnaître, les identifier, savoir dans quel milieu elles poussent. D'une manière générale :

— Empathie/Survie en***

◇ permet de trouver la plante si on la connaît déjà ou en faisant état de ses connaissances en botanique.

◇ permet de savoir si une plante est "bonne" ou "mauvaise" quand on la rencontre, ainsi que de connaître ses propriétés élémentaires dans le cadre de la survie. On ne connaît pas forcément son nom.

— Intellect/Botanique

◇ permet d'identifier toutes les propriétés d'une plante et de connaître son nom.

◇ permet de savoir que telle plante pousse dans tel milieu (pour pouvoir ensuite la rechercher effectivement au moyen de **Survie en*****).

LA BOMBARDE

La Bombarde est le fruit du Bombardier, arbre de type palmier vivant dans les lieux très ensoleillés (plaines, collines basses, oasis des déserts), au tronc vert pâle de 20 à 30 mètres de haut en moyenne, et tout hérissé de piquants acérés (difficulté moyenne d'escalade = -4). L'arbre n'a de branches qu'à son sommet, et c'est là que poussent les fruits. Les Bombardes sont des fruits ronds d'environ 15 centimètres de diamètre, entourés d'une écorce très dure toute striée d'un croissillon de cannelures. L'intérieur contient une pulpe rouge, juteuse et sucrée, farcie de petits pépins noirs. Quand le fruit est presque à maturité, il se détache de lui-même et tombe sur le sol. Trois à trente heures plus tard (3d10), après sa séparation de l'arbre, il **explose**, projetant ses pépins dans un rayon de 50 à 100 mètres. Le problème n'est pas tant la projection des pépins que celle des morceaux de l'écorce très dure, qui se déchire selon le schéma croissilloné des cannelures. Quiconque se trouve alors dans un rayon de **50 mètres** doit tenter un jet de **Chance** ajusté astrologiquement, d'une part, et d'autre part selon la proximité de la Bombarde :

de 1 à 3 mètres :	-8
de 3 à 10 "	-6
de 10 à 20 "	-4
de 20 à 35 "	-2
de 35 à 50 "	0

Au-delà, les risques deviennent infimes. Si le jet de **Chance** est manqué, la personne ou créature est touchée et doit jouer un jet d'encaissement : +dom +3. Tant que le fruit n'est pas à maturité totale, il peut être ouvert (avec un couteau) sans risque. Mais son pouvoir nutritif est très variable. Il dépend du temps de **solitude** de la Bombarde, c'est-à-dire du temps écoulé depuis qu'elle a été séparée de l'arbre. Quand elle explose, que ce soit au bout d'une heure ou de vingt, elle est toujours très mûre en ce qui la concerne **elle**, mais son pouvoir nutritif (dont la Bombarde n'a rien à faire) dépend, lui, du temps de solitude :

avant 3 heures	rien	
3 à 6 heures plus tard	1/2 SUST	
6 à 12	1 SUST	
12 à 20	2 SUST	
20 à 24	3 SUST	pour un fruit
24 à 26	4 SUST	
26 à 28	6 SUST	
28 à 30	10 SUST	

Les Bombardiers portent des fruits du mois de la Couronne jusqu'à la fin du mois du Serpent. Un arbre moyen produit environ 50 Bombardes par saison.

Recherche et connaissance

Empathie/Survie en plaines, collines, désert : 0

Intellect/Botanique : -3.

Le temps de solitude d'une Bombarde ne peut être deviné qu'en réussissant **Intellect/Botanique** à -6 ; et le délai qui lui reste avant d'exploser en réussissant **Vue/Botanique** à -8.

LA CORNE DE REVE

La Corne de Rêve est un petit champignon bleu nuit, en forme de corne ou de trompette, d'une dizaine de centimètres de haut en moyenne, vivant dans les forêts sombres et humides. Il n'a pas d'autres particularités que d'être très comestible. Un livre de Cornes de Rêve (20 champignons en moyenne) = 2 SUST.

Recherche et connaissance

Empathie/Survie en forêt : -5

Intellect/Botanique : -3.

LA FLOUME

La Floume est le fruit du Floumier, sorte de poirier sauvage vivant dans les lieux très humides, au bord des rivières ou dans les marais. C'est un petit arbre dépassant rarement 4 mètres de hauteur. Ses fruits ressemblent à des grosses poires jaunes pâles à la chair ferme, grumeleuse et rose. Cette chair possède un goût âcre, amer, et n'a aucune valeur nutritive. Heureusement, il existe un parasite appelé Ver du Floumier (ou Floumette). Cette larve ronge de l'intérieur la poire de Floume et la dévore entièrement, laissant un excrément brunâtre, une sorte de gelée poisseuse, à la place de la chair. Cette pommade (dont je tairai le nom) est en revanche hautement nutritive bien que son goût soit à peu près aussi ignoble que la chair de la Floume elle-même. Jouer **Goût** à +3. Si le jet réussit, recracher tellement c'est mauvais. Une Floume moyenne (environ 100 grammes) et bien **floumée** (= bien véreuse) vaut environ 4 points de SUST. Les Floumiers portent des fruits en toutes saisons.

Il y a toujours au moins 3 à 18 (3d6) Floumes par arbre, dont le tiers a des chances d'être bien floumé.

Recherche et connaissance

Empathie/Survie en plaines, collines (près de l'eau), marais : -2

Intellect/Botanique : 0.

LA MIEPE

La Mièpe est le nom donné au tubercule d'une plante grasse des collines chaudes. Crus, ces tubercules sont un poison **non mortel** de **rapidité** 10 minutes, **puissance** 4, **malignité** 4, **nombre de jets de Constitution/Vie** 2xFT.CONST. (*). Cuits, leur chair farineuse est très nourrissante. Une livre de Mièpes (5 tubercules environ) = 3 SUST. Contre l'empoisonnement dû aux tubercules crus, absorber du Lait de Lune (100 %), une décoction de Murus (95 %) ou de la Gelée Royale (80 %).

Recherche et connaissance

Empathie/Survie en collines : -4

Intellect/Botanique : -4.

(*)Ce poison a une action limitée. Quels que soient les résultats des jets de **Constitution** puis des jets de **Vie** éventuellement, l'empoisonné cesse de tirer ces jets après qu'il en ait tiré un nombre égal à deux fois son Facteur Temps de Constitution, ou **moins** si un jet de **Constitution** obtient une réussite particulière ou si un jet de **Vie** obtient un 1, auquel cas le tirage de ces jets cesse (voir Livre I page 80). Donc, à moins que l'empoisonné ait actuellement peu de points de **Vie**, il y a peu de risques que l'issue soit fatale.

LE HARRIQUE

Le Harrique est un haricot grimpant aux graines noires vivant en plaines, collines ou basse montagne. Ses vrilles

grimpent le long des parois, des vieux murs ou des arbres. Les Harriques peuvent être récoltés pendant les mois du Dragon à la Lyre inclus. Une livre de Harriques vaut 2 SUST. **Danger** : les vrilles abritent souvent (65 % de risques) un petit scolopendre (détection : **Vue/Botanique** à -4) à la piqure très venimeuse et mortelle : **rapidité** 5 rounds, **puissance** 3, **malignité** 3. Antidotes : Topazoïne 100 %, Tournegraine 95 %, Liqueur de Bagdol 75 %, Huile de Sélikanthe 30 %.

Recherche et connaissance

Empathie/Survie en plaines, collines : -2

Intellect/Botanique : -2.

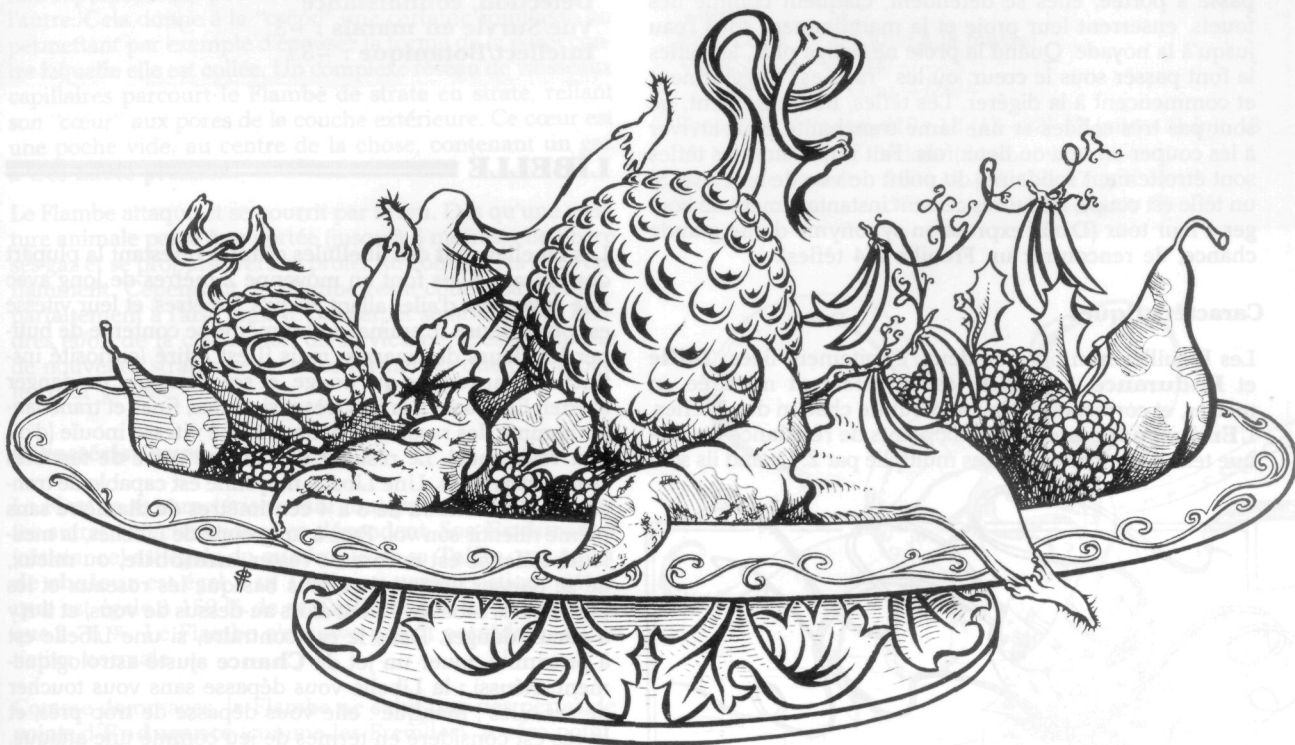
LA TRESURE

La Trésure est un genre de mûre ou de framboise qu'on trouve dans les collines et les montagnes. Chaque fruit est environ de la taille d'une mandarine, rouge foncé avec un jus noir. Les Trésures poussent sur des buissons épineux semblables aux mûriers. Ces fruits sont très recherchés des voyageurs qui les connaissent, car ils sont non seulement nourrissants mais **énergétiques**. Un fruit = 3 SUST et l'équivalent d'une heure de sommeil (pour la récupération des points d'**Endurance** uniquement, pas des points de **rêve**). Qui plus est, après un repas de Trésures (composé d'une ou plusieurs baies), jouer un jet de **Moral, situation heureuse**. Si le jet échoue, rien ne change ; s'il réussit, le moral augmente de 2 points. Une fois cueillies, les Trésures ne se conservent pas plus de 12 heures. Ensuite, même leur jus n'a plus aucune valeur. Les Trésuriers portent des fruits d'un bout à l'autre de l'année, même en hiver sous la neige. Chaque buisson porte en moyenne 3 à 12 (3d4) fruits.

Recherche et connaissance

Empathie/Survie en collines, montagne : -5

Intellect/Botanique : -3.





ZOOLOGIE

par le Sage Wertèbre

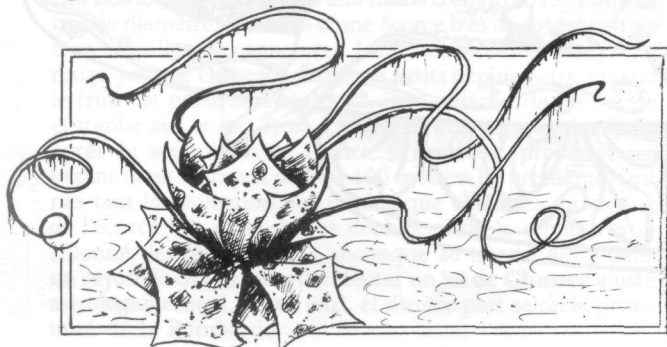
Kotylédon et moi avons longuement discuté au sujet des **Freuilles**. Cet âne bête les tient pour des plantes sous prétexte qu'ils ont des feuilles et des racines. Et alors ? les livres aussi ont des feuilles et ce ne sont pas des plantes. Pour moi, puisqu'ils bougent et se nourrissent de proies animales qu'ils attrapent, ce sont des créatures. Quant aux racines, il est normal qu'ils en aient puisque leurs feuilles sont carrées (comme les livres d'ailleurs, notez-le bien, hé hé hé !) Kotylédon me méprise, mais c'est moi qui suis le plus grand (1 mètre 31) et là-dessus, il n'a rien à dire ! Non mais tout de même.

LES FREUILLES

Les Freuilles sont des créatures végétales aquatiques infestant la plupart des marais. Le cœur du Freuille ressemble assez à un lotus, sauf que ses feuilles d'un vert malsain tout criblé de points noirs sont **carrées**. Le Freuille flotte à la surface des marais, et ses "racines" pendent sous lui en longs filaments. Le Freuille est en outre pourvu de longues lianes, rattachées au cœur et partant de la base des feuilles les plus extérieures. Ces lianes sont en moyenne de la grosseur d'un doigt et peuvent faire jusqu'à 8 mètres de long. Ce sont les **Têfles**. Les Freuilles en ont généralement 5. Ces lianes, ou têtes, sont animées d'une vie propre et possèdent une extraordinaire mobilité. Dès qu'une créature passe à portée, elles se détendent, claquent comme des fouets, ensèrent leur proie et la maintiennent sous l'eau jusqu'à la noyade. Quand la proie ne bouge plus, les têtes la font passer sous le cœur, où les "racines" s'agglutinent et commencent à la digérer. Les têtes, heureusement, ne sont pas très solides et une lame tranchante peut arriver à les couper en une ou deux fois. Fait important, les têtes sont étroitement solidaires du point de vue de leur **vie**. Si un tête est coupé, les autres cessent instantanément de bouger à leur tour (D'où l'expression synonyme d'une grande chance, de rencontrer un Freuille à 4 têtes).

Caractéristiques

Les Freuilles n'en ont que deux, étroitement liées, **Taille** et **Endurance**. La **Taille** est directement mesurée en mètres, et correspond à la longueur de chacun des 5 têtes. L'**Endurance** correspond aux points de résistance de chaque tête : nombre de mètres multiplié par 2. Quand ils sont



touchés, et **uniquement par des armes tranchantes**, les têtes subissent des dommages sous la forme de perte de points d'**Endurance** (résistance) comme indiqué sur la Table des Blessures (1-10 : 1d4 / 11-15 : 1d6 / 16-19 : 2d6 / 20 : 3d6 / 21 : 3d6+1, etc.) A zéro point d'**Endurance**, le tête est coupé et l'**ensemble du Freuille** devient inoffensif. Dû à sa fragilité relative, le jet d'encaissement du Freuille est joué à +3 (protection négative).

En ce qui concerne les dommages infligés par le Freuille, le danger vient surtout des risques de noyade, car la digestion en elle-même est très lente (plusieurs semaines). Toutefois, au moment où elle est touchée par le tête, la proie perd des points d'**Endurance** comme par une attaque de fouet : 1d6 + bonus aux dommages du Freuille. Ce bonus est égal à sa **Taille** en mètres. Ainsi un tête de 5 mètres fouette pour 1d6+5. L'enserrement est automatique si le Freuille obtient une réussite particulière à son attaque. Pour résister à la traction du tête (qui commence à vous entraîner sous l'eau), il faut réussir, chaque round de traction, un jet de **Force**. La difficulté ajustant ce jet est égale au bonus aux dommages du Freuille (= la taille de ses têtes, en mètres). Chaque round, le même Freuille peut utiliser, pour fouetter ou tirer, jusqu'à 4 de ses têtes (1d4), mais jamais les 5 en même temps. Les têtes ont toujours l'initiative.

La caractéristique **attaque** du Freuille est toujours égale à 10 + **Taille**, et le **niveau** d'attaque est toujours égal à **Taille**. Ainsi un Freuille moyen pourvu de têtes de 4 mètres a comme caractéristiques d'attaque : 14 niv +4.

TAILLE	d6+2 mètres (3-8) 5
ENDURANCE	Taille × 2, en moyenne 10
+dom	Taille , en moyenne +5
Protection	-3 (mais touchée uniquement par armes tranchantes)
Attaque de fouet (tête)	10 + Taille niv = Taille +dom 1d6 (+ bonus)
Esquive	aucune
Parade	aucune
Une réussite particulière ensère la victime, qui commence à être tirée sous l'eau.	
Détection, connaissance	
Vue/Survie en marais : -3	
Intellect/Botanique : -3.	

LIBELLE

Les Libelles sont des libellules géantes infestant la plupart des marais. Elles font en moyenne 2 mètres de long avec une envergure d'ailes allant jusqu'à 3 mètres, et leur vitesse est prodigieuse. L'animal en lui-même se contente de butiner les fleurs des marais, mais il est attiré (curiosité instinctive) par tout ce qui bouge, et ses ailes sont un danger mortel. Elles sont à la fois très résistantes, fines et tranchantes comme des rasoirs, et battant à une vitesse inouïe (d'où leur résistance). Le résultat en fait une paire de terribles **tronçonneuses**. Une Libelle moyenne est capable de tronçonner un bambou de 3 à 4 centimètres de diamètre sans même ralentir son vol. Face à un groupe de Libelles, la meilleure défense est encore de rester **immobile**, ou mieux, de se baisser jusqu'à être plus bas que les roseaux et les herbes. Les Libelles volent alors au-dessus de vous, et il n'y a aucun danger. Dans le cas contraire, si une Libelle est à proximité, jouer un jet de **Chance** ajusté astrologiquement. Réussi : la Libelle vous dépasse sans vous toucher de ses ailes ; manqué : elle vous dépasse de trop près, et le cas est considéré en termes de jeu comme une attaque.

La Libelle a toujours d'emblée l'initiative. Et à moins d'être sonnée ou blessée gravement, elle est toujours désengagée

(ayant continué sa route) pour le round suivant. Lancer ou tirer un projectile sur une Libelle en vol est toujours une difficulté -8 (+ les ajustements éventuellement dus à la distance).

TAILLE d6 (1-6) 3
 CONSTITUTION d4+1 (2-5) 3
 FORCE d6+1 (2-7) 4
 PERCEPTION d10+5 (6-15) 10
 VOLONTE d3 (1-3) 2
 REVE d10+5 (6-15) 10
 VIE 3
 ENDURANCE (+2d6) 13
 +dom non applicable
 Protection -3
 VITESSE, en vol 48 +2d6

Attaque d10+10 (11-20) 15(niv +5)
 init : auto +dom +10
 Esquive d10+10 (11-20) 15(niv 0)

Détection, connaissance
Empathie/Survie en marais : -3
Intellect/Zoologie : -3

FLAMBE

Les Flambes sont d'étonnantes créatures de pierre et de feu, hantant le sous-sol, les cavernes et les grottes. On ne peut pas à proprement parler les considérer comme des créatures vivantes, et pourtant le fait qu'elles bondissent sur leur proie leur fait supposer une sorte de vie. Extérieurement, les Flambes ressemblent à des sortes de crêpes de pierre grisâtre, de 3 à 4 centimètres d'épaisseur et d'un diamètre de 80 centimètres en moyenne. De fait, le Flambe est constitué de nombreuses couches ou strates de matière minérale superposées et pouvant, modérément, glisser l'une sur l'autre. Cela donne à la "crêpe" une certaine souplesse lui permettant par exemple d'épouser la forme de la paroi contre laquelle elle est collée. Un complexe réseau de vaisseaux capillaires parcourt le Flambe de strate en strate, reliant son "cœur" aux pores de la couche extérieure. Ce cœur est une poche vide, au centre de la chose, contenant un gaz à très haute pression.

Le Flambe attaque et se nourrit par le feu. Dès qu'une créature animale passe à sa portée (jusqu'à 5 mètres) elle libère ses gaz et se propulse vers sa proie. Au contact, les gaz s'enflamment. Cependant, le Flambe reste collé à sa victime, parfaitement à l'aise dans le brasier, et se nourrit des cendres et/ou de la calcination de sa victime. C'est ainsi que de nouvelles strates peuvent se former, et que peu à peu le cœur grossit.

Caractéristiques

Le Flambe se caractérise avant tout par sa **Taille**. Toutes ses autres caractéristiques en dépendent. Son **Endurance** (résistance) est égale au quadruple de sa **Taille**, son **taux de chaleur** est égal à sa **Taille**, sa caractéristique **attaque** est égale à 150 % de sa **Taille** et son **niveau** d'attaque à 75 %. Le Flambe n'esquive pas. Il possède une initiative normale.

Comme dommages, le Flambe ne subit que des pertes de points d'**Endurance** (comme les Freuilles). A zéro point, le "cœur" est atteint. Tous les gaz s'échappent, et le Flambe est "mort". En ce qui concerne ses propres attaques, ce sont des attaques par le feu uniquement (voir Livre I page 46).

TAILLE d10+3 (4-13) 8
 ENDURANCE **Taille** × 4 32
 Taux de chaleur **Taille** 8
 Protection aucune
 Attaque 150 % de **Taille** 12, niv : 75 % de **Taille**
 +6, init 12, +dom feu (d4+taux de chaleur)
 (d4+8)

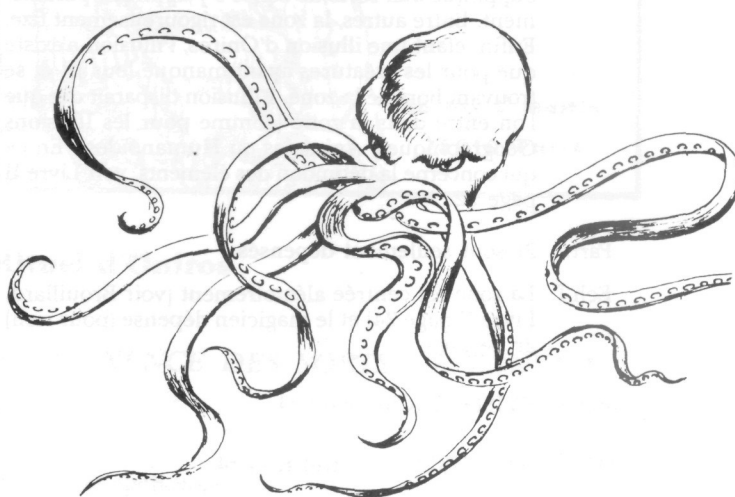
Détection, connaissance
Empathie/Survie en sous-sol : -2
Intellect/Zoologie : -5

PIEUVRE GEANTE

La Pieuvre Géante est en tous points semblable à une pieuvre normale, mais ses dimensions sont gigantesques. On la trouve le plus souvent en mer, mais elle hante aussi parfois les lacs profonds. Elle possède 8 tentacules et n'en utilise généralement que de 1 à 4 pour attaquer. Cependant, si elle se sent pressée au combat, elle peut les utiliser tous, ce qui lui fait 8 attaques par round. Les attaques ne causent pas directement des blessures, uniquement des pertes de points d'**Endurance**, comme les attaques en corps à corps. Cependant, si une attaque de tentacule obtient une réussite particulière ou critique, la victime se retrouve enserrée, et chaque round suivant, tant qu'elle n'est pas libérée, elle subit automatiquement le même dommage. Mais si l'**Endurance** finit ainsi par tomber à zéro, la perte est traduite les rounds suivants sous forme de point de **Vie** et une blessure critique est infligée **automatiquement**. Pour rompre l'enserrement de la pieuvre, il faut lui infliger une blessure grave au minimum.

TAILLE d10+20 (21-30) 25
 CONSTITUTION d10+15 (16-25) 20
 FORCE d10+15 (16-25) 20
 PERCEPTION d10+5 (6-15) 10
 VOLONTE d10+5 (6-15) 10
 REVE d10+5 (6-15) 10
 VIE 23
 ENDURANCE(+3d6) 56
 +dom +7
 Protection d4 (due à la masse)
 VITESSE, au sol 14/-/-
 dans l'eau -/26/-

Tentacule Attaque d10+12 (13-22) 17 (niv +5) init 13
 +dom (d4+bonus)
 Tentacule Parade d10+12 (13-22) 17 (niv 5)
 Esquive d6+6 (7-12) 9 (niv 0)





GRIMOIRE

de Melimnod

Les sorts et rituels suivants peuvent avoir plusieurs utilisés. Ils peuvent être connus et utilisés par des magiciens non-joueurs ; ils peuvent servir de base de **recherche** aux magiciens joueurs ; enfin ces derniers peuvent également en trouver les formules toutes prêtes dans des grimoires oubliés, ou se les faire enseigner par des maîtres. Il est peu recommandé qu'un magicien débutant ait directement accès à ces formules lors de la création de ses compétences de magie.

Voie d'Oniros

ZONE D'INVISIBILITE ELEMENTALE

portée E2

durée HNm

JR r%

effet Ce sort rend illusoirement invisible et transparent l'élément impliqué par la formule. Comme pour les Transmutations Élémentales, aucune discrimination n'est possible : le sort affecte toute substance ou objet se trouvant dans la zone et correspondant à l'élément impliqué. L'invisibilité s'accompagne de transparence. Ainsi, si le **bois** d'une zone est rendu invisible et qu'une porte se trouve dans cette zone, la porte sera non seulement invisible, mais l'on pourra voir ce qu'il y a derrière. Il ne s'agit cependant que d'une **illusion** et d'une illusion **visuelle**. Ainsi, si une porte donnant dans un caveau sans lumière est rendue invisible, on ne verra toujours pas ce qu'il y a dans le caveau. Une lumière extérieure ne peut pas, elle, franchir l'illusion. Ce sort diffère des illusions d'Hypnos (Yeux d'Hypnos) en ce qu'il est avant tout un sort de zone. Tout ce qui s'applique aux sorts de zones s'y applique pareillement. Entre autres, la zone est rigoureusement fixe. Enfin, étant une illusion d'Oniros, l'illusion n'existe que pour les créatures ayant manqué leur JR et se trouvant hors de la zone. L'illusion disparaît dès que l'on entre dans la zone (comme pour les Illusions Géographiques, Animales ou Humanoïdes). En ce qui concerne la définition des éléments, voir Livre II page 32.

Part. 2r sont seulement dépensés.

Ech.T. La zone est centrée aléatoirement (voir Brouillard, Livre II page 24) et le magicien dépense (pour rien) 2r de plus.

BOIS INVISIBLE (Cité) R-4 r4

METAL INVISIBLE (Gouffre) R-4 r4

TERRE INVISIBLE (Colline) R-4 r4

Oniros/Hypnos

SECRET DES PONTS (Pont) R-6 r4

durée instantanée

portée non applicable

JR aucun

effet Ce sort est une aide de voyage dans les Terres Médianes du Rêve. Il ne peut être accompli que sur un Pont. Il permet alors au demi-rêve du magicien de se téléporter instantanément sur n'importe-lequel des 5 autres ponts de la carte. Exceptionnellement par rapport à la règle générale, le demi-rêve du magicien de "redescend" pas dès que ce sort est réussi. Arrivé sur un autre Pont, il doit tirer 1d7 pour une rencontre, la résoudre éventuellement, puis il peut encore agir à partir de cette nouvelle case, par exemple lancer un sort. La téléportation ne compte pas pour un mouvement. C'est dans le même round que le magicien se retrouve sur un autre Pont. Il ne perd donc pas de point d'**Endurance** supplémentaire (mais doit quand même tirer 1d7 pour une rencontre).

Part. 2r sont seulement dépensés.

Ech.T. La téléportation est aléatoire. Tirer 1d6 :

1. Pont de Giolii C4
2. Pont de Roï C11
3. Pont d'Orx D9
4. Pont d'Ik G5
5. Pont de Yalm III
6. Pont de Fah K4

La magicien ne connaît pas le nom spécifique du Pont d'arrivée. Si le résultat du d6 indique le Pont où le magicien voulait effectivement se rendre ou bien celui où il se trouve déjà, la téléportation a lieu dans la case de Fleuve, Lac ou Marais la plus proche (en commençant par le haut de la carte).

RITUELS

Toutes les formules suivantes sont des **rituels**, et selon la règle générale, leurs chances de réussite sont ajustées astrologiquement selon l'heure de naissance du magicien.

Rituel Oniros/Hypnos

ANNULATION DE SES PROPRES SORTS

(Collines) R-4 r2

portée non applicable

durée spéciale

JR aucun

effet Ce rituel, accompli indifféremment par les voies d'Oniros ou d'Hypnos, permet au magicien d'interrompre l'effet d'un sort ou sortilège lancé par lui-même avant son expiration normale (prochaine HN). Il peut interrompre un sort de zone ou un sort/sortilège individuel quelle que soit la voie utilisée pour

l'accomplir. Quel que soit le sort/sortilège à interrompre, ce **rituel** doit être accompli sur une case de **Collines**. Deux cas sont possibles :

1. Dès que le rituel est accompli sur une case de **collines**, tous les sorts/sortilèges éventuellement lancés depuis n'importe-laquelle des 6 cases adjacentes à la case de **collines** sont annulés. L'effet du rituel accompli sur la case de **Collines** prend fin en même temps ; cette case et les 6 qui l'entourent redeviennent des cases normales.

2. Si aucun sort/sortilège n'est actuellement en cours depuis l'une des 6 cases adjacentes à celle de **collines**, l'effet du rituel y demeure de façon **permanente**. Le magicien peut alors lancer un sort/sortilège sur une (ou plusieurs) case adjacente à cette case de **collines**. Ces sorts fonctionneront normalement en tous points. Toutefois, ils seront interrompus **net** dès que le demi-rêve du magicien entrera à nouveau dans la case adjacente de **collines** sujette au rituel. La seule présence du demi-rêve du magicien suffira (une fois le d7 tiré pour une éventuelle rencontre) à annuler les sorts adjacents : aucun jet de **Rêve** ni dépense de point de **rêve** ne seront nécessaires. L'effet du rituel lui-même sera également annulé sur la case de **collines**.

Si un sort en réserve, non lancé, est adjacent à la case de **collines**, il est annulé comme les autres. Un échec total mis en réserve, par contre, n'est pas annulé.

Part. 1r est seulement dépensé.

Ech.T. Tous les sorts/sortilèges actuellement en cours, en réserve ou non, (mais pas les Ech.T. mis en réserve) sont immédiatement annulés, même s'ils ne sont pas limitrophes à la case de **collines**.

Rituel d'Oniros

ELARGISSEMENT DE ZONE (variable) R-4 r4

portée non applicable

durée spéciale

JR aucun

effet Ce rituel permet de doubler le diamètre des zones de transmutation élémentaire et de quadrupler celui des autres sorts de zone. Le diamètre des zones de transmutation peut ainsi faire jusqu'à 6 mètres, et celui des autres jusqu'à 12 mètres. Le rituel doit être accompli, préalablement, dans la case d'où sera ensuite lancé le sort de zone. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où le sort de zone est lancé. Mais dans l'intervalle, aucun autre sort ne peut être lancé depuis cette case, c'est-à-dire que dès que cette case est sous l'influence du rituel, le prochain sort à y être lancé doit obligatoirement être un sort de zone. Contrairement à la règle générale, le demi-rêve du magicien ne "redescend" pas aussitôt après l'accomplissement du rituel. De ce fait il peut éventuellement lancer le sort de zone au cours du round suivant celui du rituel sans avoir à "remonter" (et donc à dépenser encore un point de **rêve**). Il doit néanmoins tirer 1d7 au début du second round pour une rencontre possible. Le sort de zone lui-même est lancé sans aucun changement (mêmes **Ret r**).

Lancer une **zone élargie** épuise la case des Ter-

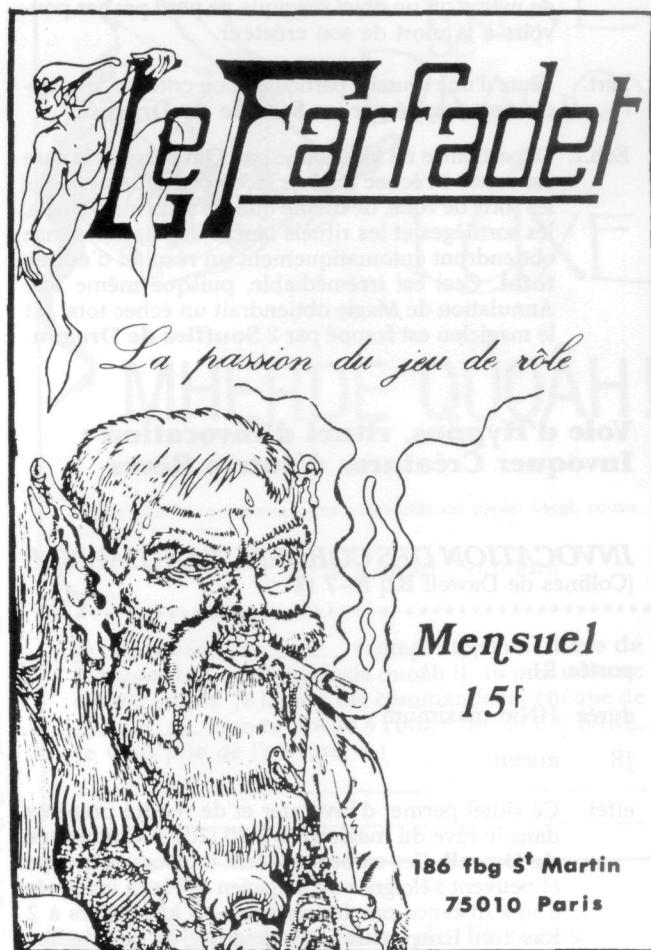
res Médiannes. Cet épuisement a pour le magicien les conséquences suivantes :

1. Dès que le sort de zone élargie part, le demi-rêve du magicien est expulsé de la case et se retrouve sur l'une des 6 cases adjacentes (à déterminer aléatoirement avec 1d6). Comme cela a lieu au moment de la "descente", le magicien ne saura où il a été expulsé qu'à sa prochaine montée ; il ne saura cependant que le **genre** de case où il se trouve maintenant, pas le **nom spécifique**.

2. La prochaine fois qu'il entre dans la **case épuisée** (celle d'où il a été expulsé) il fait **automatiquement** une rencontre, sans avoir à tirer 1d7. Et le jet de 1d100 sur la Table des Rencontres, pour en déterminer le type, est majoré de 50.

Part. 2r sont seulement dépensés.

Ech.T. Le magicien est expulsé à 3 cases de la case épuisée. Et la rencontre automatique majorée de 50 % aura lieu aussi bien dans la case épuisée que dans les 6 qui l'entourent.



Rituel d'Oniros

PERMANENCE DES SORTS DE ZONE***

(variable) R-13 r13

portée non applicable

durée permanente

JR aucun

effet Ce rituel permet de rendre l'effet d'un sort de zone **permanent**. Il doit être préalablement accompli sur la case d'où sera ensuite lancé le sort de zone. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où le sort de zone à rendre permanent est effectivement lancé, mais dans l'intervalle aucun autre sort ne peut être lancé depuis cette case (comme pour Elargissement de Zone).

Une case d'où a été lancé un sort rendu permanent est **mobilisée** tant que ce sort n'est pas annulé, et aucun autre sort, sortilège ou rituel ne peut plus y être lancé. Toutefois, la case peut toujours être traversée normalement. Un sort permanent peut être annulé comme n'importe quel autre sort, soit par un **Rituel d'Annulation** (en commençant par annuler la **Permanence**), soit par le magicien lui-même avec un **Rituel d'Annulation de ses propres sorts** (auquel cas **Permanence** et sort de zone sont annulés ensemble).

Note : Une zone permanente n'est pas automatiquement annulée à la mort du magicien qui l'a créée, de même qu'un objet magique ne perd pas ses pouvoirs à la mort de son créateur.

Part. Faute d'une réussite particulière ou critique, le magicien est frappé par un **Souffle de Dragon**.

Ech.T. La permanence ne fonctionne pas. Qui plus est, la case est vouée à l'échec total de façon permanente : tous les sorts de zone, de même que les sorts individuels, les sortilèges et les rituels lancés depuis cette case obtiendront automatiquement un résultat d'**échec total**. Ceci est irrémédiable, puisque même une Annulation de Magie obtiendrait un échec total. Et le magicien est frappé par 2 **Souffles de Dragon**.

Voie d'Hypnos, rituel d'Invocation : Invoquer Créatures d'autres Rêves

INVOCATION DES CORBEAUX DE DAWELL (Collines de Dawell B2) R-7 r8

portée E1

durée HNm maximum

JR aucun

effet Ce rituel permet d'invoquer et de rendre présents dans le rêve du magicien 2 à 20 (2d10) **Corbeaux de Dawell**. Ces corbeaux volent toujours en groupe et peuvent s'éloigner du magicien qui les a invoqués à une distance maximum égale en kilomètres à 2 fois son **Empathie**. Par exemple, 30 kilomètres pour une **Empathie** de 15. La seule chose que peuvent faire ces corbeaux est de rechercher quelque chose : un site, un objet (visible), une personne ou un groupe (visibles), etc. Selon les accords passés entre eux et le magicien, ils peuvent signaler de loin l'emplacement de ce qu'ils ont trouvé par une certaine chorégraphie aérienne. Qui plus est, en revenant se percher sur la tête du magicien, l'un d'eux peut signaler plus précisément ce qu'ils ont vu, par télépathie. Dans tous les cas, leurs aptitudes se limitent à **voir** et à **chercher**. S'ils sont attaqués, ils fuient. Pour rester dans les limites de leur lien, ils peuvent éventuellement se tenir à la verticale du magicien à E2×1 kilomètre. Si aucune retraite n'est

possible, alors et seulement, ils se battent. Tous les Corbeaux de Dawell ont les mêmes caractéristiques :

TAILLE	03	VIE	07
CONSTITUTION	10	ENDURANCE	27
FORCE	05	+dom	-2
PERCEPTION	20	Protection	-4
VOLONTE	12	VITESSE, en vol	32
REVE	10		
COUP DE BEC	13 niv +3 init 9 +dom -1		
	(bonus compris)		
ESQUIVE	13 niv +7		

Part. 4r sont seulement dépensés.

Ech.T. Les Corbeaux de Dawell sont libres d'agir à leur guise : 50 % de risques qu'ils attaquent le magicien à coups de bec (sinon ils fuient). La déchirure reste ouverte pour d'autres.

Rituel de Narcos

GRANDE ECAILLE DE NARCOS : PUIITS DE REVE*** (Lac) R-10 r10

portée toucher

durée permanente

JR aucun

effet Cette Grande Ecaille de Narcos, qui doit être posée sur une gemme (objet) après les rituels d'Enchantement, de Permanence*** et d'Autonomie***, permet au maître de l'objet magique de **puiser** les points de rêve actifs contenus dans la gemme pour les utiliser ensuite personnellement. L'objet magique ayant cette Grande Ecaille est donc une **réserve de points de rêve**.

Selon la règle générale, on ne peut poser qu'une Grande Ecaille par **aile active** (= de 1 à 7 points actifs de rêve). Chaque Grande Ecaille permet de **puiser** de 1 à 7 points de **rêve**.

Pour l'utiliser, le maître doit tenir l'objet (ou la gemme) dans l'une de ses mains. Il n'y a aucun jet de Rêve à faire (à partir du moment où l'objet est maîtrisé) et l'on peut puiser autant de points actifs qu'il y en a et que le nombre de Grandes Ecailles le permet.

Les points de **rêve puisés** ne peuvent servir qu'à un seul usage : **être dépensés**. Par exemple : point(s) à dépenser lors de la montée dans les TMR ; points à dépenser face à une rencontre (Mangeur de Rêve, Tourbillon) ; points à dépenser pour alimenter un sort. Mais quand une dépense doit être faite, elle doit toujours l'être **intégralement** depuis une même source : soit l'objet magique, soit les propres points de **rêve** du personnage. On ne peut pas fractionner. Si par exemple 12 points sont à dépenser, les 12 doivent venir soit de l'objet, soit du personnage ; et non pas, par exemple, 6 de l'un et 6 de l'autre.

Les points de **rêve** de l'objet ne peuvent jamais être utilisés pour un **jet sous les points actuels**

de rêve (jets de résistance, combat par le rêve, résolution d'une rencontre, rêve de Dragon, etc.).

L'objet (gemme) magique régénère lui-même les points dépensés s'il possède l'Autonomie***. Il les régénère à raison de 1 point par heure complète où il n'a pas été utilisé.

Part. Faute d'une réussite particulière ou critique, le magicien est frappé par un **Souffle de Dragon**.

Ech.T. L'objet est détruit, annihilé ; et le magicien est frappé par 2 **Souffles de Dragon**.

PRECISIONS SUR LES REGLES

MORAL

Exception. On peut engager 1 point de moral (pour bénéficier d'un ajustement supplémentaire de +1) pour toutes les actions impliquant une **caractéristique** sur la Table de Résolution, à l'exception de la caractéristique **REVE**. Ainsi toutes les compétences peuvent bénéficier d'un haut moral, sauf la magie. Rappelons que le moral ne peut être utilisé pour augmenter les chances des jets de Vie, d'Endurance, du moral lui-même, ni des jets sous les points actuels de rêve. Tous les jets de **Volonté**, en revanche, sont toujours ajustés par la totalité du moral.

CHANCE

L'appel à la chance, permettant si le jet de **Chance** réussit de recommencer un jet de dés comme si le précédent n'avait jamais eu lieu, n'est possible que pour les **actions**. C'est-à-dire l'utilisation des caractéristiques ou des caractéristiques + compétences de façon directement active : combats, tirs et lancers, dérobée, persuader, mentir, marchander, détecter, réparer, fabriquer, etc. Il n'est pas possible, par contre, pour la résolution des connaissances, des évaluations, ni d'une manière générale, de tout fait **intellectuel**. Ainsi, on ne peut pas faire appel à la chance pour un jet d'**Intellect** manqué. Dans le même ordre d'idée, on ne peut pas non plus faire appel à la chance pour un jet de **REVE** manqué. Si un échec total survient lors du lancer d'un sort, il existe un autre moyen de se soustraire pour l'instant à son effet néfaste : tenter de le mettre en réserve.

EXPERIENCE

Pour gagner des points d'expérience "sur le tas" (= indépendamment du stress), il faut : que l'action réussisse, que

la réussite soit au minimum particulière, et que l'ajustement final sur la Table de Résolution soit négatif. Faute de l'une de ces trois conditions, rien n'est gagné. Le fait est à souligner pour les combats. Si, en effet, un combattant obtient à son attaque une réussite particulière (ou mieux) avec un ajustement final négatif, **MAIS** que l'adversaire réussisse à parer ou esquiver, l'action **échoue finalement**, et donc aucun point d'expérience ne peut être gagné. Ceci est valable pour toutes les actions offrant possibilité de parade.

Il peut arriver également qu'un jet soit effectué avec une caractéristique sans que soit utilisée une compétence, par exemple un simple jet de **Force**, de **Vue**, de **Volonté**... Si le jet obtient une réussite particulière alors que l'ajustement était négatif, des points d'expérience peuvent également être gagnés, qui n'iront qu'à la caractéristique. Dans ce cas, toutefois, le nombre de points d'expérience gagnés est égal à la **moitié** de l'ajustement. Arrondir les fractions au chiffre inférieur, mais en conservant au minimum 1 point. Ainsi -1, -2, -3 donnent 1 point d'expérience ; -4 en donne 2, etc.



Tirage limité : cent exemplaires numérotés sur papier vergé, cousu, cachetés à la cire.

N.E.F : 78, rue de Bagnolet 75020 Paris

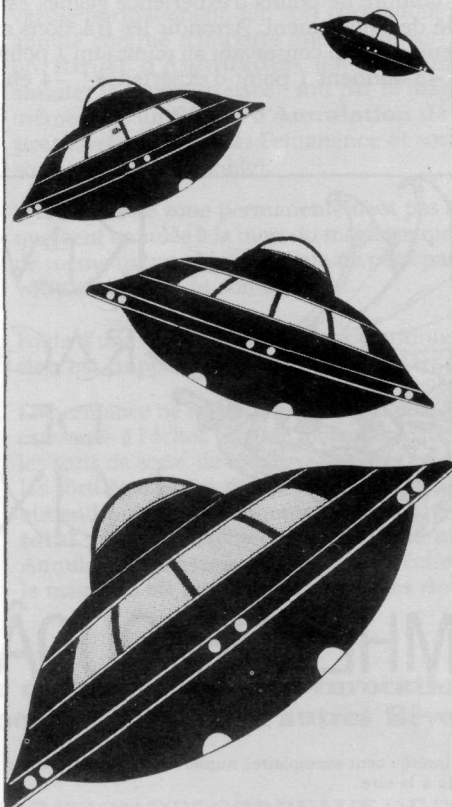
Je désire recevoir _____ exemplaire(s) de "Rêve de Dragon de Luxe". (mherde quoâh !), au prix unitaire de 400 francs. Je joins à ma commande un chèque de _____ francs, libellé à l'ordre de : N.E.F. SARL. Je vous prie de l'adresser à :

Poison du sort de Zone de Fumées Empoisonnées (Livre II, page 25)

La définition d'un **poison classique** ne figure effectivement pas au chapitre LA SANTE. Il s'agit d'un poison dont toutes les caractéristiques peuvent être obtenues par le résultat du lancer d'un seul dé (1d10). Sa **puissance** et sa **malignité** seront égales à ce nombre ; et sa **rapidité** exprimée en **rounds** (= 6 secondes) sera égale à 12 moins ce nombre. **Exemple** : on obtient 8 sur 1d10. Le poison aura : **puissance, 8 ; malignité, 8 ; rapidité, 4 rounds**. Dans le cas du sort de **Fumées Empoisonnées**, le nombre n'est pas obtenu aléatoirement, mais correspond au nombre de

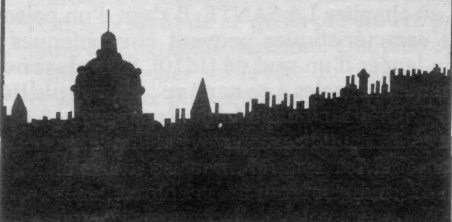
JEUX DE SIMULATION

JEUX DE RÔLES



TEMPS LIBRE

22, rue de Sévigné
75004 Paris
Tél. : 274.06.31
Métro : St Paul - le - Marais



points de **rêve** dépensés par le magicien (maximum 10 points). Il s'agit d'un poison **ingestif**. 4 antidotes sont possibles, le meilleur à 100 %, le second à 85 %, le troisième à 60 %, et le dernier à 25 %. Les déterminer aléatoirement sur la table suivante :

01-06 Bitume de Camphre	51-56 Perle de Bjwal
07-13 Elixir des Gnomes	57-62 Racine de Tubéroncle
14-19 Gelée Royale	63-68 Sable-Poudre
20-25 Huile de Sélikanthe	69-74 Tanemiel doré
26-31 Lait de Lune	75-80 Tanemiel
32-38 Liqueur de Bagdol	81-86 Teinture d'Erozonne
39-44 Murus	87-93 Topazoïne
45-50 Orgue de Nuit	94-00 Tournegrassie

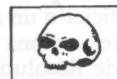
TERRES MEDIANES DU REVE

La question peut se poser : que se passe-t-il quand un haut-rêvant sort de la carte ? Il peut en effet en sortir quand il cherche à se retrouver après y avoir été déplacé contre son gré, ou bien lorsqu'il est entraîné par une entité. Dans tous les cas, il doit être réintroduit dans la carte, quelque part, **aléatoirement**. La table suivante peut être utilisée dans ce but. Un premier jet est effectué par le Gardien des Rêves pour le **genre** de Terre, et un second pour obtenir une Terre **spécifique**. Cette table peut également être utilisée chaque fois que l'on désire déterminer aléatoirement une case des Terres Médianes du Rêve (pour un bonus de sort, pour savoir d'où provient une Entité de Cauchemar, etc.).

01-07 CITE



08-14 NECROPOLE



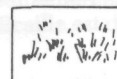
15-21 SANCTUAIRE



22-28 MONTS



29-35 PLAINES



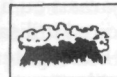
36-43 COLLINES



44-50 PONT



51-57 FORET



58-64 GOUFFRE



65-71 DESERT



72-78 DESOLATION



79-85 LAC



86-92 MARAIS



93-00 FLEUVE



01-04 Cité Vide A1
 05-09 Cité de Mielh A15
 10-13 Cité de Brilz B11
 14-18 Cité Pavois C6
 19-22 Cité de Frost D2
 23-27 Cité d'Olak D8
 28-31 Cité Sordide D13
 32-36 Cité Glauque F1
 37-40 Cité de Panople F5
 41-45 Cité de Noape F11
 46-49 Cité de Terwa G7
 50-54 Cité de Sergal G10
 55-58 Cité Destituée I14
 59-63 Cité Venin J3
 64-68 Cité Folle J12
 69-73 Cité d'Onkause K1
 74-77 Cité de Kolix K7
 78-82 Cité Tonnerre K11
 83-86 Cité Jalouse M1
 87-91 Cité Rimarde M5
 92-95 Cité Crapaud M11
 96-00 Cité de Klana M15

01-12 Nécropole de Zniak A6
 13-25 Nécropole de Gorlo B14
 26-37 Nécropole de Kroak C1
 38-49 Nécropole de Throat F12
 50-61 Nécropole de Xotar I6
 62-74 Nécropole d'Antinear K14
 75-86 Nécropole de Logos M2
 87-00 Nécropole de Zonar M9

01-17 Sanctuaire d'Olis B4
 18-33 Sanctuaire Plat D14
 34-50 Sanctuaire de Plaihe E6
 51-67 Sanctuaire Blanc G4
 68-83 Sanctuaire Noir K9
 84-00 Sanctuaire Mauve L4

01-07 Monts Crâneurs B4
 08-13 Monts Salés B10
 14-20 Monts Tuméfiés C9
 21-26 Monts de Klanaï E1
 27-33 Monts Brûlants E5
 34-39 Monts Ajourés E12
 40-46 Monts de Quath E14
 47-52 Monts Gurdes H6
 53-58 Monts Grinçants I3
 59-64 Monts Bigneux I13
 65-70 Monts des Dragées I15
 71-76 Monts Fainéants J1
 77-82 Monts Barask J8
 83-88 Monts Tavelés L8
 89-94 Monts Dormants L13
 95-00 Monts de Vdah M3

01-04 Plaines de Trilkh A5
 05-07 Plaines de l'Arc A7
 08-11 Plaines Sages A12
 12-14 Plaines d'Assorh B1
 15-18 Plaines de Rubéga B3
 19-21 Plaines Toué C15
 22-25 Plaines d'Affa D7
 26-28 Plaines de Fiasck E2
 29-32 Plaines d'Orti E4
 33-35 Plaines d'Iolize E8
 36-39 Plaines de Xnez E13
 40-42 Plaines de Foe F9

43-46 Plaines Brisées F14
 47-49 Plaines Sans Joie G8
 50-53 Plaines de Lufmil G12
 54-56 Plaines Calcaires G13
 57-60 Plaines des Soupirs G15
 61-63 Plaines de Psark H4
 64-67 Plaines Noires H10
 68-70 Plaines Blanches H14
 71-73 Plaines Grises I1
 74-76 Plaines de Xiak I4
 77-79 Plaines de Troo I7
 80-82 Plaines de Miltiar J11
 83-85 Plaines de Dois K3
 86-88 Plaines Jaunes K10
 89-91 Plaines Venteuses L12
 92-94 Plaines de Jislith L14
 95-97 Plaines Lavées M8
 98-00 Plaines d'Anjou M13

01-07 Collines de Korrex A9
 08-14 Collines de Stolis A14
 15-21 Collines de Dawell B2
 22-28 Collines de Tanegy B5
 29-35 Collines d'Huaï D12
 36-43 Collines de Parta H2
 44-50 Collines de Noirseul H9
 51-57 Collines de Tooth H12
 58-64 Collines d'Encre J4
 65-71 Collines Pourpres K15
 72-78 Collines Suaves L5
 79-85 Collines Cornues L9
 86-92 Collines de Kol L11
 93-00 Collines Révulsantes M12

01-17 Pont de Giolli C4
 18-33 Pont de Roï C11
 34-50 Pont d'Orx D9
 51-66 Pont d'Ik G5
 67-83 Pont de Yalm I11
 84-00 Pont de Fah K4

01-07 Forêt de Falconax A4
 08-13 Forêt de Bust B6
 14-20 Forêt Turmide C8
 21-27 Forêt de Bissam C14
 28-34 Forêt d'Estoubh E3
 35-40 Forêt des Glusks E7
 41-47 Forêt des Furies E15
 48-54 Forêt des Cris F13
 55-61 Forêt de Gamma H3
 62-67 Forêt d'Ourf H8
 68-74 Forêt Fade I2
 75-80 Forêt Tamée K2
 81-87 Forêt de Kluth K13
 88-93 Forêt Gueuse L6
 94-00 Forêt de Jajou M10

01-10 Gouffre de Shok A8
 11-20 Gouffre des Litiges B12
 21-30 Gouffre d'Okî D3
 31-40 Gouffre de Junk E10
 41-50 Gouffre de Kapfa H7
 51-60 Gouffre Abîmeux I12
 61-70 Gouffre de Gromph J13
 71-80 Gouffre d'Episophe L7
 81-90 Gouffre de Sun G3
 91-00 Gouffre Grisant M4

01-11 Désert de Mieux A2
 12-22 Désert de Neige C13
 23-34 Désert de Sek G14
 35-45 Désert de Krane H5
 46-56 Désert de Poly J2
 57-67 Désert de Sank J14
 68-78 Désert de Fumée K8
 79-89 Désert de Nicrop L10
 90-00 Désert de Lave M7

01-09 Désolation de Demain A3
 10-18 Désolation d'Hier A11
 19-27 Désolation de Partout D11
 28-36 Désolation de Jamais G1
 37-46 Désolation de Sel G9
 47-55 Désolation de Rien H13
 56-64 Désolation de Toujours I5
 65-73 Désolation de Poor K6
 74-82 Désolation d'Amour K12
 83-91 Désolation de Presque M6
 92-00 Désolation d'Après M14

01-10 Lac de Lucre B9
 11-20 Lac de Fricassa C12
 21-30 Lac de Foam D4
 31-40 Lac de Glimster E11
 41-50 Lac des Chats F8
 51-60 Lac de Misère F2
 61-70 Lac d'Anticalme H1
 71-80 Lac Wanito I10
 81-90 Lac d'laupé J6
 91-00 Lac Laineux L3

01-11 Marais Bluants B7
 12-22 Marais Gignants C2
 23-34 Marais Flouants C5
 35-45 Marais de Dom C10
 46-56 Marais Zultants F10
 57-67 Marais Nuisants G2
 68-78 Marais Glutants G6
 79-89 Marais de Jab J5
 90-00 Marais Gronchants J9

01-05 Fleuve A13
 06-10 Fleuve B8
 11-14 Fleuve B12
 15-19 Fleuve C3
 20-23 Fleuve C7
 24-29 Fleuve D1
 30-33 Fleuve D5
 34-37 Fleuve D6
 38-41 Fleuve D10
 42-45 Fleuve E9
 46-49 Fleuve F3
 50-53 Fleuve F4
 54-57 Fleuve F6
 58-61 Fleuve F7
 62-65 Fleuve G11
 66-69 Fleuve H11
 70-73 Fleuve I8
 74-77 Fleuve I9
 78-81 Fleuve J7
 82-85 Fleuve J10
 86-89 Fleuve K5
 90-95 Fleuve L1
 96-00 Fleuve L2

Note.

En ce qui concerne le Fleuve, la table n'est utile que pour la réinsertion aléatoire. En ce qui concerne les bonus des sorts et l'origine des Entités de Cauchemar, par exemple, se souvenir que, au niveau de la magie, le Fleuve est partout le même et que chacune de ses cases a les mêmes

propriétés. Ainsi un sort lancé en **Fleuve D10**, par exemple, peut être annulé dans n'importe laquelle des 22 autres cases de Fleuve. De même, un sort mis en réserve dans une certaine case de Fleuve peut être déclenché par la présence du demi-rêve du magicien dans n'importe quelle autre case de Fleuve. Etc.



L'OGIVE OUVERTE

LA NEF, DES JOUEURS POUR DES JOUEURS ! Oui mais encore... Qu'est-ce que ça veut dire ? Je crois qu'il faut d'abord, pour pouvoir l'expliquer, reprendre tout depuis le début.

Alors, au commencement, il y eut un tournoi, un scénario devait être primé... Ce fut "La Guilde du A". Marc Laperlier, auteur de ce scénario et gérant de la NEF, aurait pu aller dépenser le prix dans sa boutique de jeux préférée. Il choisit plutôt de l'auto-éditer et, avec deux amis joueurs également, décida de créer un GIE (Groupement d'intérêt économique). D'autres scénarios ont suivi, toujours médiévaux fantastiques, toujours avec un côté "amateur" dans la présentation et une recherche dans l'aventure, toujours adaptables à divers jeux.

La Guilde du A fut donc suivie de "Les Iles Flottantes" (épuisé), "La Relique Perdue" (épuisé), "Le Joyau d'Aranel" (épuisé), "La Cité Engloutie" (épuisé), "Vallée des Maléfices", "Les Steppes d'Oujasnie", "La Dame noire". Paraîtront prochainement "Bead Tabdir" et nombre d'autres scénarios.

Bien entendu, la progression logique d'une telle production impliquait "autre chose". Le GIE imposait de n'éditer que des scénarios réalisés par ses membres, participant donc financièrement. Le pas fut franchi et la NEF SARL fut créée.

Les participants changèrent, la décision d'éditer un jeu fut prise ! La NEF adopta trois principes, applicables à toutes ses futures productions :

— Ne sortir que des publications auxquelles nous prenons, pour les jeux, ou avons pris, pour les scénarios, plaisir à jouer.

— Tenter de réduire les prix au plus juste afin de ne pas vider les bourses des autres joueurs, partant du principe qu'ils sont aussi fauchés que nous !

— Accorder un soin particulier, disons même être intrinsèques, quant à la présentation.

Il est tellement plus agréable d'avoir un BON JEU BIEN PRESENTE qu'un mauvais jeu mal présenté ! C'est-à-dire, pour résumer, que nous voulons ne vous proposer que des produits de qualité.

Nous avons donc choisi de publier REVE DE DRAGON, puis ce "Miroirs des Terres Médiannes" tentant de respecter nos propres impératifs. C'est à vous de nous dire si nous y sommes parvenus...

Bien entendu, la publication de ce jeu de rôle nous a complètement monopolisés, ainsi que beaucoup d'amis qui ont accepté de participer à cette aventure peu courante. Nous n'avons donc malheureusement pu mener de front Rêve de Dragon et les scénarios proposés jusqu'à présent par la NEF.

Maintenant que la revue Rêve de Dragon est "rôdée", nous allons reprendre la publication régulière de scénarios "médiévaux fantastiques" certes, mais également "enquêtes des temps modernes". D'autres projets de jeux de rôles, jeux de plateau et d'aides au jeu sont également à l'étude... Nous vous donnerons prochainement de leurs nouvelles.

Nous avons expliqué ci-dessus que la création d'une SARL s'était imposée à notre esprit afin d'étendre le cercle d'auteurs collaborant avec nous. Alors, n'hésitez pas à nous écrire pour nous proposer vos idées, vos remarques, vos projets, vos dessins...

En ce qui concerne les scénarios, nous vous remercions cependant de bien vouloir accepter certaines contraintes qui peuvent NOUS gagner du temps (à nous pour être sûrs qu'ils correspondent à nos critères de publication et de fabrication, à vous pour vous éviter éventuellement du travail de réécriture, donc, pour tous, des retards de parution !).

Les scénarios doivent donc comporter environ 100 000 signes, soit 65 à 70 pages de 25 lignes, de 60 signes cha-

cune.

N'oubliez pas que nous sommes des joueurs, donc que nous jouerons vos scénarios, mais également des auteurs, capables d'appréhender le travail qu'ils représentent !

Nous songeons depuis l'origine de cette publication à vous la transmettre directement. Au cas où vous ne le sauriez pas, la distribution postale à l'unité d'un périodique bénéficie d'un tarif préférentiel subordonné à l'obtention d'une commission paritaire.

Nous n'avons pas ce privilège et il ne nous reste que la solution des envois en nombre, qui nous permettrait de vous faire parvenir le "Miroirs des Terres Médiannes" sans que les frais de poste deviennent exorbitants. Il nous faut pour cela 1 000 adresses, minimum, à destination desquelles poster au moins 1 000 exemplaires. Si vous êtes intéressés par cette possibilité d'abonnement, n'hésitez pas à nous l'écrire, et ne soyez pas surpris si la formule met du temps avant la mise en place !

Vous venez au CNIT, pour le 1^{er} salon du jeu de réflexion ? Nous nous y verrons donc, soit sur le stand que nous y partagerons avec MAZAS EDITIONS, soit à l'occasion du marathon "Rêve de Dragon", soit encore lors du tournoi de Jeux de Rôles organisé par la LICJS, aux tables de Rêve de Dragon. A cette occasion, nous avons pour vous une surprise ; le badge "Rêve de Dragon", en volume, peint à la main. Sachez que vous aurez alors la possibilité d'acquiescer un des cent exemplaires numérotés de ce badge, et que cet achat vous donnera automatiquement, et gratuitement accès au club "Rêve de Dragon".

Un club, c'est bien joli, mais qu'est-ce que ça apporte ? De nombreux avantages, dès le départ, auxquels j'espère que vous serez sensible. Entre autres, les membres de ce club recevront, en franco de port, chaque numéro de la publication "Miroirs des Terres Médiannes" en même temps, sinon plus vite que chez leur détaillant habituel. Ils auront toujours, et ce privilège leur sera réservé à eux seuls, la possibilité de faire passer des messages, des annonces, voire des commentaires dans le "Miroirs". Il va de soi que les membres du club eux-mêmes peuvent proposer d'autres avantages.

Ils seront tous étudiés avec le plus grand sérieux, et nous continuons à chercher de notre côté.

A bientôt !

Sylvie Rodriguez

DRACONNERIE



Quen
ons
Mag
Cle
Vol
Or
Nai
Elle
Mort
Gobe
Org
Half
Squ
Troll
Géar
Trog
Drag
Drag
Vill
Elfe
K.
Co
H
Ca
cavern
Donjon

Figurines

CITADEL

CITADEL



personnages
& monstres
de 25mm en
étain-plomb
pour tous
jeux de rôle
& d'aventure

VENTE EN

MAGASINS & LIBRAIRIES

30F

demande

AGMAT, BP98 75662 PARIS CEDEX 14

Sous licence Games Workshop Ltd U.K.

