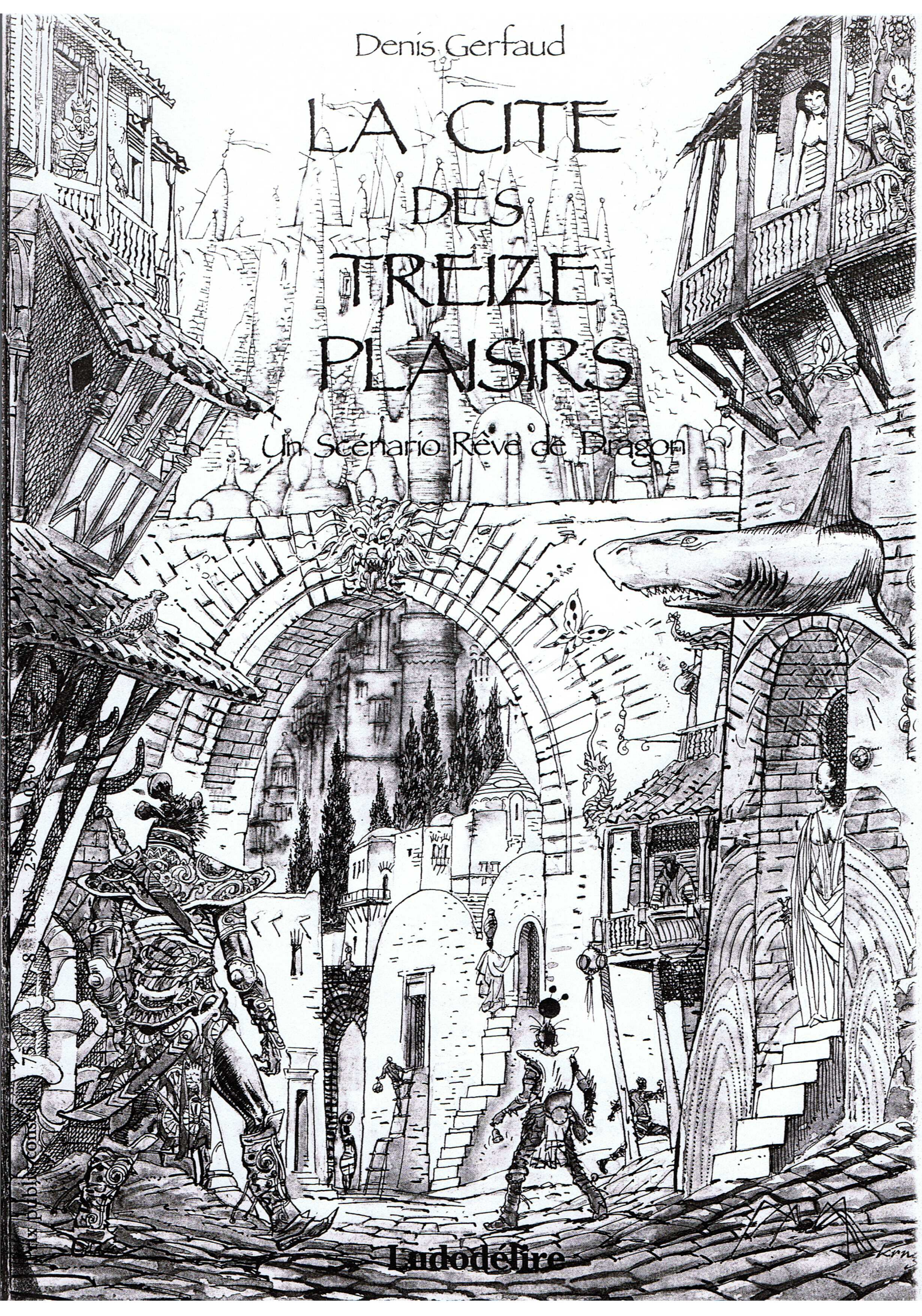
Denis Gerfaud

LA CITE DES TREIZE PLAISIRS

Un Scénario Rêve de Dragon



Ludodélire

Chers Rêveurs

L'enchantement d'un miroir est une chose ardue. Mais point de rêve après point de rêve, nous voici arrivés au huitième. Je ne vous dirai pas tous les Souffles de Dragon qu'il m'a fallu endurer avant de pouvoir espérer commencer cette « seconde aile ». Toujours est-il que nous y sommes. Bienvenue à bord de ce reflet de nouveau rêve !

Pour l' inaugurer, je vous propose une formule légèrement différente. Non pas un scénario directif, au tracé soigneusement balisé, mais un matériel libre, ouvert à toutes les possibilités. La Cité des Treize Plaisirs *est avant tout la description d'une ville et de ses environs, de ses coutumes et de ses lois. La plupart de ces éléments portent en soi des suggestions de scénarios. Au Gardien des Rêves d'en tirer le meilleur usage ; et aux voyageurs de profiter du meilleur (ou du pire) de leur séjour dans la cité. Le « jeu de rôle » est prioritaire.*

De véritables aventures ont néanmoins été prévues, pour venir au secours des temps morts, quand l'imagination fait défaut. Mais là encore, il ne s'agit pas d'un long scénario unique, à prendre ou à laisser, mais de trois scénarios de longueur moyenne. Ces scénarios sont indépendants, sans autres liens que les célèbres plaisirs *de la cité.*

Les règles additionnelle tiennent également une bonne place à la fin de ce Miroir. On trouvera ainsi des règles précises sur la création (musique, cuisine, etc) et l'appréciation des œuvres créées ; et enfin un récapitulatif sur la voie de Narcos et la création des objets magiques.

Tous les plaisirs *sont en place, il n'y a plus qu'à pénétrer dans la cité.*

Denis Gerfaud

Sommaire

La Cité des Treize Plaisirs	p. 2
La Région	P. 4
Spasme	p. 7
Les 13 Plaisisrs	p. 14
Le Sang du Spasme	p. 19
Le Vieux Jeu de Spasme	p. 27
Le Caveau Parfait	p. 31
Règles additionnelles	p. 38
Créations & Artisanat	p. 38
Voie de Narcos	p. 40
Grandes écailles de Narcos	p. 44

MIROIR DES TERRES MEDIANES N° 8

Publié par

Ludodélire SARL
27, rue du Chemin-Vert
75011 Paris

Conception :
Denis Gerfaud

Couverture
Illustrations :
Pierre Koernig

Maquette :
Ludodélire

Imprimerie :
Tautin

Dépôt légal : septembre 1988

ISBN : 2-907102-03-6

LA CITE DES

Un Scénario Rêve de

a Cité des Treize Plaisirs est avant tout la description d'une ville, avec ses particularités, ses personnages et ses coutumes. Ce n'est pas *un* scénario au sens strict du terme, c'est un matériel libre et non directif. En ce sens, c'est à chaque Gardien des Rêves de l'utiliser de la meilleure façon qu'il lui semble.

« Cité des Treize Plaisirs » est le surnom de la cité de Spasme. On verra bientôt pourquoi elle est ainsi surnommée. Cette cité peut ne pas être inconnue des joueurs. Elle figure en effet sur la carte centrale parue dans le *Miroir* N° 3, dans la partie Est, à l'extrême Sud de la mer des Brouillards. Des Gardiens des Rêves peuvent avoir déjà eu l'idée d'y situer des aventures et donc l'avoir déjà « créée ». Dans ce cas ils ont deux façons d'utiliser ce *Miroir*. Soit ils conservent *leur* cité des Treize Plaisirs et se servent du présent matériel pour l'enrichir d'idées nouvelles ; soit ils utilisent le biais du rêve, par exemple une déchirure, pour amener leurs voyageurs à visiter une cité « parallèle ». En ce qui nous concerne, contrairement à la plupart des scénarios précédents, il ne sera pas cette fois question de rêve. Ni rêve-souvenir ni déchirure. Si ces éléments deviennent nécessaires, ils devront être rapportés.

La renommée de Spasme s'étend dans tous les territoires alentour. Les voyageurs peuvent avoir entendu parler de ses richesses et de ses plaisirs et dès lors en faire le but de leur voyage. Dépendant du lieu où ils se trouvent quand ils en entendent parler pour la première fois, ce voyage peut être plus ou moins long et périlleux. *Aller* à la cité des Treize Plaisirs peut devenir une véritable campagne si les incidents et les embûches se multiplient sur la route. Mais c'est au Gardien des Rêves d'imaginer de tels scénarios de parcours, ce *Miroir* ne le prend véritablement en charge qu'arrivé dans les faubourg du Spasme.

De même, on suppose implicitement que c'est la seule renommée de la cité des Treize Plaisirs qui pousse les voyageurs à vouloir la découvrir. Le Gardien des Rêves peut toutefois rajouter une motivation supplémentaire s'il le désire. Cette motivation peut découler directement des événements précédents de sa propre campagne, être la recherche d'un objet, d'un personnage, voire à nouveau la réalisation d'un rêve-souvenir. Enfin, pour les joueurs avides d'aborder la cité sans préambules, on peut supposer un voyage express, soit par l'intermédiaire d'une déchirure du rêve dont l'arrivée se trouve dans les parages, soit par un voyage en *gris rêve* sans incidents notables.

Découvrir la cité, rechercher ou non ses plaisirs, peut embarquer les voyageurs dans les situations les plus imprévisibles, y compris pour le Gardien des Rêves. A l'opposé, la découverte peut vite tourner court avec des joueurs non imaginatifs. Pour relancer l'intérêt, le Gardien des Rêves pourra utiliser les petits scénarios qui concluent la *Cité des Treize Plaisirs*. Ces scénarios n'ont d'autre rapport entre eux que d'être liés à certains des *plaisirs* de Spasme. Le Gardien des Rêves peut les utiliser tous ou seulement partie d'entre eux, et peu importe dans quel ordre. Ils fonctionnent indépendamment. Les voyageurs pourront ainsi se trouver impliqués dans le *Sang de Spasme*, le *Vieux Jeu de Spasme* ou le *Caveau Parfait*.

LES PERSONNAGES JOUEURS

La Cité des Treize Plaisirs peut être joué par n'importe quel nombre de personnages, 4 à 6 semble la proportion idéale pour les scénarios proposés ; mais la découverte de la cité peut être faite par un groupe encore moins nombreux, un couple, voire

TREIZE PLAISIRS

Dragon par Denis Gerfaud

un personnage isolé. Le niveau d'expérience requis peut aller de « débutant » à « moyennement expérimenté » (+ 5/ + 6 dans les meilleures compétences). Entre autre intérêt, la cité peut être un bon moyen pour délester les personnages de leur excédent de monnaie. La plupart des *plaisirs* coûtent effroyablement cher. En ce sens, les voyageurs ont intérêt à être assez riches s'ils veulent profiter au maximum de leur séjour.

LE SANG DE SPASME

S'il est toléré à l'extérieur, l'usage du haut-rêve est interdit entre les murs de la cité. Cela n'empêche pas un certain *Hémoglobal,* un haut-rêvant par ailleurs très moyen, d'utiliser la magie pour s'enrichir dans les combats d'arènes. Il ne combat pas lui-même, mais patronne un gladiateur. Ce dernier, un Groin colossal, n'a jamais connu une seule défaite. Il y a une jolie bourse à gagner pour qui réussira à le vaincre, sans compter l'argent des paris. Les voyageurs peuvent s'impliquer plus ou moins complètement dans cette affaire. Découvrir que les adversaires du Groin deviennent subitement et bizarrement « non agressifs », repérer Hémoglobal, le contrer plus ou moins directement. Un voyageur combattant peut même se risquer dans l'arène, vaincre le Groin et remporter la bourse.

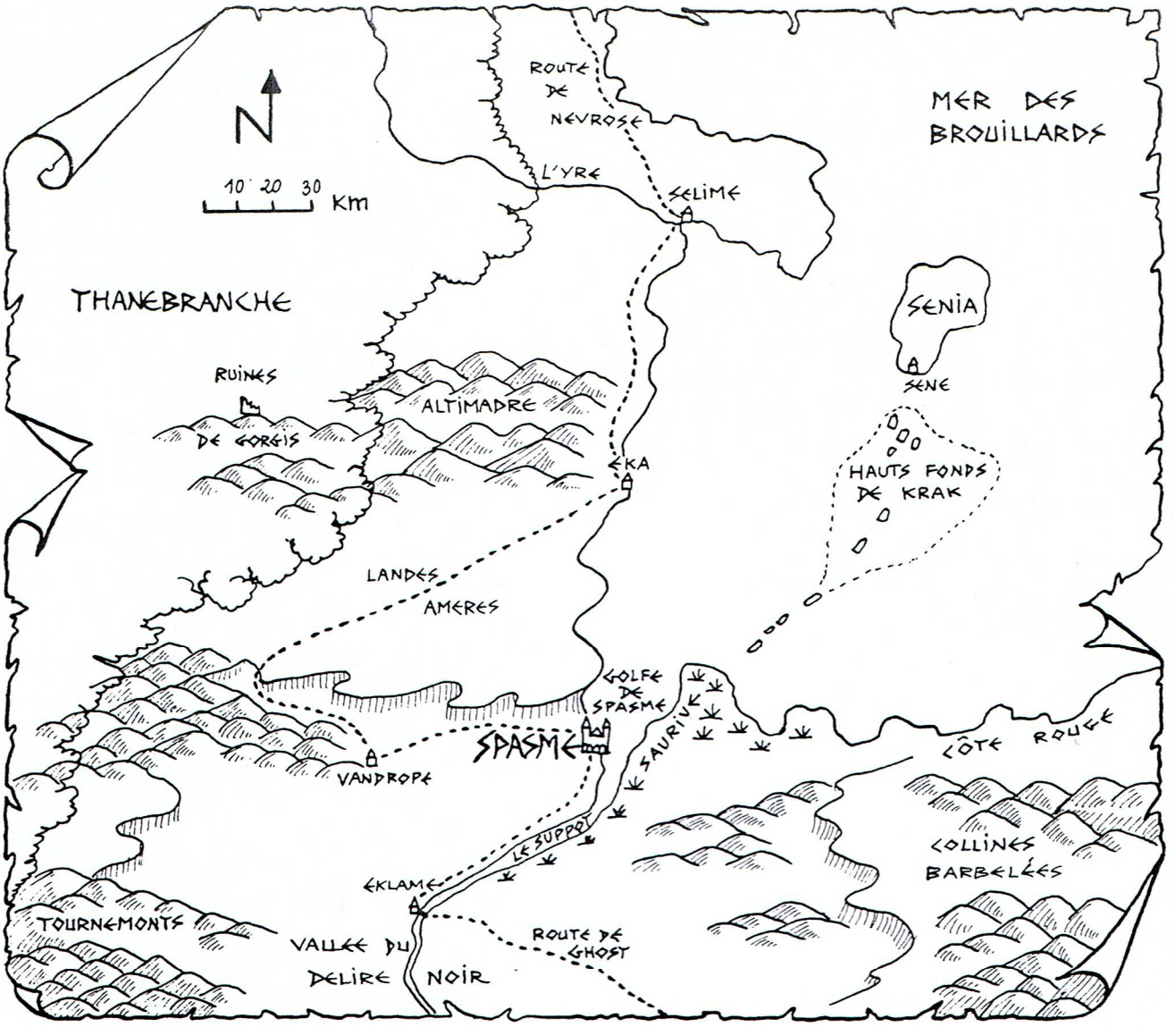
LE VIEUX JEU DE SPASME

Le *Vieux Jeu de Spasme* est un plaisir excentrique goûté par les bourgeois et les aristocrates les plus blasés. Ils recherchent le frisson dans une sorte de jeu de « killer ». La différence est qu'ils « jouent sérieusement ». Leurs armes ne sont pas des jouets et la mort est véritable. Une fois qu'on est entré dans le jeu, on ne peut plus reculer. Pas question de dire « pouce ! » ; et les spectateurs n'ont pas le droit de s'en mêler. Les participants se reconnaissent à leur vêture très réduite et à une sorte de tatouage qu'ils portent sur la peau. Or voilà qu'une jeune fille portant tous les signes d'une participante se jette au devant des voyageurs en leur demandant de la sauver. Elle prétend avoir été droguée et incluse dans le jeu contre sa volonté. Les voyageurs sont naturellement libres de s'en mêler ou de rester neutres.

LE CAVEAU PARFAIT

Ce *plaisir,* parmi les plus coûteux, est un plaisir terminal. Pour en ressentir l'attrait, il faut avoir épuisé toutes les sensations que peuvent offrir les autres. Il consiste à se faire emmurer dans un caveau de la nécropole avec une provision de vin, de gâteaux, de parfums, etc, et de goûter une dernière fois à tout cela sachant que la mort sera inéluctablement au rendez-vous. En général, on ne se fait jamais enterrer seul, mais avec un choix d'esclaves parmi les plus expertes. C'est ce qui est arrivé à *Saddith,* une *fille de Spasme.* Or un jeune homme de sa connaissance tient absolument à la sauver. Il est prêt à commettre le sacrilège insensé d'ouvrir un caveau parfait de Spasme, mais il a besoin d'aide. Le hasard fait que c'est aux voyageurs qu'il se confiera. Ces derniers l'aideront-ils malgré les dangers ? Il faut souligner que le caveau doit regorger d'objets précieux.

La particularité de ces scénarios est qu'ils proposent à chaque fois un choix aux personnages : le choix de s'impliquer ou non. Ayant évalué les dangers, ils peuvent fort bien refuser. Cela ne veut pas dire pour autant que l'histoire soit terminée et qu'il n'y ait plus qu'à refermer ce *Miroir.* La possibilité d'une autre aventure pourra se présenter quelque temps après. Et si, finalement, les personnages demeurent systématiquement neutres face aux sollicitations des événements, ils leur restera au moins le souvenir d'avoir visité Spasme, la cité des Treize Plaisirs.



LA RÉGION

Trois voies principales mènent à la cité des Treize Plaisirs : la route de Névrose au Nord, la route de Ghost au Sud, et la mer à l'Est. A l'Ouest, la forêt de Thanebranche forme une frontière quasiment impassable avec le reste du continent et les plaines de Sélikanthe décrites dans le *Miroir* précédent. Elle ne peut être contournée qu'au Sud, bien plus loin que la cité de Ghost.

LA MER DES BROUILLARDS

Cette mer ne mérite véritablement son nom qu'au-delà de Névrose et des îles d'Ekassan. Là, perpétuellement brumeuse et secouée de tempêtes soudaines, elle est extrêmement précaire à la navigation. Plus au Sud, en revanche, et jusque dans le golfe de Spasme, elle est beaucoup plus chaude, assez semblable à la Méditerranée. Ce qui n'empêche pas ses tempêtes d'être effroyables, tant par leur force que par leur soudaineté. Pour aggraver le problème, de Spasme aux îles d'Ekassan, elle est semée d'une multitude d'îlots, de récifs et de hauts-fonds, qui semblent n'être là que pour faire échouer les navires. En tout état de cause, la navigation hauturière est peu pratiquée, marchands et pêcheurs se contentent de pratiquer le cabotage le long des côtes.

Hormis la lointaine Oblivion au Nord-Est, la côte orientale de la mer des Brouillards ne comporte aucune cité. C'est une côte sauvage où de hautes falaises de grès rouge alternent avec de subites dépressions noyées de marécages. La côte occidentale, en revanche, est beaucoup plus peuplée, du moins jusqu'aux îles d'Ekassan. Les principales agglomérations sont Névrose, Sélime, Eka ; et c'est avec elles qu'a lieu la majeure partie du commerce.

L'île de Sénia est en grande partie montagneuse. Ses habitants vivent surtout de pêche le long du littoral. Mais Sène, la principale agglomération, exporte des produits spécifiques tels que l'ivoire de mer, la nacre, et des pigments tirés de coquillages.

Entre Sénia et le golfe de Spasme, les hauts-fonds de Krak forment un archipel labyrinthique d'îlots et de récifs. Seuls des marins connaissant parfaitement les passages osent s'y aventurer. C'est le cas de nombreux

pirates. Equipés de longues barques à faible tirant d'eau et essentiellement propulsées à la rame, des sortes de drakkars, ils fondent comme des prédateurs sur les vaisseaux plus lourds ; et de retour dans les hauts-fonds, sont quasiment inexpugnables.

Dernier attrait de la mer des Brouillards : les requins. Ces monstres marins sont particulièrement nombreux entre la côte Ouest et les hauts-fonds de Krak ; et ils pullulent littéralement dans le golfe de Spasme. A tel point que quand un marin tombe à l'eau, au lieu de crier le traditionnel « un homme à la mer ! », on s'écrie : « un homme aux requins ! », et l'on ne tente rien pour le sauver, sachant qu'il est de toute façon déjà trop tard.

L'étroite bande de terre située entre Thanebranche et la côte est constituée de landes servant de pâturages aux abords des villages. L'influence de Névrose s'étend jusqu'aux collines d'Altimadre. Sélime, une agglomération d'environ 2 000 habitants, est le dernier bastion « d'anti-plaisir ». Les mêmes lois s'y appliquent, avec d'autant plus d'âpreté que la cité des Treize Plaisirs est plus proche. Les Défenseurs y maintiennent une force d'environ 200 soldats.

La route continue de longer le littoral jusqu'à Eka. Avec l'adoucissement du climat, les collines d'Altimadre sont essentiellement un lieu de vignoble. Sans être aussi réputé que le vin de Spasme, le vin d'Altimadre est très estimé ; et Eka est un gros exportateur de vin. La bourgade en elle-même est des plus communes, ses habitants songeant surtout à s'enrichir par le commerce.

Au Sud d'Eka, la côte s'élève graduellement pour former bientôt une ligne de falaises abruptes de plus de 150 mètres de haut. Dans l'arrière-pays, le plateau ainsi formé est continuellement battu par les vents. Il n'y pousse que des herbes dures, des buissons rampants, de rares oliviers déformés par le vent. Ce sont les Landes Amères, peuplées de troupeaux d'aligates sauvages. Le plateau s'arrête brutalement à quelques 20 kilomètres de Spasme, avec une falaise de 80 mètres de haut. Aucune route ne peut franchir une telle marche. C'est pourquoi la route d'Eka

LA ROUTE DE NEVROSE

Névrose est située à quelques 250 kilomètres au Nord de Spasme. C'est une véritable cité, entourée de murs, quoique de moindre importance. Sa caractéristique principale est d'être l'inverse de la cité des Treize Plaisirs. Tout ce qui ressemble de près ou de loin à un « plaisir » y est considéré comme un délit offensant. Ses habitants sont vêtus de noir, de gris ou de brun. Tout autre couleur vous fait considérer comme suspect, c'est-à-dire a priori coupable. Le jeu, la musique, la danse, le rire sont interdits dans les lieux publics. Les femmes sont interdites dans les tavernes. Tous ces actes sont taxés de *perversité,* le crime le plus impardonnable aux yeux des Névrosiens. Toute personne convaincue de *perversité* est arrêtée et livrée aux *Défenseurs,* une sorte d'inquisition locale. Là, on lui fait subir le *Jugement des Mouettes.* Le coupable est dépouillé de ses vêtements et, au moyen de plumes de mouette, ses tortionnaires lui font subir des chatouilles aux endroits les plus sensibles. Si le suspect résiste — ce qui est terriblement difficile —, il est considéré comme s'étant repenti et libéré. S'il se met à rire ou seulement à sourire, il est considéré comme aggravant son cas d'une façon *odieusement perverse.* Aucune clémence ne peut lui être témoignée. Il est jeté aux requins.
Les Défenseurs forment un corps d'environ 500 hommes, entraînés à toutes les formes de combat. Ces fanatiques ne rêvent que d'une seule chose : grossir leurs rangs, devenir suffisamment puissants pour pouvoir rayer un jour la cité des Treize Plaisirs de la surface du rêve des Dragons. Une « sainte croisade ».

Caractéristiques moyennes des Défenseurs.

TAILLE	12	VOLONTE	13	VIE	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	10	ENDURANCE	27
FORCE	13	REVE	10	VITESSE	12
AGILITE	13	Mêlée	13	+ dom	+ 1
DEXTERITE	12	Tir	12	Protection	d4 + 2
VUE	12	Lancer	12		
OUIE	11	Dérobée	11		

Epée longue	niv + 5	init 11	+ dom + 4
Fléau	niv + 5	init 11	+ dom + 3
Dague	niv + 3	init 09	+ dom + 2
Corps à corps	niv + 4	init 10	+ dom (+ 1)
Arbalète	niv + 4	init 10	+ dom + 3
Bouclier	niv + 5	(moyen)	
Esquive	niv + 5	(-2 malus armure)	

Course, Saut, Equitation + 5.

Note. Tous les Défenseurs ne portent pas la panoplie d'armes indiquée. Les fantassins sont armés d'épées longues et de boucliers ; les cavaliers favorisent le fléau ; les arbalétriers n'ont pas de boucliers.

Caractéristiques moyennes des requins.

TAILLE	17	VIE	16
CONSTITUTION	15	ENDURANCE	36
FORCE	17	VITESSE	14/-
PERCEPTION	12	+ dom	+ 3
VOLONTE	12	Protection	d2
REVE	09		

Dents	14	niv + 4	init 11	+ dom + 5
Esquive	10	niv + 3		

Note. Le requin a une vitesse de 14 mètres par round. Rappelons qu'en vitesse normale, un nageur parcourt le quart de son facteur de vitesse, soit 3 mètres pour un personnage moyen, et la moitié à vitesse rapide, soit 6 mètres (Livre I, page 25). Pour combattre ou esquiver dans l'eau, il faut commencer par réussir un jet d'AGILITE/Natation avec une difficulté identique à celle de l'attaque ou de l'esquive. (Le requin est évidemment dispensé du jet de Natation.)

Caractéristiques moyennes des mercenaires.

TAILLE	11	VOLONTE	11	VIE	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	10	ENDURANCE	24
FORCE	13	REVE	10	VITESSE	12
AGILITE	12	Mêlée	12	+ dom	+1
DEXTERITE	11	Tir	11	Protection	d4
VUE	11	Lancer	12		
OUIE	10	Dérobée	11		

Epée 1 main	niv +3	init 09	+ dom +4, longue ou large
Dague	niv +3	init 09	+ dom +2
Lance 1 main	niv +3	init 09	+ dom +3
Corps à corps	niv +3	init 10	+ dom (+1)
Arc	niv +3	init 08	+ dom +2
Bouclier	niv +3	(moyen)	
Esquive	niv +3	(-1 malus armure)	

Course, Saut, Equitation +4/ Discrétion 0/ Survie extérieure +4.

Note. Les mercenaires ne pratiquent généralement qu'une seule arme de mêlée, hormis la dague. Tous ne tirent pas à l'arc. Par ailleurs, à la discrétion du Gardien des Rêves, certains individus peuvent avoir des caractéristiques/compétences plus élevées que cette moyenne.

traverse toutes les Landes Amères, ne pouvant quitter le plateau que là où il s'affaisse, dans les collines au Nord-Ouest de Vandrope.

Vandrope est plus un fort qu'une cité. Sa vocation est autant militaire que commerciale. Plus d'un tiers des résidents sont des soldats et des mercenaires, dont la fonction théorique est de protéger les caravanes qui prennent la route des Landes Amères. On y trouve des entrepôts, des auberges et des tavernes toujours bondées. Mais il y règne une ambiance malsaine de vol et de brigandage. Si le vin coule à flot, il s'y mêle souvent du sang ; et parmi les rires des filles peu vêtues, les dés qui roulent sur les tables graisseuses ont bien souvent des résultats qui défient les lois de la probabilité. L'agglomération est placée sous la haute autorité du *connétable,* qui dépend théoriquement de Spasme. Mais l'actuel Connétable de Vandrope, un dénommé *Variol,* se conduit comme un véritable tyran local, n'ayant d'ordres à recevoir de personne, et fermant les yeux aux exactions de ses hommes.

LA ROUTE DE GHOST

Située dans les contreforts des monts Eburnéens, à 200 kilomètres de Spasme à vol d'oiseau, Ghost est une cité minière et métallurgique. Les montagnes sont riches en minerais de fer, de cuivre et d'étain. Ces métaux sont extraits dans les environs et travaillés dans les hauts fourneaux de la cité. La route de Ghost est parfois appelée la « route de l'airain ». La ville est gouvernée par un conseil de notables, parmi les plus riches propriétaires de fonderies. C'est le *Conseil des Fourneaux.* Fait assez rare, les lois y sont «. normales ». La principale particularité de la cité reste au demeurant que le bronze et l'étain y ont 3 fois moins de valeur qu'ailleurs. Une pièce d'argent vaut 30 pièces de bronze, et une pièce d'or 300. Mais comme les prix sont basés sur l'argent, la vie y est aussi chère qu'ailleurs. C'est simplement le bronze et l'étain qui sont dévalués. Un litre d'huile qui vaut normalement 2 PB (0,2 PA) vaut toujours 0,2 PA, mais 6 PB. Eventuellement, des personnages ayant l'âme boursière, peuvent se charger de pièces de bronze à Ghost en espérant que le change sera plus avantageux à Spasme.

La route de Ghost, traversant la vallée du Délire Noir, est ponctuée de solides auberges fortifiées, de véritables mini-forteresses bien défendues. Les voyageurs et marchands sont assurés d'y passer une nuit sans danger ; mais les prix y sont prohibitifs. Appliquer les prix indiqués dans les règles multipliés par 3, le bronze et l'étain ayant le même cours qu'à Ghost. C'est une question de choix : dormir à l'abri des murailles ou camper en plein air. Les marchands avisés préfèrent payer le prix fort. Si la vallée du Délire Noir est ainsi nommée, c'est à cause de sa prolifération unique, sans rivale nulle part ailleurs, d'*entités de cauchemars,* pleinement incarnées ou non : Peurs, Désespoirs, Suicides, Bêtises, Quauquemaires, Chiens de la Mort, etc... Ces entités représentent un certain danger le jour, mais la nuit, deviennent un véritable délire de cauchemar. D'où le nom de la vallée. Qui pourrait résister une attaque de 200 Chiens de la Mort soutenus aériennement par une escadrille d'une trentaine de Quauquemaires ?

Eklame marque la frontière Sud du royaume de Spasme. Tout comme Vandrope, elle est dirigée par un connétable dépendant de l'autorité de Spasme. C'est sa seule ressemblance. *Bandergal,* le Connétable d'Eklame, est un homme droit et intègre, autant qu'un militaire accompli ; et ses hommes sont disciplinés. Vol, viol et meurtre sont punis de pendaison ; mais dans les cas équivoques, on peut toujours être assuré de recevoir un jugement équitable. Gouvernée strictement, la cité est propre. Les prix sont les mêmes qu'à Spasme. Le bronze et l'étain ont déjà un peu plus de valeur qu'à Ghost : 1 PA = 20 PB. On joue et on courtise dans les tavernes, mais sans excès. Tricher au jeu est un vol et puni comme tel. Eklame est considérée comme un havre sur la route du Sud. Les marchands qui se rendent à Ghost ont toujours un serrement de cœur en la quittant et en s'engageant dans la vallée du Délire Noir. Ceux qui voyagent vers le Nord n'ont qu'un désir : apercevoir au plus tôt la bannière blanche semée d'une grande étoile bleue du connétable d'Eklame.

Utiliser pour les troupes régulières d'Eklame les mêmes caractéristiques que pour les Défenseurs. Les mercenaires ont les mêmes caractéristiques moyennes que ceux de Vandrope.

THANEBRANCHE

Thanebranche est une forêt qui ne cesse de grandir et de s'étendre. Particulièrement dense, ses arbres s'enchevêtrent parmi les lianes et les ronces, avec des draperies de lichen accrochées aux branches comme des toiles d'araignée, des mousses gluantes et des fougères arborescentes. Aucune légende du Second Age ne mentionne son existence. D'après d'autres rumeurs, elle serait née d'un sortilège non contrôlé, une « croissance végétale » ininterrompue. Puissant sortilège, en vérité ! Mais le fait est que l'immense forêt de Thanebranche ne cesse de repousser ses

limites dans toutes les directions. Rien ne l'arrête, ni coupe ni déboisage. Encore un siècle et sa lisière orientale aura rejoint la côte. Gorgis était autrefois une bourgade agricole. Aujourd'hui, avalée, digérée par la forêt, ce n'est plus qu'un tas de pierres brisées, écartelées par des racines monstrueuses. Ses seuls habitants sont désormais les serpents, les scorpions, les araignées et les Chafouins — ces derniers arrivant toujours à survivre dans les lieux les moins hospitaliers.

AUX ABORDS DE SPASME

L'influence de la cité des Treize Plaisirs s'étend dans un rectangle grossièrement compris entre le plateau au Nord et l'estuaire du Suppôt au Sud, Vandrope étant la limite la plus occidentale, et Eklame la limite la plus méridionale. Cette région comporte une multitude de villages et de hameaux agricoles, des prairies pour les bovins et les ovins, et des champs de céréales (blémoud, orge, milette). La vigne pousse sur les coteaux situés entre la vallée et le plateau. Le climat de la région est analogue à celui du midi de la France.

Le Suppôt est un fleuve large mais peu profond, ondulant en de nombreux méandres, avec un débit très irrégulier. Entre Spasme et Eklame, sa rive Est se perd parmi des marécages, et son cours est ponctué de nombreux bancs de sable. Tout cela le rend peu propice à la navigation. Il est impossible de le traverser avant Eklame autrement qu'en bateau ou à la nage. C'est en effet à Eklame que se trouve le seul et unique pont de tout son cours, un pont de brique et de charpente de bois long de 120 mètres. Immédiatement au Sud de Spasme, le fleuve fait 200 mètres de large ; et son estuaire, le Tourment, dépasse les 600 mètres. Peu poissonneux, on y trouve principalement des écrevisses et des anguilles venimeuses. Ces dernières, une fois délestées de leur venin, sont autant comestibles que recherchées.

Si le Tourment est ainsi nommé, c'est que les tourbillons causés par la rencontre des eaux du fleuve avec celles de la mer y rendent la navigation extrêmement difficile. On ne compte plus les barques menées par des rameurs inexpérimentés qui sont venues se briser au pied de la falaise de la nécropole.

SPASME

Si on la limitait à sa partie comprise entre les murs, Spasme ne serait pas une bien grande cité. En réalité, elle s'étend autant dehors, sinon davantage, le tout formant un ensemble compact. Sur les 400 000 habitants que comprend environ l'agglomération, une bonne moitié vit en dehors des murs et ne cesse de s'accroître. En fait, et plus pratiquement, on peut distinguer 5 grandes parties dans la cité des Treize Plaisirs :

— La cité entre les murs, ou cité originelle.
— Les îles Roses, résidences des aristocrates, comprenant l'île du palais de la Princesse Courtisane.
— La ville hors des murs, comprenant la rive des pêcheurs au Nord, le bois Joli, le quartier des Pailles et le quartier de la Vie Brève.
— La ville Groin.
— La ville Saure.

Chaque partie, chaque quartier a ses coutumes et sa façon de vivre propres. Qui plus est, les lois officielles ne sont pas les mêmes partout.

Localisations

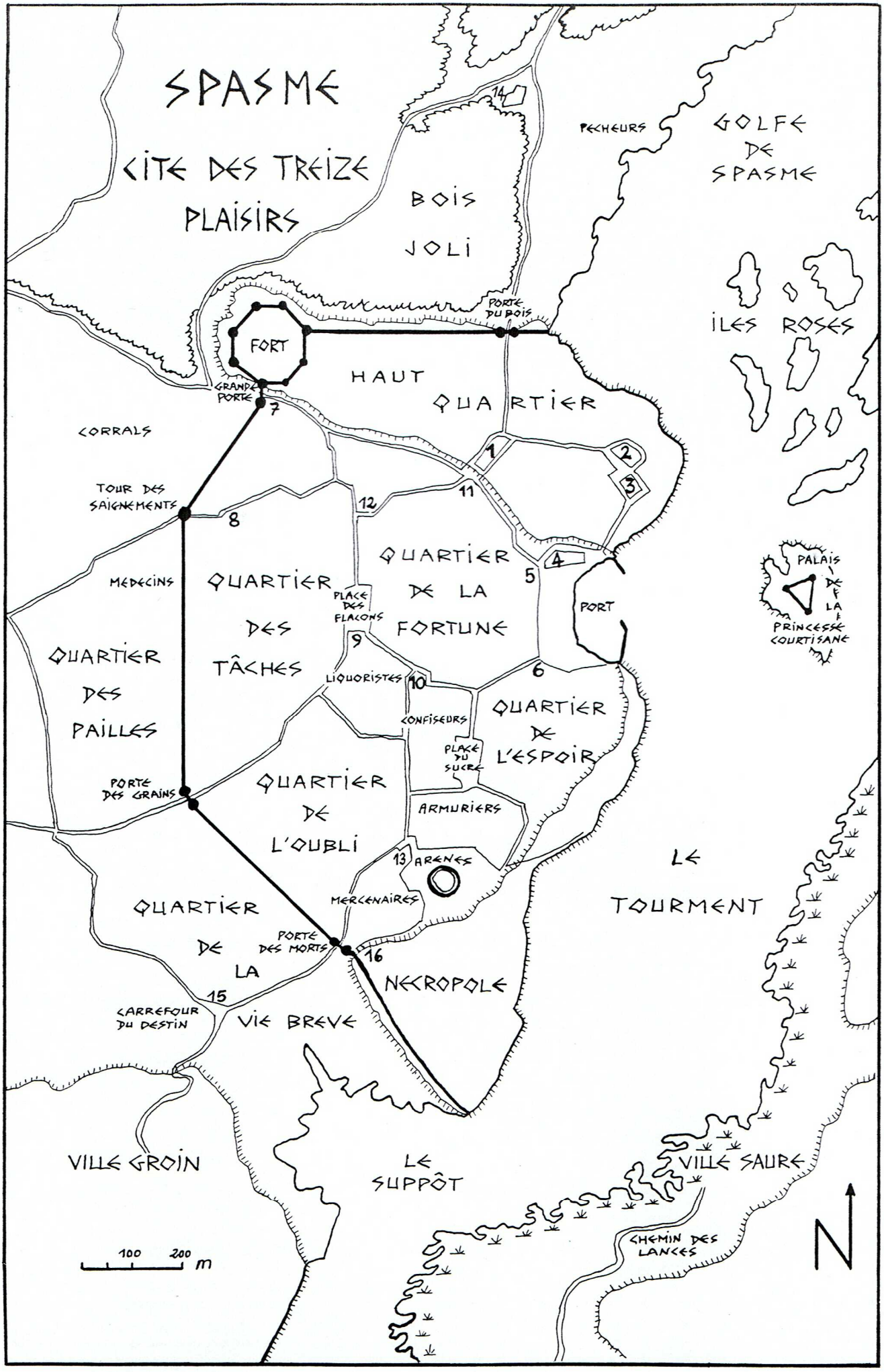
1. Guilde des Parfumeurs
2. Académie des Filles de Spasme
3. Confrérie des Ecorcheurs Parfaits
4. Guilde du Négoce
5. Auberge du Requin Blanc
6. Auberge du Pirate
7. Auberge de la Grande Porte
8. Auberge du Bon Repos
9. Liquoristerie du Tabouret Bleu
10. Etal de maître Rakhorn
11. Parfumerie du Silence de la Mer
12. Taverne du Rossignol d'Argent
13. Taverne de la Tournechope
14. Pavillon Arc-en-Ciel
15. Hostellerie du Dragon
16. Confrérie des Fossoyeurs

LA CITE ENTRE LES MURS

La cité originelle a à peu près la forme d'un demi-cœur. Du Nord au Sud, elle est ceinte de remparts sur toute sa partie Ouest. Ces remparts sont des murailles non crénelées de 12 mètres de haut, larges de plus de 6 mètres. Ils sont constitués de blocs de granite et sont envahis par la mousse et la vigne vierge en de nombreux endroits. Seuls les gardes ont droit de circuler au sommet des murs (ce qu'ils font rarement, à vrai dire). En cas de crise, il est prévu de les surmonter de superstructures mobiles créneaux, mâchicoulis) de bois. Hormis le port, qui forme une cuvette, toute la partie côtière est constituée de falaises verticales de près de 30 mètres de haut, protection naturelle ne nécessitant aucune fortification supplémentaire. Seules les tours se terminent par des terrasses crénelées. Hormis la tour des Saignements, elles encadrent les portes et servent uniquement de corps de garde, casernements, salles d'armes, cellules.

Toutes les rues de la cité entre les murs sont pavées. Un réseau d'égouts rudimentaires, mais fonctionnant encore, suit le tracé des rues principales. Les eaux sales et les ordures sont ainsi déversées dans le bassin du port. Si ce système maintient la ville à peu près propre, il a pour inconvénient d'apporter une pitance journalière aux requins, qui ne sont pas près d'aller voir ailleurs. Mais est-ce réellement un inconvénient ?

La plupart des maisons sont en pierre, avec un crépi gris-jaune, gris-bleu ou


SPASME
CITE DES TREIZE PLAISIRS
BOIS JOLI
PECHEURS
GOLFE DE SPASME
ILES ROSES
PORTE DU BOIS
FORT
GRANDE PORTE
HAUT QUARTIER
CORRALS
TOUR DES SAIGNEMENTS
MEDECINS
QUARTIER DES TÂCHES
QUARTIER DE LA FORTUNE
PLACE DES FLACONS
PORT
PALAIS DE LA PRINCESSE COURTISANE
QUARTIER DES PAILLES
LIQUORISTES
CONFISEURS
QUARTIER DE L'ESPOIR
PLACE DU SUCRE
PORTE DES GRAINS
QUARTIER DE L'OUBLI
ARMURIERS
ARENES
LE TOURMENT
MERCENAIRES
QUARTIER DE LA VIE BREVE
PORTE DES MORTS
NECROPOLE
CARREFOUR DU DESTIN
VILLE GROIN
LE SUPPÔT
VILLE SAURE
CHEMIN DES LANCES
100 200 m
N

gris-vert. Elles ont en général deux niveaux, un rez-de-chaussée et un étage, avec un toit plat en terrasse. La plupart des terrasses comprennent un bassin pour recueillir l'eau de pluie. L'eau potable est en effet un des grands problèmes de la cité des Treize Plaisir. L'eau du Suppôt est inconsommable et les puits qui abreuvaient autrefois la cité entre les murs sont aujourd'hui irrémédiablement pollués par les égouts. La source la plus proche se trouve en dehors des murs, dans le quartier de la Vie Brève, au pied de la colline de la ville Groin.

Toutes les rues ne figurent pas sur le plan, uniquement les artères principales, chaque quartier étant redivisé en une multitude d'allées et de ruelles. Les rues indiquées font en moyenne 4 mètres de large, permettant tout juste à deux chariots de se croiser.

La nuit, dès le début de l'heure du Serpent, les quatre portes de la cité sont closes, porte du Bois, Grande Porte, porte des Grains et porte des Morts. Elles ne se rouvriront qu'au début de l'heure du Vaisseau. Pour sortir ou entrer durant la nuit, il faut avoir une raison très valable ou posséder un sauf-conduit.

Le fort

Le fort est une masse imposante de 150 mètres de diamètre, perché à l'extrémité Ouest de la colline qui domine le Nord de la cité. Ses remparts, crénelés, font une quinzaine de mètres de haut, et les tours 20 mètres. Il abrite la garnison permanente, soit environ 3 000 hommes, commandée par le *Grand Connétable de Spasme,* un dénommé *Urigenx.* En cas d'urgence, cette troupe pourrait être aisément doublée par l'apport de mercenaires.

De fait, Urigenx est le véritable chef, militaire et policier, de la cité des Treize Plaisirs. C'est un homme de 40 ans, de relativement petite taille (1m68), chauve, à la musculature noueuse et au regard tranchant comme l'acier. Il est toujours vêtu d'une cotte de mailles et ne se sépare jamais de sa grande épée bâtarde. Ses capitaines et lieutenants exécutent ses ordres sans délai, et ses propres hommes tremblent de devoir comparaître devant lui. Urigenx ne juge jamais les délits suivants une appréciation personnelle, mais toujours en regard des lois. Et Spasme ne reconnaît qu'un seule crime véritable : transgresser la loi.

Les lois. A certains égards, la cité des Treize Plaisirs est bien plus tolérante que d'autres. Ainsi ne sont *jamais* considérés comme des délits : l'ivresse publique sous toutes ses formes, la prostitution et la tricherie au jeu. Tricher est considéré comme une compétence professionnelle. Il n'y a simplement qu'à faire attention avec qui l'on joue ou tricher mieux. Le vol (pickpocket ou agression), le viol et le meurtre ne sont répréhensibles que quand ils ont lieu *le jour* (de la fin de l'heure du Vaisseau à la fin de l'heure de la Lyre). La nuit, ils sont tolérés, car il faut bien que les règlements de compte puissent avoir lieu à un moment ou un autre. Exprimer sa violence fait implicitement partie des *plaisirs* et on doit pouvoir se le permettre. Les citadins sont prévenus et n'ont qu'à s'abstenir de sortir la nuit. Par contre, la violation de propriété privée, l'effraction, le cambriolage, restent répréhensibles de jour comme de nuit. Agresser quelqu'un dans la rue la nuit n'est pas un crime, l'agresser chez lui en est un. En conséquence, les gardes qui patrouillent la nuit ne sont là que pour protéger les citadins qui seraient agressés chez eux ; ils restent neutres à tout ce qui peut se passer dans la rue. Noter que les tavernes ne sont pas considérées comme la rue, mais comme des habitations. Vol (autre que tricherie) et coups et blessures y sont donc toujours répréhensibles, de jour comme de nuit. Ces lois s'appliquent théoriquement à l'ensemble de l'agglomération de Spasme. Mais en pratique, ils ne s'appliquent guère au quartier de la Vie Brève, à la ville Groin et à la ville Saure, où les gardes ne patrouillent jamais, que ce soit le jour ou la nuit.

Le haut-rêve. La loi sur le haut-rêve date de l'époque où Spasme ne s'étendait pas encore hors de ses murs. En conséquence, elle est appliquée aujourd'hui de la façon suivante : l'usage du haut-rêve est interdit à l'intérieur des murs de la cité, il est permis à l'extérieur, à condition que son effet ne se produise pas à l'intérieur. Exception pour les îles Roses : le haut-rêve peut y être pratiqué mais uniquement par ses résidents. Il faut également noter que la médecine est bizarrement associée à la magie, même si tous les « médecins » n'utilisent pas des sortilèges, loin de là. En conséquence, la pratique de la médecine est interdite entre les murs, sauf dans la tour dite « tour des Saignements ».

La peine. Comme on l'a dit plus haut, il n'y a juridiquement parlant qu'un seul crime : transgresser la loi. A crime unique, peine unique. Quels qu'ils soient, les délinquants sont livrés aux *écorcheurs parfaits* pour servir de sujets d'expérience et d'enseignement aux étudiants (voir au chapitre suivant). Noter, comme on le verra ci-après, que le *crime* ne doit pas être confondu avec l'*état de dette,* qui est réglé différemment.

Les gardes. Les simples gardes sont vêtus de cottes d'anneaux (d4 + 2), les capitaines portent des cottes de maille (d6 + 2). Les gardes des portes sont armés de hallebardes et d'arbalètes ; les gardes des patrouilles se contentent de hallebardes ; tous sont également armés d'une dague et d'une épée longue. Chaque tour des porte abrite un corps d'une trentaine d'hommes. De jour comme de nuit, les patrouilles ordi-

Caractéristiques moyennes des gardes.

TAILLE	12	VOLONTE	12	VIE	13
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	10	ENDURANCE	28
FORCE	14	REVE	11	VITESSE	12
AGILITE	12	Mêlée	13	+ dom	+ 1
DEXTERITE	11	Tir	11	Protection	d4 + 2
VUE	11	Lancer	12		ou d6 + 2
OUIE	10	Dérobée	10		

Epée longue	niv + 4	init 10	+ dom + 4
Dague	niv + 4	init 10	+ dom + 2
Hallebarde	niv + 4	init 10	+ dom + 4
Corps à corps	niv + 4	init 10	+ dom (+ 1)
Arbalète	niv + 4	init 09	+ dom + 3
Bouclier	niv + 4	(moyen)	
Esquive	niv + 4	(- malus armure)	

Note. Considérer que les capitaines ont les mêmes caractéristiques, mais deux niveaux de plus dans les compétences, donc également + 2 à l'initiative. Seuls les capitaines sont vêtus de mailles (d6 + 2). Les boucliers ne sont utilisés que quand les gardes vont sciemment au combat.

naires sont constituées de 6 hommes et d'un capitaine. La principale occupation des gardes des portes est de contrôler les marchandises qui entrent et de faire payer la « taxe des murs », soit 10 % de la valeur des marchandises.

Le Haut Quartier

Dominant la cité du haut de la colline Nord, le Haut Quartier est avant tout résidentiel. Nombre d'aristocrates et de riches bourgeois y ont leur demeure « à terre », la plupart possédant parallèlement une résidence secondaire ou principale dans les îles Roses. On n'y trouve quasiment aucune boutique ni atelier d'artisan, aucune auberge ni taverne. Mais c'est là par contre que se trouvent les sièges des principales guildes ou accadémies : la Guilde des Parfumeurs [1], l'Accadémie des Filles de Spasme [2], la Confrérie des Ecorcheurs Parfaits [3]. Les maisons sont carrées avec une cour centrale où donnent toutes les fenêtres. Une porte massive est la seule ouverture donnant sur la rue. La nuit, ce quartier est ordinairement désert hormis les patrouilles.

Le port

C'est un endroit très animé, continuellement sous la surveillance de gardes armés d'arbalètes. On y trouve de vastes entrepôts ainsi que le siège de a Guilde du Négoce [4]. Là encore, les marchandises entrant doivent payer une taxe de 10 %. Les bateaux ancrés doivent payer une taxe d'apontement de 1 PE par mètre de longueur de coque (ponton utilisé) et par jour. Le port peut abriter une centaine de navires. Dépassant de l'eau gris-jaune du bassin, on peut nettement voir croiser les ailerons des requins. De nombreuses tavernes donnent sur le port, ainsi que deux grandes auberges : l'Auberge du Requin Blanc [5] et l'Auberge du Pirate [6]. Ces établissements sont de qualité moyenne avec des prix correspondants à ceux indiqués dans les règles.

La Guilde du Négoce. C'est elle qui fixe les prix minimum et maximums des transactions, mais son rôle est surtout juridique. Elle comprend le Tribunal du Négoce qui tranche les cas litigieux et les procès entre marchands. Les fraudes, les escroqueries, les payements non effectués, tout cela n'est pas considéré comme un *crime* (punissable par la peine unique comme on l'a vu précédemment), mais constitue l'*état de dette*. D'une certaine façon, les menaces, le chantage, les injures publiques (tant qu'elles se limitent aux mots et non aux coups) peuvent faire partie de l'état de *dette,* le « coupable » n'étant dans un premier temps que le « débiteur ». Dans les cas douteux, le rôle du tribunal et, parallèlement, du Grand Connétable, est de commencer par déterminer si l'on a affaire à un état de dette ou à un véritable crime. L'état de dette doit être immédiatement réparé par une amende. Dans certains cas, les amendes sont si fortes que le débiteur, ne pouvant payer, est saisi de ses biens ; et si c'est encore insuffisant, il est lui-même vendu comme esclave.

L'esclavage. Les esclaves n'ont aucun droit sur eux-mêmes, ils appartiennent intégralement à leurs possesseurs qui ont droit de vie et de mort sur eux. Ils portent physiquement la marque de leur état : une brûlure au fer rouge en forme de 8 sur le dessus de chaque main et de chaque pied. Ils proviennent de trois grandes sources : la naissance, l'état de dette, les marchands d'esclaves. Les enfants nés de mère esclave sont automatiquement esclaves de naissance. Toutefois, ils ne sont pas marqués avant l'âge de 7 ans. A ce moment, le propriétaire peut décider de les marquer ou non, auquel cas ils deviennent des citoyens libres. Cette faveur, libérer leur enfant est parfois accordée aux mères dont les maîtres n'ont eu qu'à se louer. La dernière source est plus équivoque. A partir du moment ou un Humain ou un Humanoïde porte la marque de l'esclavage sur ses pieds et mains, *c'est* un esclave, peu importe la façon dont il l'est devenu. Les esclavagistes sont des bandes bien armées qui font des razzias dans les villages, le plus souvent sur la côte Nord, en dehors du territoire de Spasme. Leurs prisonniers sont marqués au fer rouge et revendus. Cette pratique est unanimement considérée comme haïssable, mais le problème est qu'aucune loi ne l'interdit officiellement. Ce qui serait légalement interdit serait par exemple d'agresser quelqu'un chez lui ou dans la rue en plein jour à Spasme. Par ailleurs, une fois le prisonnier marqué et devenu esclave, il n'a plus rien à dire. Hypocritement, on ne cherche pas à savoir comment il en est arrivé là. Selon sa race, son sexe, ses capacités, un esclave peut valoir de 2 à 10 pièces d'or, grosso modo le prix d'un cheval. Le marché aux esclaves a traditionnellement lieu sur le port. Les arènes en sont un des plus gros consommateurs.

Le quartier de la Fortune

Quartier central, le quartier de la Fortune est celui du commerce. C'est un quartier bourgeois. On y trouve les drapiers, les orfèvres, et d'une manière générale les professions lucratives. Il se prolonge au Sud par le quartier des liquoristes et celui des confiseurs. La place des Flacons est entièrement entourée de marchands de vin, estaminets et tavernes, chacun prétendant être le seul à fournir le véritable *vin de Spasme*. De même, la place du Sucre est un marché continuel où les vendeurs prétendent être les seuls à proposer le seul authentique *sucre de Spasme*. Hormis les spécialités, appliquer les prix indiqués dans les règles. La nuit, ce quartier est moyennement animé et particulièrement patrouillé par les gardes.

Le quartier des Tâches

Comme son nom l'indique, c'est un quartier où l'on travaille. Il s'y regroupe les artisans les plus divers. Outre les tavernes, on y trouve deux grandes auberges : l'Auberge de la Grande Porte [7], située précisément en face de la Grande Porte, et l'Auberge du Bon Repos [8], non loin de la tour des Saignements. Cette tour doit son nom à ce que, de jour comme de nuit, elle possède une poterne qui permet de sortir hors des murs pour se rendre dans le quartier des médecins. Bien que ce soit théoriquement une entorse à la loi, les blessés ou les malades graves peuvent y demeurer le temps qu'on aille quérir les soins, et même y rester quelques jours s'ils ne sont pas transportables. Les médecins peuvent y entrer pour dispenser leur art, mais n'ont pas le droit d'aller plus loin. De fait, la tour des Saignements est devenue une sorte d'hôpital.

Le quartier de l'Oubli

C'est le prolongement du quartier des Tâches en plus pauvre. La plupart des habitants y survivent avec des professions indéfinissables. On y trouve un grand nombre de tavernes, de parfumeries et de maisons de rendez-vous. Mais tous ces établissements son peu reluisants, et la « marchandise » proposée est souvent médiocre quand elle n'est pas carrément mauvaise ou frelatée. La nuit y est plus animée que le jour, et l'aube s'y lève rarement sans laisser découvrir quelque cadavre encore saignant au coin d'une ruelle. Il arrive souvent que des riches bourgeois s'y rendent en groupe pour éprouver un frisson nouveau. Pour ces raisons, la garde n'y néglige pas complètement ses patrouilles. Vers le Sud, le quartier se prolonge par celui des mercenaires, un des plus violents.

Le quartier de l'Espoir

C'est le prolongement du quartier de la Fortune en moins riche. Il doit son nom à ce que ses résidents ont toujours l'espoir de monter plus haut dans la cité, en direction du Haut Quartier. C'est essentiellement un quartier de petit commerce et de

demi-luxe. Le quartier des confiseurs en fait tout autant partie. Il se poursuit par le secteur des armuriers. Les armes sont très demandées dans la cité des Treize Plaisirs, et les armuriers sont surchargés de travail. Pour ces raisons, ils n'ont ni boutique ni stock. Ils travaillent dans leurs ateliers, où armes et armures ne sont faites que sur commande. Compter une bonne semaine de délai. Utiliser les prix indiqués dans les règles.

C'est dans les arènes qu'on lieu journellement des combats de gladiateurs, esclaves ou professionnels. La colline Sud est occupée par la nécropole, où sont inhumés la plupart des habitants de Spasme. Ces deux lieux seront décrits plus en détail dans le *Sang de Spasme* et le *Caveau Parfait.*

HORS DES MURS

Les îles Roses

Les îles Roses sont essentiellement dédiées aux fêtes et aux plaisirs. Couvertes de parcs, de jardins, de petits palais, elles appartiennent aux aristocrates de Spasme ou aux riches bourgeois, et sont toutes des propriétés privées. Certains nobles y résident de façon permanente, d'autres ont également une maison « à terre », dans le Haut Quartier. Les fêtes et les orgies qui sont données dans les îles Roses dépassent en richesse et en outrance tout ce que le commun des mortels peut imaginer. Les propriétaires des îles Roses sont absolument *maîtres chez eux* et n'ont de compte à rendre à personne de ce qui se passe dans leur île, quels que soient les crimes et actes de sadisme de leurs délires orgiaques. Tous entretiennent un corps privé de mercenaires, et les îles sont bien gardées. D'une manière générale, il est excessivement imprudent de débarquer dans l'une des îles Roses sans y avoir préalablement été invité. (Ce qui ne veut pas dire qu'il soit moins imprudent d'y aller quand on est invité.) Toutes les îles possèdent un petit port. Les résidents se rendent à terre dans de luxueuses galères propulsées par des esclaves rameurs.

La Princesse Courtisane

La cité des Treize Plaisirs a toujours eu des femmes pour chefs suprêmes : les Princesses Courtisanes. Monarques absolus, elles peuvent faire et défaire les lois, et leur volonté est sans appel. Mais en pratique, l'esprit de Spasme est si conservateur que les lois n'ont pas évolué depuis des lustres. Et quoique virtuellement sans limite, le pouvoir des Princesses Courtisanes n'a aucune conséquence dans la vie courante, hormis nommer un nouveau Grand Connétable à la défection du précédent, ou un nouveau président de guilde ou de confrérie. Mais là encore, la Princesse Courtisane ne fait souvent qu'entériner des choix établis par ses conseillers. Ce qu'on lui demande surtout, c'est de savoir s'entourer des plus représentatives *filles de Spasme,* de présider les fêtes avec éclat, en un mot de maintenir à son apogée la réputation de sybaritisme de la cité des Treize Plaisirs.

Les Princesses Courtisanes ne se marient jamais, et ont rarement des enfants. Elles choisissent de leur vivant celle qui devra leur succéder. La Princesse actuelle se nomme *Illysis.* C'est une femme d'une soixantaine d'années, dont la beauté est toujours remarquable, quoique plus glacée qu'un marbre d'Eburnée. Complètement insensible, aucun plaisir ne l'émeut plus depuis longtemps. En conséquence, les divertissements de ses fêtes découlent davantage d'un savant calcul que d'une inspiration sensuelle, comme un alchimiste, rigoureux et froid, qui dose scientifiquement ses ingrédients. Les fêtes d'Illysis ont une réputation de redoutable perversité. La courtisane actuellement pressentie pour lui succéder se nomme *Saïa.* Elle a une trentaine d'années et semble en tout point l'élève fidèle de sa maîtresse.

C'est dans la plus méridionale des îles Roses que s'élève le palais de la Princesse Courtisane. Hormis la baie du petit port, l'île est escarpée de falaises verticales sur tout son périmètre. Au centre, le palais lui-même est fortifié, faisant de l'ensemble un lieu quasiment inexpugnable, avec une garde personnelle de 500 hommes. Qui plus est, il est de notoriété publique qu'Illysis est entourée de conseillers haut-rêvants et que des sortilèges lui permettent de venir à terre sans avoir à prendre de bateau : qu'elle se promène incognito dans les rues de la cité ; et qu'elle est au courant de tout sans en avoir l'air. (Ceci n'ayant qu'une importance mineure pour les scénarios, au Gardien des Rêves de décider de corroborer ou non ces rumeurs. A lui d'imaginer les conseillers haut-rêvant et les sorts utilisés (*Téléportation, Yeux d'Hypnos,* etc). Dans tous les cas, Illysis doit être protégée de façon telle qu'elle n'ait rien à risquer. Noter enfin que même pour la Princesse Courtisane, l'usage du haut-rêve *dans* la cité est une entorse à la loi.

Le bois Joli

Une forêt de courmes et de cèdres s'étend entre le Nord de la cité et les premiers coteaux des vignobles. La petite portion comprise entre la route qui part de la Grande Porte et celle qui part de la porte du Bois est dénommée *le bois Joli.* Principalement hanté par les riches, c'est un lieu de plaisir et de rendez-vous, l'endroit idéal pour un duel ou une partie du bon *vieux jeu de Spasme.* Il permet de faire en plein jour ce qu'il est normalement interdit de faire « dans les murs ». Il se termine tout au Nord par le Pavillon Arc-en-Ciel [14], tenu par la courtisane Elinaïr. C'est un luxueux établissement de bains, et plus encore, tout y est prévu pour offrir à la clientèle un *parfait régal de Spasme.*

Les pêcheurs

La côte immédiatement au Nord de la cité est peuplée de hameaux de pêcheurs. Bien que le poisson soit abondant dans le golfe — et même parfois plus gros que souhaité —, ce sont des gens pauvres, sans contact ou presque avec le reste de la communauté.

Le quartier des Pailles

Est ainsi nommé l'ensemble des corrals, étables, fermes et autres masures qui s'aglutinent à l'Ouest des remparts entre la Grande Porte et la porte des Grains. C'est un faubourg rural. Au Sud, directment accotées aux remparts, se pressent les unes contre les autres les maisons des « médecins », chirurgiens, guérisseurs, rebouteux, arracheurs de dents, herboristes et apothicaires — professions interdites à l'intérieur des murs. Plus de la moitié d'entre eux ne sont que des charlatans.

Le quartier de la Vie brève

Ce quartier est le prolongement en pire du quartier de l'Oubli. Il doit son nom à ce que les nouveaux venus qui s'y installent font rarement de vieux os. Lieu équivoque, comptant la plus forte densité de Groins, hormis la ville Groin elle-même, c'est un ensemble de taudis et de masures crasseuses. Viennent s'y réfugier les parias qui sont repoussés des autres quartiers, voleurs, truands et autres hommes de main en déveine. Les gardes n'y patrouillent jamais. La porte des Morts doit historiquement son nom à la proximité de la nécropole ; en réalité, elle le doit maintenant tout autant au quartier sur lequelle elle donne. Le carrefour du Destin est une petite place où donne une sorte d'auberge : l'Hostellerie du Dragon, en réalité le quartier général d'une bande de truands : les *Humanoïdes*

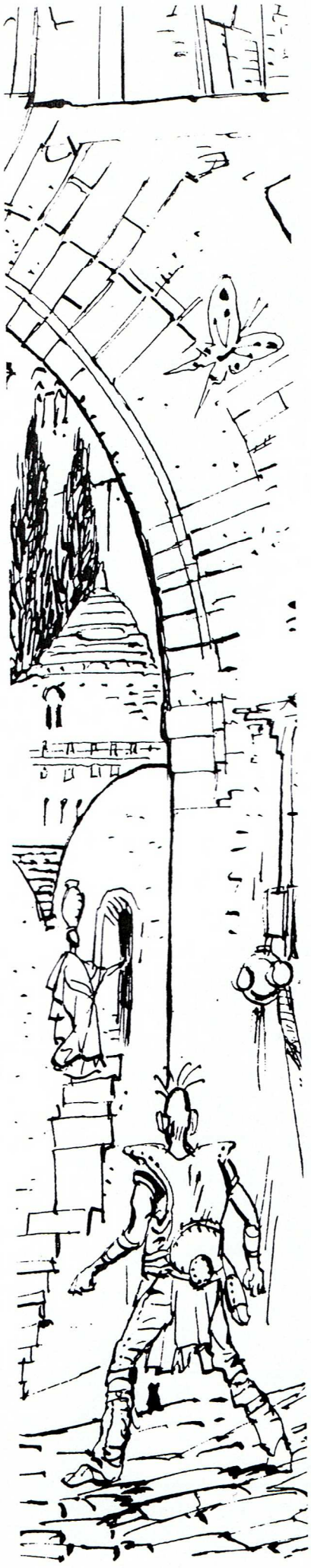
Associés. La bande comprend en effet un Gnome haut-rêvant (le chef et soi-disant aubergiste), un Ogre, deux Groins, trois Humains (dont une femme, soi-disant serveuse), et un Saure. Les clients étrangers qui y descendent par ignorance n'en ressortent jamais vivants. (Si les voyageurs décidaient de descendre dans cette auberge, au Gardien des Rêves d'improviser ces intéressants personnages.)

Mais la place doit surtout son nom aux astrologues, chiromanciens, cartomanciens et autres devins qui s'y pressent, installés dans des sortes de guérites, tentes et autres cabanes provisoires. La plupart ne sont que des escrocs, mais un certain nombre d'entre eux sont réputés pour la justesse de leurs divinations, et il arrive fréquemment que des bourgeois bien escortés viennent leur rendre visite. Si le Gardien des Rêves désire un devin qui ne soit pas un charlatan et dont les prédictions soient réelles, il peut utiliser le système rudimentaire suivant.

Faire tirer un jet de CHANCE à zéro (sans ajustement astrologique) par le consultant. Sur un échec total, la réponse à sa question sera effroyablement négative, et ce fait les choses iront vraiment mal pour lui, la réalisation effective de la prédiction ayant de préférence lieu lors de l'une de ses prochaines heures de chance à -4. S'il ne pose pas véritablement de question, prédire un événement mauvais qui aura effectivement lieu, dans les mêmes conditions. Sur un simple échec, même chose mais en un peu moins fort. Sur une réussite normale, rien de spécial, ni bien ni mal. Sur une significative, même chose que pour un échec mais en bénéfique, l'événement se réalisant de préférence lors d'une heure à +4. Même chose pour une particulière ou une critique, mais en très bénéfique. La bizarrerie de ce système est que c'est la prédiction qui déclenche l'événement. Sans elle, il n'y aurait rien. Mais c'est malgré tout le système le plus commode et le plus *efficace* pour régler le problème des prédictions. (Il est évident qu'il ne faut pas en abuser. Et que le devin soit ou non un charlatan reste à l'entière discrétion du Gardien des Rêves.)

La ville Groin

La cité des Treize Plaisirs est ouverte à tous les Humanoïdes sans exception. Cependant, si les lois permettent aux non-humains de circuler librement dans la cité, la population humaine, elle, les tolère difficilement. Et en pratique, chacun reste dans son coin. C'est ainsi qu'une *ville de Groins* s'est développée sur la première colline au Sud de la cité. « Ville » reste toutefois un bien grand mot pour désigner l'amas de cahutes et de campements qui la constituent. Au total, la population groin peut être estimée à un millier d'individus, en comptant les femelles et les jeunes. Les mâles les plus forts s'engagent le plus souvent comme mercenaires, les plus intelligents vivent de combines, les autres vivent d'on ne sait quoi. Ces Groins se prétendent civilisés et ne sont pas ouvertement hostiles, pas plus que n'importe quels truands ou mercenaires en mal de coup de force. Ce verni de civilisation va même jusqu'à les faire considérer avec mépris les ordinaires Groins errants. (Au Gardien des Rêves d'en déterminer les caractéristiques et compétences selon leur « profession ». Comme les Humains, tous les Groins ne sont pas des combattants, loin de là.)



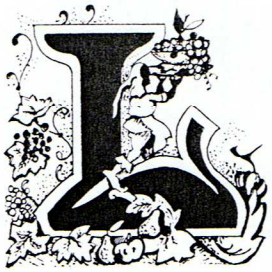
La ville Saure

La ville Saure est certainement l'endroit le plus mystérieux et le plus dangereux de la cité des Treize Plaisirs. Comme les Groins, les Saures sont mal tolérés par les Humains, mais la différence est qu'ils ne cherchent pas à se mêler aux autres populations. Leur fief se situe sur la rive Est du Suppôt, une rive marécageuse de roseaux, de prêles et d'osiers. Ils y vivent comme à l'accoutumée, dans des huttes de branchages et de tourbe. Ils chassent, pêchent et pratiquent divers artisanats, allant jusqu'à la forge des métaux. Mais tout cela pour leur usage personnel. Ils ne font quasiment pas de commerce. Et pour commencer, toute entrée sur leur territoire est considérée comme une intrusion hostile. Si le *chemin des Lances* porte ce nom, c'est qu'il est tristement fameux pour ses embuscades.

Dans ce cas, pourrait-on demander, pourquoi aller les déranger ? La réponse est que, bien que les Saures n'en aient cure, la rive Est de l'estuaire du Suppôt présente une richesse attractive. L'Ortigal Noir y pousse en relative profusion ; et la boue des marécages, une fois tamisée, s'est maintes fois révélée contenir de la poudre d'or. En conséquence, chercheurs d'herbes et chercheurs d'or sont attirés par la rive saure comme papillons par la flamme mortelle des lampes.

(Ici encore, il ne s'agit que d'une suggestion de scénario. A chaque Gardien des Rêves d'en définir les tenants et aboutissants selon ses personnages, de même que les caractéristiques des Saures qu'il compte leur opposer.)

LES 13 PLAISIRS



Les voyageurs chercheront probablement à découvrir les *plaisirs* de Spasme. Ceux-ci ne sont pas un mystère ; et chacun peut se les offrir s'il est assez riche. Les 13 plaisirs sont présentés ci-après dans leur ordre de valeur. Les voyageurs seront sans doute rebutés par les derniers, mais ces plaisirs-là sont surtout destinés à la sensualité usée des aristocrates et bourgeois que les plaisirs plus ordinaires n'arrivent plus à émouvoir. voir.

1. Le Vin de Spasme
2. Le Sucre de Spasme
3. Le Sang de Spasme
4. Les Filles de Spasme
5. Les Parfums de Spasme
6. Les Bains de Spasme
7. Les Concerts de Spasme
8. Le Parfait Régal de Spasme
9. Le Tatouage de Spasme
10. Le Vieux Jeu de Spasme
11. Le Caveau Parfait de Spasme
12. Le Grand Spasme de Spasme
13. Le Dernier Mystère de Spasme.

LE VIN DE SPASME

C'est le premier plaisir, le plus ordinaire. La vigne pousse sur les coteaux du Nord de la cité et produit un excellent vin blanc. Exporté dans les autres cités, ce vin est appelé *vin de Spasme* à cause de sa provenance, mais ce n'est pas le véritable *vin de Spasme*. Celui-ci doit avoir vieilli un minimum de 3 ans dans les foudres de bois de courme du quartier des liquoristes. A certains intervalles, on lui rajoute de petites quantités de miel, de la noix rapée, et diverses herbes aromatiques, notamment de l'*Amariande* et du *Stormix*. L'inconvénient de ces deux herbes est qu'elles poussent principalement sur la rive Est du Suppôt, du côté des Saures. Si un jet d'INTELLECT/Botanique à -3 est réussi, un jet de VUE/Survie en Marais à zéro permet de les découvrir. Les liquoristes sont prêts à les racheter à raison de 1 PB le brin, et pour des quantités de 50 brins ou plus. Les autres herbes et épices sont plus courantes. La recette est naturellement le secret de la guilde des liquoristes.

Le vin de Spasme se présente comme un vin de couleur ambrée, fortement alcoolisé. Son goût et son parfum sont spécifiques.

Appréciation. Le vin de Spasme peut avoir des qualités très diverses selon les cuvées, voire des qualités négatives pour les contrefaçons les plus infâmes. Normalement, pour être digne de ce nom, le vin de Spasme ne doit pas avoir une qualité inférieure à 5 ; certaines cuvées exceptionnelles vont jusqu'à une qualité 12. Pour l'apprécier, on peut jouer un jet de GOUT/Cuisine ajusté (toujours en positif) par la qualité. Voir les règles additionnelles d'appréciation des qualités. Mais un Gardien des Rêves soucieux d'être moins général peu faire entrer une nouvelle compétence : *Vin de Spasme*. Uniquement une compétence d'appréciation. Au départ, cette compétence est identique à *Cuisine*. Elle peut augmenter séparément avec l'expérience directe, jamais avec le stress. (Le moindre bourgeois a au moins +4 dans cette compétence.) Quand un buveur identifie correctement un vin comme étant d'une qualité supérieure à son propre niveau de compétence +1, il gagne automatiquement un point de moral. Ce point étant indépendant de ceux normalement gagnés selon les règles de l'Ethylisme.

Ethylisme. Appliquer normalement les règles d'Ethylisme du *Miroir* N° 4. Le dosage normal est de 10 centilitres, la force moyenne est de 3. (Mais à la discrétion du Gardien des Rêves, certaines contrefaçons peuvent réserver des surprises.)

Coût. En règle théorique, le coût d'un gobelet de 10 centilitres de vin de Spasme est égal à sa qualité en pièces de bronze. C'est-à-dire 5 PB pour un gobelet de vin de qualité 5, soit 5 PA le litre.

C'est sur la place des Flacons qu'on peut acheter et consommer parmi les meilleurs et les plus authentiques vins de Spasme, notamment au *Tabouret Bleu* [9], au Nord du quartier des liquoristes *(qualité 9/ force 4/ 1 PA le gobelet de 10 cl)*. Le Pavillon Arc-en-Ciel, dans le bois Joli, est également renommé pour les crus qu'on peut y déguster avant, après ou pendant le bain *(qualité 9/ force 3/ 15 PB le gobelet de 10 cl)*.

LE SUCRE DE SPASME

C'est le nom générique donné à toutes les sucreries, bonbons, petits gâteaux, fruits confits, élaborées dans le quartier des confiseurs. Une fête digne de ce nom ne se conçoit pas sans de nombreux plateaux chargés de *sucre de Spasme*.

Appréciation. Comme le vin, le sucre de Spasme peut être de qualité très diverse, mais pour mériter le nom de *véritable sucre de Spasme*, ne doit pas avoir une qualité inférieure à 5. Pour l'apprécier, on peut utiliser GOUT/Cuisine, ou, comme pour le vin, faire entrer une nouvelle compétence d'appréciation : *Sucre de Spasme*. Cette compétence fonctionnera en tous points comme la précédente.

Sustentation. Le sucre de Spasme est très nourrissant. 100 grammes valent 1 point de sustentation.

Coût. Le prix de 50 grammes de sucre de Spasme (on ne peut guère acheter ni consommer moins à la fois) est égal à sa qualité × 2 PB. Ainsi 50 grammes de sucre de Spasme de qualité 5 valent 1 PA.

Paradoxalement, la meilleure échope de confiserie n'est pas sur la place du Sucre, mais au Nord du quartier, à la limite du quartier de la Fortune. C'est l'étal de maître de Rakhorn [10]. Ses griottes au safran enrobées de caramel bleu et fourrées d'une pâte de floume et d'essence de bombarde sont réputées dans toute la cité des Treize Plaisirs. C'est un *sucre* de qualité 10, vendu 2 PA les 50 grammes. Les mêmes peuvent être servies au Pavillon Arc-en-Ciel pour 25 PB, de même que d'autres sucres de qualité égale.

LE SANG DE SPASME

Plus question de gastronomie, le *sang de Spasme* est celui que les citadins viennent voir couler dans les arènes, spectacle jamais démodé. Ces dernières sont ouvertes tous les jours au début de l'heure du Dragon. Le *sang* se poursuit généralement jusqu'à la fin de l'heure des Epées. Il commence ordinairement par quelques esclaves livrés aux bêtes fauves, généralement des femmes ou des enfants. Maître *Flo,* l'organisateur des arènes, s'ennorgueillit particulièrement de sa ménagerie : quatre aligates, trois ours, deux tigres verts et un tournedent. Ces animaux combattent rarement de véritables gladiateurs, car leur vie est autrement précieuse.

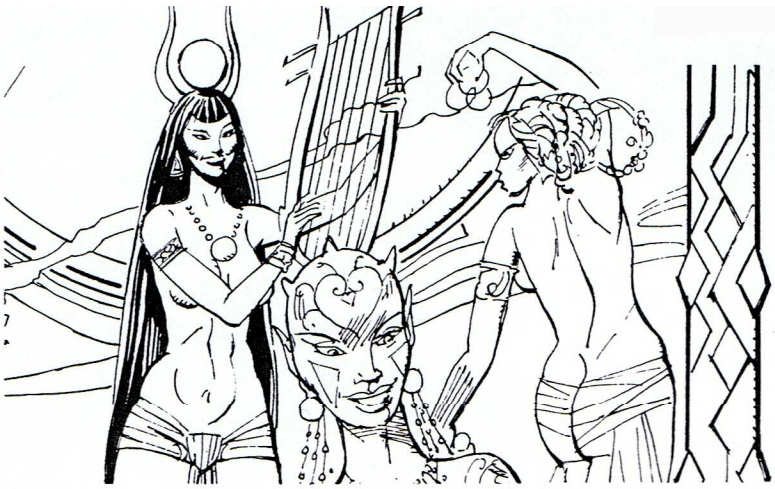
Puis viennent les combats véritables. Les gladiateurs sont de deux sortes : les esclaves qui, sans aucun choix de leur part, tentent ainsi de survivre de jour en jour ; et les gladiateurs libres. Ces derniers sont les plus goûtés du public. Leurs prouesses sont récompensées par des prix pouvant aller jusqu'à plusieurs dizaines de pièces d'argent. Parallèlement des bookmakers enregistrent les paris.

Coût. Le prix de l'entrée dépend essentiellement de la qualité du *sang* qui y est donné. Il diffère également pour les loges ou les simples gradins. En moyenne l'entrée sur les gradins coûte 1 PA, et la location d'une loge 1 PO. (Les arènes seront plus amplement détaillées dans le scénario *Le Sang de Spasme.*)

LES FILLES DE SPASME

Ce sont les représentantes de la « plus vieille profession du monde ». Dans la cité des Treize Plaisirs, leur art atteint des raffinements uniques. Cet aspect de la vie des voyageurs, et donc du jeu, peut difficilement être soumis à des règles strictes. En conséquence, si l'occasion doit se présenter, c'est au Gardien des Rêves d'en régler le « jeu de rôle » selon son inspiration.

Les *filles de Spasme* peuvent être de deux sortes : les esclaves et les femmes libres. Toutes portent un petit tatouage floral au sommet de la hanche gauche. Les esclaves le porte en plus de leurs propres marques. Comme pour les autres plaisirs, on peut discerner des « qualités », suivant la beauté et le savoir-faire. Les *véritables filles de Spasme* reçoivent



l'enseignement de leur art dans l'Académie des Filles de Spasme. Seuls les maîtres tatoueurs de cette académie sont capables de reproduire le véritable tatouage. Nombre de filles ordinaires portent un faux tatouage ou n'en portent pas du tout. Ce sont soit de pures dillettantes, soit des filles qui ont dû quitter l'académie avant d'avoir pu pousser leurs études assez haut. Noter enfin que toutes les filles de Spasme ne sont pas des « professionnelles ». Certaines aristocrates ou bourgeoises reçoivent l'enseignement de l'académie, de leur propre gré et pour leur usage privé. Les plus élevées en grade, niveaux +10 et supérieurs, sont nommées *courtisanes.* Illysis, la Princesse Courtisane, est la *Première Fille de Spasme.* Aucune esclave ne peut jamais devenir courtisane. Noter enfin que la *danse* fait généralement partie de leurs compétences, de même que le chant.

Coût. Le prix des faveurs accordées par les *filles* vénales dépend de trop de facteurs pour pouvoir être chiffré. Disons simplement qu'il ne peut jamais être inférieur à la qualité en pièces d'argent.

LES PARFUMS DE SPASME

La Guilde des Parfumeurs fabrique des parfums aussi divers que puissants. Outre leur attrait olfactif, un grand nombre d'entre eux ont un effet euphorisant, voire hallucinatoire. Ils se présentent sous la forme de poudres, de pâtes résineuses ou de grannulés comme l'encens. On les consomme en les calcinant dans des brûle-parfums. Une fête digne de ce nom ne se conçoit pas sans leurs effluves ; mais on peut également aller les respirer dans les *parfumeries.* Comme pour le vin ou le sucre, un *véritable parfum de Spasme* doit avoir au minimum une qualité 5. Comme précédemment, le Gardien des Rêves peut faire entrer une nouvelle compétence d'appréciation : *Parfums de Spasme.* Au départ, cette compétence doit être déterminée par le résultat de 1d6-3. Jouée avec ODORAT, elle fonctionnera ensuite de la même façon que les deux autres compétences d'appréciation de Spasme.

Certains parfums de basse qualité ne sont souvent que des herbes séchées et brûlées ; certains autres sont des mélanges rudimentaires ; d'autres encore peuvent présenter un effet puissant mais toxique à plus ou moins longue échéance. C'est souvent le cas des produits proposés dans les parfumeries mal famées du quartier de l'Oubli.

Exemple : le Skan. Ce parfum est obtenu par macération et décantation d'un petit champignon des caves humides (INTELLECT/Alchimie à -1). En tant que parfum, il est médiocre et n'a qu'une qualité 1. Mais il procure un effet très particulier. Indépendamment du jet d'ODORAT, jouer un jet de CONSTITUTION à zéro. Sur une réussite, rien ne se passe. Sur un échec normal, la caractéristique EMPATHIE augmente de 1d4. L'augmentation durera pendant un temps égal à F.T.CONST × 1 heure. Au bout de ce temps, l'EMPATHIE revient graduellement à la normale en quelques minutes. Sur un échec total, par contre, l'EMPATHIE *diminue* de 1d4, et le parfum se comporte en même temps comme un poison immédiat : ***Rapidité :*** 2 minutes/ ***Puissance :*** 5/ ***Malignité :*** 5/ ***Effet :*** mortel selon les règles usuelles des poisons, livre I page 47/ ***Antidotes :*** Elixir des Gnomes 60 %, Sable-Poudre 30 %. Aucun autre soin que l'antidote ou le rituel Guérison des maladies ne sont possibles ; et dans tous les cas, ni l'antidote ni la magie ne peuvent faire revenir l'EMPATHIE perdue. La caractéristique diminuée doit dorénavant être considérée comme la nouvelle caractéristique *normale* du personnage. (S'il meurt, sa nouvelle incarnation récupère toutefois la caractéristique originelle, règle normale.) Selon les parfumeries, respirer

ce parfum coûte de 1 à 3 PA. Quelle que soit la quantité respirée, l'EMPATHIE ne peut jamais augmenter de plus d'1d4.

Des parfums plus honorables peuvent être respirés dans les parfumeries du quartier de la Fortune, notamment l'encens violet (qualité 8, 35 PB) de maître Dhom, dans les alvéoles capitonnées du *Silence de la Mer* [11], en face de la Guilde des Parfumeurs.

Coût. Le prix général d'une dose de parfum est égal à sa qualité × 4 PB.

LES BAINS DE SPASME

Avec les *bains de Spasme* commencent les plaisirs vraiment luxueux. Il ne s'agit pas tant de se laver, que de se *faire* laver, masser, peigner, manucurer, etc. Le raffinement des *bains de Spasme* est tel que 5 sortes d'eau doivent être utilisées au minimum, selon leur température et la variété de leurs sels. Et naturellement, rien n'empêche de les savourer tout en respirant des parfums, en buvant du vin, en grignotant des friandises, etc. Les bains sont donnés par des serviteurs, hommes ou femmes, spécialement experts en la profession : les *servant(e)s de bain.* Les servantes de bains de haute qualité sont souvent en même temps des filles de Spasme.

Appréciation. Comme nombre d'autres plaisirs, les bains peuvent s'apprécier selon leur qualité. Pour mériter d'être appelé *véritable bain de Spasme,* la qualité ne doit pas être inférieure à 5. Chaque fois que le bain est d'une qualité supérieure au *moral actuel* du baigneur, celui-ci gagne un point de moral. Parallèlement, si l'Endurance du baigneur n'est pas à son maximum, il joue un jet de résistance un peu particulier. Ce jet est joué en prenant l'Endurance actuelle comme caractéristique, et la qualité du bain comme ajustement négatif. Si le JR échoue, le baigneur regagne un nombre de points d'Endurance égal à la qualité du bain (sans dépasser son maximum, naturellement). ***Exemple.*** *Un personnage d'Endurance 26 tombée à 18, et de moral +4, prend un bain de qualité 6. D'une part, son moral augmente automatiquement de 1 puisque la qualité (6) est supérieure à 4 (le moral). D'autre part, il peut jouer un JR d'Endurance. 18 à -6 donne 36. Avec un 43, il échoue. Le bain l'a relaxé à fond : son endurance remonte de 6. Plus l'Endurance est basse et meilleur est le bain, plus l'effet a des chances d'être fort.*

Coût. En règle théorique, le prix d'un bain de Spasme est égal à sa qualité × 6 PB. Un bain de qualité 5 coûte ainsi 3 PA. On trouve de bons pavillons de bains dans le quartier de la Fortune et dans le Haut Quartier. Mais le meilleur de tous est sans conteste le Pavillon Arc-en-Ciel, dans le bois Joli. Ses servants et servantes de bains y ont une science irréprochable. Sept eaux différentes sont utilisées dans sept bassins de marbre de couleurs différentes (d'où le nom du pavillon). Ces bains de qualité 10 reviennent à 7 PA. On ne reçoit que sur rendez-vous.

LES CONCERTS DE SPASME

Il s'agit de véritables concerts musicaux. Contrairement aux autres plaisirs, aucune guilde ni académie ne forme les musiciens de Spasme. Les étudiants doivent apprendre leur art auprès de maîtres particuliers. Puis ils peuvent pratiquer en purs solistes ou faire partie d'un orchestre. Nombre de maisons nobles possèdent leur orchestre privé. Les musiciens personnels de la Princesse Illysis sont réputés parmi les plus virtuoses. De fait, les musiciens de Spasme se produisent rarement en « concerts publics », mais recherchent de préférence des engagements privés. Comme pour le reste, une fête digne de Spasme ne se conçoit pas sans un concert.

Appréciation. Selon le niveau des musiciens, les concerts de Spasme ont une qualité pouvant aller jusqu'à 12, la qualité moyenne étant 5. Comme indiqué dans les règles additionnelles d'appréciation, la qualité de la musique doit s'apprécier par un jeu de OUIE/Musique, ajusté (toujours en positif) par la qualité de l'exécution. Si le jet d'appréciation réussit et si la musique est au minimum d'un niveau +1 supérieur à la compétence de l'auditeur, son moral augmente automatiquement de 1 point.

Coût. Pour un concert de durée moyenne (20 minutes), un orchestre demande normalement un cachet égal à sa qualité en pièces d'argent. Il est parfois possible d'entendre un concert de Spasme à la Taverne du Rossignol d'Argent [12], dans le quartier de la Fortune. Les concerts ont lieu dans un salon particulier à l'acoustique excellente, mais ne pouvant contenir guère plus d'une quinzaine de personnes. Le prix d'entrée dépend de l'orchestre ou du soliste. Pour entendre Fraül el Nagor jouer du luth à quinze chœurs, il faut débourser 4 PA (par personne), et 5 PA pour entendre la célèbre Selinko chanter le Grand Air de Spasme. Ces deux récitals, de qualité 10, durent une bonne heure.

LE PARFAIT REGAL DE SPASME

On appelle ainsi l'agréable moment de détente composé simultanément d'un bain et d'un concert de Spasme, parmi les effluves des meilleurs parfums, tout en dégustant vins et sucres de qualité. Pour que le régal soit vraiment parfait, aucun des ingrédients ne doit être inférieur à une qualité 5 ; et le plaisir n'est pas diminué si les servantes de bains sont également des filles de Spasme. Les bourgeoises et nobles dames savent généralement choisir des servants de bains tout aussi experts.

Appréciation. Apprécier un *parfait régal de Spasme* revient à en apprécier l'un après l'autre tous les composants.

Coût. C'est naturellement un plaisir onéreux. Les aristocrates des îles Roses savourent leurs parfaits régals dans l'intimité de leur domaine ; mais on peut également se les offrir dans les pavillons de bains du Haut Quartier. L'endroit le plus sélect reste toutefois le Pavillon Arc-en-Ciel de la courtisane Elinaïr. Un [illegible] revient à la bagatelle de 10 pièces d'or (uniquement sur rendez-vous).

LE TATOUAGE DE SPASME

Avec le *tatouage* commencent les plaisirs insolites. Secret des maîtres tatoueurs de la Confrérie des Ecorcheurs Parfaits, il n'est appliqué que par eux. Tout autre tatouage ne peut être qu'une contrefaçon sans véritable effet, ou au pire avec un effet vraiment nocif.

Appliqué au moyen d'encres très spéciales sur certaines parties du corps, généralement dans les endroits érogènes, le tatouage stimule les terminaisons nerveuses à un plaisir continuel. Son effet est durable, aussi durable que le tatouage lui-même. Les personnes ainsi tatouées ressentent sans discontinuer un « plaisir physique » dans la zone stimulée. C'est un plaisir très fort, mais en même temps éprouvant. En termes de jeu, c'est un *plaisir* de qualité 9. Il donne automatiquement gain d'un point de moral tous les jours (outre la sensation elle-

même qui ne peut être quantifiée en termes de points). En revanche, il empêche d'apprécier tous les autres plaisirs de Spasme d'une qualité inférieure à 9. En comparaison, ces plaisirs deviennent fades. Qui plus est, à la fin de chaque semaine après la pose du tatouage, il faut jouer un jet de CONSTITUTION à zéro. Réussi : rien ne se passe. Echec : perte d'un point définitif en CONSTITUTION. Echec total : perte de 2 points. Particulière : délai doublé pour le prochain jet. Quand la CONSTITUTION arrive à zéro, le personnage meurt. Ce *plaisir* n'est recherché que par les riches blasés à la sensualité épuisée. (Notez que les potions d'herbes de soin enchantées ne peuvent pas faire revenir la CONSTITUTIN perdue, non plus que le rituel Guérison des Maladies. Par contre, enchantées ou non, les potions peuvent donner des bonus aux jets.)

Coût. Le prix d'un tatouage de Spasme est de 13 pièces d'or.

LE VIEUX JEU DE SPASME

C'est une sorte de jeu de « killer » en vrai. Son intérêt est le grand frisson qu'il fait ressentir, l'attrait de pouvoir tuer cumulé au risque de l'être soi-même. Il se joue dans un périmètre limité, généralement dans le bois joli, ou dans un quartier de la ville. Faisant partie des institutions, il peut être pratiqué de jour entre les murs, quand bien même il conduit à mort d'homme.

Les joueurs (et les joueuses) y jouent quasiment nus, vêtus en tout et pour tout d'une sorte de pagne (le pagne du vieux jeu). Qui plus est, ils portent sur le front et sur l'omoplate droite une sorte de tatouage d'identification, marque qui disparaît au bout de quelques jours. Cette marque sert à les identifier selon les règles qui sont utilisées, selon qu'on joue en équipe, avec une cible spécifique, ou totalement chacun pour soi. Les seules armes permises sont les armes de mêlée ou de jet. Aucune arme de trait (arc, arbalète, fronde) n'est permise. Les participants n'ont pas le droit de pénétrer dans des édifices, publics ou privés, au cours du jeu. Ils n'ont pas le droit de quitter le périmètre du jeu. Ils n'ont pas le droit d'entrer en communication avec les non-joueurs. Hormis cela, tout est permis. Les gardes arbitres, armés d'arcs ou d'arbalètes, surveillent les joueurs de loin en loin. Ils n'interviennent que quand une règle a été enfreinte. La pénalité est toujours la même : le fraudeur est immédiatement criblé de flèches. Quand un non-joueurs est pris à communiquer ou à aider un joueur, son délit est considéré comme un *état de dette.* L'amende dépend des dommages et intérêts demandés par les autres joueurs. Il ne se passe pas de semaine sans que soit organisé un vieux jeu de Spasme dans la cité des Treize Plaisirs.

Une façon pervertie de jouer au vieux jeu est parfois pratiquée par les nouveaux riches et les parvenus. Elle consiste à organiser des parties uniquement composées d'esclaves. Le gagnant est celui dont les esclaves ont éliminé les autres. Cette façon est considérée avec le plus grand dédain par les aristocrates.

Coût. Quoi qu'il vienne en N° 10 sur la liste, c'est un plaisir peu onéreux. Le droit d'inscription est symbolique et sert surtout à payer les frais. Un après-midi de vieux jeu de Spasme, marques d'identification et gardes arbitres compris, revient environ à 12 PA.

LE CAVEAU PARFAIT DE SPASME

Avec le *caveau parfait* commencent les plaisirs terminaux. Quand un riche citadin a épuisé les 10 plaisirs précédents, quand il est las de son tatouage de Spasme, le caveau parfait redonne un peu de signification à sa vie, et ce d'autant plus que sa vie est dès lors mesurée en jours. Le caveau parfait est l'une des trois façons de terminer sa vie dans une ultime jouissance.

Il consiste à se faire inhumer vivant, emmuré dans un caveau de la nécropole. On emporte avec soi ses objets préférés, petits meubles et bijoux, ses animaux familiers, ses filles de Spasme favorites ou ses servants de bains pour les dames, sans oublier vins, sucres et parfums. Peu à peu, malgré la spaciosité de certains caveaux, l'air vient à manquer, les provisions s'épuisent, le tatouage continue son œuvre d'affaiblissement. Et c'est la mort — dans un dernier spasme de plaisir.

Coût. Il est peu probable que les personnages des joueurs soient intéressés par cette façon de prendre un dernier plaisir. Mais à titre de renseignement, la mise en place d'un caveau parfait par la Confrérie des Fossoyeurs [16] revient à environ 35 PO, sans compter ce qu'on y apporte. La nécropole sera plus amplement détaillée dans le scénario *Le Caveau Parfait.*

LE GRAND SPASME DE SPASME

Comme le précédent ce *dernier* plaisir est réservé à ceux qui veulent continuer à *ressentir* quelque chose, sachant que seule la mort viendra y mettre un terme. Si les bourgeois favorisent le caveau parfait, le *grand' spasme de Spasme* est l'apanage des aristocrates. Les Princesses Courtisanes terminent toutes leur vie par un grand spasme de Spasme.

Il consiste à se faire intégralement écorcher par les maîtres chirurgiens de la Confrérie des Ecorcheurs Parfaits. (Noter que cela n'a aucun rapport avec la médecine.) On commence par retirer la peau avec des ciseaux spéciaux, puis un par un et le plus délicatement possible, tous les muscles du corps, en ne laissant finalement que les organes vitaux sur le squelette. L'opération prend plusieurs semaines et procure des souffrances *absolument exquises.* Durant ce temps, le patient est maintenu en vie par des drogues uniquement connues de la confrérie. Quand il ne reste plus que les os et les organes vitaux, on commence à essayer de retirer les os pour ne plus laisser que les organes. C'est généralement durant cette dernière semaine que le patient trépasse. Mais quelle apothéose !... Un grand spasme de Spasme revient à 50 PO (payable d'avance).

LE DERNIER MYSTERE DE SPASME

Treizième des treize plaisirs, c'est le meilleur, le plus fort, le plus cher. Seuls peuvent se l'offrir les nobles des plus grandes maisons, ceux qui veulent encore plus grand que le grand spasme de spasme. Sa particularité est d'être le secret de la Princesse Courtisane. Nul ne sait à l'avance de quoi il s'agit. Et nul ne peut dire en sortant de quoi il s'agissait, puisqu'on n'en revient pas.

L'événement a lieu dans le palais de la Princesse Courtisane, dans ses appartements privés, dans le mystère de sa chambre. Escorté jusqu'à la porte par les gardes du palais, par ses amis, par ses parents, le prétendant au dernier mystère de Spasme entre seul. La porte se referme sur lui sans

un bruit. Le cortège a beau tendre l'oreille, on n'entend rien. Rien ne transpire.

Moins d'une heure plus tard, la princesse rouvre la porte. Son sourire glacé est inchangé. Rien n'a bougé dans les plis de sa toilette. « Le mystère est accompli », dit-elle.

On ne saura jamais non plus ce qu'est devenu le corps.

* * *

...Ainsi va la vie à Spasme. On commence innocemment par un petit verre de vin, un petit sucre, un après-midi dans les arènes. Puis une fille vient vous rendre visite, on essaie les parfums, on prend un bain, on écoute une chanson, tout cela en même temps. Et c'est toujours pareil. Alors on se fait tatouer, on essaie le vieux jeu. Et bien trop vite arrive le moment où il n'y a plus qu'un ultime choix à faire : le caveau, le grand spasme, ou le dernière mystère...

LE SANG DE SPASME

vec le *Sang de Spasme* nous allons faire plus ample connaissance avec les arènes et les combats de gladiateurs. Ce scénario peut être induit de plusieurs façons. Les voyageurs peuvent avoir entendu parler du gladiateur invincible dans les tavernes et autres lieux publics et aller le regarder combattre par simple curiosité. Ou bien, s'ils vont assister aux combats sans idée préconçue, le hasard peut faire qu'il livrera justement un combat ce jour-là. Dans tous les cas, ils auront pu apprendre qu'il y a une bourse de 10 pièces d'or pour qui terrassera le colosse jamais vaincu.

LES ARENES

Les arènes de Spasme ont la forme d'un cirque. Construites dans le même granite que les remparts, elles ne présentent aucune fioriture à l'extérieur hormis la décoration accidentelle du lierre et de la mousse. Le bâtiment fait une bonne cinquantaine de mètres de diamètre. Sa hauteur totale est de 13 mètres. La lice, ou « arène » proprement dite, fait 20 mètres de diamètre. Son sol est en roc recouvert d'une bonne couche de sable. Le premier rang de spectateurs est à 4 mètres de haut.

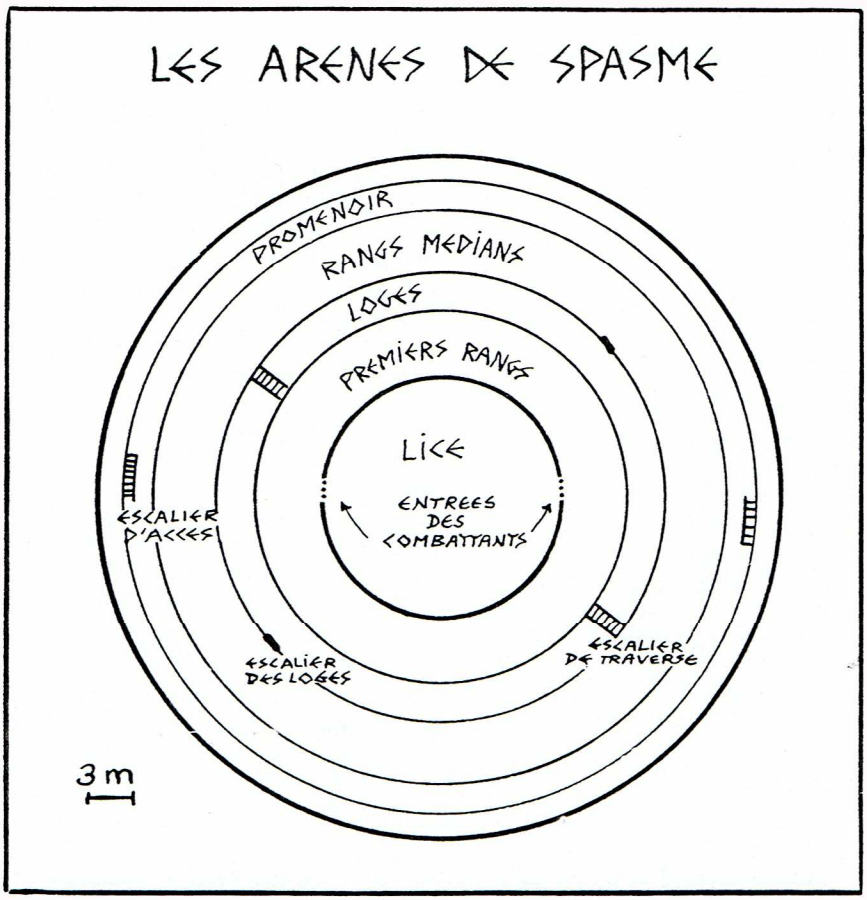
Les gradins sont de larges marches de 50 centimètres de haut et d'un mètre de large. On s'y asseoit à même la pierre à moins qu'on ait apporté son coussin personnel. Il y a 10 rangs en tout : les 3 premiers rangs, le rang des loges, les 5 rangs médians, et le dernier rang tout en haut.

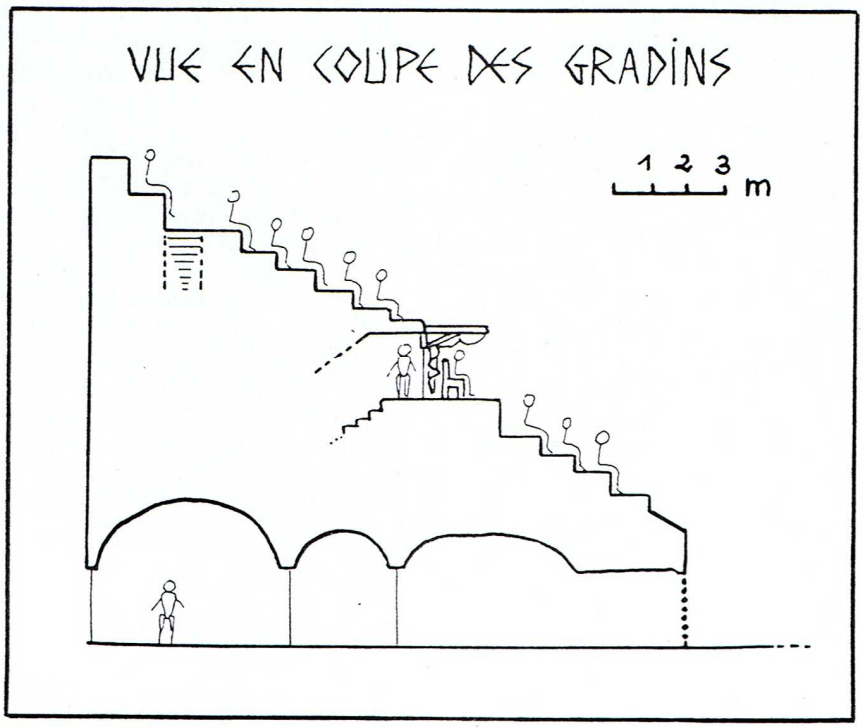
Les entrées

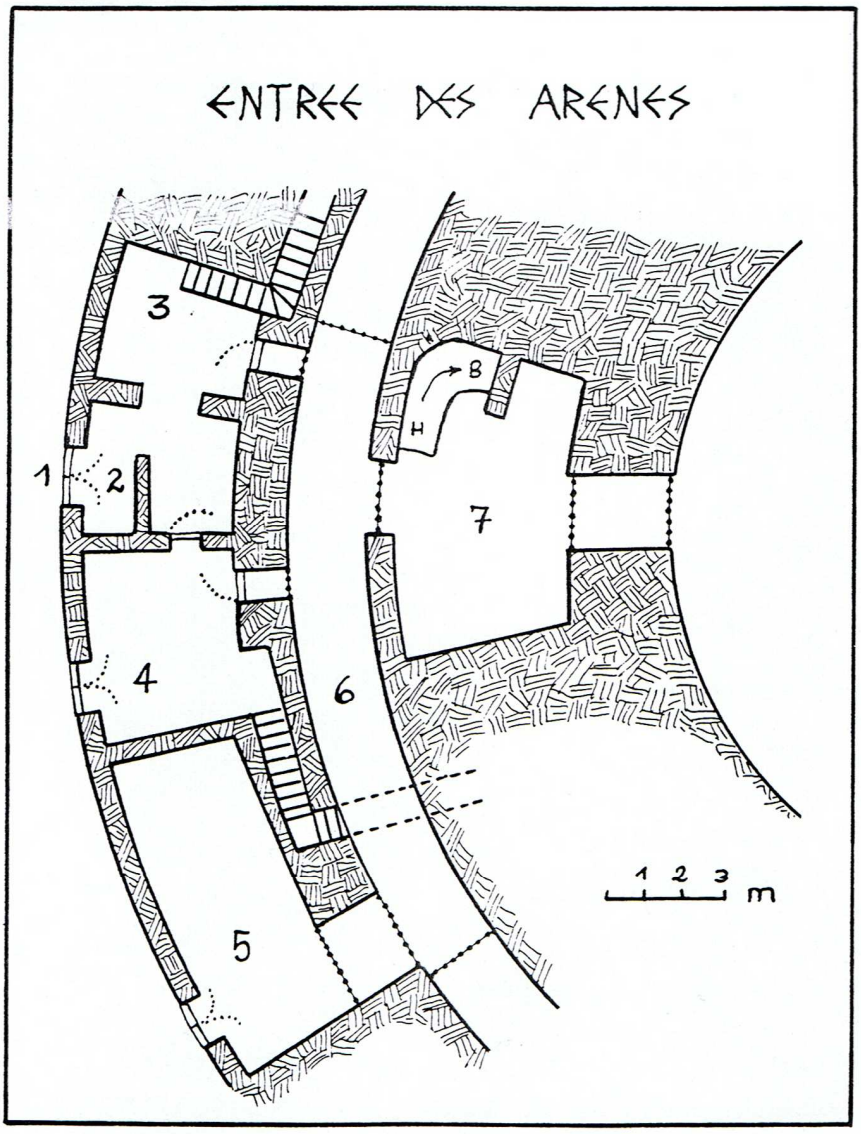
Les arènes ont deux entrées, une à l'Est, l'autre à l'Ouest. Le plan représente l'entrée Ouest. Diamètralement opposée, l'entrée Est est absolument semblable. La seule utilité d'être en double est de permettre un accès et une sortie plus faciles. Les deux entrées permettent d'accéder à n'importe quel gradin. Le rang des loges par contre est coupé en deux par les escaliers de traverse, et on n'accède aux loges Sud-Ouest que par l'entrée Ouest et aux loges Nord-Est que par l'entrée Est.

1. C'est l'entrée des gradins. Les doubles portes sont ouvertes au début de l'heure du Dragon, mais la foule y fait souvent la queue dès l'heure de la Couronne. Extérieurement, les portes sont peintes en noir de façon à ce qu'on puisse y écrire à la craie. On peut ainsi y lire le programme de l'après-midi, ainsi que le prix des places (qui varie selon les « spectacles », 8 à 12 PB en moyenne. Une patrouille de gardes stationne toujours à la porte.

2. Une fois entré, on débouche sur







un étroit vestibule avec un comptoir de pierre. D'autres gardes y stationnant, filtrant les entrées. Là, le spectateur paie sa place, puis est admis dans le hall 3. Ces halls sont en pierre brute, voûtes noircies par la fumée des torches. Il y règne déjà une odeur de fauve et de sang qui prend à la gorge.

3. Les gardes qui stationnent dans ce hall s'assurent que les arrivants ne possèdent aucune arme de trait. Il est en effet interdit de tirer sur les participants. Les armes de mêlée sont permises. Puis le spectateur est libre d'emprunter l'escalier d'accès. Tout en haut, il débouche sur le promenoir, un chemin circulaire de 2 mètres de large. L'escalier y donne parallèlement. Là, le spectateur est libre de choisir la place qui lui convient. Grâce aux escaliers de traverse qui coupent le rang des loges, il peut redescendre s'il le désire jusqu'au premier rang. Ce rang est en général très prisé, et c'est pourquoi on fait la queue de si bonne heure. Mais être si près des combatants présente un attrait équivoque. Certes, on peut distinguer chaque goutte de sang, mais il est déjà arrivé que des tigres verts, fous furieux, accomplissent l'exploit de franchir d'un seul bond les 3 mètres de l'enceinte intérieure...

4. La double porte suivante donne accès aux loges. Le hall est également gardé, mais l'entrée y est beaucoup plus rapide. Le lieu est également plus luxueux, tapis sur le sol, lampes à huile au lieu de torches, sièges de repos. Les bourgeois qui louent leur loge à l'année sont accueillis avec déférence. Un esclave les précède le long de l'escalier. Ceux qui désirent louer une loge pour la journée en règlent le prix à un trésorier ; puis ils y sont pareillement conduits par un esclave. Les loges sont numérotées. A la journée leur prix est calculé à 10 fois le prix d'une place de gradin. A l'année, c'est un forfait de 30 pièces d'or.

Contrairement à celui des gradins, l'escalier des loges n'est pas parallèle aux gradins. Il passe au dessus du couloir [6] et débouche perpendiculairement. Au sommet, on accède ainsi à un petit couloir circulaire entièrement fermé, situé entre la paroi du gradin supérieur et les structures des loges proprement dites. Ces loges sont des compartiments de bois. On y entre par une entrée masquée par une tenture. Intérieurement, une charpente de bois supporte un dais de tissu, comme un baldaquin. Elles sont meublées de chaises et d'un banc garnis de coussins. Chaque loge peut contenir 4 personnes assises et 5

à 6 debout (serviteurs, gardes du corps).

5. C'est l'entrée de service et « des artistes ». Ces portes sont usuellement fermées mais on peut signaler sa présence grâce à un gros heurtoir de bronze en forme de patte de lion. Le hall est généralement jonché de marchandises en attente d'être transférées dans les sous-sols : bottes de paille et de fourrage, jarres, coffres et caisses, chaînes, cages de fer. C'est par là qu'entrent et sortent les gladiateurs libres. C'est là qu'il faut se présenter pour s'engager.

6. Ce couloir circulaire fait tout le tour des arènes, faisant ainsi communiquer les deux entrées entre elles. Hormis les secteurs des entrées, il n'y a aucune autre salle au niveau du sol, rien qu'une maçonnerie pleine. A l'approche des entrées, le couloir circulaire est fermé par des grilles.

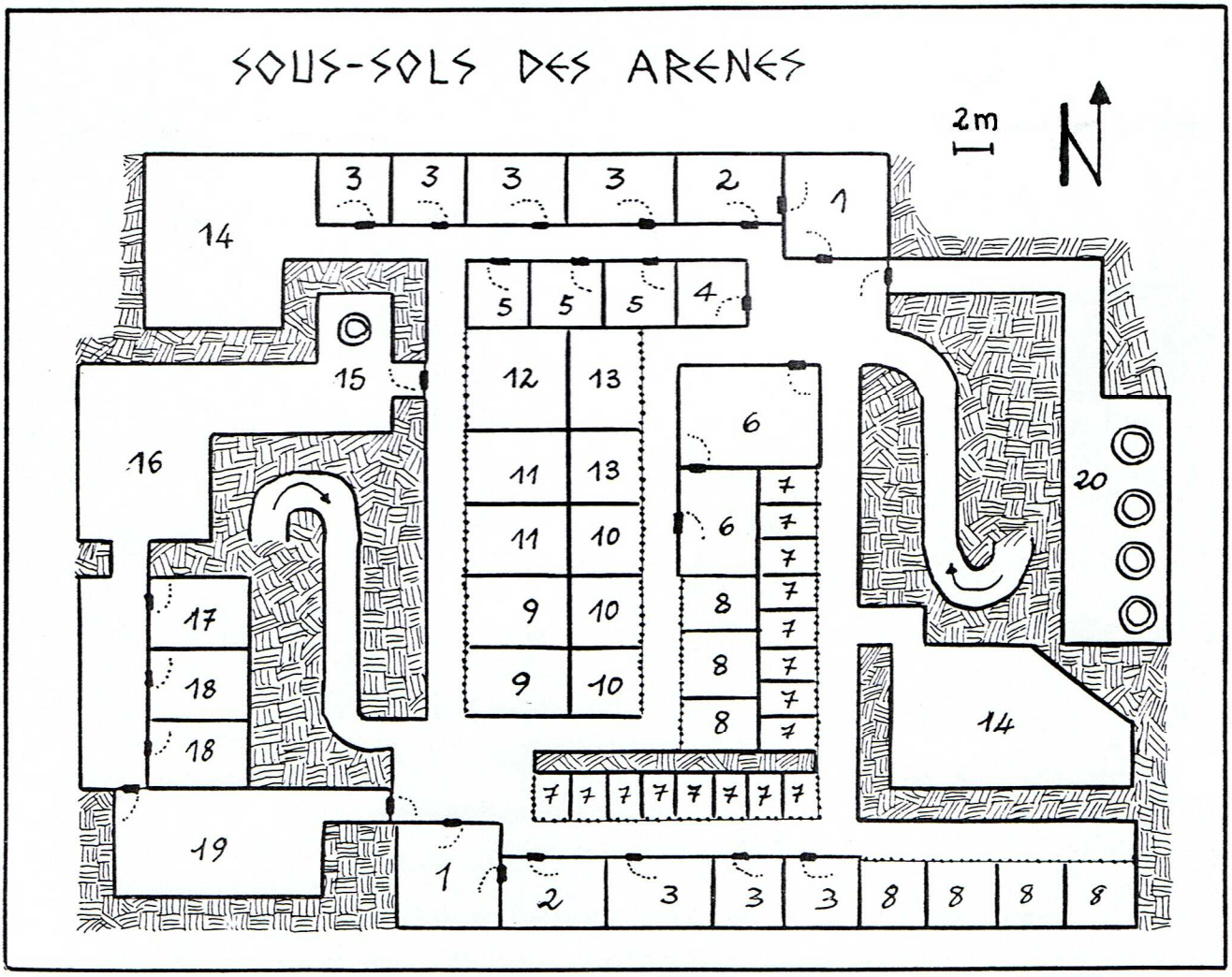
7. Ce hall permet l'accès aux sous-sols et à la lice. On accède aux sous-sols par une rampe inclinée, assez raide, mais permettant néanmoins le passage de charrettes. Juste avant leur prestation, combattants et fauves sont remontés par cette rampe, puis introduits dans la lice par le sas de grilles. Durant les combats, il y a toujours au moins une dizaine de gardes armés d'arbalètes dans ce hall.

Les portes de communication des halls 3 et 4 ne sont généralement pas verrouillées ; en revanche, toutes les grilles le sont. Ces grilles fonctionnent comme des herses. Un levier permet de les remonter ou de les descendre assez facilement grâce à un système de contrepoids bien entretenu. La manœuvre n'est toutefois possible que si les grilles sont préalablement déverrouillées. Dans le hall 7, deux leviers permettent de lever les deux grilles du sas l'une après l'autre. Les serrures ont une difficulté -4.

Les sous-sols

Les sous-sols sont le véritable centre vital des arènes. Ils fournissent les logements des gardes et des serviteurs, les réserves, les salles d'entraînement, et bien entendu les cages et cellules où sont enfermés les fauves et les esclaves promis au *sang*. On y accède par les deux rampes inclinées, Est et Ouest. Les sols sont de roc brut. Murs et voûtes sont maçonnés avec une hauteur moyenne de 3 mètres. Le niveau des sous-sols est à 5 mètres sous la surface du sol. L'éclairage est fourni par les lumignons à huile, scellés dans les murs tous les 6 ou 7 mètres. Il en résulte autant de pénombre que de lumière. L'aération est très mauvaise, et outre l'odeur d'huile brulée, toute la place est empuantie de lourds relents de sueurs, d'excréments et de sang. Tout cela parmi les grognements et les cris continuels des bêtes fauves.

1. Quartier des commissaires. Les deux commissaires, *Deredas* et *Morwan,* sont respectivement les responsables des entrées Est et Ouest. Ils jouent le rôle de capitaines. Après maître Flo, le Président des Arènes (nommé à ce poste par la Princesse Courtisane), ce sont les véritables maîtres des lieux. Maître Flo ne réside pas dans les arènes, mais dans une belle maison du quartier de la Fortune. Néanmoins, il vient tous les jours faire sa tournée d'inspection et distribuer ordres et consignes. Chaque nouvel engagement doit être ratifié de son sceau. C'est lui qui achète personnellement les nouveaux esclaves au marché du port et organise les programmes. Mais en fonction du matériel vivant actuellement disponible, il se borne souvent à écouter les suggestions de ses commissaires, en qui il a toute confiance.



Les quartiers de Deredas et Morwan contiennent également les coffres-forts où sont entreposés les fonds courants des arènes.

2. Armureries. C'est là que sont entreposées les armes excédentaires des gardes, mais également celles qui serviront aux gladiateurs improvisés (boucliers, poignards, lances, tridents, etc).

3. Quartier des gardes. Ces pièces, meublées très sobrement de bas-flancs à étages, servent de logement aux quelques 40 gardes permanents. Utiliser pour eux les mêmes caractéristiques que les gardes de la cité. Tous sont en outre munis d'un sifflet et communiquent au moyen d'un certain code pour synchroniser les actions d'une entrée à l'autre, entrées et sorties des bêtes et des gladiateurs. Ils connaissent également un code d'alerte. Enfin, tous sont armés d'un fouet : niv +5/ init 10/ + dom (1d6 + 1).

4. Quartier du vétérinaire. C'est là que loge *Vagel,* le vieux vétérinaire des arènes. Les bêtes de la ménagerie sont placées sous sa responsabilité. Ils les adorent toutes, mais le tournedent est son préféré. Si l'animal est enchaîné dans sa cage, c'est sur l'ordre de maître Flo. S'il ne tenait qu'à Vagel, le monstre se promènerait en liberté dans les couloirs. Le vétérinaire prétend qu'il est intelligent et ne demande qu'à parler. De fait, le vieil homme passe toutes ses heures de loisir à tenter de lui enseigner des rudiments de langage, et affirme à qui veut l'entendre que l'un des bras-bouches arrive déjà à murmurer « papa »...

Détail important, les vétérinaires ne sont pas assimilés aux médecins et les animaux peuvent être légalement soignés à l'intérieur des murs. Par ailleurs et par tolérance, les gladiateurs *engagés* (voir ci-après) peuvent être assimilés aux bêtes féroces de la ménagerie. Vagel a donc le double soin de s'occuper des animaux et des blessures des gladiateurs vainqueurs. Il est assez efficace dans ce rôle, mais avec les humains, sa main n'a aucune douceur.

5. Quartier des serviteurs. Ces pièces servent à loger les différents serviteurs et esclaves nécessaires au fonctionnement des arènes et à l'entretien des animaux. Ils sont une quinzaine en tout.

6. Réserves. Ces deux salles contiennent des réserves de paille, de fourrage pour les aligates, d'huile pour les lampes, et de matériel divers.

7. Cellules des chairs-à-sang. Ces petites cellules, entièrement grillagées sauf le fond et les côtés, abritent temporairement les esclaves dits « chairs-à-sang », hommes, femmes, enfants, autrement dit ceux qui n'ont aucune chance dans les arènes, mais sont juste destinés à être étripés en prélude aux véritables combats.

8. Cellules des gladiateurs esclaves. Identiques aux précédentes, elles sont seulement un peu plus spacieuses. Elles servent de logement à de véritables gladiateurs, mais esclaves appartenant aux arènes. Ceux-ci sont relativement bien traités et jouissent parfois d'une semi-liberté leur permettant de déambuler dans les couloirs ou de monter assister aux combats à travers les sas quand ils ne participent pas eux-mêmes. Ces gladiateurs, actuellement au nombre de 7, combattent à tour de rôle, et livrent chacun 2 ou 3 combats par semaine. La plupart ne sont là que depuis très peu de temps, les vétérans ayant été éliminés par le Groin d'Hémoglobal.

Les gladiateurs libres ou appartenant à un maître privé ne logent pas dans les arènes. Ils sont toutefois sommés de s'y rendre à la fin de la matinée au plus tard. Dans l'intervalle, ils peuvent occuper une des cellules, mais la grille n'en est pas verrouillée.

9-13. Ménagerie. Les vastes cages centrales abritent les bêtes fauves. Les aligates sont dans les cages 9, à raison de deux par cage ; les cages 10 contiennent chacune un ours noir ; les cages 11 un tigre vert ; et la cage 12 contient un tournedent enchaîné. Toutes les autres bêtes sont libres dans leur cage. Le tournedent ne participe aux réjouissances que dans les grandes occasions, car c'est tout un problème que de le faire sortir, dans une cage mobile plus petite, de le faire entrer dans la lice, et surtout de lui faire réintégrer sa cage. Quand il participe, le prix de l'entrée est au minimum doublé. Les cages 13 sont actuellement vides.

14. Salles d'entraînement. C'est dans ces vastes salles que les gladiateurs s'entraînent et s'échauffent avant les combats. Les entraînements ont toujours lieu sous la surveillance des arbalètes des gardes. Si règlement de compte il doit y avoir entre les combattants, c'est en haut dans la lice, pas ici.

15. Puits. Ce puits communique avec une nappe souteraine et fournit tout l'approvisionnement en eau des arènes. C'est un des rares puits de la cité des Treize Plaisirs à ne pas être pollué par les égouts.

16. Cuisines. C'est là que sont préparés les repas pour les gardes et les gladiateurs.

17. Intendance. Cette pièce sert de quartiers d'habitation à *Ballock,* l'intendant. Il a la charge de nourrir l'effectif humain et de veiller à ce qu'aucun approvisionnement ne manque. Les serviteurs et les esclaves sont placés sous sa responsabilité.

18. Quartier des cuisiniers. Ces deux pièces servent de logements aux serviteurs des cuisines, tous des hommes.

19. Réfectoire. C'est dans cette vaste salle que les gardes, les serviteurs et parfois les gladiateurs, prennent leur repas.

20. Charnier. Cette salle contient 4 puits profonds. C'est là qu'on jette les cadavres, les mourants ou les estropiés irrécupérables ; puis on saupoudre d'une bonne quantité de chaux.

LES COMBATS

Il faut distinguer les véritables combats des massacres de chairs à sang. Face aux bêtes fauves, ces esclaves n'ont aucune chance, non plus que face aux gladiateurs. Ces derniers les exterminent avec un art consommé, faisant longuement durer le *plaisir.*

Les véritables combats ont lieu soit entre les gladiateurs des arènes eux-mêmes, mais c'est assez rare, uniquement quand il y a pénurie d'opposants, soit entre les gladiateurs des arènes et des gladiateurs extérieurs, soit directement entre gladiateurs extérieurs. Ces derniers sont assez nombreux. Nombre de maisons bourgeoises entraînent leurs « poulains » ; et la réputation des arènes de Spasme attire même des gladiateurs des autres régions. Tous les combats sont à mort. On ne gracie jamais le perdant. Il arrive même que des vainqueurs gravement blessés succombent à leur tour quand Vagel est trop occupé à apprendre à parler au tournedent pour s'occuper d'eux tout de suite.

Les gladiateurs valent un certain prix, généralement exprimé en pièces d'argent, dépendant de la réputation qu'ils affirment. Les gladiateurs (ou

leurs maîtres) sont libres d'affirmer la réputation qu'ils désirent du moment qu'ils laissent en gage la somme correspondante avant le combat. Ces gages sont gardés par les commissaires. A la fin du combat, le vainqueur rempoche son propre gage et touche celui de son adversaire en guise de prix. Ce prix est toutefois diminué de 10 % pour frais de participation. (Seul le perdant paie donc les frais.) Les gladiateurs permanents des arènes valent de 20 à 50 PA (selon la décision des commissaires).

L'assortiment des combattants entre eux n'est pas tiré au sort, mais librement consenti. C'est la phase de défit, qui peut avoir lieu la veille du combat ou au plus tard le matin même. La phase de défit a lieu dans les sous-sols des arènes, en présence des commissaires, voire de maître Flo en personne, sa ratification étant indispensable. Les réputations les plus basses défient les plus hautes jusqu'à ce que des paires ou des équipes soient formées. Quant un même gladiateur est défié par plusieurs, c'est celui qui propose le meilleur prix qui remporte le défi. En cas de concurrence, on peut augmenter son prix comme dans des enchères. On ne peut refuser un défi que si le prix annoncé est inférieur de plus de la moitié au sien propre. Ainsi Hémoglobal qui fixe la valeur de son Groin à 10 pièces d'or peut refuser tous les défis inférieurs à 5 PO (et c'est ce qu'il fait). Soulignons encore que c'est toujours les réputations les plus basses qui défient les plus hautes, jamais l'inverse. Ayant actuellement la plus haute réputation, le Groin ne peut jamais défier, mais uniquement être défié.

Quand les défis ont été prononcés et les gages déposés, les gladiateurs sont dits « engagés » et ne peuvent plus quitter les arènes avant le combat. Ils y sont logés et nourris éventuellement. Quand un gladiateur n'a pas été défié, il n'a plus qu'à ressortir. Noter que seuls les gladiateurs entièrement libres ont toutes ces possibilités de choix. Dans le cas où ils sont extérieurs, mais appartenant à un maître, c'est ce dernier qui décide pour eux, fixe leur valeur et empoche les prix.

Les prix affirmés dépendent beaucoup de l'armement. Toutes les armes de mêlée et de jet sont permises, ainsi que les boucliers, aucune arme de trait. Les seules armures permises, outre le casque, sont au maximum la cotte d'anneaux ou d'écailles (d4 + 2). Les types d'armes et d'armures utilisés doivent être spécifiés lors des défis. Un gladiateur de stature moyenne, sans armure et juste armé d'une dague, s'affirmant valoir 10 PO, fera hausser le sourcil de surprise, mais sera certainement défié ; tandis qu'un géant vêtu d'écailles, portant bâtarde et bouclier, et s'affirmant valoir 2 PO ne trouvera sans doute personne. De cette façon un équilibre valeur réelle/valeur affirmée se crée naturellement.

Il existe enfin la possibilité pour un combattant libre de s'engager « pour les arènes ». C'est le cas des gladiateurs qui n'ont pas un sou et ne sauraient fournir de gage. Ces demandeurs sont examinés par les commissaires, puis acceptés ou non. Ils sont ensuite astreints à demeurer dans les arènes. Ils sont logés, nourris, non enfermés, mais ne peuvent quitter les sous-sols et doivent obéir aux commissaires comme le reste du personnel. Lors du prochain défi, ce sont les commissaires qui fixeront leur valeur et fourniront le gage. S'ils meurent au combat, ce sera une perte sèche pour les arènes ; s'ils gagnent, ils peuvent empocher le prix de leur adversaire, toujours -10 % pour les frais.

En réalité, le système est moins généreux qu'il ne paraît. Car ces gladiateurs ne s'engagent jamais pour un seul combat, mais au minimum pour cinq. Les prix de toutes leurs victoires ne leur sont remis qu'à la fin. S'ils survivent jusqu'au bout, ils peuvent quitter les arènes assez riches. S'ils succombent en cours de route, ce sont les arènes qui gardent tout.

Jabber. Il existe actuellement un gladiateur de ce type dans les arènes, un dénommé *Jabber*. Au moment où les voyageurs commenceront ce scénario, il lui restera encore 3 combats à fournir pour honorer son contrat. Il n'a évidemment encore jamais affronté le Groin. Les commissaires l'estiment à 40 PA et le Groin a toujours eu des défis plus élevés jusqu'à maintenant. Mais à mesure que la légende du Groin grandit, les opposants se font plus rares ; et les commissaires ont déjà décidé de le lui opposer à son cinquième combat. C'est au Gardien des Rêves de voir comment il compte utiliser ce gladiateur, tout dépendant des propres actions des joueurs.

Jabber est un homme blond, portant une courte barbe et d'assez longs cheveux bouclés, aux yeux gris bleu toujours à moitié fermés comme s'il somnolait en permanence. En réalité, sous ce masque endormi, il observe et calcule. Il parle peu et sourit rarement. Sobre, les plaisirs de Spasme l'indifèrent. Il exerce le métier des armes depuis des années, s'étant maintes fois engagé comme mercenaire. Il ne se bat jamais par plaisir, mais c'est la seule chose qu'il sache bien faire. Actuellement, il voyage. De passage à Spasme, il s'est engagé dans les arènes pour regarnir sa bourse en vue de reprendre bientôt son périple.

JABBER, né à l'heure du Vaisseau, 26 ans, 1m88, 81 k.

TAILLE	13	VOLONTE	14	VIE	14
APPARENCE	12	INTELLECT	12	ENDURANCE	30
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	11	VITESSE	14
FORCE	15	ELOQUENCE	07	Protection	d2
AGILITE	15	REVE	11	+ dom	+2
DEXTERITE	12	CHANCE	12		
VUE	12	Mêlée	15		
OUIE	14	Tir	12		
ODORAT	10	Lancer	13		
GOUT	08	Dérobée	11		

Hache de bataille	niv +6	init 13	+dom +5
Dague	niv +4	init 11	+dom +3
Corps à corps	niv +5	init 12	+dom (+2)
Arc	niv +5	init 11	+dom +2
Petit bouclier	niv +6		
Esquive	niv +6		

Discrétion +4/ Course, Saut, Escalade +5/ Survie en cité +3/ Survie en extérieur +4/ Equitation +5/ Armurerie +3/ Natation +5/ Navigation +3/ Légendes 0/ Lire & écrire 0.

Note. Jabber utilise toutes ses armes dans les arènes, sauf l'arc naturellement. Avec ses vêtements de cuir souple, ce sont ses seules possessions.

Pour les autres gladiateurs, le Gardien des Rêves peut utiliser les caractéristiques des gardes, des mercenaires ou des Défenseurs de Névrose, ou inventer ses propres types de combattants.

HEMOGLOBAL

Hémoglobal est également un voyageur de passage à Spasme. Il est arrivé il y a un bon mois et réside actuellement à la Taverne de la Tournechope [13]. Ayant assisté aux combats des arènes, il s'est rendu compte avec quelle facilité quelques sorts bien employés pourraient être décisifs. Il n'ignore pas que le haut-rêve est interdit dans les murs, mais il faut savoir prendre des risques. Jusqu'à maintenant, nul n'a seulement soupçonné la vérité.

Il a commencé par se rendre dans la ville Groin pour engager un « gladiateur ». Pour mener son plan à bien, il lui fallait en effet quelqu'un de costaud mais de pas trop intelligent. C'est ainsi qu'il a engagé *Gorrey*, un Groin colossal, mais relativement obtus. Il lui a raconté que les devins du Carrefour du Destin lui ont prédit que le Groin qui s'engagerait pour lui gagnerait tous ses combats, ses adversaires terrorisés par sa présence n'ayant même plus la force de combattre. Gorrey a gobé cette histoire et le marché a été conclu : nourriture, boisson, logement, 5 PA par combat. Gorrey a déjà livré 8 combats et n'a toujours pas compris qu'il était aidé par la magie.

Le stratagème

Hémoglobal utilise simultanément un sort de Décalage Temporel sur Gorrey et un sort de Non-Agressivité sur son adversaire. Le Décalage Temporel est au cas où l'autre résisterait. Tous ces sorts sont évidemment par Hypnos. Il commence par mettre en réserve un Décalage Temporel de 12 points (+4 de bonus) pour Gorrey dont il connaît l'heure de naissance, puis un sort de Non-Agressivité, heure de naissance au hasard. Quand il a récupéré son rêve sans anicroche, il décide qu'un nouveau combat peut avoir lieu. En tant que maître de Gorrey, c'est lui qui assiste aux défis dans les sous-sols des arènes, vers l'heure du Faucon, le matin même du combat. Son souci principal est alors de deviner l'heure de naissance de l'adversaire. Puis, au moment de quitter les sous-sols, il lance son Décalage Temporel sur Gorrey. Il met ensuite un second Non-Agressivité en réserve, accordé à ce qu'il pense être l'heure de naissance de l'adversaire.

Comme il ne peut pas savoir d'avance par quels sas surgiront les combattants (c'est une des raisons pour lesquelles les gladiateurs ne peuvent plus communiquer avec l'extérieur après leur engagement), il a rabâché au Groin une recommandation très simple :

« Dès que le combat commencera au centre de la lice, recule jusqu'au sas par où tu es entré, comme si tu per-

GORREY, né à l'heure du Roseau, 1m98, 116 k.

TAILLE	16	VOLONTE	08	VIE	16
APPARENCE	15	EMPATHIE	08	ENDURANCE	32
FORCE	16	REVE	09	VITESSE	14
AGILITE	12	Mêlée	14	+ dom	+3
DEXTERITE	09	Tir	09	Protection	d4
VUE	10	Lancer	12		
OUIE	09	Dérobée	08		

Masse lourde			
1 main	niv +3	init 10	+ dom (+3)
Corps à corps	niv +3	init 10	+ dom (+3)
Bouclier			
moyen	niv +3		
Esquive	niv +3		

Discrétion -2/ Saut, Course, Escalade +3/ Survie en cité +4/ Survie en extérieur +5/ Natation +0.

Note. Les compétences ne tiennent pas compte du décalage temporel. Ne pas oublier de les réajuster (+4).

HEMOGLOBAL, né à l'heure de l'Araignée, 32 ans, 1m66, 54 k.

TAILLE	08	VOLONTE	13	VIE	11
APPARENCE	10	INTELLECT	14	ENDURANCE	24
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	14	VITESSE	12
FORCE	11	ELOQUENCE	12	Protection	d2
AGILITE	11	REVE	15	+ dom	0
DEXTERITE	12	CHANCE	13		
VUE	10	Mêlée	11		
OUIE	13	Tir	11		
ODORAT	11	Lancer	11		
GOUT	09	Dérobée	12		

Epée courte	niv +2	init 07	+ dom +2
Dague	niv +1	init 06	+ dom +1
Corps à corps	niv 0	init 05	+ dom (0)
Esquive	niv +2		

Discrétion +3/ Course, Saut, Escalade 0/ Survie en cité +4/ Survie en extérieur +3/ Equitation +2/ Natation 0/ Orfèvrerie 0/ Astrologie +5/ Botanique 0/ Légendes +3/ Lire & écrire +4/ Zoologie 0.

Oniros -4/ Hypnos +5/ Norcos -3.

O/H DECALAGE TEMPOREL (Désolation) R-7 r3 +	+30 % en I5
O/H NON-AGRESSIVITE (Sanctuaire) R-6 r6	+30 % en G4
O/H NON-REVE (Désolation) R-7 r1 +	+ 0%
H/ HUMANOIDE EN OBJET (Pont) R-8 r4	+05 % en G5
H/ MIROIR D'HYPNOS (Nécropole) R-5 r1 +	+05 % en I6
N/ ENCHANTEMENT (Cité) R-4 r1 +	+10 % en J3

Note. Hémoglobal ne possède aucun parchemin de ces formules.

dais du terain. Les Devins sont catégoriques : si tu ne le fais pas, le Destin ne pourra rien pour toi. Ensuite, bat-toi normalement... »

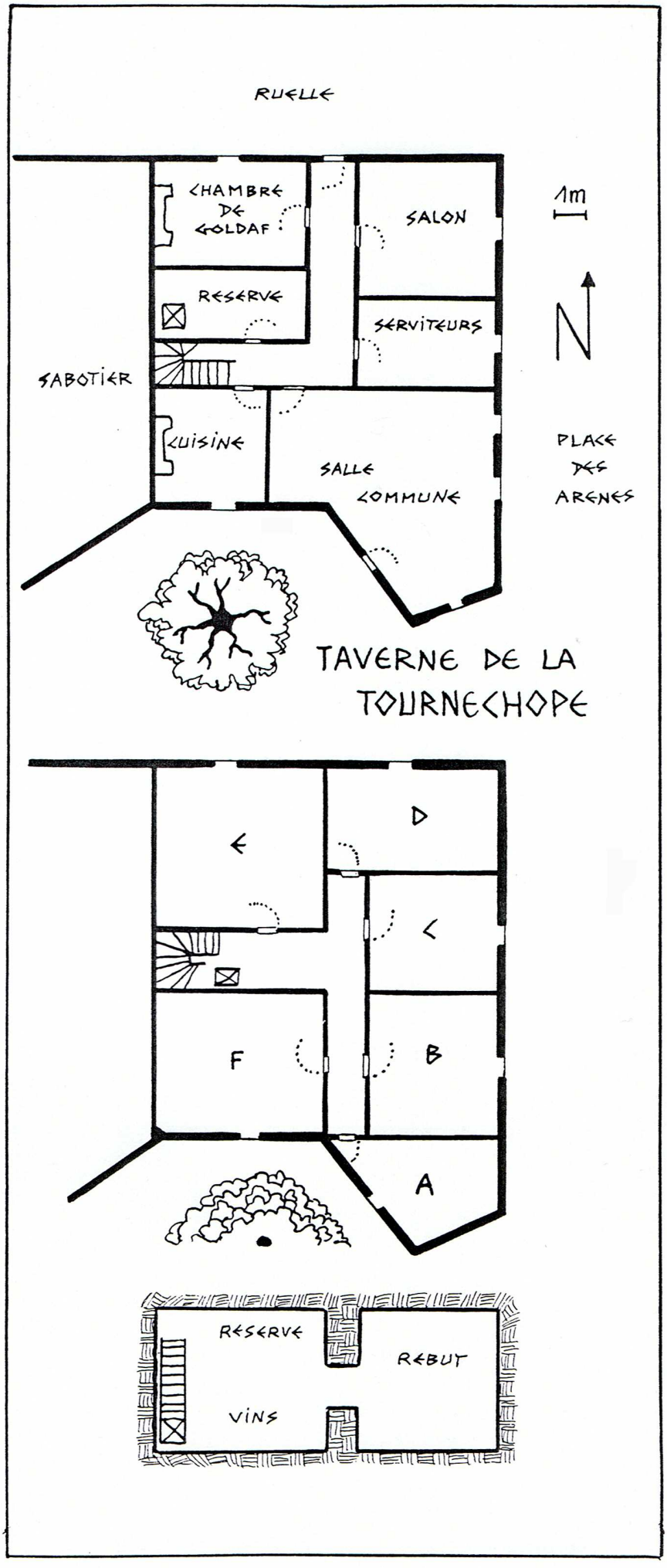
De fait, Hémoglobal assiste toujours au combat au premier rang, juste au dessus de l'un des sas. Si l'adversaire du Groin surgit par ce sas-là, il lui jette son Non-Agressivité à ce moment. S'il surgit par l'autre sas, Gorrey le lui ramène en faisant mine de reculer. Si le Non-Agressivité échoue, Hémoglobal tente le deuxième qu'il a en réserve. Il est arrivé une fois que le premier sort échoue et que l'adversaire soit ensuite hors de portée pour le second. Ce jour-là, Gorrey a dû se contenter de son Décalage Temporel pour gagner le combat.

De cette façon, Hémoglobal a déjà gagné une trentaine de pièces d'or. Comme il est prudent, il ne compte pa poursuivre indéfiniment. Encore 3 ou 4 combats, et il cessera de lancer ses sorts. Si Gorrey continue à gagner, tant mieux. S'il perd, Hémoglobal restera encore quelques temps à savourer les plaisirs de Spasme, puis reprendra son voyage.

Physiquement, Hémoglobal est un homme assez frêle, aux cheveux noirs coupés très courts. Quoique actuellement tout neufs, ses vêtements ne sont pas riches, chausses de gros drap, tunique de lin, pourpoint de cuir, bottes basses. A se ceinture, sa bourse contient quelques pièces de bronze et d'argent. Celle qui contient le pécule (actuellement 26 PO), est cachée à même sa peau, sous sa tunique.

LES VOYAGEURS

Ce scénario étant très libre, tout va naturellement dépendre des réactions des voyageurs. Les haut-rêvants du groupe ne peuvent manquer de trouver très étrange que l'adversaire de Gorrey commence par être tout feu tout flammes, puis se dégonfle subitement comme un baudruche. S'ils enquêtent autour des arènes, ils peuvent apprendre assez rapidement que Gorrey est sous la protection d'Hémoglobal, quoique non esclave (il ne porte pas les marques sur ses mains), et qu'ils logent à la Taverne de la Tournechope. A eux ensuite de voir comment ils comptent s'impliquer : défier le Groin, cependant que l'un d'eux utilise un contre-sort ou faire chanter le haut-rêvant. Dans tous les cas, Hémoglobal se défendra comme un beau diable. S'il se sent découvert, il n'est pas improbable qu'il engage des mercenaires pour



éliminer les voyageurs. Et si vraiment tout est perdu pour lui, il cherchera à prendre la fuite, abandonnant le Groin.

LA TAVERNE DE LA TOURNECHOPE

Donnant sur la place des arènes, c'est une petite maison de pierre, un rez-de-chaussée et un étage. Le toit en terrasse possède un bassin pour recueillir les eaux de pluie. On y accède par une trappe dans le plafond du couloir au premier étage. L'échelle se trouve dans la réserve du rez-de chaussée. C'est également dans cette réserve que se trouve la trappe de communication avec la cave. Un grand marronnier pousse juste devant la porte d'entrée, et des tables sont souvent installées à l'extérieur, sous son ombrage.

L'endroit est tenu par maître *Goldaf*, un ancien gladiateur. C'est maintenant un homme de 50 ans, mais sachant toujours se battre en cas de besoin. Il est secondé par *Fiok*, serviteur homme à tout faire, *Paëlla*, la cuisinière, et *Mello*, jeune esclave de 17 ans, sa serveuse.

La clientèle de la Tournechope est surtout constituée de gladiateurs libres et de spectateurs des arènes venus se rafraîchir, avant ou après les combats. On y discute ferme des prouesse passées ou futures, on y parie. Les paris sont libres, sans organisation officielle. Les citadins peuvent parier entre eux, mais tout repose sur leur bonne foi. Tricher au jeu, rappelons-le, n'est pas un délit. On peut également parier par l'intermédiaire d'un « bookmaker » ; Maître Goldaf tient accessoirement ce rôle. Il n'a jamais trompé personne et toujours réparti les enjeux rubis sur l'ongle. C'est un des bokmakers les plus dignes de confiance, et il est réputé comme tel.

Bien que n'étant pas une auberge, la taverne possède six chambres à louer au premier étage. Cinq d'entre elles sont actuellement libres (B, C, D, E, F). La chambre A est précisément occupée par Hémoglobal et par Gorrey quand il ne couche pas aux arènes. La Tournechope est donc l'endroit où les voyageurs ont le plus de chances de rencontrer le haut-rêvant et de « discuter » avec lui.

Prix. Un repas moyen (3 SUST) revient à 2 PB. La chope (25 cl) de *petit vin* (le vin naturel qui pousse sur les coteaux du Nord) revient à 3 PE. Le gobelet de *vin de Spasme* (10 cl, qualité 3) revient à 3 PB. Les chambres sont à 1 PB par lit. La chambre d'Hémoglobal [A] possède deux lits et revient à 2 PB. Suivant leur nombre de lits, les autres chambres valent respectivement : B = 3 PB/ C = 2 PB/ D = 3 PB/ E = 4 PB/ F = 4 PB. Toutes ces chambres ont un plancher de bois. Les cloisons et le plafond sont en briques recouvertes d'un crépi. Les chambres n'ont pas de serrure mais ferment par un loquet intérieur. Les fenêtres ont un vantail de petits carreaux croisillonnés, et un volet intérieur avec loquet.

LE VIEUX JEU DE SPASME

Le scénario débute dans le bois Joli, à l'occasion d'un vieux jeu de Spasme. Pour que les voyageurs s'y trouvent impliqués, il est donc nécessaire qu'ils se rendent à un moment ou un autre dans ce bois. Les prétextes ne doivent pas manquer, ne serait-ce qu'aller jeter un coup d'œil au Pavilon Arc-en-Ciel. A défaut et au choix du Gardien des Rêves, l'aventure peut être transférée en pleine ville, mais elle devient dès lors beaucoup plus difficile. L'avantage du bois est qu'il est moins fréquenté que les rues bondées de la cité, donc moins de témoins. Il est peu vraisemblable que les personnages commettent l'infraction de s'impliquer dans le vieux jeu, s'ils sont observés de toutes parts.

KALIMNESTRE

Kalimnestre est la fille de *Karbonik Vulture*, le président du Tribunal du Négoce. C'est une jeune bougeoise de 19 ans, brune aux yeux verts, plutôt jolie. Comme nombre de jeunes filles de la classe riche, elle a été élevée dans le luxe et une certaine oisiveté. Toutefois, contrairement à nombre de ses pareilles, Kalimnestre n'a jamais voulu entrer à l'Académie des Filles de Spasme. Elle respecte certes la Princesse Courtisane et ne néglige pas les plaisirs (vin, sucre, parfums et bains), mais sa vocation est différente. Elle est attirée par la musique et veut s'y cantonner. Elle chante et joue déjà assez bien de la mandole, un petit luth au son cristallin, grâce aux leçons d'un vieux maître musicien.

Kalimnestre a un prétendant, un jeune homme nommé *Krüdel Omortar*, fils de *Havel Omortar*, riche négociant en vins et armateur de plusieurs bateaux. Krüdel veut absolument jouir de ses faveurs, et Kalimnestre ne veut pas. L'histoire serait banale ailleurs qu'en la cité des Treize Plaisirs.

Krüdel est un homme de 32 ans, assez bien fait, mais ne songeant qu'à tirer jouissance de tout, et ne vivant que pour cela. A son âge encore jeune, le vin, le sucre et nombre de parfums l'écœurent déjà, les filles de Spasme ne l'émeuvent plus guère, et il lui arrive déjà de songer au *Tatouage*. Il est probable que si Kalimnestre avait accepté de partager son lit, elle ne l'intéresserait déjà plus. D'autant que, quoique douée de charmes palpables, la jeune fille est plutôt inexpérimentée en la matière. Mais son refus répété le vexe et le stimule. En lui-même, il a juré

qu'il en tirerait coûte que coûte un *plaisir,* quel qu'il soit. Faute de jouir de sa vie, *il jouira de sa mort.*

Extérieurement, rien ne transparaît. Havel Omortar et le président Karbonik sont de vieux amis, pour autant qu'une amitié digne de ce nom puisse exister à Spasme — disons plutôt qu'ils ne sont pas ennemis, Krüdel est cordialement reçu dans la maison des Vulture, qu'il fréquente tous les jours pour venir voir Kalimnestre ; et le président voit plutôt d'un bon œil le mariage des deux jeunes gens. Le refus de Kalimnestre le choque, mais les femmes sont légalement libres de disposer d'elles-mêmes dans la cité des Treize Plaisirs, et il lui demande simplement de bien réfléchir aux conséquences de son refus. « Krüdel est un excellent parti en vérité, héritier d'une jolie fortune... »

KALIMESTRE, née à l'heure de la Couronne, 19 ans, 1m64, 55 k.

TAILLE	08	VOLONTE	13	VIE	10
APPARENCE	13	INTELLECT	12	ENDURANCE	20/10
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	15		
FORCE	08	ELOQUENCE	13	VITESSE	12
AGILITE	10	REVE	12	Protection	12
DEXTERITE	14	CHANCE	11	+ dom	0
VUE	11	Mêlée	09		
OUIE	15	Tir	12		
ODORAT	11	Lancer	10		
GOUT	11	Dérobée	11		

Dague	niv -4	init 0	+ dom + 1
Esquive	niv 0		

Chant +4/ Discrétion 0/ Course, Saut -2/ Equitation +2/ Musique, mandole +4/ Survie à Spasme +3/ Survie en bois Joli -4/ Autres survies en extérieur -6/ Vin de Spasme +4/ Sucre de Spasme +5/ Parfums de Spasme +3/ Légendes 0/ Lire & écrire +2.

Note. Au début du scénario, son Endurance est réduite de moitié à cause du narcotique.

KRUDEL, né à l'heure du Serpent, 32 ans, 1m75, 70 k.

TAILLE	10	VOLONTE	15	VIE	12
APPARENCE	12	INTELLECT	09	ENDURANCE	27
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	11	VITESSE	12
FORCE	13	ELOQUENCE	11	Protection	0/d2
AGILITE	15	REVE	12	+ dom	0
DEXTERITE	14	CHANCE	11		
VUE	13	Mêlée	14		
OUIE	11	Tir	13		
ODORAT	10	Lancer	13		
GOUT	13	Dérobée	13		

Epée courte	niv +7	init 14	+ dom +2
Dague mêlée	niv +5	init 12	+ dom +1
Dague de jet	niv +7	init 13	+ dom +0
Esquive	niv +7		

Discrétion +4/ Course, Saut, Escalade +3/ Equitation +5/ Survie à Spasme +9/ Survie en bois Joli +7/ Autres survies en extérieur 0/ Vin de Spasme +10/ Sucre de Spasme +8/ Parfums de Spasme +9/ Musique, appréciation +7/ Natation +3/ Navigation +4/ Légendes -2/ Lire & écrire 0.

Note. Lors du vieux jeu, Krüdel sera armé d'une dague et d'une épée courte, protection 0. En temps ordinaire, il porte sur lui 2 autres dagues similaires et est vêtu de luxueux cuir souple (d2).

LA VENGEANCE

Krüdel est un fin bretteur, également passionné par la technique de la dague de lancer. Il a déjà participé victorieusement à deux vieux jeux de Spasme et compte participer encore. Contrairement à nombre de joueurs, son plaisir ne provient pas de l'angoisse procurée par le jeu, mais par la certitude d'en sortir vivant. Or récemment, à la fin d'une beuverie sans intérêt avec une demi-douzaine de bourgeois du même genre, et à cause d'une querelle idéologique sur la primauté du caveau parfait ou du grand spasme de Spasme, un vieux jeu a été décidé, meilleure façon de prouver ses arguments. La partie aura lieu dans le bois Joli, en utilisant les règles des *équipes,* chaque membre d'une équipe étant opposé à tous les membres de l'autre, et inversement. Or il arrive souvent, quand un vieux jeu de Spasme est organisé, que d'autres participants viennent s'y greffer au dernier moment. Tout en restant dans le périmètre, les joueurs commencent le jeu dans des localisations différentes, et pratiquement, on ne peut jamais savoir d'avance qui on trouvera exactement en face. C'est l'utilité des marques d'identification qui sont apposées sur le front et l'épaule des joueurs. Si un participant non inscrit se joignait au jeu, comment pourrait-on s'en rendre compte avant qu'il ne soit trop tard ?... C'est en songeant à cela que Krüdel a l'idée de sa vengeance.

Le matin du jeu, il demande à Kalimnestre de l'accompagner au Pavillon Arc-en-Ciel pour l'aider, soi-disant, à choisir des musiciens ; et la jeune fille accepte naturellement. Il ne pouvait trouver meilleur prétexte ni meilleure flatterie. Elle quitte ainsi sa maison vers l'heure du Faucon, en compagnie de Krüdel et de deux esclaves appartenant à ce dernier. Au Pavillon, où des musiciens ont effectivement été convoqués au préalable, du vin est servi pour agrémenter les prestations. Profitant d'un moment d'inattention, Krüdel n'a aucun mal à verser un narcotique dans le gobelet de sa compagne.

Quelques minutes plus tard, Kalimnestre commence à se sentir mal et demande à rentrer. Krüdel a prévu cela et ordonne à ses esclaves de la raccompagner chez elle, lui-même restant encore quelque temps en compagnie de la courtisane Elinaïr pour écarter tout soupçon. Mais les

esclaves ont auparavant reçu bien d'autres ordres. Au lieu de reconduire la jeune fille en ville, ils l'emmènent dans le profond du bois, de l'autre côté de la route du fort, où les attend un troisième esclave avec tout le matériel nécessaire. Là, la jeune fille maintenant inconsciente est dépouillée de ses vêtements, revêtue du rudimentaire pagne du vieux jeu, et marquée sur l'épaule et le front avec l'identification de l'*équipe adverse* de celle de Krüdel, une étoile bleue. Il ne reste plus aux esclaves qu'à attendre le signal pour la repousser vers l'intérieur du bois Joli.

LE JEU

Le jeu se limite au bois Joli, portion comprise entre les deux routes, toute sortie de ce périmètre constitue une faute. Il y a maintenant 22 participants officiels, 11 marqués d'un serpent rouge, l'équipe de Krüdel, et 11 marqués d'une étoile bleue, l'équipe adverse (en fait 11 + 1 en comptant Kalimnestre). Les serpents rouges partent du Pavillon Arc-en-Ciel, les étoiles bleues de la porte du Bois, nement, quand des perdants traqués de lances. Les armes sont directement tenues en main faute de fourreaux. 12 gardes sont prévus comme arbitres, 6 à chaque point de départ. Au début du jeu, les arbitres n'ont quasiment rien à faire. Ce n'est que vers la fin que leur surveillance s'exerce pleinement, quan des perdants traqués cherchent à sortir du périmètre. En vétéran du jeu, Krüdel sait tout cela. Dès que le signal est donné, il fonce vers la route du fort et lance le signal. Les esclaves relâchent Kalimnestre et la pousse, à moitié titubante, vers l'intérieur du bois Joli. Extérieurement, c'est une participante en tous points (sauf qu'elle n'a pas d'armes). Les serpents rouges ignorent qui seront exactement les étoiles bleues, et comment savoir qu'il y a une participante de plus ? Quand la méprise sera découverte, il sera de toute façon trop tard.

Tout cela, Krüdel l'explique à Kalimnestre. Il l'a rejointe à l'orée du périmètre. Grimaçant d'un sourire féroce, il lui explique qu'elle n'a aucune chance, car même si elle réussit à échapper aux autres serpents rouges, lui, Krüdel, ne la ratera pas. Mais pas tout de suite. Qu'elle prennent au moins un dernier plaisir en participant au jeu ! Puis il la prend par la main et l'entraîne vers le centre du bois. La jeune fille est hébétée ; le narcotique l'empêche encore de penser clairement. Cependant, une autre étoile bleue se distingue entre les fougères, Krüdel assène une grande claque sur les hanches de la jeune fille pour l'obliger à bouger, et s'enfuit lui-même dans une autre direction. Le jeu a vraiment commencé...

Caractéristiques moyennes des participants au vieux jeu de Spasme.

TAILLE	10	VOLONTE	13	VIE	11
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	11	ENDURANCE	24
FORCE	12	REVE	12	VITESSE	12
AGILITE	12	MELEE	12	+ dom	0
DEXTERITE	11	Tir	11	Protection	0
VUE	11	Lancer	11		
OUIE	10	Dérobée	11		

Epée courte	niv +3	init 08	+ dom +2
Dague mêlée	niv +3	init 08	+ dom +1
Lance courte	niv +3	init 08	+ dom +2
Dague de jet	niv +2	init 07	+ dom 0
Javelot	niv +2	init 07	+ dom 0
Esquive	niv +4		

Discrétion, Saut, Course +3.

Note. Aucun participant n'a plus de deux armes, une par main, arme de mêlée et arme de jet. Lance courte et javelot sont des compétences différentes pouvant être pratiquées avec la même arme.

Caractéristiques des coupe-jarrets de Krüdel.

TAILLE	11	VOLONTE	11	VIE	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	11	ENDURANCE	23
FORCE	13	REVE	10	VITESSE	12
AGILITE	15	Mêlée	14	+ dom	+1
DEXTERITE	13	Tir	13	Protection	d2
VUE	13	Lancer	13		
OUIE	11	Dérobée	12		

Epée courte	niv +5	init 12	+ dom +4
Dague mêlée	niv +5	init 12	+ dom +2
Corps à corps	niv +3	init 10	+ dom (+1)
Dague de jet	niv +4	init 10	+ dom +1
Esquive	niv +5		

Discrétion, Course, Saut +4/ Escalade +3/ Equitation +5/ Survie à Spasme +8/ Survie en extérieur +3/ Equitation +4/ Natation 0.

Note. Ces mercenaires ont été soigneusement choisis, d'où leurs caractéristiques supérieures à la moyenne. Leur nombre sera une fois et demie celui des voyageurs.

AU SECOURS

Telle est la façon dont les choses ont pû se passer. Eventuellement, le Gardien des Rêves devra apporter quelques modifications au « timing », voire aux dispositions géographiques, de façon à pouvoir inclure les voyageurs dans ce mélodrame. Si le jeu doit avoir lieu en ville, Kalimnestre aura pu être retenu pisonnière dans une maison avant d'être lâchée dans la rue, au lieu de l'autre partie du bois.

Dans tous les cas, ils verront apparaître une jeune fille quasiment nue, bizarrement tatouée d'une étoile bleue, courant vers eux, affolée, les suppliant de l'aider. Bredouillant, elle leur expliquera qu'elle *ne joue pas,* que tout est la faute de Krüdel, qu'elle ne l'aime pas, qu'il veut la tuer, et « s'il vous plaît, défendez-moi, cachez-moi... » Kalimnestre connaît les règles du vieux jeu de Spasme, elle sait qu'elle n'a aucun secours à attendre ni des joueurs ni des gardes. Elle sait que certains joueurs craquent dès le début. De toute évidence on la prendrait pour telle. Seuls des extérieurs, apparem-

ment des étrangers, peuvent avoir une chance de l'aider.

Ensuite, tout dépend évidemment des joueurs, de leur refus, de leur acceptation, de la promptitude de leurs réactions, Krüdel n'est pas loin, les autres serpents rouges non plus, les gardes commencent maintenant leur surveillance réelle.

Rentrer dans la cité avec Kalimnestre à moitié nue portant sa marque au front et à l'épaule sera impossible. Tous les gardes sont solidaires des gardes arbitres. Il faut la dissimuler ou se cacher ailleurs. La magie des Yeux d'Hypnos peut s'avérer utile. Mais Krüdel ne laissera pas facilement échapper sa proie. Et *apparemment,* il a la loi pour lui.

EPILOGUE

Si tout se passe finalement bien pour Kalimnestre, une fois le jeu terminé et tout danger écarté, elle demandera à être reconduite chez son père. Les voyageurs pourront ou non choisir de garder l'anonymat. Il y aura de toutes façons une enquête et la machination de Krüdel sera forcément révélée. Ce dernier comptait en effet sur la mort de Kalimnestre, et donc sur son silence. Le cas ira devant le tribunal et devant le connétable Urigenx. Si les voyageurs ont gardé l'anonymat, ils seront alors recherchés pour apporter leur témoignage. Ici encore, ils peuvent craindre les conséquences et préférer quitter la cité des Treize Plaisirs. On ne les recherchera pas au dehors, mais pour eux, ce sera la fin du séjour.

Si les voyageurs se présentent ouvertement, le procès en sera grandement accéléré. C'est finalement un *état de dette* qui sera retenu contre Krüdel, avec une amende de dommages et intérêts de 70 pièces d'or. Par ailleurs — et c'est le comble ! — les voyageurs seront également condamnés pour état de dette, pour s'être immiscés dans le vieux jeu de Spasme au mépris des lois. Ils devront payer à eux tous une amende de 5 pièces d'or. Tel sera le verdict public.

En réalité, les voyageurs n'auront rien à payer. Kalimnestre et son père reconnaissants paieront l'amende à leur place. De plus, ils seront cordialement invités dans la maison des Vulture, et pour le temps qu'il leur plaira de demeurer à Spasme. On leur offrira tous les plaisirs possibles (vin, sucre, parfums, bains, concerts) ; et il se peut même, s'ils ne sont pas riches, que ce soit là leur première occasion de goûter aux plus luxueux.

Mais pendant ce temps, Krüdel ruminera une autre vengeance. Délaissant Kalimnestre pour qui il n'éprouve plus que dégoût, c'est vers les voyageurs qu'il tournera sa hargne. Une équipe de mercenaires les surveillera jour et nuit. De jour entre les murs, on ne tentera rien contre eux, ni dans la maison des Vulture. Mais s'ils sortent la nuit ou s'aventurent hors des murs, tout est prévu pour un sanglant règlement de comptes. Ordre est donné à ces coupes-jarrets de faire au moins un prisonnier pour que Krüdel puisse ensuite s'occuper de lui personnellement.

LE CAVEAU PARFAIT

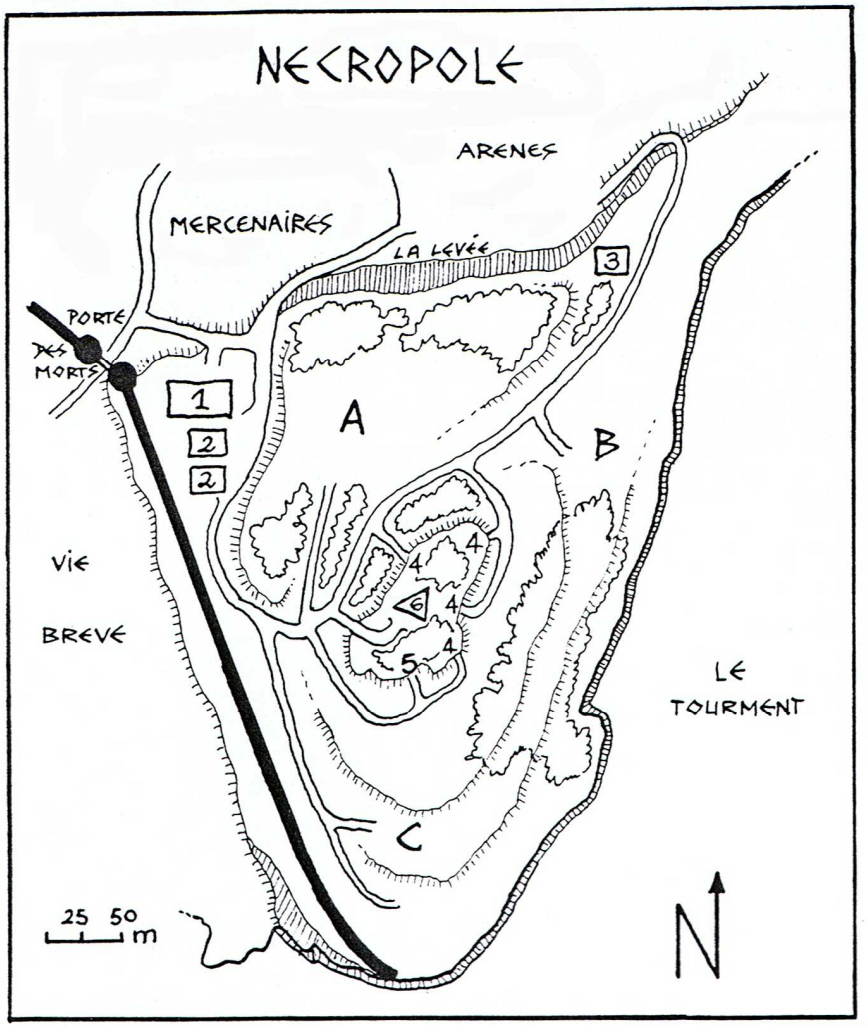
Le scénario peut être amené de deux façons. Soit les personnages, une fois mis au courant des coutumes et *plaisirs* de la cité, ont personnellement l'idée de visiter la nécropole, avec éventuellement l'idée de s'approprier le contenu de quelque caveau parfait — contenu qui n'a plus d'utilité pour personne. Soit ils sont amenés sur cette voie par leur rencontre avec un personnage non joueur. La seconde éventualité est de loin la plus plausible.

DJAZZ

Sentant sa fin inéluctable et voulant terminer d'une façon digne de son rang, le riche bourgeois *Moritur* s'est fait emmurer dans un *caveau parfait.* Selon un usage répandu, il a gardé avec lui une jeune esclave, une fille de Spasme nommée *Saddith.* Or comme il arrive souvent avec les très jeunes filles de Spasme, qui n'ont pas encore appris le détachement du cœur, Saddith s'était éprise d'un serviteur, un jeune homme nommé *Djazz.* Hélas, quand bien même elles sont filles de Spasme, les esclaves n'ont aucun droit, et force fut à la jeune fille de suivre son maître dans un tombeau qui allait également devenir le sien. Mais après avoir passé une journée à se morfondre, Djazz a décidé d'agir. Il veut libérer Saddith, l'arracher au tombeau avant qu'il ne soit trop tard. Le problème, c'est que ce n'est ni un combattant ni même un aventurier. Il a besoin d'aide.

C'est au Gardien des Rêves d'aménager la rencontre entre le jeune homme et les voyageurs, selon les allées et venues de ces derniers. En toute vraisemblance, cela peut avoir lieu dans une taverne, et particulièrement à la Tournechope. Non loin des arènes, cette taverne est proche de la nécropole. Qui plus est, elle est fréquentée par toutes sortes d'aventuriers, mercenaires, gladiateurs, personnages susceptibles d'aider le jeune homme. Mais l'autre problème de Djazz est qu'il n'a pas un sou pour *engager* véritablement des hommes. Le côté « voyageur » des personnages peut l'amener à leur faire confiance a priori et à leur déballer son histoire. Si les voyageurs refusent, le scénario n'ira pas plus loin.

Djazz est un jeune homme de 20 ans, blond roux, aux yeux noisette, et au visage avenant. Quoique bien bâti, il n'a rien d'un guerrier. Il sait tout juste manier la dague. Il expliquera aux voyageurs tout ce qu'un citadin de Spasme peut savoir sur la nécropole (voir ci-après). En tant que serviteur de la maison de Moritur, il a pu



suivre le cortège jusqu'à l'entrée principale du tombeau, mais n'a pas été admis à l'intérieur. Sur le chemin de retour, cependant, en réponse à ses questions répétées, l'intendant de Moritur a bien voulu lui révéler que le caveau de leur maître se trouvait dans la partie droite du tombeau. Par ailleurs, la dalle de marbre qui clôt l'entrée du caveau porte clairement gravés le nom de Moritur et l'épitaphe de ses plaisirs. « La seule vraie difficulté, avouera le jeune homme, est que l'entrée du tombeau est fermée par de grandes portes. Pour entrer, il faut demander la permission aux frères fossoyeurs. Ce sont eux qui vous ouvrent et qui vous escortent jusqu'au caveau où vous désirez rendre votre hommage. Et les frères fossoyeurs n'ouvrent les portes qu'aux membres des familles et autres ayant-droit. Il faudra forcer l'entrée d'une façon ou d'une autre. Et vite ! concluera-t-il, très vite ! L'inhumation a eu lieu avant-hier. Il nous reste deux jours au maximum. Ensuite, il sera trop tard pour sauver Saddith... »

DJAZZ, **née à l'heure du Faucon, 20 ans, 1m73, 68 k.**

TAILLE	10	VOLONTE	12	VIE	11
APPARENCE	12	INTELLECT	09	ENDURANCE	23
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	13	VITESSE	12
FORCE	12	ELOQUENCE	11	Protection	0
AGILITE	13	REVE	12	+ dom	0
DEXTERITE	12	CHANCE	14		
VUE	11	Mêlée	12		
OUIE	11	Tir	11		
ODORAT	13	Lancer	11		
GOUT	11	Dérobée	12		

Dague	niv 0	init 06	+ dom + 1
Corps à corps	niv 0	init 06	+ dom (0)
Esquive	niv + 2		

Discrétion, Se cacher + 3/ Course, Saut, Escalade 0/ Survie à Spasme + 5/ Survie en extérieur -2/ Charpenterie + 1/ Maçonnerie 0/ Equitation 0/ Natation 0/ Légendes -3/ Lire & écrire -2.

LA NECROPOLE

La nécropole occupe toute la colline escarpée du Sud de la cité des Treize Plaisirs. A l'Est, elle domine directement les tourbillons du Tourment du haut de ses falaises de 30 mètres. A l'Ouest la dénivellation de la colline est plus douce, mais le sommet en est barré par un rempart de 12 mètres de haut et de 6 de large, semblable aux autres murs de la ville. Au Nord, face aux arènes, la colline commence de façon abrupte par une montée quasi verticale de 6 mètres de haut : la levée, un talus escarpé couvert de rocailles et d'herbes sauvages, couronné au sommet par un bosquet d'oliviers. L'entrée normale de la nécropole se fait par deux allées sinueuses, partant de la place des arènes, la principale étant à l'Ouest. Ces allées se ramifient ensuite pour desservir les principales sections.

La Confrérie des Fossoyeurs

Les bâtiments de la Confrérie se tiennent non loin de la porte des Morts. On ne peut que passer devant en empruntant l'allée Ouest. Ce sont d'austères bâtiments de pierre grise. La porte principale est surmontée de l'emblème de la Confrérie : deux faux entrecroisées au dessus d'une tête de mort. Elle est dirigée par maître *Alkafar.* Sous ses ordres travaillent les frères fossoyeurs répartis en différentes fonctions : embaumeurs, menuisiers, tailleurs de pierre, sapeurs, terrassiers, gardes. Tous ces gens sont vêtus de gris, et quand ils ont affaire au public, ont le visage dissimulé par un masque de mort, en cuir ou en métal. Tous les frères fossoyeurs arborent ainsi le même faciès anonyme. Quand on a affaire à la Confrérie, on n'a pas affaire à des individus, mais à la mort elle-même dont le visage est identique pour tous.

1. Bâtiment principal, il comprend les bureaux, les archives et les logements des frères qui restent à demeure, notamment les gardes. C'est là qu'il faut s'adresser pour les demandes d'inhumation ou pour se faire ouvrir les portes d'un tombeau.

2. Ces maisons plus petites sont

Caractéristique des frères fossoyeurs.

TAILLE	11	VOLONTE	11	VIE	12
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	11	ENDURANCE	26
FORCE	13	REVE	10	VITESSE	12
AGILITE	12	Mêlée	12	+ dom	+1
DEXTERITE	12	Tir	12	Protection	d4
VUE	12	Lancer	12		
OUIE	11	Dérobée	11		

Faux niv +4 init 10 +dom +4
Corps à corps niv +3 init 09 +dom (+1)
Esquive niv +4 (-1 malus armure)
Course, Escalade, Saut +3/ Survie en sous-sol +7.

Note. Les gardes connaissent évidemment par cœur la topographie de la nécropole.

essentiellement des réserves d'outils et de matériel.

3. C'est le four crématoire. Le bâtiment comprend également un corps de garde, surveillant entrées et sorties de la nécropole. Une dizaine de frères fossoyeurs y résident en permanence.

Les gardes

L'utilité des gardes est double. D'une part, ils sont là pour protéger l'intimité des mourants des caveaux parfaits et garder la nécropole contre les pilleurs de tombe. D'autre part, à cause des Chafouins. La nécropole est installée sur l'ancienne carrière qui servit à fournir la pierre des remparts. Le sous-sol est un véritable labyrinthe de galeries, certaines d'entre elles communiquant probablement avec l'extérieur au-delà de la ville Groin. Seule une partie relativement restreinte est utilisée pour les caveaux. D'autre part, malgré les soins constants, le sous-sol n'est pas stable. Les percements de nouveaux caveaux produisent souvent des éboulements, révélant parfois des galeries inconnues. Les Chafouins hantent tout cela. Les repousser vers les profondeurs à maintes fois a été tenté sans succès véritable : ils reviennent, débouchant même à l'extérieur. Les gardes sont entraînés à les traquer. Ils protègent les maçons occupés à creuser un nouveau caveau ; la nuit, ils patrouillent les allées, à l'affût du moindre signe de « vie ». Comme les autres frères fossoyeurs, les gardes portent un masque de mort. Ils sont armés de faux aux manches légèrement plus courts que ceux des faux ordinaires. Leur dextérité à manier ces armes encombrantes dans les lieux exigus est prodigieuse.

Les sépultures

L'entrée de la nécropole en elle-même est libre. C'est même un lieu de promenade pour nombre de citadins. Ses allées sinuent parmi des bosquets et des tertres couverts de buissons fleuris. Dès la tombée de la nuit, toutefois, les visiteurs sont priés de sortir, à cause de la menace toujours possible des Chafouins. Et les frères fossoyeurs ne laissent plus entrer personne.

A. Cette section comprend les tombes ordinaires contenant des cercueils. Leur emplacement est marqué par des statues ou de petits monuments. C'est une section riche.

B. Autre section riche, celle des cendres. Là, aucune tombe en profondeur, mais des jarres de pierre, scellées, disposées à la surface, et contenant les cendres des défunts incinérés dans le four crématoire [3].

C. Section populaire, c'est là que sont enterrés les plus pauvres. La fosse commune se trouve dans cette section.

La colline centrale

C'est dans le flanc de la colline centrale que donnent les entrées des tombeaux. Chaque tombeau est un dédale de couloirs donnant sur plusieurs dizaines de caveaux. La colline domine les allées qui l'entourent d'environ 8 mètres.

4. Entrées de tombeaux. Il y a plusieurs entrées pour la commodité des inhumations et des visites, mais intérieurement, toutes les galeries communiquent.

5. Entrée du tombeau contenant le caveau où a été emmuré Moritur.

6. Tombeau des Princesses Courtisanes. C'est une petite pyramide de pierre. Intérieurement, la salle unique contient des niches où sont rangées les urnes funéraires contenant les cendres des princesses. (D'une manière générale, toutes les personnes qui terminent leur vie par un grand spasme de Spasme sont incinérées.)

L'ACTION

Il est évident que les voyageurs pourront difficilement agir de jour, à la vue des promeneurs et des frères fossoyeurs. Seule la faveur de la nuit peut leur accorder une chance de réussir. Le premier problème va être de pénétrer dans la nécropole.

A l'Est, les falaises verticales font 30 mètres de haut, difficulté d'escalade -7, un jet tous les 3 mètres. A l'Ouest, la colline est plus douce, mais il y a le rempart : 12 mètres. Toutefois, grâce au lierre et aux aspérités, la difficulté n'est que de -3, un jet tous les 3 mètres. Au Nord, il y a les allées gardées, et la levée au centre. La levée ne présente aucune difficulté d'escalade réelle, mais plus qu'ailleurs une totale discrétion s'impose.

Reconnaissance

Les voyageurs ont intérêt à pratiquer une reconnaissance des lieux avant d'agir. Aucun problème dans la journée. Or, s'ils inspectent discrètement, le talus de la colline aux alentours de l'entrée du tombeau qui les intéresse, ils peuvent découvrir comme une entrée de terrier, à quelques 25 mètres à gauche des portes [localisation 2 sur le plan des caveaux]. Il s'agit d'un trou de Chafouin, mais d'origine récente et dissimulé à la vue par la densité des buissons, il n'a pas encore été remarqué par les frères fossoyeurs. Sinon, ils l'auraient déjà obturé. Les voyageurs peuvent s'en servir comme voie d'accès dans le tombeau. Ils peuvent même y entrer de jour, s'ils le font discrètement, et dissimulés, attendre la nuit pour continuer leur action.

En ce qui concerne le caveau de Moritur, les indications de Djazz sont des plus maigres : « dans la partie droite du tombeau ». Il serait bon de connaître le lieu de façon un peu plus précise. Hélas, les frères fossoyeurs n'ouvriront jamais les portes à des inconnus pour permettre une visite. C'est là que la réussite du précédent scénario peut s'avérer fort utile. Si Kalimnestre est maintenant l'amie des voyageurs, ils peuvent lui demander son aide. Sans révéler tout de leur projet, ils peuvent se contenter de lui dire qu'un de leurs amis tenait beaucoup à la fille de Spasme emmurée

avec Moritur, mais que n'étant pas de la famille, il n'a pu lui rendre un dernier hommage... Kalimnestre sera touchée par cette histoire et, gfâce à sa position sociale, n'aura aucun mal à se faire ouvrir le caveau. Escortés de frères fossoyeurs armés et portant des lanternes, les voyageurs pourront alors entrer dans le dédale pour rendre leur hommage, c'est-à-dire essentiellement pour bien repérer les lieux.

LES CAVEAUX

1. Donnant dans le flanc de la colline, l'entrée ressemble au fronton d'un temple gréco-romain. Deux marches de marbre conduisent à un étroit perron flanqué de deux colonnes. Les doubles portes sont en bois massivement ferré, verrouillées par une serrure de difficulté -4.

2. Entrée de Chafouins. Comme expliqué plus haut, c'est un trou dans le flanc de la colline, dissimulé par les buissons. Il fait environ 1 mètre de diamètre.

3. Le terrier de Chafouin donne dans une salle beaucoup plus vaste, haute de 2,5 mètres, comme toutes les salles et couloirs du dédale. La première galerie à l'Est de cette salle est obturée jusqu'à une hauteur de 2 mètres par des gravats d'éboulement. Les personnages peuvent tenter de ramper à travers l'interstice restant, mais avec des risques d'aggraver la situation. Même chose pour la galerie suivante.

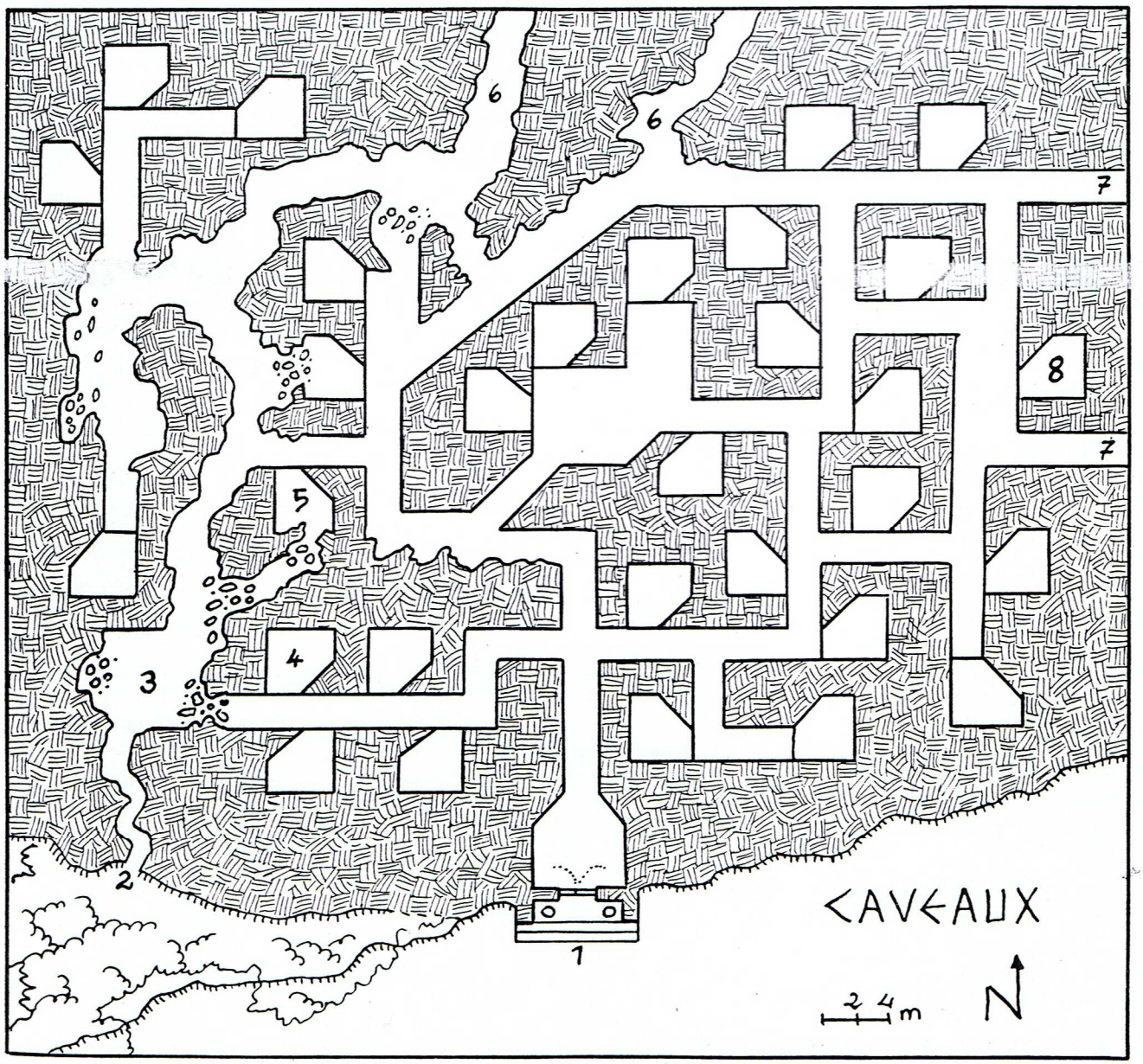
4. Tous les caveaux ont la même forme trapézoïdale. Ils font 4 mètres dans leur plus grande dimension et 2 mètres de haut. L'entrée (la fermeture) est une dalle de marbre carrée de 1,5 mètre de côté, hermétiquement scellée au mortier. Sur la dalle est gravé le nom de l'occupant, ainsi qu'une épitaphe rappelant ses plaisirs préférés.

5. Certains caveaux ont été victimes d'éboulement. Il n'y reste plus rien hormis de vagues débris d'os rongés par les Chafouins.

6. Ces galeries continuent en s'enfonçant profondément sous terre. SI les voyageurs tiennent à s'y aventurer, au Gardien des Rêves d'en improviser le tracé labyrinthique. Il est très probable qu'elles mènent à de véritables colonies de Chafouins.

7. Ces galeries communiquent avec le dédale immédiatement suivant, normalement sans intérêt pour les voyageurs.

8. Caveau de Moritur. Sur la dalle visiblement neuve, on peut lire : « Ici repose l'inestimable MORITUR, en la jouissance de son caveau parfait. Nul plus que lui n'aima les caramels au beurre de maître Ghaston ; ni l'essence de chrysanthème du parfumeur Rahoul. »



LES CHAFOUINS

La présence des Chafouins dans le dédale des tombeaux n'est pas un vain mot. Ces créatures vicieuses et insaisissables rôdent sans cesse, toujours à l'affût de la moindre imprudence. Normalement, les Chafouins n'attaquent pas les groupes nombreux, armés et bien éclairés. Dans le noir, par contre, ou des personnages isolés, c'est tout différent. Selon la façon dont les personnages se comportent, au Gardien des Rêves de voir de quelle façon il peut faire entrer ces créatures dans la danse.

LE CAVEAU DE MORITUR

Si les personnages sont dans les temps, ils peuvent entendre de faibles bruits de l'autre côté de la dalle, signe qu'il y a encore de la vie. Pour la désceller rapidement des outils à travailler la pierre sont indispensables. Deux personnes peuvent travailler simultanément, chacune devant jouer un jet de DEXTERITE/Maçonnerie à 0 au bout d'un temps égal à F.T.DEXT × 5 minutes. Si le travail n'est effectué que par un seul personnage, il devra effectuer lui-même les deux jets, chacun au bout du temps indiqué. Un échec permet de recommencer à -1. Sur un échec total, le travailleur se blesse la main et ne peut plus continuer. Naturellement, une transmutation élémentale peut simplifier les choses.

Le sol du caveau est entièrement recouvert de tapis luxueux. Le long du mur opposé à l'entrée, se trouve un lit bas, assez large pour deux personnes. Entre le lit et l'entrée, des petits tabourets de bois sculptés supportent des veilleuses à huile et des brûle-parfums. A la tête du lit, se trouvent 3 grandes amphores de vin de Spasme. Au pied, une table basse supporte des plateaux encore à moitié garnis de friandises. Sur le sol, non loin d'un tabouret, gît une coupe d'argent renversée. Des vêtements sont éparpillés un peu partout.

Moritur se tient sur le lit parmi des coussins et des draps de soie froissés et maculés. Saddith est près de lui. Les deux corps sont nus hormis quelques bijoux. A l'entrée probablement fracassante des personnages, ils se redresseront sur le lit, respirant avec peine, hagards comme s'ils étaient victimes d'une hallucination. De fait, on respire avec peine dans le caveau. La saturation en gaz carbonique étant encore aggravée par les fumées piquantes des lampes et des encensoirs.

Moritur

Moritur est un homme de 65 ans, à la peau blafarde, aux jambes maigres et à la bedaine tombante. A moins qu'un sort efficace (de type Sommeil) ne soit lancé, il sera néanmoins le premier à revenir de sa torpeur. Plaquant Saddith devant lui en guise de bouclier, il brandira une dague de l'autre main et sera prêt à défendre chèrement le peu de vie qu'il lui reste. Cette arme était dissimulée parmi les coussins. Puis, dès qu'il comprendra que Saddith est la cause de l'intrusion, il tentera de la poignarder. Si les personnages tentent de saisir la jeune fille et de l'emmener dans leur fuite, Moritur ne les poursuivra qu'avec peine et ils le distanceront aisément. Mais s'ils veulent s'approprier les objets du caveau, ils devront d'abord neutraliser le bourgeois fou de haine.

Moritur est en fait un quasi moribond. Seule la haine lui donne encore la force de réagir. Si un combat s'ensuit et s'il est touché, il s'effondrera à la première blessure (légère ou grave) et trépassera d'une crise cardiaque dans les secondes suivantes. 2 rounds plus tard, les voyageurs pourront voir comme un ectoplasme rougeâtre prendre forme au dessus de son cadavre. En mourant, Moritur aura donné naissance à une *Haine,* une entité de cauchemar de 13 points de rêve.

Saddith

C'est une jeune fille blonde aux cheveux très courts, aux yeux violets et à la peau très blanche. Elle porte le tatouage des filles de Spasme : une petite fleur au sommet de la fesse gauche, et la marque beaucoup moins belle de son état d'escalve : les brûlures en forme de 8 sur le dessus des mains et des pieds. Actuellement, elle est complètement hébétée et ne réalise plus rien. Elle se laissera manipuler comme une poupée de chiffon sans volonté. Ce n'est que

Caractéristique des Chafouins.

TAILLE	07	VOLONTE	08	VIE	08
CONSTITUTION	08	EMPATHIE	12	ENDURANCE	18
FORCE	10	REVE	11	VITESSE	12
AGILITE	16	Mêlée	13	+ dom	0
DEXTERITE	14	Lancer	12	Protection	0
PERCEPTION	14	Dérobée	15		

Etrangler	niv +7	init 13	+ dom (+1)
Mordre	niv +5	init 11	+ dom +1
Esquive	niv +4		

Note. Les Chafouins utilisent en priorité leur attaque d'étranglement. Ils ne mordent que quand l'adversaire, accablé par d'autres, a déjà tenté de parer/esquiver durant le round. Dès qu'une victime est tombée, ils tentent de se replier en l'entraînant avec eux pour la dévorer plus à l'aise.

MORITUR, né à l'heure du Roseau, 65 ans, 1m72, 89 k.

TAILLE	13	VOLONTE	12	VIE	10/7
APPARENCE	08	INTELLECT	11	ENDURANCE	22
CONSTITUTION	06	EMPATHIE	11	VITESSE	12
FORCE	10	ELOQUENCE	10	Protection	0
AGILITE	09	REVE	13	+ dom	0
DEXTERITE	11	CHANCE	10		
VUE	11	Mêlée	09		
OUIE	10	Tir	11		
ODORAT	12	Lancer	10		
GOUT	13	Dérobée	08		

Dague	niv +3	init 07	+ dom +1
Esquive	niv +1		

Note. Toutes ses actions sont à -3, y compris celles de combat, à cause des points de Vie qui lui manquent. Son endurance actuelle est tombée à 11.

plus tard, hors du caveau, qu'elle reconnaîtra Djazz et comprendra qu'elle est vivante et sauvée. Dans l'intervalle, il n'y a rien à attendre de constructif de sa part. Elle n'est même pas capable de se défendre elle-même.

SADDITH, née à l'heure du Dragon, 18 ans, 1m65, 51 k.

TAILLE	08	VOLONTE	09	VIE	10/7
APPARENCE	15	INTELLECT	08	ENDURANCE	19
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	13	VITESSE	12
FORCE	10	ELOQUENCE	13	Protection	0
AGILITE	14	REVE	14	+ dom	0
DEXTERITE	14	CHANCE	12		
VUE	11	Mêlée	12		
OUIE	13	Tir	12		
ODORAT	10	Lancer	11		
GOUT	09	Dérobée	13		

Dague niv -3 init 03 + dom + 1
Esquive niv + 4

Chant, Danse + 8/ Discrétion, Se cacher + 5/ Saut, Course 0/ Survie à Spasme + 4/ Survie en extérieur -4/ Comédie + 6/ Musique, flûte + 3/ Travestissement + 4/ Légendes 0/ Lire & écrire 0/ Qualité professionnelle + 9.

Note. Saddith a perdu 3 points de Vie et son Endurance actuelle est tombée à 9. Dès qu'elle pourra agir de nouveau, toutes ses actions seront donc ajustées à -3. Toutes les compétences indiquées, y compris celles de combat, sont ses compétences normales. La jeune fille est affaiblie, mais ni blessée ni malade. Les points perdus pourront remonter selon les règles normales.

LE SALAIRE

Les personnages ne se chargeront sans doute pas des objets encombrants, tels que les meubles. S'ils devaient le faire, cela augmenterait fortement leurs chances d'être repérés à la sortie. Ne sont donc décrits ci-après que les objets transportables.

Le vin. A défaut d'emporter les amphores, les voyageurs peuvent remplir leurs outres. Il reste encore 8 litres de vin de Spasme de qualité 9.

Le sucre. Les plateaux contiennent encore 3 livres de divers sucres de Spasme de qualité 9. Les plateaux eux-mêmes sont en argent ciselé. Il y en a 4, valant 7 pièces d'or chacun. Chaque plateau a un encombrement de 1.

Les parfums. Les dernières braises sont malheureusement en train de se consumer. A défaut, on peut emporter les 3 encensoirs. Ils sont en argent, ont chacun une valeur de 4 PO et un encombrement de 1/2.

La coupe. Elle est également en argent, incrustée de 4 gemmes bleues (taille 6, pureté 5). L'ensemble de l'objet vaut 16 PO, encombrement 1/2.

Les bijoux de Moritur. Le vieil homme porte 3 grosses bagues à ses doigts boudinés. Toutes sont en or. L'une d'entre elles est agrémentée d'un beau diamant (taille 7, pureté 7). Les deux premières valent chacune 2 PO, celle au diamant 8 PO.

Les bijoux de Saddith. Saddith porte quant à elle des chaînettes d'or aux chevilles (2 PO chacune), des boucles d'oreilles d'argent ornées de petites gemmes rouges (taille 3, pureté 3) valant 15 PA chacune, un bracelet d'or valant 5 PO, et un fabuleux collier de 56 perles (taille 2, orient 5) valant 56 PO.

(Les perles se jugent par leur taille en pépins et par leur orient sur une échelle de 1 à 7. Le prix théorique d'une perle s'obtient en multipliant taille par orient, le résultat est en pièces d'argent. Les perles ont rarement une taille supérieure à 4 ; elles ne peuvent jamais être enchantées.)

EPILOGUE

Une fois hors de danger, Saddith fera généreusement don de ses bijoux aux voyageurs en remerciement de l'avoir sauvée. (Si les voyageurs les lui ont pris sans demander son avis, elle ne dira rien. De fait, ils n'étaient pas vraiment à elle. De même que sa propre personne, tout appartenait à Moritur). Djazz a l'intention de l'emmener loin de la cité des Treize Plaisirs, suffisamment loin pour que les marques en forme de 8 n'aient plus aucune signification. Mais si les voyageurs lui en offrent d'eux-mêmes une partie pour équiper son voyage, il acceptera plein de gratitude.

Naturellement, il peut se produire que des joueurs sans crupules considèrent Saddith à sa valeur légale, à savoir un « objet vivant », et la revendiquent au même titre que le reste du trésor. Au Gardien des Rêves de régler cette situation douloureuse avec la férocité qui lui est propre.

Dans tous les cas, le viol du tombeau ne restera pas longtemps inaperçu. Une enquête sera immédiatement ouverte pour retrouver tant l'esclave que les objets volés. Cette enquête sera menée d'autant plus efficacement que le scandale sera grand. Les bons bourgeois en frémiront dans leurs baignoires de Spasme. « Si de nos jours on ne peut même plus mourir tranquillement dans son caveau parfait !... »

Des voyageurs avisés ne devraient plus trop s'attarder dans la cité des Treize Plaisirs.

REGLES ADDITIONNELLES

Certains joueurs commençant à s'inquiéter du volume pris par les règles additionneles, je vais tâcher d'être clair sur ce point. Le but poursuivi n'est nullement de multiplier la complexité du jeu en y ajoutant systématiquement de nouvelles règles, mais de l'améliorer en le rendant plus complet avec certaines, plus jouable avec d'autres. Cependant dans tous les cas, il faut se souvenir que ces règles sont *optionnelles,* c'est-à-dire facultatives.

Quand un joueur me demandè comment régler telle situation que les règles prévoient peu ou mal, je suis toujours tenté de répondre : « C'est ton rôle de Gardien des Rêves de trancher dans les cas équivoques. Les règles d'un jeu de rôle sont moins faites pour être appliquées à la lettre que pour servir de guide. Autrement dit, improvise !... » Le problème, c'est que le joueur qui vient me trouver se satisfait rarement d'une telle réponse ; ce qu'il désire, c'est que je le renseigne réellement. D'où ces règles additionnelles. Il arrive aussi que face à une situation donnée, les règles proprement dites soient difficilement jouables sans aboutir à quelque chose d'absurde. Que faire alors ? Improviser ? Pour ma part, je déteste improviser. A la place, j'invente une règle. (Evidemment, c'est facile pour l'auteur !) Mais la question qui me vient aussitôt, c'est : « pourquoi n'en ferai-je pas profiter tous les autres, qui ont déjà dû rencontrer ce même problème, et qui s'ils ne l'ont pas encore rencontré, ne sauraient tarder à le faire ?... » D'où encore une fois ces règles optionnelles qui semblent parfois bousculer un peu les règles originales.

Que faire alors, vous les joueurs ? Que choisir ? La réponse la plus sensée est à mon avis la suivante. Si par rapport à votre style de jeu, les règles proprement dites vous sont suffisantes, ne vous préoccupez pas du reste. Si par contre un point vous embarrasse, consultez les règles optionnelles, et si vous n'y trouvez toujours pas de réponse, écrivez-moi. On y remédiera dans le prochain numéro. Souvenez-vous que les Dragons n'ont pas rêvé leur monde une fois pour toutes, mais qu'ils le créent sans cesse au fil de leur rêve. Et c'est pour ça que tous, nous sommes là.

D.G.

CRÉATION & ARTISANAT

Les règles suivantes s'appliquent chaque fois que l'on tente de fabriquer, élaborer, composer, créer quelque chose, art ou artisanat. Cela concerne par exemple la création de chansons, de musiques, de bijoux, d'objets divers, la cuisine, etc. Par souci de jouabilité plus que de réalisme (?), on supposera que tous les arts/artisanats obéissent aux mêmes critères et que plus la qualité désirée est haute, plus difficile est la réalisation.

Les qualités sont représentées par une échelle de 0 à 10 + . Zéro est la qualité minimum, la plus commune, la plus ordinaire. Plus bas, on ne peut plus guère parler de qualité, mais plutôt de « défaut ». Ainsi, dans l'exemple de la cuisine, un plat de qualité -1 est non seulement banal, mais possède un petit quelque chose de raté. Idem avec -2, mais encore pire. Seul un échec total à la création fait que l'œuvre est complètement ratée (bonne à jeter). En revanche une qualité + 1 se distingue légèrement de l'ordinaire. Idem avec + 2, en mieux encore. Il n'y a théoriquement pas de limite à la qualité ; mais rares sont les œuvres qui dépassent + 11.

La création est toujours de difficulté libre, sachant que la qualité sera inversement proportionnelle à la difficulté choisie. Par exemple + 3 pour une difficulté -3. Par ailleurs un créateur ne peut jamais obtenir une qualité supérieure à son niveau + 1, quelle que soit la difficulté choisie. Par exemple un niveau + 4 en Musique ne permet au maximum que la création d'une qualité + 5.

Exceptions : un niveau inférieur à zéro, quel qu'il soit, ne permet au maximum qu'une qualité zéro. Par ailleurs, et dans tous les cas quel que soit le niveau, une réussite particulière *au premier jet* augmente la qualité de 1. Ainsi un poète ayant -4 en Légendes, ne pouvant théoriquement pas obtenir une qualité supérieure à zéro, mais réussissant une particulière, arrive finalement à composer une qualité + 1. Un autre ayant + 4 en Légendes et tentant de surpasser avec une difficulté -5, obtenant une particulière, arrive à une qualité + 6.

Si le jet obtient un échec normal, le créateur peut recommencer (ou plus exactement continuer en tâchant de se rattraper). Là, de deux choses l'une. Ou il conserve les mêmes chances (= même difficulté et même pourcentage), et dans ce cas la qualité obtenue sera inférieure de 1 à celle désirée au départ. Ou bien, il accepte un malus de -1, et la qualité sera identique. Même chose, avec un second malus de -1, en cas de second échec normal. Autrement dit, chaque échec entraîne un malus de -1, soit sur la difficulté suivante, soit sur la qualité finalement obtenue. Seul un échec total entraîne un ratage définitif.

Enfin, un ajustement de conditions est toujours possible, en fonction des circonstances, des outils/matériaux disponibles. Cet ajustement pouvant soit augmenter, soit infirmer la qualité maximum ; soit s'appliquer directement au jet de dé sans modifier la qualité possible.

En ce qui concerne la durée, c'est-à-dire le temps nécessaire pour conclure la création, aucune règle fixe ne peut être fournie. Cuisiner un gâteau, composer une ballade ou sculpter un buste de marbre pouvant demander des durées totalement différentes. Dans tous les cas, c'est au Gardien des Rêves de figurer quelle peut logiquement être la durée des créations entreprises.

Note. Les réussites particulières (ou critiques) ne sont applicables que sur le premier jet, aussi bien pour la majoration de la qualité que pour l'obtention de points d'expérience.

Exemple
*Artighel a +2 en Cuisine et tente de faire un gâteau. Il a à sa disposition des ingrédients de premier choix qui pourront conférer un +2 à la qualité de son gâteau, mais sans modifier ses chances de succès. Il décide de se surpasser en tentant un jet à -3 pour une qualité théorique de +3 (sans tenir compte des ingrédients). Malheureuse*ment il obtient un *échec à son premier jet. Il persévère et tente un second jet à -4. Nouvel échec. Il retente à -5 et frôle l'échec total. Il décide alors plus sagement de retourner à ses chances de départ, soit -3. Cette fois, il réussit. Mais la qualité a baissé de 3 (3 échecs). La qualité du gâteau sera donc : (+3) (ce qu'il aurait dû être) + (-3) (3 échecs) + (+2) (fraîcheur des ingrédients) = +2. (S'il avait réussi d'emblée une particulière, il aurait obtenu : (+3) (qualité théorique) + (+1) (éclair de génie) + (+2) (fraîcheur des ingrédients) = +6)... Eïdé déguste le gâteau et fait la moue. « Excellent ! dit-elle. Mais était-ce bien la peine d'utiliser pour cela du miel à 3 PA la livre ?... »*

Caractéristiques/compétences

Les exemples suivants ne s'appliquent qu'aux jets de création, pas à l'appréciation ni à l'exécution d'une œuvre préexistante.

Discours (écrit) : *INTELLECT/Discours*
Discours (prononcé/improvisé) : *ELOQUENCE/Discours*
Chant improvisé (vocalises) : *ELOQUENCE/Chant*
Poèmes (paroles) improvisés (ou composés) : *INTELLECT/Légendes*
Danse improvisée : *APPARENCE/Danse*
Chorégraphie : *EMPATHIE/Danse*
Musique improvisée (ou composée) : *OUIE/Musique*
Dessin : *TIR/Dessin*
Cuisine : *GOUT/Cuisine*
Travail du bois : *DEXTERITE/Charpenterie*
Comédie (créer une pièce de théâtre) : *INTELLECT/Comédie*
Comédie (improviser un rôle) : *APPARENCE/Comédie*
Travail de la pierre : *DEXTERITE/Maçonnerie*
Travestissement (sur soi-même : *APPARENCE/Travestissement*
Travestissement (sur un tiers) : *VUE/Travestissement*
Travail du métal : *DEXTERITE/Armurerie*
Travail du cuir : *DEXTERITE/Maroquinerie*
Bijoux : *DEXTERITE/Orfèvrerie.*

Appréciation

Pour apprécier la finesse d'une « œuvre », il faut soi-même être compétent en la matière. Un personnage non compétend peut certes apprécier, mais ses critères d'appréciation n'ont aucun rapport avec la compétence. Dans cette optique, il existera deux degrés d'appréciation, chiffrable et non-chiffrable. Le premier cas concerne toutes les qualités inférieures à son propre niveau, celles égales à son propre niveau, et celles supérieures à son propre niveau +1. La seconde concerne toutes les qualités supérieures à son propre niveau de plus que +1. Exemple : un charpentier de niveau +5 peut évaluer précisément la qualité d'un meuble allant de -10 (vague assemblage de planches bancales) à +6 (très beau meuble en vérité). Au delà, c'est-à-dire +7 et plus, tout ce qu'il peut dire, c'est que c'est une très bonne qualité, supérieure à +6, mais sans pouvoir la chiffrer davantage en termes de jeu.

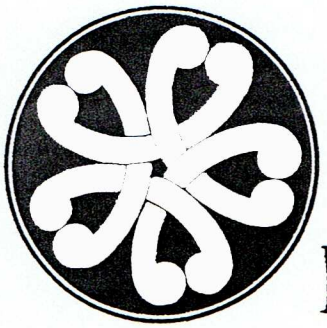
Dans tous les cas, pour apprécier, jouer un jet de perception/compétence. (VUE, OUIE, GOUT, INTELLECT, etc / Danse, Musique, Cuisine, Légendes, etc). L'ajustement du jet est celui de la qualité, mais toujours en *positif*. Une réussite permet d'apprécier la qualité ou le ratage de l'œuvre considérée, mais uniquement dans la fourchette de sa propre compétence, comme indiqué plus haut. Un échec entraîne qu'on n'a aucun avis : à la limite, on s'en moque. Un échec total entraîne une appréciation inverse. Notez que la qualité la plus difficile à juger est ainsi la qualité zéro. Ce n'est pas paradoxal. Quelque chose de très réussi ou de très raté présente une plus grande évidence que quelque chose de très moyen.

Exemples
Eïdé joue de la flûte dans une taverne et réussit une qualité +4. Le public moyen a 10 en OUIE et -8 en Musique. Jet d'appréciation : 10 à -4, donne 30. Avec un 68, le public est indifférent : « musique agréable, ouais ! mais comme toutes les musiques de tous les musiciens ! un joli p'tit bruit, quoi !... »

Artighel décide à son tour de chanter une vulgaire chanson à boire. Il a 12 en ELOQUENCE et maintenant +3 en Chant. on décide que, vu le public, un ajustement de condition pourra majorer la qualité de +6. Artighel met tout son cœur dans le refrain (visant une qualité +4) et réussit. Le public peut apprécier avec un jet de 10 à -8 +4 +6 = +2, soit 60. Avec un 48, il répond avec enthousiasme aux braillements d'Artighel. Voilà une musique qu'il situe à son niveau, voire supérieure, donc excellente !... Eïdé quitte la taverne.

Eïdé joue maintenant pour le duc de Shmoll, qui est lui-même un fin mélomane, 14 en OUIE. +7 en Musique. Elle joue le mieux qu'elle peut et réussit à nouveau une qualité +4. Le duc joue un jet de 14 à +11 et apprécie sans problème à sa juste valeur... Il applaudit, mais complaisamment. (Seule une qualité +8 ou plus l'aurait vraiment émerveillé.)

NOTE. Cette règle ne concerne que l'appréciation, pas la détection.



VOIE DE NARCOS

Pour nombre de joueurs, les étapes de la création d'un objet magique restent encore très mystérieuses. Peut-être est-ce dû à l'étrangeté de la terminologie ou à l'abondance des rituels. Quoi qu'il en soit, il m'a semblé utile de redéfinir l'ensemble du processus en m'attachant à la plus grande clarté possible. Les règles ci-après ne sont ni optionnelles ni additionnelles. Hormis quelques lacunes comblées et quelques éclaircissements, elles n'apportent rien de nouveau, mais uniquement, du moins je l'espère, une plus grande compréhension.

La magie est la manipulation du rêve des Dragons. Pour la réaliser, le rêve est indispensable. Le rêve ne peut être atteint que par le rêve. Ce qui revient à dire en termes de jeu que pour faire acte de magie, il faut posséder des points de rêve. Tout le système repose sur cette base.

Toutes les créatures vivantes animées ont une caractéristique REVE, et donc des points de rêve, contrairement aux végétaux et aux objets. Ce qui ne veut pas dire qu'elles sont automatiquement magiciennes, mais rien n'empêche théoriquement qu'elles le deviennent. Les objets, en revanche, sont à jamais privés de cette possibilité. Les objets ne rêvent pas. A moins que... et c'est là qu'intervient la voie de Narcos.

L'acte premier et fondamental de la création d'un objet magique consiste à donner des points de rêve à l'objet, de façon à ce qu'il devienne capable de « rêver » à son tour — condition indispensable à toute magie. Ce don de points de rêve se fait par le rituel ENCHANTEMENT. Quand l'objet magique fonctionnera, autrement dit quand il réalisera une magie, il dépensera ses points de rêve, de la même façon qu'un haut-rêvant dépense les siens.

Le problème, c'est que donner des points de rêve à un objet n'est pas naturel. Les objets ne sont pas faits pour avoir du rêve. Ils finissent tôt ou tard par le perdre, comme une sorte d'évaporation, comme une mauvaise pile électrique qui se décharge même si on ne s'en sert pas. En termes de jeu, un objet enchanté (c'est-à-dire un objet à qui l'on a donné des points de rêve) perd automatiquement un point de rêve par jour. Pour remédier à ce problème, les hauts-rêvant ont créé le rituel de PERMANENCE. Une fois accompli sur l'objet, ce rituel le rend stable, imperméable. Ses points de rêve ne s'évaporent plus pour rien. La seule façon dont il pourra désormais les dépenser est en accomplissant une magie.

Parallèlement, l'« imperméabilité » conférée par le rituel de PERMANENCE fait qu'on ne peut plus non plus rajouter de points de rêve dans l'objet au moyen d'ENCHANTEMENTS supplémentaires. Quand l'objet aura accompli plusieurs fois sa magie, il sera aussi vide qu'une pile hors d'usage. Non pas une pile qui s'est déchargée toute seule, une pile qui s'est déchargée cette fois en s'en servant ; mais le résultat est le même : une pile vide est une pile vide.

Puisque PERMANENCE interdit de rajouter directement des points de rêve, les haut-rêvants ont alors songé à un rituel qui ferait que l'objet se rechargerait de lui-même. Un peu comme un haut-rêvant se recharge en rêvant dans les Hautes Terres du Rêve. Ce rituel s'appelle AUTONOMIE. Quand il est accompli sur un objet enchanté *permanent,* celui-ci devient capable de récupérer son rêve tout seul comme un grand. La récupération est toujours de 1 point par heure complète où l'objet n'a pas utilisé son pouvoir (= s'est reposé), quel que soit l'objet et son pouvoir. Par rapport aux haut-rêvants qui peuvent en regagner 1d8-1 par heure (voire plus s'ils vainquent un Rêve de Dragon), c'est très très peu ; mais encore une fois, la matière n'est pas faite pour cela ; et ça n'est déjà pas si mal. AUTONOMIE ne peut être accomplie qu'après PERMANENCE et uniquement si PERMANENCE existe déjà.

Ces trois rituels : ENCHANTEMENT, PERMANENCE et AUTONOMIE (voir II, page 45) ne donnent aucun pouvoir véritablement magique à l'objet. Ce sont des rituels préparatoires qui font que l'objet sera vraiment utilisable et durable. On ne peut jamais se passer d'ENCHANTEMENT qui et la clé de tout. On peut par contre se passer de PERMANENCE et/ou d'AUTONOMIE. Mais l'objet ainsi fabriqué n'aura qu'une durée limitée, comme un briquet jetable.

Reste à conférer les pouvoirs proprement dits. Ils peuvent appartenir à 5 grandes catégories.

1. Lancer un sort. Pour qu'un objet ait le pouvoir de lancer un sort, de la même façon qu'un haut-rêvant, il faut accomplir sur lui le rituel appelé ECAILLE D'ACTIVITE, puis lancer sur lui le sort désiré. L'objet devient alors capable de lancer le sort en question, le même que celui lancé par le haut-rêvant (voir II, page 46).

2. Protéger contre un sort. Ce pouvoir est l'inverse du précédent, conféré au moyen du rituel ECAILLE DE PASSIVITE. Une fois ce rituel accompli, le haut-rêvant lance le sort désiré sur l'objet, et celui-ci devient capable d'en protéger automatiquement son maître. Ce rituel sert donc à fabriquer des objets de protection contre la magie (voir II, page 47).

3. Etre plus efficace. Ce pouvoir est conféré au moyen d'un rituel appelé ECAILLE D'EFFICACITE. Une fois accompli, il rend l'objet plus efficace, tout dépendant naturellement de l'efficacité naturelle de l'objet. C'est ce rituel qui est utilisé, entre autres choses, pour fabriquer des armes magiques (voir II, page 47).

4. Etre plus résistant. Ce pouvoir est obtenu au moyen d'un rituel appelé ECAILLE DE RESISTANCE. Il rend les objets plus solides. Cela peut être très utile pour une arme, un bouclier, une armure (voir II, page 48).

5. Pouvoirs divers. Tous les pouvoirs qui

n'entrent pas dans les 4 premières catégories sont éventuellement possibles avec cette 5e, au moyen de rituels spécifiques appelés GRANDES ECAILLES DE NARCOS. Les règles n'en contiennent qu'un exemple, les GRANDES ECAILLES DE NARCOS (en abrégé G.E.N.) destinées à la création d'un parfait anneau d'invisibilité. Mais ce ne sont pas les seules. Certaines d'entre elles ont été publiées ou évoquées dans les miroirs (voir ci-après les G.E.N. de Protection contre les Transmutations Elémentales) ; et c'est aux Gardiens des Rêves de mettre au point celles qu'ils désirent lorsque, pour des besoins de scénario, ils ont besoin d'objets magiques qui n'entrent pas dans le cadre des 4 premières catégories. Se souvenir toutefois que ces G.E.N. sont excessivement rares et toujours très difficiles à accomplir. Enfin, ne pas faire la confusion : il n'existe pas un rituel unique appelé « Grande Ecaille de Narcos » qui permet de tout faire (tout et n'importe-quoi) ; mais à chaque pouvoir spécifique correspond *une* GRANDE ECAILLE DE NARCOS, et c'est un rituel complètement différent à chaque fois (voir II, page 48).

QUE PEUT-ON ENCHANTER ?

Malgré tous les efforts des haut-rêvants pour fourrer de gré ou de force du rêve dans les objets, seuls deux états de la matière acceptent d'en recevoir : les *fluides* et les *gemmes*. Il est impossible de donner du rêve à tout autre matériau. La conséquence est que es objets magiques ne peuvent avoir que deux formes : forme liquide et pierres précieuses. Si la première forme convient parfaitement pour les potions (potions magiques de soins, par exemple), la seconde est peu pratique. Certes, on peut tenir dans le creux de sa main une gemme munie d'une ECAILLE DE PASSIVITE pour résister à un certain sort ; mais la main en question est quelque peu mobilisée (et si on laissait tomber la gemme ?). De même, on peut tendre entre le pouce et l'index une gemme munie d'une ECAILLE D'ACTIVITE pour lancer un certain sort. Mais ce n'est décidément pas pratique. Sans parler de l'ECAILLE D'EFFICACITE : en quoi une gemme pourrait-elle être plus efficace ?

C'est la raison pour laquelle il existe un autre rituel de Narcos, appelé ALLIANCE. Au moyen de ce rituel, la gemme enchantée communique son rêve à l'objet auquel elle est alliée. L'objet devient alors ni plus ni moins qu'une extension de la gemme (la gemme devenant du même coup une extension de l'objet). Les deux ne font plus qu'un. Ce qui peut s'appliquer à l'un s'applique à l'autre.

Pratiquement, avant d'accomplir le rituel d'ALLIANCE, il faut que la gemme soit solidement « accrochée » à l'objet. Deux façons sont possibles : soit la gemme est incrustée ou sertie dans l'objet, comme pour un bijou, soit, sous forme de poudre, elle est mêlée à la fonte de l'objet s'il s'agit d'un objet de métal (voir II, page 46).

Quand on parle d'objet magique, il s'agit donc toujours soit d'une gemme toute seule (toute nue), d'un maniement peu pratique, soit d'une gemme *alliée* à un objet (d'un objet *allié* à une gemme), une « gemme/objet ». Les potions fonctionnent différemment et n'ont besoin que du rituel d'ENCHANTEMENT, voire de PERMANENCE (II, page 43).

Mais un autre problème survient. C'est que même avec ALLIANCE, la matière ordinaire est décidément réfractaire au rêve. C'est ce qu'on nomme son *inertie* (II, page 43). Même les gemmes ont une inertie, seule l'eau n'en a pas. L'inertie doit être compensée par des points de rêve qui ne servent qu'à cela : ce sont les points *inertes*. Les autres points, une fois l'inertie compensée, s'appellent les points *actifs*. Ils sont ainsi nommés car eux seuls peuvent être dépensés par l'objet pour accomplir sa magie. En conséquence, quand une gemme enchantée est *alliée* à un objet, celui-ci, selon le matériau dont il est fait, lui mobilise aussitôt un certain nombre de ses points de rêve sous forme de points dorénavant inertes. Seul l'excédent est actif. Il est heureusement possible, tant que PERMANENCE n'a pas été accompli, de rajouter des points de rêve, au moyen d'ENCHANTEMENT, points qui seront directement actifs.

Les Ailes

Ce terme insolite n'est rien d'autre qu'une unité de mesure des points de rêve contenu dans une gemme ou dans une gemme/objet. Il faut distinguer les *ailes* (ailes au sens génral) des *ailes actives*. Les ailes (au sens général) sont la mesure du nombre total de points de rêve contenu dans un objet ou dans une gemme/objet, c'est-à-dire les points inertes et les points actifs. Les ailes actives ne comptabilisent que les points actifs. Dans les deux cas, les points de rêve sont comptabilisés par ensembles de 7, chaque ensemble entamé valant pour un. Ainsi de 1 à 7 points inclus, on a une aile. Avec 8 points, on a deux ailes ; et on a toujours deux ailes jusqu'à 14 points inclus. A partir de 15 commence la troisième aile, jusqu'à 21 inclus. A 22 commence la quatrième, et ainsi de suite. A sa plus simple expression, une aile (générale ou active) peut ne contenir qu'un seul point.

Les ailes (générales ou actives) servent de référence dans les cas suivants :

— Pour pouvoir accomplir un nouvel ENCHANTEMENT sur une gemme, gemme/objet, ou fluide, il faut qu'il possède encore au minimum une *aile active* (ne serait-ce qu'un point actif).

— Le nombre de points de rêve dépensé lors du rituel de PERMANENCE dépend du nombre d'*ailes* (générales). Même chose pour le coût d'AUTONOMIE.

— Plusieurs ECAILLES D'EFFICACITE peuvent être posées sur la même gemme/objet pour augmenter l'efficacité de l'objet. Mais ce nombre est limité par le nombre d'*ailes actives* de la gemme/objet. Si la gemme/objet a par exemple 23 points actifs, soit 4 ailes actives, elle ne peut recevoir au maximum que 4 ECAILLES D'EFFICACITE. Elle peut en recevoir moins, mais pas plus. Même chose pour l'ECAILLE DE RESISTANCE (bien que ce détail ait été oublié dans le libellé du sort, page 48).

— La maîtrise d'un objet magique s'obtient par un jet de *points actuels de rêve* (sans jamais utiliser le draconic) avec un ajustement négatif équivalent au nombre d'*ailes actives* de la gemme ou de la gemme/objet. Quand un objet a plusieurs gemmes (parce que plusieurs pouvoirs ou des pouvoirs graduels), chaque gemme/objet doit être maîtrisée séparément d'après sont propre nombre d'*ailes actives*.

COMMENT ENCHANTER UN OBJET

Tout dépend bien entendu du type d'objet que l'on veut obtenir, gemme seule ou objet proprement dit.

Dans tous les cas, le nombre total de points de rêve

nécessaires (inertes + actifs) dépasse bien souvent ce qu'un haut-rêvant est capable de fournir en une fois. Il faut donc enchanter la gemme en plusieurs fois, au moyen de plusieurs rituels d'ENCHANTEMENT consécutifs, par exemple un par jour. Toutefois, pour que les points des divers enchantements s'*ajoutent* bien les uns aux autres et ne fassent pas que se superposer, la gemme doit être préparée à les recevoir. Cette préparation s'accomplit au moyen du rituel de PURIFICATION. D'une manière générale, ce rituel doit être accompli sur une gemme chaque fois qu'un même rituel est accompli à nouveau. Entre deux ENCHANTEMENTS, mais également entre deux ECAILLES. Il doit également être accompli avant un changement de voie (par exemple entre ECAILLE D'ACTIVITE, voie de Narcos, et le sort que l'on veut donner à l'objet, voie d'Oniros ou d'Hypnos) (II, page 45).

Une gemme ne peut posséder qu'un seul pouvoir, plus ou moins fort, mais un seul. Par contre, on peut envisager un objet, possédant plusieurs gemmes alliées avec chacune un pouvoir différent. Pour que cela soit possible, pour que l'objet (unique) fasse la différence entre ses gemmes (multiples), un rituel d'INDIVIDUALITE doit être accompli *sur chaque gemme* (II, page 46).

Voici donc en résumé la liste des rituels à accomplir, et l'ordre dans lequel ils doivent être accomplis suivant le type d'objet désiré.

(Quand Purification et Enchantement sont en minuscules, cela signifie qu'ils n'ont à être accomplis que si l'on veut rajouter des points de rêve. Le couple Purification/Enchantement peut être répété autant de fois que désiré. Le signe ★★ signifie qu'à partir de cette étape, aucun ENCHANTEMENT n'est plus possible pour rajouter des points de rêve.)

Gemme « jetable » capable de lancer un sort

ENCHANTEMENT
Purification/Enchantement
ECAILLE D'ACTIVITE, ★★
PURIFICATION
SORT ou SORTILEGE désiré.
Cette gemme ne pourra lancer son sort qu'un nombre limité de fois, dépendant de son nombre de points actifs, lequel diminuera de toute façon de jour en jour même si on ne s'en sert pas. Tôt ou tard, elle ne vaudra plus rien.

Autre gemme « jetable » capable de lancer un sort

ENCHANTEMENT
Purification/Enchantement
PERMANENCE, ★★
ECAILLE D'ACTIVITE
PURIFICATION
SORT ou SORTILEGE désiré.
Cette gemme est l'étape supérieure. Elle ne pourra également lancer son sort qu'un nombre limité de fois, mais possède l'avantage sur la précédente de ne s'user que si l'on s'en sert.

Gemme capable de lancer un sort

ENCHANTEMENT
Purification/Enchantement
PERMANENCE, ★★
AUTONOMIE
ECAILLE D'ACTIVITE
PURIFICATION
SORT ou SORTILEGE désiré.
Cet « objet » magique est plus satisfaisant. Il ne s'use que si l'on s'en sert, régénère lui-même son rêve, et peut donc lancer son sort un nombre de fois illimité. Toutefois, en tant que gemme, il reste peu pratique à manipuler, surtout dans les moments de stress.

Véritable objet capable de lancer un sort

1) Travail sur la gemme seule :
ENCHANTEMENT
Purification/Enchantement
2) Travail sur l'objet seul :
Incrustation, sertissage ou fonte de la gemme enchantée dans l'objet. Cette étape n'est pas magique, et ne requiert qu'une compétence d'artisanat.

3) Travail sur la gemme/objet :
PURIFICATION
ALLIANCE
Purification/Enchantement
PERMANENCE, ★★
AUTONOMIE
ECAILLE D'ACTIVITE
PURIFICATION
SORT ou SORTILEGE désiré.
Cet objet est irréprochable. Pratique, auto-régénérant, illimité.

On pourrait naturellement se contenter d'un « véritable » objet, mais jetable. La procédure est la même, en négligeant soit PERMANENCE, soit AUTONOMIE, soit les deux.

Pour fabriquer des objets, « véritables » ou gemmes seules, jetables ou non, capables de protéger d'un sort, les procédures sont exactement les mêmes en remplaçant à chaque fois l'ECAILLE D'ACTIVITE par l'ECAILLE DE PASSIVITE.

Objet capable de lancer un sort et de protéger contre un sort

Puisqu'il y a 2 pouvoirs, il faut 2 gemmes.
1) Travail sur la 1ère gemme seule :
ENCHANTEMENT
Purification/Enchantement
2) Travail sur l'objet seul :
Incrustation, sertissage ou fonte de la 1ère gemme enchantée dans l'objet.
3) Travail sur la 1ère gemme/objet :
PURIFICATION
ALLIANCE
INDIVIDUALITE
Purification/Enchantement
PERMANENCE, ★★
AUTONOMIE
ECAILLE D'ACTIVITE
PURIFICATION
SORT ou SORTILEGE désiré.
4) Travail sur la 2e gemme seule :
ENCHANTEMENT
Purification/Enchantement
5) Travail sur l'objet seul :
Incrustation, sertissage ou fonte de la 2e gemme enchantée dans l'objet.
6) Travail sur la 2e gemme/objet :
PURIFICATION
ALLIANCE
INDIVIDUALITE
Purification/Enchantement
PERMANENCE, ★★
AUTONOMIE
ECAILLE DE PASSIVITE
PURIFICATION
SORT, SORTILEGE ou RITUEL désiré.

Objet rendu plus efficace, exemple épée bâtarde

1) Travail sur la gemme seule :
ENCHANTEMENT
Purification/Enchantement
2) Travail sur l'épée seule :
Incrustation, sertissage ou fonte de la gemme enchantée dans l'épée.
3) Travail sur la gemme/Objet :
PURIFICATION
ALLIANCE
Purification/Enchantement
PERMANENCE, ★★
AUTONOMIE
ECAILLE D'EFFICACITE
Purification/Ecaille d'Efficacité
Supposons 4 ailes actives à la gemme/objet et 4 ECAILLES D'EFFICACITE. Nous obtenons une épée donnant un bonus de +8 niveaux à l'attaque ou à la parade, et ayant un +dom supplémentaire de +4 (soit +8 en tout pour une bâtarde).

REMARQUES ET PRECISIONS

Les remarques suivantes sont essentiellement destinées à rétablir clairement quelques points obscurs ou équivoques, voire des oublis dans les règles.

La *portée* de tous les rituels d'élaboration d'objets magiques est dite « spéciale ». En fait, le haut-rêvant doit *toucher* son matériau, gemme ou fluide.

Quand un haut-rêvant lance un sort, zone ou individuel, il doit toujours pointer le doigt vers la cible ou le centre de la zone. Ce geste n'a pas besoin d'être exagérément grandiloquent, il peut être très discret, mais doit néanmoins exister. Quant un sort est lancé par l'intermédiaire d'un objet, gemme seule ou gemme/objet, ce dernier doit pareillement être pointé vers la cible ou le lieu désiré.

L'enchantement d'une gemme ou d'une gemme/objet, ainsi que tous les rituels consécutifs, doivent être accomplis par le *même* haut-rêvant. On ne peut en principe se partager la tâche. Il est pourtant possible qu'un haut-rêvant prenne la relève d'un autre pour poursuivre l'élaboration d'une gemme/objet. Mais pour cela, il doit commencer par effectuer une *Lecture d'Aura Magique* intégrale de la gemme/objet, c'est-à-dire visiter toutes les cases des TMR où un rituel a été accompli et prendre une connaissance exacte de ce qui a été effectué, nombre de points de rêve dépensés à chaque fois, y compris pour tous les ENCHANTEMENTS et les PURIFICATIONS. Qui plus est, il doit commencer son propre travail par une PURIFICATION. Même chose si un troisième haut-rêvant voulait lui succéder ou si le premier voulait revenir. Par contre, plusieurs haut-rêvants peuvent élaborer séparément chacun une gemme/objet sur un même objet sans problème. Exemple, sur un bracelet, un haut-rêvant peut enchanter une gemme/objet et lui conférer le pouvoir de lancer un sort ; un autre haut-rêvant peut enchanter une seconde gemme/objet sur le même bracelet et lui conférer le pouvoir de protéger d'un sort, etc, à partir du moment où l'élaboration de chaque gemme/objet est intégralement accomplie par le même haut-rêvant.

Indépendamment de ses pouvoirs, un objet magique doit être utilisé « comme on doit s'en servir » aussi bien pour être maîtrisé que pour fonctionner. Une arme doit être tenue par la poignée, un anneau doit être passé au doigt, un collier autour du cou, etc... En ce qui concerne les gemmes seules, « s'en servir comme on doit s'en servir » n'a pas grand sens. La règle est donc la suivante : une gemme seule doit être en contact avec la peau nue de son possesseur, en principe sa main, et ne *toucher rien d'autre*. Si pour plus de commodité, la gemme *seule* est fixée sur un objet (donc en contact avec autre chose que la peau du possesseur), elle ne fonctionne pas. Que les joueurs qui pratiquaient de cette façon ne soient pas choqués, mais qu'ils se posent plutôt la question : « A quoi servirait alors le rituel d'Alliance ? »

Un objet « véritable », par contre, n'a pas obligatoirement besoin d'être en contact avec la peau nue, tant qu'il est utilisé « comme on doit s'en servir », ou simplement touché si son utilité n'est pas évidente. Une épée, par exemple, peut être manipulée à travers le gantelet de l'armure.

Rappelons que les rituels suivis de *** (Permanence, Autonomie, Ecailles et Griffes), causent un *Souffle de Dragon* à tous les résultats autres que particulière ou critique. C'est-à-dire aussi bien pour la réussite significative, la réussite normale et l'échec normal. L'échec total cause deux Souffles et détruit l'objet. Cette destruction concerne *tout l'objet*, c'est-à-dire pas seulement la gemme/objet en cause, mais l'ensemble de l'objet, y compris les autres gemmes qui peuvent y être alliées.

L'Ecaille d'Activité ne permet pas l'élaboration d'objets capables d'accomplir des *rituels*. Seules d'éventuelles GEN le pourraient. Par contre, l'Ecaille de Passivité permet des objets capables de *protéger* contre l'effet des rituels.

Une gemme ou une gemme/objet ne peut dépenser que ses points actifs, jamais ses points inertes. Quand une gemme enchantée non permanente a perdu tous ses points actifs, aucun ENCHANTEMENT n'est plus possible sur elle. Même chose pour un fluide. Quand une gemme enchantée non permanente a perdu tous ses points de rêve, actifs et inertes, elle tombe en poussière charbonneuse, et pratiquement n'existe plus. Même chose pour un fluide, qui s'évapore.

Tous les rituels à partir de Permanence, c'est-à-dire Permanence, Autonomie, Alliance, Individualité, Ecailles et Griffes, ont besoin de points actifs pour exister. Ces points peuvent temporairement tomber à zéro, mais jamais devenir « négatifs ». Si cela devait arriver pour une raison ou une autre, les rituels en question seraient instantanément éliminés. Procédé encore plus radical qu'une Annulation de Magie. Le cas peut se produire si l'objet d'une gemme/objet est transmué en un élément ayant une plus grande inertie. Par exemple, un anneau d'or (intertie = 7) avec une gemme de pureté 5 (inertie = 2) donnent une inertie de 9 à la gemme/objet. Supposons-lui 7 points actifs au moment où, victime d'une zone de transmutation, l'anneau se retrouve changé en bois (inertie = 28). Instantanément, les 16 points totaux de la gemme/objet se retrouvent inertes, et il en manque même encore 12 pour compenser l'inertie du bois. A cause de ces 12 points « négatifs », tous les rituels sont éliminés. N'ayant plus de points actifs, la gemme/objet ne peut même plus être ré-enchantée. Elle finira par tomber en poussière.

Les « liens du mariage » contractés par le rituel d'ALLIANCE conditionnent définitivement la gemme/objet ainsi que les rituels consécutifs (Individualité, Permanence, Autonomie, Ecailles, Griffes). Sans sa gemme, l''objet n'est qu'un objet objet ordinaire ; et

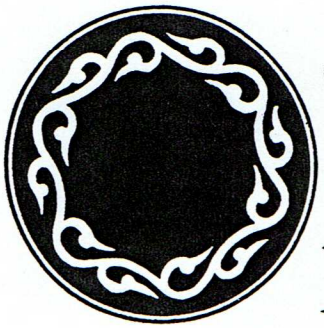
l'inverse est aussi vrai : sans son objet, la gemme est sans pouvoir. C'est la raison pour laquelle l'objet doit être utilisé « comme on doit s'en servir ». Par exemple un anneau capable de lancer le sort de Sommeil doit se porter au doigt, tandis qu'une boucle d'oreille capable de lancer le même sort de Sommeil doit se porter à l'oreille. Le maniement est différent, et pourtant les pouvoirs des gemmes sont les mêmes. Telle est l'importance de l'objet conférée par ALLIANCE. En conséquence, si l'objet disparaît, et ce peut être le cas lors d'une transmutation élémentale en eau ou en air, le rituel d'ALLIANCE et tous les rituels consécutifs sont éliminés. La gemme (à condition évidemment qu'elle ne soit pas sous forme pulvérisée, auquel cas elle se disperse), conserve néanmoins ses points de rêve, qui deviennent tous actifs, et peut être ré-enchantée, voire alliée à un nouvel objet, par le même haut-rêvant.

Les griffes de Thanatos doivent être posées sur des gemmes uniquement destinées à les recevoir. Chaque griffe augmente de 1 la difficulté de maîtrise de l'objet, autrement dit de chaque gemme de l'objet. Si par exemple un objet possède 3 gemmes pour 3 pouvoirs, plus une quatrième gemme avec une Griffe, les 3 premières gemmes/objet ont séparément leur maîtrise ajustée de -1. Les gemmes/objet devant toujours être maîtrisées séparément, la Griffe peut donc avoir l'occasion de se manifester 3 fois.

La maîtrise d'une gemme/objet dépend de son nombre d'ailes actives, quels que soient les rituels accomplis sur elle. Par ailleurs, l'augmentation de la difficulté de maîtrise due à une Griffe de Thanatos est « comme si l'objet avait une aile active de plus ». En conséquence, dans le cas d'une gemme/objet possédant par exemple 4 ailes actives et juste une Griffe de Thanatos, la maîtrise est à -5 (4 ailes + l'augmentation de difficulté due à la Griffe).

Un objet ne peut être maîtrisé que si l'on s'en sert « comme on doit s'en servir » et si « l'on a une idée de son pouvoir ». Le cas est légèrement différent pour les objets contenant *uniquement* des Griffes (simples ou morbides). Dans ce cas, avoir ou ne pas avoir une idée du pouvoir, c'est-à-dire de la Griffe, n'a aucune importance. La seule chose qui est requise est d'utiliser l'objet comme on doit s'en servir. Et dans le cas où l'objet n'a aucune utilité évidente, il suffit de le toucher. Comme décrit plus haut, si l'objet n'est qu'une gemme seule, le contact de la peau nue est obligatoire. Si c'est un objet « véritable », la Griffe peut être déclenchée même si on touche à l'objet à travers quelque chose (tissu, gant, etc).

En ce qui concerne la Grande Griffe de Thanatos qui maîtrise son possesseur, au lieu de l'inverse, il suffit de *toucher* l'objet pour que la maîtrise soit rendue possible.



GRANDES ECAILLES DE NARCOS

PROTECTION CONTRE LES TRANSMUTATIONS ELEMENTALES * * *

Ces Grandes Ecailles de Narcos peuvent être posées sur un fluide ou sur une gemme. Elles annulent automatiquement, sans jet de résistance, l'effet d'une transmutation élémentale sur le fluide ou la gemme en question. Elles sont au nombre de 6, selon l'élément d'arrivée de la transmutation élémentale (l'élément de départ n'entre pas en ligne de compte). Elles doivent être placées sur une gemme séparée, mais toutes les six peuvent être posées sur la même gemme. Si cette dernière est alliée à un objet (ALLIANCE), la protection contre la transmutation élémentale s'étend à tout l'objet et à toutes ses autres éventuelles gemmes/objet.

La gemme doit préalablement posséder ENCHANTEMENT, avec au minimum une aile active par Grande Ecaille. ALLIANCE est obligatoire si la gemme est alliée à un objet. PERMANENCE et AUTONOMIE sont souhaitables, faute de quoi le pouvoir, puis la gemme, disparaîtront bientôt. INDIVIDUALITE, par contre, n'est pas nécessaire. PURIFICATION doit être accompli entre la pose de chaque Grande Ecaille. Ne s'appliquant qu'à la gemme, ces pouvoirs n'ont pas à être maîtrisés.

Chaque fois que la Grande Ecaille entre en fonction, elle dépense 1 point de *rêve*. Si une zone de Transmutation Elementale est jetée là où se trouve la gemme (ou la gemme/objet), la Grande Ecaille fonctionne tant qu'elle y reste, pour une dépense de 1 r. Mais si la gemme quitte la zone et y rentre, il y a une nouvelle dépense de 1 r.

Les 6 Grandes Ecailles se présentent sous le même format :

portée toucher

durée permanente.

JR non applicable.

effet voir ci-dessus.

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

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

PROTECTION CONTRE LA TRANSMUTATION EN EAU* * * (Sanctuaire Blanc G4) R-9 r9

PROTECTION CONTRE LA TRANSMUTATION EN FEU* * * (Sanctuaire de Plaihe E6) R-9 r9

PROTECTION CONTRE LA TRANSMUTATION EN AIR* * * (Sanctuaire Mauve L4) R-9 r9

PROTECTION CONTRE LA TRANSMUTATION EN TERRE* * * (Sanctuaire Noir K9) R-9 r9

PROTECTION CONTRE LA TRANSMUTATION EN BOIS* * * (Sanctuaire d'Olis A10) R-9 r9

PROTECTION CONTRE LA TRANSMUTATION EN METAL* * * (Sanctuaire Plat D14) R-9 r9

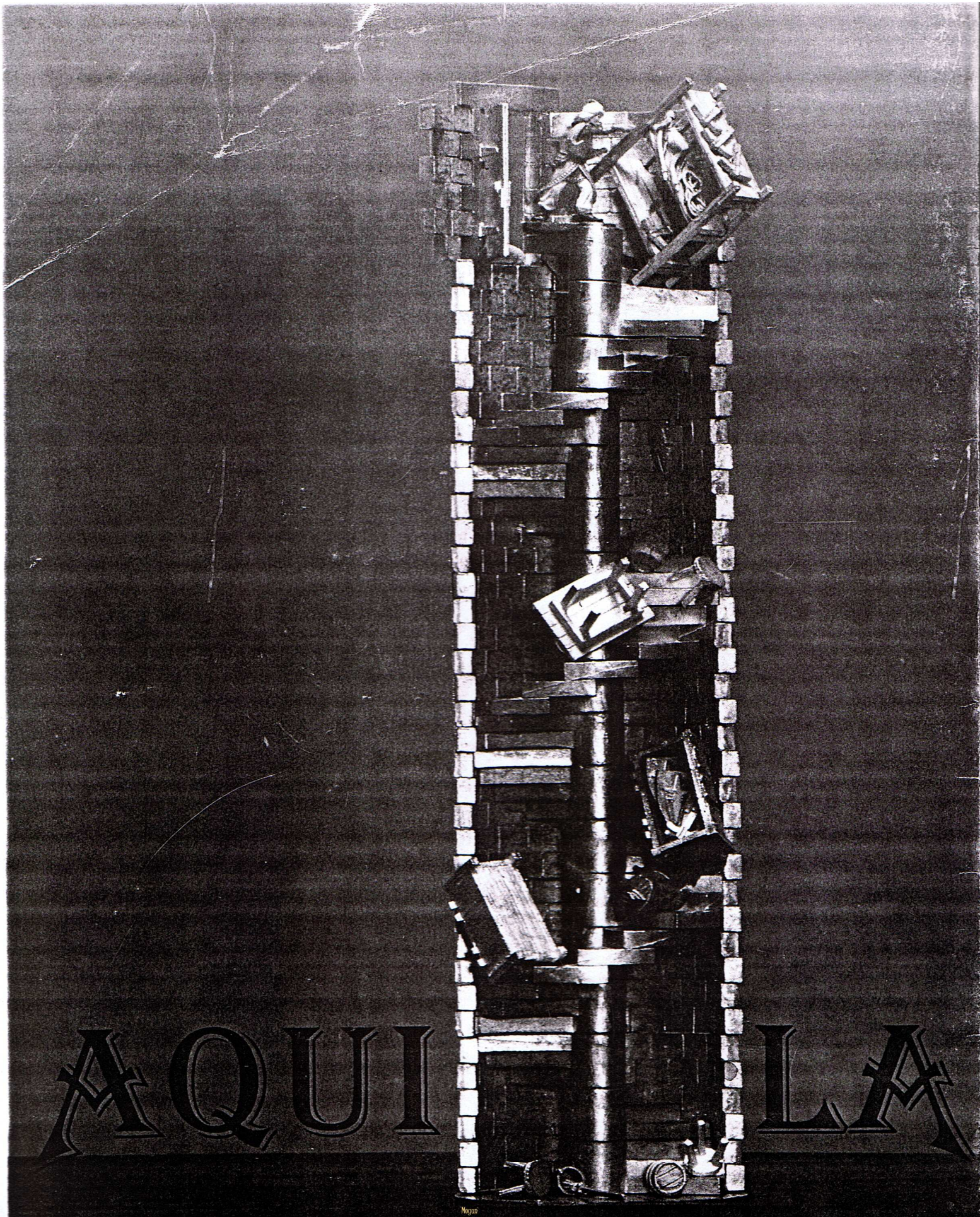
JETS DE RESISTANCE NORMAUX POUR LES GEMMES ET LES OBJETS ENCHANTES

Indépendamment des Grandes Ecailles de protection contre les transmutations élémentales, une gemme enchantée a toujours droit à un jet de résistance égal à r%, r étant son nombre de points de rêve actifs. Même chose pour un fluide. Si la gemme est une gemme/objet, son jet de résistance est valable pour tout l'objet.

Les gemmes font partie de l'élément *terre*. Elles ne peuvent donc être affectées que par des zones de Terre en ***. L'objet a néanmoins droit au même jet de résistance si la transmutation est autre que Terre en ***, par exemple Métal en Bois — et ceci bien que la gemme (élément terre) ne soit pas affectée en elle-même. Si plusieurs gemmes sont alliées à l'objet (plusieurs gemmes/objet), le JR de l'objet est égal à la moyenne des points de rêve actifs de toutes les gemmes alliées.

Exemple

Soit un anneau d'argent (métal) comportant 2 gemmes alliées (2 gemmes/objet) ayant 12 points de rêve actifs pour la première et 15 pour la seconde. Supposons cet anneau victime d'une transmutation de Métal en Bois. Les gemmes ne risquent rien puisqu'elles ne sont pas en métal. Etant enchantées, c'est-à-dire douées de rêve, et alliées *à l'objet, elles lui donnent néanmoins la possibilité d'un jet de résistance. Celui-ci est égal à la moyenne des points actifs des 2 gemmes, soit 13 %. Si le JR réussit, rien n'est affecté. S'il échoue, les gemmes demeurent ce qu'elles sont, mais l'anneau se transforme en bois.*



Eléments d'architecture, meubles et accessoires pour jeux de rôles et dioramas, échelle 25 mm. En vente dans votre magasin préféré.

Catalogue disponible chez LUDODÉLIRE, 27, rue du Chemin-Vert, 75011 Paris. tel: 48.07.41.04