

RÊVE de DRAGON

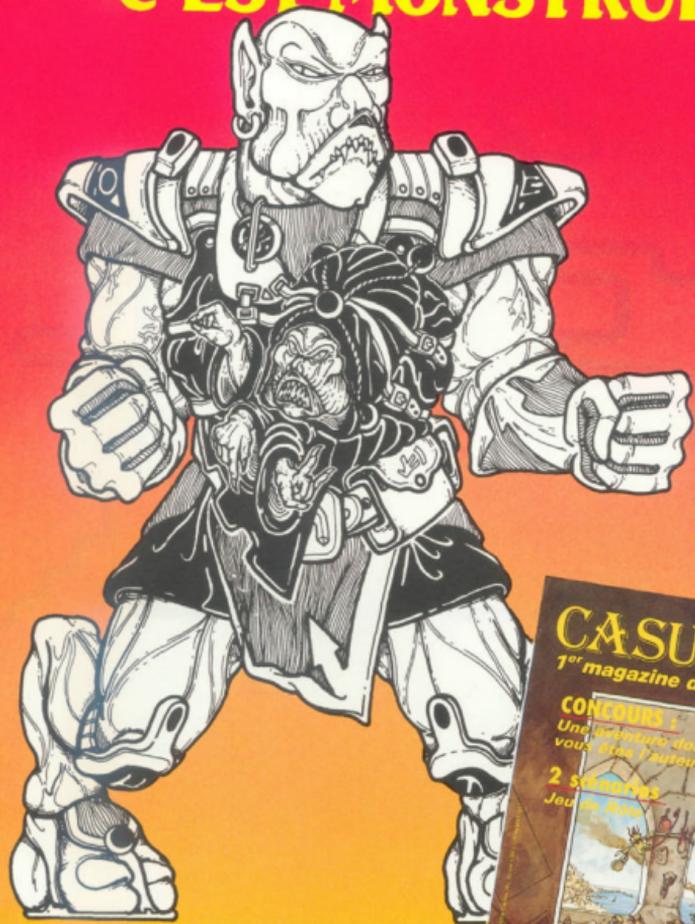
miroirs
des terres médianes

LES LARMES D'ASHANI
une aventure médiévale onirique

ET SON POSTER



CASUS BELLI C'EST MONSTRUEUX !



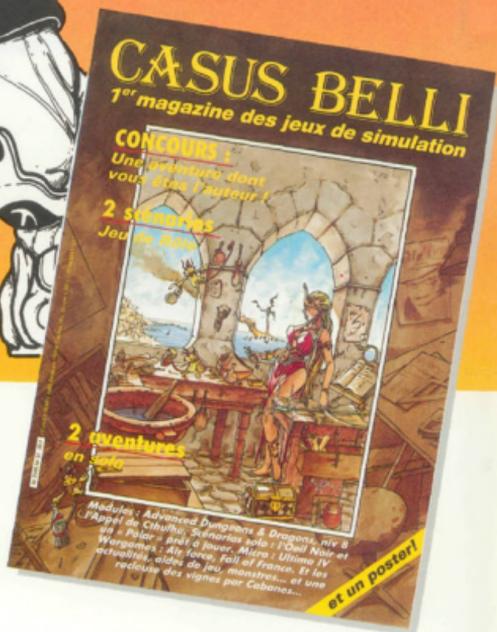
Tous les deux mois, les meilleurs scénarios, les nouveautés les plus épouvantables du jeu de simulation, les aides au jeu, les monstres et toute l'actualité : tournois, clubs et grognements de couloirs...

N'ayez pas peur de vous faire peur !

Chez les meilleurs marchands de jouvaux !

CASUS BELLI

1^{er} magazine des jeux de simulation



Chers Rêveurs

Un grand merci, d'abord, pour toutes les lettres que vous nous avez écrites au sujet de Rêve de Dragon ! Merci pour les félicitations et merci tout autant pour les critiques ! Améliorer le jeu, le rendre plus clair et plus jouable, est notre constant souci. Vos remarques nous y aident. Chaque fois qu'il s'agit d'un problème technique, nous nous sommes efforcés de répondre personnellement, en soulignant tel ou tel aspect des règles. En ce qui concerne le fond, par contre, il a semblé qu'un plus grand développement s'imposait. Dans cette troisième parution des Miroirs, on trouvera donc en priorité un article de fond, Le Monde de Rêve de Dragon, qui devrait soulever une bonne partie de ce voile de mystère qui gêne encore certains joueurs. Dans le même but, pour satisfaire à de nombreuses demandes, écrites ou orales, une "carte du monde" a été élaborée pour servir de support géographique aux aventures. Pour une plus grande commodité de lecture, cette carte se trouve en pages centrales.

La magie continue de s'enrichir, avec trois nouveaux exemples du rituel d'Hypnos : Invoquer Créatures d'Autres Rêves. Les Guerriers Sordes vont peut-être pouvoir un peu respirer. En ce qui concerne les règles optionnelles, elles se limitent au minimum et consistent essentiellement, cette fois, en de nouvelles tables de Queues et Souffles de Dragon. Non pas que les anciennes étaient mauvaises, mais un renouvellement est toujours agréable de temps à autre.

Et puis c'est bien entendu le scénario, Les Larmes d'Ashani, qui constitue le gros morceau de ces Miroirs. Je vous le laisse découvrir et n'en dirai rien ici, sinon que je tiens tout spécialement à remercier Benoît Richard (le Gardien des Rêves avec qui j'ai le plaisir de jouer en tant que joueur) pour l'idée du "petit chaton noir" — idée que je n'ai pu m'empêcher de reprendre et de développer... mais chut...

Place au rêve !

Denis Gerfaud

Table des Matières

Le Monde de Rêve de Dragon	p 4
Les Larmes d'Ashani	p 10
Sur la Route	p 12
Miark, la Cité des Chats	p 18
Légende d'Ashani	p 18
Plan de la Cité	p 22
Un Grand Rêve, carte	p 26
La Chasse aux Larmes	p 32
Les Invocations de Khrachtchoum le Problèmeux	p 41
Les Kanaillous	p 41
Les Vierges d'Olis	p 42
Les Coursiers de Psark	p 43
Grand Iris d'Hypnos	p 44
Règles Optionnelles	p 45
Queues de Dragon	p 46
Souffles de Dragon	p 46
Draconnerie	p 49
L'Ogive Ouverte	p 50

Rêve de Dragon N° 3

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

Directeur de la publication :
Marc Laperlier
Rédacteur en chef :
Denis Gerfaud
Secrétaire de rédaction :
Sylvie Rodriguez
Directeur Graphique :
Bernard Verhac
Directrice commerciale de la publicité :
Laure Liszow, tél. (1) 45.86.03.83
Maquette :
Denis Gerfaud
Dessins :
Camille,
Tignous
Couverture et poster :
Chag
Composition :
Graphein
Photogravure :
Coopazur
Impression :
Les Imprimeries du Barrois

Dépôt légal avril 1986
© REVE DE DRAGON 1986

Le monde de

RÊVE de DRAGON

Qu'est-ce qu'un monde rêvé ? Comment est le monde de Rêve de Dragon ? Ce sont les questions le plus souvent posées. Cet article va essayer d'en faire le tour, en tâchant d'être aussi clair que possible tant sur la façon de concevoir le jeu, que sur ce qu'il propose et la façon dont on peut y jouer. Mais avant de parler de monde, il faut d'abord définir ce mot.

Monde n'est pas entendu ici en son sens géographique, physique, mais en son sens général, de la même façon que l'on parle, par exemple, du monde du show-biz ou du monde des courses, c'est-à-dire **univers**. Il s'agit des êtres que l'on y rencontre, des activités qui s'y déroulent, du genre d'ambiance qui s'y perpétue, et non pas de frontières, de limites géographiques. Que l'on ne s'attende donc pas à trouver dans cet article une description physique du **monde de Rêve de Dragon**, mais plutôt en quoi il constitue, selon la définition proposée, un **univers**.

La base de cet univers, ses **fondations**, ce sur quoi tout repose et dont tout découle, c'est naturellement le **rêve**. Le monde est rêvé, cela doit être pris dans son sens littéral : "un rêve rêvé par un rêveur (révivant)". Toutefois, ce qu'il est indispensable de comprendre pour bien appréhender ce monde, c'est le **point de vue** adopté, c'est-à-dire, en termes de cinéma, où se trouve la caméra. Le point de vue n'est pas celui du rêveur, c'est celui du rêve lui-même, et plus précisément du ou des êtres rêvés. Le rêve est donc toujours et uniquement perçu de l'intérieur du rêve lui-même. Toutes les justifications que l'on y apporte ne sont pertinentes que sous cet angle. Vu de l'extérieur, qu'avons-nous en effet ? De gros reptiles ronflant dans leurs cavernes, en train de digérer avant leur prochaine partie de chasse ? Des "Seigneurs de Lumière" pelotonnés au fond de baldaquins somptueux ? Simplement vous et moi quand nous agitions nous qui à dix faces ?... De toute façon, rien qui ait le moindre intérêt pour nous, les personnages du rêve. Nous n'avons

pas à nous préoccuper du ou des Rêveurs. Par contre, le rêve, ce rêve à l'intérieur duquel nous sommes des acteurs, cela est important. Ce rêve, c'est notre univers **naturel**. Nous y sommes nés, nous nous y endormons et réveillons sans cesse, nous y rêvons nous-mêmes. Sa bizarrerie éventuelle n'a pas à nous inquiéter. C'est notre vie depuis toujours. Nous ne connaissons rien d'autre.

Pourquoi le rêve ?

L'objectif de Rêve de Dragon était de proposer un **monde** médiéval fantastique original. Tous les mondes imaginaires étant originaux par définition, l'originalité a voulu se porter davantage sur le **fantastique** lui-même que sur le médiéval. En un mot, créer plutôt une nouvelle sorte de **fantastique** qu'une nouvelle sorte de **médiéval**. C'est pourquoi les règles insistent davantage sur le côté fantastique, sur la **magie**, que sur le côté médiéval de la vie de tous les jours. La magie est en effet la clé du fantastique. "Dis-moi comment tu es magique et je te dirai comment tu es fantastique." Créer l'un revient à créer l'autre, et réciproquement. Pour réaliser l'objectif proposé, il fallait donc trouver un genre de monde où la magie s'explique naturellement, et non pas se contenter de coller un "système" de magie sur n'importe quelle fresque médiévale imaginaire, si bien dessinée fût-elle. **Naturel** et **magique** sont généralement deux termes opposés : si c'est magique, ça n'est pas naturel. Il fallait donc un monde où la magie trouve **naturellement** ses fondements, et où, néanmoins l'acte magique reste lui-même, magique, c'est-à-dire non naturel. Le **rêve**, un monde de rêves, s'est peu à peu imposé comme une solution possible.

Le rêve, pris en son sens le plus général, le rêve que fait n'importe quel dormeur quand il rêve, apparaît précisément comme un **monde**, et son grand intérêt est que ce monde n'existe que tant que le rêveur rêve.

Ce n'est pas une création créée une fois pour toutes, que le créateur peut ensuite contempler en se reposant, comme un roman qu'il peut relire, ou une peinture qu'il peut contempler à loisir, finie, terminée, c'est une création continue, une création non stop où le créateur n'arrête pas de créer. S'il s'arrête : plus rien. C'est comme pour la musique : si le musicien s'arrête de jouer, il n'y a plus que le silence. Or, dans un tel monde, la magie s'explique sans difficulté. Si l'on voit mal comment changer un monde terminé, changer un monde constamment en train de se faire est évident : il suffit de **faire autrement**. En l'occurrence, il suffira de dire au "faiseur" : fais autrement. Et c'est à la fois parce que le changement est opéré depuis l'extérieur du rêve, par les Grands Rêveurs, et voulu de l'intérieur par les créatures rêvées, que la magie est **naturelle**, tandis que le changement, lui, ne l'est pas, et est donc **magique**.

Cette explication repose naturellement toute entière sur le postulat que la **créature rêvée** peut influencer le rêveur dont elle n'est que le fantasme. Cette idée est tirée du fait que le rêveur, s'il est indéniablement le créateur de son rêve, ne semble pas en être le **maître** (alors qu'on peut supposer, par exemple, un romancier maître de son roman), et est soutenue par l'argument que si le rêveur était maître de son rêve, il ne ferait pas de cauchemars. A partir de là, on supposera à la créature rêvée une certaine "indépendance", une **liberté** d'influencer le rêveur. Il ne s'agit bien entendu que d'une explication symbolique, où toute notion de psychologie est volontairement ignorée. Quoi qu'il en soit, en acceptant ce postulat, nous ne faisons qu'un pas de plus dans le fantastique, et l'important est que par là nous restions fidèles à notre sujet.

Ayant établi que le monde n'est qu'un rêve, que le Rêveur en est le créateur mais non le maître, et que la créature rêvée peut influencer le Rêveur et le contraindre à modifier le cours du rêve, d'où apparition de la magie, il restait à déterminer

l'identité du (des) Grand(s) Rêveur(s). A dire vrai, cela aurait pu être n'importe qui, n'importe quoi, sans rien changer à l'ensemble de la construction. Alors pourquoi les **Dragons**? Fondamentalement, pour des raisons très personnelles dont le développement n'aurait aucun intérêt, mais dont deux points peuvent être soulignés: parce que les dragons sont des figures éminemment fantastiques (restons dans le sujet) et tout à fait à leur place dès qu'il s'agit de médiéval; et puis parce que dans le vieux livre chinois, le **YI KING** (un livre qui a étonnamment réponse à tout!), le principe créateur (**K'ÏEN**) est représenté par un vol de dragons. L'analogie est très étroite. De même que les deux principes **Yin** et **Yang** se transforment continuellement l'un en l'autre, le rêve est une transformation continue.

Il n'y a pas qu'un rêve.

Dans le cadre de Rêve de Dragon, le mot **rêve** a une double signification. Il signifie d'une part normalement ce que signifie le mot **rêve**, et d'autre part, il veut dire **monde, espace ou temps imaginaires, application du jeu, scénario**. C'est ainsi qu'en changeant de scénario, on change de rêve. Mais la question s'est posée: à quel doit ressembler ces rêves?

De fait, tout ce qui est "médiéval" peut être joué avec les règles de Rêve de Dragon, la signification de ce "médiéval" restant forcément large. Les Dragons ne rêvent pas qu'un rêve, dit-on, mais une infinité. Quand vous abordez un jeu de rôle tiré d'un roman connu ou de tels films ou BD célèbres, le contexte est automatique, vous savez d'emblée où et comment situer vos personnages, vous comprenez ce qui les entoure, vous avez des références. Rêve de Dragon n'est tiré d'aucune œuvre pré-existante et n'a donc d'autres références que lui-même. Certains passages des règles décrivant le "monde" et ses créatures se sont efforcés de mettre en lumière ce contexte, d'apporter ces "références". Peu de choses, c'est vrai. Mais c'est maintenant l'objectif de chacun des Miroirs des Terres Médiévales, avec ses rubriques et ses scénarios. Cela ne peut se faire en trois mots. Et n'oubliez pas qu'il ne s'agit que d'un rêve. Il n'existe que tant qu'on le crée. Vous êtes invités à le suivre, à le prendre éventuellement en marche; et souhaitez qu'il vous conduise le plus loin possible.

Mais il n'y a pas qu'un rêve. Si vous créez vos propres scénarios, si en tant que joueur vous entrez dans le rêve d'un autre scénariste, le contexte

sera forcément différent, l'atmosphère, l'ambiance, le "feeling" ne seront plus les mêmes; vous n'aurez plus affaire au même médiéval. Qu'importe! cela n'est pas choquant. Le fantastique même de Rêve de Dragon légitimise ces changements. Et peut-il en aller autrement lorsque le contexte est purement imaginaire? Car ce qu'il faut bien comprendre, quand on parle de "médiéval", c'est qu'il ne s'agit jamais de véritables reconstitutions historiques. Le monde servant de décor, de support à la vie et aux aventures des personnages doit toujours être **imaginaire**. On peut certes se servir de différents modèles pour le créer: monde antique, gréco-romain, haut moyen-âge, gothique flamboyant, etc. On peut également s'inspirer de fresques imaginaires directement tirées de la littérature. Le mieux est d'ailleurs une combinaison d'éléments de différents styles ou époques, vus, revus et corrigés jusqu'à ce qu'ils semblent être une création originale. C'est ce que font tous les écrivains du genre, de Vance à Moorcock. En ce qui me concerne, ma toile de fond est principalement tissée de haut moyen-âge européen (pour la pauvreté du monde, son côté "post-cataclysmique"), mêlée de gothique (pour l'apparence de certains personnages, le grouillement des rues des cités, ainsi que le concept même de "cité") avec çà et là des touches de pur baroque (dont l'anachronisme évident, dans l'idéal du moins, apporte par son décalage avec le reste un côté... onirique... précisément). L'essentiel étant, au bout du compte, que tout en restant "médiéval" dans l'idée, cela ne ressemble à aucune époque connue. Soyez créateur à votre tour, mais n'oubliez pas, et sous aucun prétexte, que si le "médiéval" peut changer avec chaque rêve, le fantastique, lui, fondement de ce monde, reste et doit rester le même. Peu importe, en définitive, de savoir si les gens sont vêtus de cuir ou de laine, si le port d'armes est autorisé, si le commerce se fait au moyen de pièces de monnaie ou par un simple système de troc, peu importe de savoir si les pays sont gouvernés par des princes, des rois ou n'ont aucun gouvernement. En vérité, ce peut être tantôt l'un et tantôt l'autre. La seule chose véritablement importante, c'est que malgré la multiplicité des rêves et de leurs différences, le fantastique reste fondamentalement inchangé; car ce n'est qu'alors que l'on pourra parler de monde, du monde de Rêve de Dragon.

Cependant, malgré les différences, nombre d'éléments du médiéval n'en demeurent pas moins influencés, conditionnés, par le fantastique qui gouverne l'ensemble. Voyons donc maintenant comment le fan-

taastique, constant et interchangeable, conditionne à son tour le médiéval.

Un monde sans dieux

Il n'y a pas de dieux dans Rêve de Dragon, et il ne saurait y en avoir. Certes, les Dragons étant les créateurs du monde jouent le rôle de dieux. Mais ça n'est qu'un rôle et l'analogie s'arrête là. La particularité des dieux du médiéval fantastique est qu'ils peuvent apparaître sur le même plan que les mortels (les mortels pouvant parfois aussi se rendre sur le plan des dieux), d'où dialogues, conflits, pactes, sacrifices, prières, religions, cultes, etc., ad nauseam... Les dieux confèrent des pouvoirs aux mortels en échange de...? (la chose ne m'a jamais paru très pertinente ni très claire)... disons en échange de leur "foi". Quoi qu'il en soit, il apparaît que les dieux ont besoin des hommes, et réciproquement. Rien de tout cela avec les Dragons. Les Dragons n'ont pas besoin des hommes. Ils les rêvent et c'est tout. Si l'on doit parler de besoin, la seule chose dont ils ont peut-être effectivement besoin, c'est de leurs rêves. Mais ces rêves incluent les moustiques, les hommes et les galets de la plage avec le même manque de discrimination. Les hommes ont-ils besoin des Dragons? Autant demander si la musique a besoin du musi-

STRATEJEUX
13 rue Poirier-de-Narcy
75014 PARIS Tél. 45.45.45.87
Métro: Porte Orléans

SPECIALISE
JEUX de ROLE
& de **SIMULATION**
FIGURINES REVUES

VEND AUCI PAR CORRESPONDANCE

cient. La question ne se pose pas, ou si elle se pose, la réponse est inutile et ne change rien. Hommes et Dragons se situent non seulement sur des plans différents, mais des plans qui ne sont même pas parallèles. Le plan des Dragons inclut celui des humains qui n'en est qu'une particularité. Si les Dragons étaient des dieux, ce seraient des dieux terriblement, inexorablement DIVINS et rien d'autre.

Quant à Oniros, Hypnos, Narcos et Thanatos (le rêve, le sommeil, l'engourdissement et la mort), ce ne sont pas non plus des dieux, au sens médiéval fantastique habituel du terme, ce sont des principes, des loix cosmiques (les seuls dont nous ayons à nous préoccuper de l'intérieur du rêve où nous sommes). Les déifier, leur rendre un culte (on peut tout

jours essayer) ne changerait pas grand chose. Un exemple analogique : la Gravitation Universelle est une loi cosmique. Et c'est à cause d'elle, finalement, que l'on se fait mal en tombant ou que cette tuile détachée du toit vous fracasse la crâne. Mais croyez-vous que la Gravitation Universelle l'ait voulu, consciemment voulu ? et que des prières, des sacrifices, des cérémonies offerts à la G.U. puissent empêcher ce genre de méfaits ? Personnellement, j'ai peur de craindre que le G.U. ne s'en fiche éperdument...

Un aspect traditionnel des jeux de médiéval fantastique ne saurait donc être reproduit ici : les multiples divinités avec leurs "alignements" et leurs religions. Il est pourtant possible que des cultes existent. Mais ce ne peut être que des cultes vides, formels, avec tout ce qu'il faut (temples, cérémonies, prêtres, simagrées) sauf le principal : un dieu. Mais cela n'empêche pas, cependant, que les prêtres puissent avoir des pouvoirs, et même des pouvoirs formidables, s'ils sont haut-révants ou détiennent des reliques ou objets magiques qu'ils ont réussi à maîtriser. Pour mieux bernier le peuple, ils peuvent prétendre que ces pouvoirs leur viennent de *** et que s'ils ne s'écrasent pas, *** va se fâcher tout rouge ! Mais encore une fois, il ne peut s'agir que d'une pseudo-religion.

Les Trois Ages

Cette "chronologie" peut paraître simpliste, elle n'est que simple et permet une liberté et une richesse maximum pour définir le plus important de tout : aujourd'hui. C'est le Troisième Age qui doit être développé avec abondance de détails ; et il sera au fil des multiples scénarios et campagnes.

La définition d'un Age est : période s'écoulant entre deux réveils massifs des Dragons. A ce titre, les Ages font partie des éléments fixes qui ne peuvent varier d'un "médiéval" à l'autre. Et, quels que soient scénarios et scénaristes, ils doivent toujours être là, en toile de fond. La raison en est évidente : si les Dragons réveillent une multiplicité de rêves simultanés et parallèles (permettant, en termes de jeu, des "médiévaux" multiples), lorsqu'ils se réveillent en masse, ils se réveillent par définition de tous les rêves ; et donc, par définition encore, tous les rêves (et en termes de jeu, tous les "médiévaux" différents) ont dû connaître les mêmes réveils, c'est-à-dire les mêmes Ages.

La définition (le contenu) de ces Ages

peut varier d'un rêve à l'autre (il n'a pas dû, par exemple, se passer exactement la même chose dans un rêve uniquement peuplé de Groins), mais, dans l'ensemble, les définitions suivantes sont valables pour tous les rêves centrés sur les Humains.

Le Premier Age est avant tout catalogué comme mythique. Il faut entendre par là qu'il n'a peut-être jamais existé ou bien que sous cette appellation sont confondus plusieurs "rêves" ou périodes dont la chronologie reste imprécise. C'est l'équivalent de l'Age d'Or, du Début des Temps. Son utilité essentielle est qu'on le dit avoir été peuplé de créatures réelles, vivantes, appelées Dragons. Ces Dragons ont chacun un nom, une histoire, une légende.

Ensuite, on n'entendra plus jamais parler de Dragons existant en chair et en os... Aujourd'hui, les sages disent que l'on est rêvé par les Dragons. Mais s'agit-il bien des mêmes que ces Dragons du Premier Age ? (Dragons dont témoignent encore les légendes, voire des représentations, des statues ; et notez que ces Dragons sont tout à fait "classiques" dans leur forme.) Ce que l'on sait, c'est que ce furent des êtres formidables. Or les Réveurs qui nous rêvent (puisque l'on sait, grâce à la magie, que le monde est rêvé) sont aussi des êtres formidables. De là à prétendre que les Réveurs et les Dragons du Premier Age ne font qu'un, il n'y a qu'un pas. Pas qui a été franchi par la majorité des sages. Il n'empêche que cela ne reste qu'un postulat. Les Grands Réveurs sont appelés Dragons, mais en dernier ressort leur identité véritable reste un mystère, et devra le rester.

L'utilité de cet Age, en termes de jeu, est de créer un mystère. Car sans mystère, point de fantastique. Mais c'est aussi d'en faire une source de légendes, voire d'objets magiques très anciens (et excessivement rares). Car, quelque forme que cela ait pu prendre selon les rêves, c'est durant cet Age que fut découverte la magie, cette découverte étant en même temps la cause du premier grand réveil des Dragons.

Le Second Age a pour utilité principale de créer une ère de civilisation et de magie puissante dont l'écrêtement offrira le "plateau de jeu" d'aujourd'hui. Selon les rêves, cet Age a pu prendre des formes très diverses. Mais, comme il se termine par un mélange de tous les rêves, une confusion née de la déchirure de la trame onirique, tous les rêves se retrouvent finalement au même point et partagent la même fin.



LA PYRAMIDE DES JEUX

3 RUE DE LA COURSE
67000 STRASBOURG
TÉL. 88 75 13 61

Le Spécialiste

**Jeux de société
classiques et stratégiques**

**Wargames
Jeux de rôles
2000 figurines**

**Puzzles
classiques et fantastiques**

Revues

ARRIVAGE FRÉQUENT
DE NOUVEAUTÉS
VENTE PAR CORRESPONDANCE

Au Troisième Age, tout est en place pour permettre de nombreuses aventures et créer des scénarios à l'infini : monde sauvage, bouleversé, à redécouvrir, ruines à explorer, voyages difficiles, invasions de créatures d'autres rêves, anciens secrets à retrouver, possibilité de basculer dans d'autres rêves par les déchirures. Et là encore, ceci est, par définition, valable pour **tous les rêves**.

L'Age des Voyageurs. Après l'Age des Dragons et l'Age des Magiciens, le Troisième Age recevra probablement le nom d'Age des Voyageurs. On peut noter, en effet, que la cause fondamentale de la fin d'un Age (la cause du réveil) semble ensuite un fait acquis, définitif, non remis en question, de l'Age suivant. Comme si, bon gré mal gré, les Dragons s'habituaient aux nouveaux éléments de leur activité onirique. C'est ainsi que le Premier Age fut sans magie (c'est-à-dire sans magie autre que celle inhérente aux Dragons eux-mêmes) et que son apparition aux mains des créatures rêvées provoqua le cauchemar et le réveil. Or, ensuite, la magie existe à nouveau, existe toujours, et sa seule existence ne suffit plus, apparemment, à provoquer le réveil des Dragons. Tout se passe comme si c'était un fait acquis.

On assiste au même phénomène avec les **déchirures du rêve** qui provoquent la fin du Second Age. Durant cet Age et le précédent, chaque rêve de la multitude était distinct, aucun "passage" ne reliait l'un à l'autre. L'apparition de ces "passages", de ces trous, de ces déchirures, avec le chaos qui s'ensuivit, provoqua le réveil. Et ensuite, au Troisième Age, l'Age actuel, même chose que pour la magie : les déchirures sont toujours là, les rêves ne sont plus isolés, des permutations, des passages continuent de l'un à l'autre, et cela n'est plus suffisant pour réveiller les Dragons qui viennent de se réveiller. Comme la magie, les déchirures semblent un fait acquis, comme une nouvelle dimension à l'ensemble de l'activité onirique des Dragons.

Et cela explique pourquoi la coutume du Voyage a des impératifs si profonds au fond de chaque être. Ce n'est pas seulement une mode, une curiosité qui pousse à explorer les ruines, c'est l'appel **inconscient** de la signification (future) de tout un Age. Si la particularité fondamentale du Second Age fut cette chose nouvelle et étonnante, la magie, et si tout cet Age ne se préoccupa que de la développer, la particularité du Troisième consiste en ces déchirures du rêve, et en la conscience qui vient d'au fil des ans et des siècles que

le rêve est un **multi-rêves** et que les déchirures, les passages, ne font qu'agrandir le monde, en repousser les limites. En ce début d'ère, le fait est encore considéré comme une malédiction, parce que l'**inconnu** règne en maître. Mais que cet inconnu vienne à être repoussé, que les passages viennent à être répertoriés, "cartographiés", que s'établissent de véritables routes trans-oniriques, et le monde acquerra une dimension nouvelle, une sûreté, une force comparable à ce qu'apporta la magie durant l'Age précédent. Ce travail montrueux est encore à faire : on n'assiste qu'aux balbutiements des pionniers ; mais c'est vers quoi tendent tous les courants de cet Age : **l'Age des Voyageurs du Rêve.**

Les déchirures

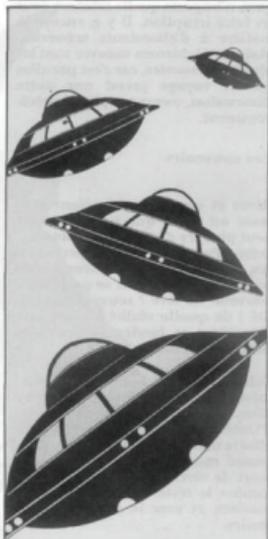
Leur particularité est d'être à sens unique. Cela provient de la "structure" même du rêve. N'importe quel rêveur (vous et moi quand nous dormons et rêvons, par exemple) a pu noter que bien souvent il y a des solutions de continuité dans la trame du rêve, des trous, des lacunes ; et qu'un rêve se présente souvent comme une succession de séquences dont, au réveil, on s'aperçoit qu'elles n'ont que peu de liens entre elles. Et pourtant le rêveur les a traversées l'une après l'autre, tout naturellement, comme un voyageur. Veut-il se réendormir et retrouver l'une de ces séquences en particulier ? Il y a gros à parier qu'il n'y viendra pas. Il existe certes des rêves qui y parviennent, qui se replongent en rêve dans une séquence choisie comme on ouvre un roman à la page voulue ; mais ce n'est pas la majorité des cas. De la même façon, par les déchirures du rêve, le voyageur change de séquence. Et comme dans la réalité des "vrais rêves", le demi-tour est impossible. Tout au plus, en bouclant le cercle, pourra-t-on revenir au point de départ, du moins est-ce que l'on suppose. De nombreux scénarios peuvent être bâtis sur ce thème. Exceptionnellement, comme dans **Au Bonheur des Zyglutes**, un moyen magique très spécifique peut être mis en place pour permettre le passage dans un sens normal impossible ; mais cela doit être l'exception et non la règle.

Les déchirures sont normalement visibles. Elles sont mauves/jaunes. Quand on entre dans le mauve, on arrive ailleurs (dans un autre rêve) en ayant l'air de sortir du jaune (le mauve ayant alors disparu) ; quand on entre dans le jaune, il ne se passe rien. C'est une coloration différente de la lumière. Ce qui veut dire que, la nuit, sans lumière, on ne les voit

FIGURINES

JEUX DE SIMULATION

JEUX DE RÔLES



TEMPS
LIBRE

22, rue de Sévigné

75004 Paris

Tél. : 274.06.31

Métro : St Paul - le - Marais



pas. Mais même le jour, elles peuvent parfois être à peine visibles. Leur utilité est alors de faire changer les personnages de rêve à leur insu. Rappels qu'il existe un rituel d'Hypnos permettant de voir à travers les déchirures : le **Grand Encens d'Hypnos**.

L'intérêt des déchirures jaunes réside en la menace qu'elles représentent pour le monde où elles se trouvent. En effet, virtuellement, n'importe quoi, n'importe quelle créature peut en faire irruption. Il y a encore là matière à d'abondants scénarios. Mais les déchirures mauves sont les plus intéressantes, car c'est par elles que le **voyage** prend une autre **dimension**, comme expliqué précédemment.

Les souvenirs

Rêves et souvenirs se mêlent sans cesse au point que parfois on ne peut plus les distinguer les uns des autres. Pour de nombreux personnages, éléments du rêve et éléments du souvenir finissent par se confondre. Souvenir de rêve ? souvenir de réalité ? de **quelle** réalité ? Leurs propres rêves se fondent à ceux des Grands Rêveurs.

Cela provient du fait que si la mort existe, elle reste subordonnée au Rêve. Thanatos n'est pas maître d'Oniros (malgré les désirs et les efforts naïfs des nécromanciens), et quand mort il y a, ce n'est qu'une mort de rêve, une mort rêvée, tout comme le reste. Le réveil survient aussitôt, et avec le réveil les **souvenirs**.

Cet élément constant du fantastique est le plus difficile à cerner puisqu'il implique directement les personnages et non pas leur environnement. Mais ce n'est pas le moins important. C'est lui qui assure l'**unité**. C'est par ces souvenirs ou "semblants de souvenirs" que sont encore connus les Ages précédents, que sont véhiculées les légendes et que, bien avant la réalité physique des déchirures, les rêves pouvaient communiquer entre eux.

Sur le plan pratique, les "souvenirs" peuvent être la source de nombreux scénarios. Typiquement, c'est le genre de rêve-souvenir fait par les voyageurs au début du **Cidre de Narhuit** ou de l'**Acrobate** (Casus Belli n°29). Il conduit les personnages à une quête **personnelle** dont l'aboutissement est un souvenir de l'archétype (c'est-à-dire, en termes de jeu, des points d'expérience). De telles quêtes peuvent prendre les aspects les plus inattendus. Trouver

du cidre ou voir un baron marcher sur les mains n'en sont que deux aspects parmi une infinité. On peut certainement trouver encore plus bizarre, encore plus "onirique". Le souvenir peut également se situer sur un plan plus actuel. Exemple : Zède le magicien (un personnage de *jour*) arrive en ville et tombe nez à nez avec une statue qui lui ressemble vaguement. Interrogeant les gens, il apprend que c'est la statue de Zède, un puissant haut-révand du Second Age. "??? !!!" pense notre personnage. Imaginez la suite du scénario. En contre-pied du thème de l'**Acrobate**, les voyageurs peuvent tomber sur un "ennemi", quelqu'un à qui ils ont fait du tort (et réciproquement) dans un autre rêve, une "vie" précédente. Or comment cela s'était-il terminé ? Qui avait gagné ? et comment ? et surtout, que va-t-il se passer maintenant ? Autre thème encore : projetés dans un rêve différent, les voyageurs n'ont pas l'impression d'être entièrement dans l'inconnu. Mieux, ils se souviennent de ce rêve, ils l'ont apparemment connu dans une vie antérieure. Mais jusqu'à quel point est-ce le **même** rêve ? N'y a-t-il pas, quelque part, un détail **crucial**, complètement différent, qui peut d'un seul coup renverser cette impression de (fausse) sécurité ?... Avec le rêve, on peut jouer à l'infini. Enfin, il est évident par ailleurs que plus un scénario aura le **rêve** pour sujet principal, et plus il sera typiquement un "scénario Rêve de Dragon".

Les astres

Il peut sembler étonnant de faire entrer les astres parmi les éléments constants du **fantastique**. C'est-à-dire les 12 signes, les 12 mois et heures, et d'une manière générale le calendrier et l'astrologie. La raison, avancée par les Sages astrologues, est que les étoiles ne sont pas créées par les Dragons. Entendons-nous bien : elles font partie du rêve au même titre que le reste, mais le modèle original existe en dehors. Dans leurs rêves, les Dragons ne font que reproduire, sans rien y changer, les constellations de leur propre ciel. Sans doute parce qu'ils se satisfont pleinement de retrouver dans leurs rêves la même voûte nocturne que celle qui recouvre précisément leur cher sommeil. La seule différence, c'est qu'il leur faut tourner un peu plus vite. (Se souvenir que les Ages des hommes seraient les jours, ou nuits, des Dragons.) Mais l'essentiel, c'est que ce soient les mêmes astres qui, astrologiquement parlant, influencent et le sommeil des Dragons et leurs rêves. S'il n'en était pas ainsi, comment nous, astrologues, pourrions-nous en déduire les moindres prédictions ?

UN GRAND REVE POSSIBLE

Pour atténuer le manque de fermeté physique du "monde" de Rêve de Dragon (mais pouvait-on s'attendre à autre chose avec un **rêve** ?), une grande carte a néanmoins été créée, qui représente un **monde possible**, géographiquement parlant cette fois. Cette carte est située en pages centrales. On y retrouve la **Cité du Grand Pressoir et Glumeln**, sites décrits dans les Miroirs 1 et 2, de même que **Miark**, la cité qui fait l'objet du scénario de ce présent numéro. Il serait impossible dans le cadre de cet article de décrire entièrement cette carte, région par région, ville par ville. Au fil des Miroirs, la plupart des scénarios s'y situeront, et tous les détails sur la région concernée seront alors donnés. En attendant, pour ceux qui n'auraient pas la patience d'attendre, comme de **vrais voyageurs** (il faut du temps pour se rendre d'Esparlongue à la **Cité du Grand Savoir** : 3 000 kilomètres à vol d'oiseau, comptez quatre fois plus par la "route") la carte peut simplement servir de support à l'improvisation. Son échelle est vaste : 1 centimètre représente 100 kilomètres. Le monde proposé est loin d'être dessiné en détail. Les scénaristes peuvent y situer leurs épisodes, leurs campagnes. Ils peuvent utiliser tout ou partie de la carte, voire en boucler certaines régions à leur gré. D'un scénariste à l'autre, quoique restant géographiquement le même, ce monde pourra être méconnaissable. Ce n'est pas un problème. Mieux, cela entre pleinement dans l'esprit du rêve. Si, par exemple, un scénariste décide de décrire pleinement la cité de **Bagdol** (d'où provient sans nul doute la liqueur du même nom), avec ses légendes, us et coutumes, puis découvre dans un prochain numéro des Miroirs que l'action se passe, précisément, à **Bagdol**... qu'il n'aille pas croire que sa **Bagdol** soit **moins vraie** que la mienne. Ce seront deux **Bagdols parallèles**, n'ayant probablement en commun que leur nom et leur situation géographique par rapport au reste. Lors, pour peu qu'une déchirure du rêve vienne à roder dans les parages, le passage de l'une à l'autre, et inversement, peut constituer à lui tout seul un scénario des plus intéressants. Et supposons maintenant une troisième **Bagdol d'un autre scénariste**... bon, je m'arrête là. Le Troisième Age ne fait que commencer, l'Age des **Voyageurs Trans-Oniriques**, et je crois qu'avant de me mettre en route... j'ai besoin d'une petite sieste.

VOUS ÊTES PASSIONNÉ

découvrez INFO-JEUX Magazine



LECEIL NOIR • DONJONS & DRAGONS (TM) • L'APPEL DE CTHULHU etc...

retrouvez dans **INFO-JEUX Magazine**
l'univers des jeux de rôle et vivez
LA GRANDE AVENTURE

BULLETIN D'ABONNEMENT (à découper ou à recopier)

Adresser à **DIAPHANE, 20, rue Condorcet, 75009 PARIS**

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Je désire m'abonner pour 6 numéros à **INFO-JEUX MAGAZINE** (préciser à partir de quel numéro). Ci-joint un chèque de 130 F à l'ordre de DIAPHANE (offre valable pour la France métropolitaine seulement).

Signature

Je désire le N° 1 Je désire le N° 2
Joindre un chèque de 30 F par numéro
à l'ordre de DIAPHANE.

RD3

LES LARMES D'ASHANI

une aventure médiévale onirique

pour
REVE DE DRAGON
par Denis Gerfaud



es larmes d'Ashani est un scénario non directif. Aucune contrainte ne pèse sur les personnages des joueurs, aucune mission ne leur est directement confiée. Face à certains événements, ils peuvent réagir, prendre part, ou ne pas réagir du tout. De la même façon, des possibilités de s'enrichir vont se présenter à eux : ils peuvent les saisir ou les négliger. Tant qu'ils ne s'impliquent pas eux-mêmes, volontairement, dans une situation, devant alors faire face à ses conséquences, ils demeurent parfaitement libres.

Dans cette optique, le scénario se présente avant tout comme un ensemble de légendes, de coutumes, de personnages non joueurs, d'événements latents. C'est la tâche du Gardien des Rêves de faire vivre ce monde, de le mettre en marche, de le faire agir et réagir à mesure que les personnages des joueurs le découvrent. Au niveau de l'aventure, plusieurs directions sont possibles, plusieurs "scénarios dans le scénario". Ainsi, il est fort possible que la totalité du "matériel" proposé ne soit pas utilisée à chaque fois. Tout va dépendre de la réaction des joueurs. Ici encore, le Gardien des Rêves doit se sentir prêt à improviser.

LES PERSONNAGES DES JOUEURS

Les larmes d'Ashani peut être joué par 4 à 6 personnages. Certains d'entre eux peuvent être débutants, mais il serait bon qu'au moins deux soient assez expérimentés : niveau +5 dans les meilleures compétences. La présence d'un haut-révant est souhaitable de même que celle d'un ou deux combattants. De même, il serait intéressant que l'un d'eux, au moins, ait développé des compétences de ménestrel : chant, musique. Enfin, les personnages devront pouvoir se permettre certaines dépenses. Dans cette optique, sans qu'ils soient exagérément riches, il faudra veiller à ce qu'ils ne soient pas non plus entièrement démunis au début de cette aventure. L'équivalent de 8 ou 10 pièces d'argent peut être une bonne base **minimum**.

LE SCENARIO DANS SES GRANDES LIGNES

Comme à l'accoutumée, les personnages des joueurs sont des **voyageurs**. Le voyage va cette fois-ci les mener à **MIARK, la Cité des Chats**, une petite ville où il y a autant de chats que d'habitants humains. Ces chats, qui sont appelés les **Sacrés Chanteurs**, sont totalement libres de faire ce qu'ils veulent. Ils n'appartiennent à personne en

particulier (sinon à la ville elle-même), ils sont nourris, protégés, et nul n'a le droit de les agresser, en apparence du moins... Toutefois, la cité est entourée d'un grand filet, et les chats ne peuvent pas sortir de cette "réserve". Or, à cause d'une légende (qui sera expliquée plus en détail au chapitre 2), à chaque pleine lune, quand les chats se rassemblent sur le pont qui enjambe la rivière, au centre de la ville, pour se mettre à miauler tous en chœur, l'un d'eux, le meilleur, celui que l'on désigne **Grand Sacré Chanteur**, est attrapé puis fouetté à mort. On espère alors qu'**Ashanishadishade**, la Dragonne à l'origine de la légende, s'attristera sur le sort du chat jusqu'à verser quelques larmes. Ces larmes, larmes de Dragonne, sont proclamées être des **pierres précieuses** ; et c'est naturellement leur attrait qui a fait se perpétuer cette coutume cruelle. Hormis cela, la vie est plutôt belle pour les chats de Miark.

Feu de temps avant d'arriver à Miark, les voyageurs vont rencontrer sur la route un groupe de **ménéstrels** s'y rendant également. Ces personnages sont plutôt sympathiques et ils devraient normalement se lier d'amitié avec les voyageurs. Or la cité de Miark tend un piège à tout ménestrel, musicien ou chanteur : seuls les **Sacrés Chanteurs** ont le droit de chanter et/ou de faire de la musique. Les Humains peuvent devenir **Sacrés Chanteurs** par une sorte de contrat aux clauses très formelles. Ils sont alors traités



tés exactement comme les chats, avec tous les avantages, qui sont nombreux et réels, mais surtout, avec l'inconvénient final. Car lorsqu'il se trouve y avoir un Humain parmi les Sacrés Chanteurs, c'est toujours lui (comme par hasard !) qui est déclaré **meilleur**, nommé Grand Sacré Chanteur, et donc ensuite fouetté à mort.

Les ménestrels rencontrés tomberont dans ce piège, et peut-être un personnage de joueur également. L'un des épisodes proposés va donc être de déjouer ce piège.

Puis c'est naturellement les **larmes d'Ashanihadishade** elles-mêmes qui peuvent tenter nos voyageurs. Quand la Dragonne pleure, ses larmes tombent toujours dans la rivière. Elles ont la propriété étrange de remonter aussitôt le courant, comme des petits poissons frétillants. On n'en rattrape que très peu, presque pas. Et l'on suppose alors, à tort ou à raison, qu'elles doivent s'échouer quelque part en amont, peut-être à la source-même de la rivière. Nombreux sont les **traqueurs de larmes**, les "chercheurs d'or" de cette contrée particulière, qui s'aventurent dans les collines désolées au Nord de la cité suivant le cours de la rivière à la recherche des gemmes fabuleuses. L'aventure n'est pas sans péril car les **Groins** abondent.

Si les personnages des joueurs deviennent traqueurs de larmes et finissent assez loin dans le Nord, ils finiront,

après un voyage certainement mouvementé et plein de surprises (Groins, Sauris, marais de glace, tempêtes de rêve...) par tomber sur un autre groupe de traqueurs. La rencontre se situera à la source de la rivière. Ces traqueurs, commandés par une femme guerrière colossale, viennent de localiser un peuple étrange : les **Garoushas**. Ce sont de gros félins, apparemment normaux, mais qui, la nuit, sous l'influence de la lune, se transforment en humains. Pour des raisons qui peuvent sembler logiques quand on connaît toute la légende (voir chapitre 2), les **larmes d'Ashani**, les pierres précieuses, devraient remonter jusqu'à eux, et les Garoushas devraient être en possession d'un fabuleux trésor. Les traqueurs proposeront aux personnages des joueurs de s'allier avec eux pour exterminer les Garoushas. Le trésor serait ensuite partagé. (De fait, si elle le peut, la guerrière entend bien exterminer les voyageurs à leur tour et conserver le butin pour elle-seule et sa bande). Les voyageurs auront alors un choix à faire : accepter ou non. Plus encore, ils peuvent tenter de prévenir les Garoushas et, éventuellement, s'allier avec eux. S'ils le font, la bande des traqueurs aura très certainement le dessus car certains Garoushas sont également haut-révants. Si par contre les voyageurs les combattent aux côtés des traqueurs, ils risquent fort d'y perdre des plumes, et l'issue de la bataille est plus qu'incertaine. Enfin, si les joueurs ont pris le

parti des Garoushas, ils seront récompensés. Ces derniers détiennent effectivement des gemmes, et ils en offriront aux voyageurs en signe de gratitude.

Les larmes d'Ashani est donc un scénario qui offre plusieurs possibilités aux joueurs, sans compter celles que le Gardien des Rêves peut encore improviser. Les deux épisodes principaux, comprendre ce que cache la proposition vraiment "trop belle" de devenir Sacré Chanteur et en déjouer le piège, d'une part, et d'autre part s'aventurer au Nord de la cité sur la piste des larmes, n'ont pas, au niveau de l'aventure, de lien direct de cause à effet. Ces voies peuvent être suivies l'une après l'autre, l'une ou l'autre d'entre elles peut être négligée, ou encore elles peuvent revenir sur elles-mêmes et se croiser. Enfin il peut même arriver, si une catastrophe se produit lors du premier épisode, que le second ne puisse avoir lieu... faute de combattants. Tout va dépendre de la clairvoyance des joueurs, de leurs réactions, et de la façon dont le Gardien des Rêves animera pour eux la cité de Miark.

Enfin, de même que la cité du Grand Pressoir et Glumeln, Miark se trouve localisée sur la grande carte située en pages centrales. En cas de besoin, si l'aventure tourne différemment, le Gardien des Rêves a de ce fait à sa disposition un environnement beaucoup plus vaste pour le soutenir dans son improvisation.

SUR LA ROUTE



est le mois du Dragon, second mois de l'été, quelques jours avant la pleine lune. Les voyageurs cheminent sur une petite route qui ser-

pente vers l'Est. Le terrain est faiblement vallonné, mais bientôt, visibles à l'horizon, vont se dresser de véritables collines. De part et d'autre de la route, la végétation est pauvre : herbes rêches et bosquets grisâtres.

qu'elle mène à un site nommé **Sarcome**. Mais ce ne sont que des légendes. Peu après s'être enfoncée dans la forêt, la route disparaît, avalée par la végétation. De mémoire d'homme, personne n'en est jamais venu. C'est une sombre forêt de chênes et de ronces poussant sur un relief de collines. Les fourrés y sont impénétrables et les ravins traîtres et profonds. Selon les légendes, l'une des quatre races de chats qui peuplent Miark en serait originaire, d'où son nom.

L'**Yeupe**. C'est la rivière qui arrose la cité de Miark. Elle prend sa source quelque part dans les **Collines de Sel**, puis après avoir traversé la **Désolation du Bout des Terres**, les **Marais Glacés**, le **Plateau de Sneg** et les **Collines Piquantes**, elle finit par se perdre, loin au Sud, dans les **Marais d'Azomphé**. Sa particularité est d'être **extrêmement salée**. Sa densité en sel est celle des mers les plus salées multipliée au moins par quinze. Cela provient probablement des Collines de Sel et des terrains salins qu'elle traverse, mais les habitants de Miark ont naturellement une autre explication à fournir : les **larmes d'As-hanishadishade** (voir la légende au chapitre 2). Leau de l'Yeupe est donc très épaisse, une véritable saumure. Vu le genre de terrain accidenté qu'elle traverse, son cours devrait être rapide, parfois aussi vif qu'un torrent. Or point du tout : l'Yeupe est molle et lente. Au nord

LA REGION

Les voyageurs se trouvent actuellement au Nord-Est des **Landes Salées**, sur la route de **Miark**. Dans l'autre sens, la route rejoint **Bromuald**, à une semaine de marche environ. La route est mal entretenue (elle n'est pas entretenue du tout), jonchée de caillasses et traversée de fondrières. Entre Bromuald et Miark, les villages sont rares. Ce ne sont souvent que des agglomérations ou des campements provisoires servant d'étapes aux caravanes toujours bien armées. Parfois ces sites sont occupés par des **Groins** qu'il faut d'abord commencer par vider. Qui plus est, les **Landes Salées** sont peuplées de **Cyans** nomades à l'humour étrange et imprévisible. Et les **tempêtes de sel** venant du Nord achèvent d'en faire un lieu des plus inhospitaliers.

Les **Collines Piquantes**. C'est dans ces collines parfois très escarpées, et dont les plus hauts sommets culminent à 300 mètres, que se niche la petite cité de Miark. Elles doivent leur nom à la principale végétation : les **salicornes** et les **chardons**. Sur leurs flancs arides croissent parfois de véritables "champs" d'un grand chardon mauve à l'aspect cassant et pierreux. C'est une des grandes ressources de la ville. Filée et tissée, la bourre de chardon sert à fabriquer des cordes et une étoffe plutôt raide (mais solide) : la **toile de Miark**. D'autre part, c'est la nourriture principale des **ânes** qui, avec les **aligates**, forment la majorité du cheptel. Quant aux salicornes, plantes corrosives, c'est de leur cendre qu'est tirée la **soude**. Cette recette, toutefois, n'est connue que des alchimistes.

La **Forêt des Perçants**. A l'est de Miark, la route continue vers la Forêt des Perçants. Des légendes affirment



des Marais Glacés, on peut par exemple découvrir le spectacle étrange de **casacades épaisses**. Au lieu de retomber en gerbes fracassantes, l'"eau" se déverse lentement, comme figée dans l'espace et le temps. On peut nager dans l'Yeupe, le sel porte bien. Il est toutefois peu recommandé de le faire, car si le sel porte, cela ne l'empêche pas de ronger. Et l'on a souvent été témoin de baigneurs imprudents, ressortant de la rivière rouges et sanguinolents, la peau **rongée à vif**. Enfin, le sel est la ressource principale de la cité qui a développé toute une industrie saline sur les bords de l'Yeupe.

Les voyageurs n'exploreront les territoires situés au nord de Miark que s'ils choisissent de partir en quête des larmes. Pour leur description plus complète, se reporter donc au chapitre 4.

LE MANGEUR DE CHANCE

L'aventure commence véritablement avec la rencontre d'un petit chat noir. L'incident a lieu sur la route, dans les premiers contreforts des Collines Piquantes, au début de l'heure des Epées, par exemple, soit environ une heure avant la rencontre avec les ménestres un peu plus loin dans les collines. Un tout petit chat noir, un chaton apparemment, se tient assis au beau milieu de la route, occupé à lécher son poil. Les voyageurs peuvent sans problème apercevoir la tache noire depuis le dernier tournant de la route, environ 100 mètres avant. L'animal n'est pas effrayé par leur arrivée. C'est sans doute un chat domestique.

De fait, si les voyageurs s'approchent de lui (sans l'agresser), il se redressera sur ses pattes, fera le gros dos en baillant, et trottera vers l'un d'eux. Son intention sera évidente : quémander une caresse. Sitôt caressé, il se mettra à ronronner, cherchant à se nicher dans les bras du "maître" ou de la "maîtresse" qu'il vient de se choisir, et ne demandant qu'à rester avec elle ou lui. Tout mignon, tout doux, jamais agressif, toujours patte de velours, affectueux, câlin, et puis si jeune ! Ce chaton n'a pas plus de trois mois ! Il touchera certainement le cœur de son nouveau "propriétaire". Et pourtant, malheur à celui-là !

Un jet de **Intellect/Zoologie** à -6 permet de noter que certains détails, densité, texture du poil, ne sont pas ceux d'un chaton, mais d'un chat adulte. Le chat noir ayant par ailleurs toute la morphologie d'un chaton, ces détails sont loin d'être évidents. C'est curieux. Toutefois, la compétence **Zoologie** ne permettra pas d'en savoir davantage, non plus que la compétence **Légendes**. La race à laquelle appartient cette créature venue d'un autre rêve est d'une extrême rareté. Il s'agit d'un **Mangeur de Chance**.

Caractéristiques du Mangeur de Chance

Né à l'heure du Vaisseau.

TAILLE	01	REVE	12
CONSTITUTION	06	VIE	04
FORCE	02	ENDURANCE	13
PERCEPTION	13	Protection	-5
VOLONTE	09	VITESSE	-/24/-
CHANCE	42		
Griffes	05 niv 0	init	2 +dom -5
Esquive	10 niv 0		
Discrétion	15 niv +5		
Se cacher	15 niv +7		

Note : Les compétences ne sont utilisées qu'en cas de zéro en **Chance**. Autrement, c'est toujours un jet de **Chance** qui détermine le résultat de toute action entreprise. Il faut naturellement que l'action soit raisonnablement possible pour un chaton. Mais, contrairement à la règle normale, il peut "esquiver" des projectiles, même des flèches, par un "jet de **Chance**". Noter enfin que 42 (sa **Chance** actuelle) donne, pour un ajustement zéro sur la Table de Résolution, 210 %. (Échec Total avec 00 / Particulière à partir de 42 % / Critique à partir de 10 %).

Physiquement, le **Mangeur de Chance** a l'apparence d'un chaton noir. Cette taille et cette apparence ne varient jamais ; même adulte, il conserve l'allure d'un chaton. Il est ainsi appelé car il se nourrit de chance, sa seule nourriture. Il boit (eau, lait) mais n'absorbe jamais rien de solide. Quand il change de "maître" et quand il a le choix entre plusieurs personnes, il choisit toujours la personne ayant la plus haute caractéristique **Chance**. Très câlin, il adore se faire caresser. Et en effet ! Chaque fois qu'il est caressé ou pour chaque heure où il a été caressé au moins une fois, il **mange** 1 point de **Chance** à son "maître". Ce point est perdu par celui qui caresse le chat et **gagné** par ce dernier.

Un personnage ayant recueilli un Mangeur de Chance peut donc perdre jusqu'à 12 points de **Chance** par jour. En ce qui concerne le Mangeur de Chance lui-même, il dépense pour se "sustenter" 2 points de **Chance** par jour. Ces points lui sont soustraits au début de chaque nouvelle heure du Vaisseau. Sa **Chance** peut donc aussitôt éventuellement tomber à zéro (s'il n'a personne pour le nourrir), mais, en revanche, n'a pas de limite maximum. Chaque fois qu'il est confronté à un problème, le Mangeur de Chance se contente de jouer un jet de **Chance**. Selon la réussite, il s'en tire plus ou moins bien (en général, étonnamment bien !). Mais à zéro point de **Chance** par contre, quand cela arrive, il doit utiliser normalement ses autres caractéristiques.

Les victimes des Mangeurs de Chance récupèrent 1 point de **Chance** par jour (point généralement aussitôt absorbé par le chaton). La récupération a lieu à la fin de l'heure du Château Dormant. Quand le personnage a zéro en **Chance**, tous ses jets de **Chance** obtiennent automatiquement l'échec. Il est évident, cependant, que le joueur ne doit pas savoir (jusqu'à ce qu'il le devine lui-même) que la **Chance** de son personnage diminue

chaque fois qu'il caresse le chaton. S'il finit par tomber à zéro en **Chance**, le Gardien des Rêves doit néanmoins continuer à lui faire tirer ses jets comme si tout était normal et, même en cas de 01, lui annoncer : "**C'est curieux, mais c'est un échec !...**".

Quand son "maître" a zéro en **Chance** et ne peut donc plus lui fournir qu'un seul point par jour (le point qu'il récupère fin Château Dormant), le Mangeur de Chance est en voie de dépriser. S'il rencontre alors un personnage capable de mieux le nourrir, il **change de maître**. C'est précisément ce qui est en train de se passer avec celui que rencontrent maintenant les voyageurs. Il "appartient" précédemment aux ménestres. Tous les quatre ayant maintenant zéro en **Chance**, et le chaton estimant que 4 points par jour sont insuffisants pour son appétit, il vient de partir "en aventure", quitte à revenir vers les ménestres s'il ne trouve rien. Mais ne rien trouver, c'est sous-estimer la chance de ces créatures. Et la preuve est en train de se faire...



Si le chaton est repoussé par le personnage qu'il vient de choisir (le plus haut en **Chance**), il n'insistera pas et ira se frotter en ronronnant contre les jambes d'un autre (la meilleure **Chance** suivante), et ainsi de suite en cas de nouveau refus. Mais il est probable qu'un voyageur au moins finira par "craquer".

Tout personnage ayant "donné" au moins 2 points de **Chance** au chaton et réussissant un jet de **points actuels de rêve** à zéro lors de sa prochaine période de sommeil, fera le rêve suivant :

Le rêveur se retrouve dans un lieu indéfinissable, un lieu "abstrait", non déterminé dans le rêve, devant un œil gigantesque. L'œil est rond, avec la pupille fendue, l'iris est bleu paillété de mauve. Le bord des paupières n'est percé que très faiblement. L'œil contemple le rêveur avec une tristesse si grande, si insoutenable, que celui-ci détourne bientôt son propre regard. Il se rend compte alors que de part et d'autre de l'œil semblent être disposés des miroirs, ou du moins une surface réfléchissante faisant office de miroir. Et il se voit lui-même, réfléchi, toujours humain quant au corps, mais pourvu d'une tête de chat. Il regarde l'œil à nouveau, celui-ci brille maintenant d'une lueur joyeuse. La joie de l'œil est telle que de grosses larmes brillantes perlent au bord de la paupière. Le rêveur détourne une seconde fois son regard pour se considérer dans les "miroirs": Il est toujours pareil, humanoïde à tête de chat, mais son cou est paré de joyaux: un collier de gemmes étincelantes. C'est sur cette vision des pierres précieuses éclatant de mille feux que le rêveur se réveille.

Si le jet de **rêve** est manqué, le personnage ne fera pas ce rêve. Il lui faudra attendre d'avoir encore "donné" 2 points de **Chance** au chaton pour retenter un jet de **points actuels de rêve** à zéro la nuit suivante. Et ainsi de suite jusqu'à ce que le rêve finisse par avoir lieu ou que la **Chance** soit trop épuisée. Si plusieurs personnages caressent le chat, tous pourront donc faire le même rêve. Mais dans tous les cas, le rêve n'aura lieu qu'une seule fois pour chacun. La même chose aurait pu se produire avec les ménestrels. Mais de fait, seule **SEPHIANE**, la jeune femme, a effectivement fait ce rêve.

Ce rêve est une prémonition de ce qui attend les voyageurs dans les cavernes des Garoushas. C'est l'œil supposé d'Ashanihadishade, qui pleure pour eux des gemmes étincelantes dans la grande caverne de sel. Mais comme, à ce point de l'histoire, les voyageurs sont loin de se douter de tout cela, ils pourront d'abord voir là un rapport avec les **Ashashas** et penser qu'il peut être bon pour eux de devenir **Sacrés Chanteurs**. Se faire tatouer un "masque de chat" sur le visage, n'est-ce pas avoir une tête de chat ? En réalité, s'ils ont une tête de chat dans le rêve, c'est parce qu'ils ne peuvent avoir accès à l'**Oeil** que s'ils sont amis des Garoushas, c'est-à-dire un peu Garoushas eux-mêmes aux yeux d'Ashanihadishade.

LES MENESTRELS

Les voyageurs rencontreront les ménestrels peu de temps après avoir trouvé le petit chaton noir. L'événement aura lieu sur la route qui serpente entre les Collines Piquantes, à un peu moins d'un jour de marche de Miark. Ce pourrait être, par exemple, le début de l'heure de la Lyre, heure où l'on cherche généralement un endroit pour dresser le camp.

Les ménestrels ont arrêté leur roulotte sur le bord de la route. La malchance les a particulièrement servis ce jour-là. Leur vieille mule s'est enfoncée une grosse épine de chardon sous le sabot, et boîte ; des cailloux tranchants (ou d'autres épines) ont perforé les outres d'eau accrochées à l'arrière du véhicule,

en sorte qu'ils n'ont plus d'eau à boire ; ils viennent de se rendre compte que, malmené par les cahots de la mauvasse route, l'essieu de la roulotte présente une faille inquiétante ; et pour couronner le tout, **ANDRIS**, le plus vieux des quatre, est en proie à une horrible rage de dents.

Ils salueront néanmoins les voyageurs avec amabilité, un peu réservés d'abord, prudents, plus franchement communicatifs et ouverts si les voyageurs ont un comportement analogue. Ils ne sont pas riches, mais si les voyageurs ont suffisamment d'eau, ils demanderont à pouvoir leur en acheter. Ils expliqueraient tous leurs malheurs et leur incroyable guigne. Toutefois, c'est probablement à propos du petit chat que s'amorcera la



ANDRIS, né à l'heure de la Couronne. 36 ans. 1 m 70. 85 kg.

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

Corps à corps niv +6 init 12 +dom (d4+1)
 Masse à 2 mains niv +4 init 10 +dom +4 (masse lourde)
 Esquive niv +4

Chant +8/ Danse +2/ Discours +3/ Discrétion +1/ Charpenterie -5/ Comédie -1/
 Commerce +1/ Equitation 0/ Musique, luth +2/ Premiers Soins +1/ Survie en Cité
 +5/ Survie en Collines et Plaines +6/ Autres survies -1/ Jeu 0/ Maroquinerie -3/
 Natation +3/ Botanique -1/ Légendes +3/ Lire & écrire -1/ Zoologie -4.

conversation. Si le Mangeur de Chance est avec l'un des voyageurs (il adore se faire transporter sur l'épaule), Séphiane, la jeune femme s'écriera en montrant le chat du doigt : *"Ah ! te voilà, toi ! Où étais-tu parti, scarpint ?"* Puis aux voyageurs : *"Vous l'avez donc trouvé ?..."* Elle semblera heureuse de revoir son chat (l'inconsciente !) mais celui-ci (on s'en doute) préférera rester avec son nouveau maître. Si le voyageur accepte de le rendre, il ira par habitude se faire caresser par la jeune femme, puis reviendra ronronner dans les jambes de celui qu'il s'est récemment choisi. Séphiane dira alors avec une moue : *"Je crois que ce sans-cœur vous préfère. Êh bien, gardez-le si vous l'aimez. Il est à vous... mais ne lui faites pas de mal"*. Cet incident devrait être un des points permettant de sceller l'amitié entre les ménestrels et les personnages des jours.

Selon toute vraisemblance (et le Gardien des Rêves est invité à faire en sorte que les choses évoluent dans ce sens), voyageurs et ménestrels camperont ensemble cette nuit-là, et reprendront ensemble la route de Miark le lendemain.

Les ménestrels peuvent avoir beaucoup de choses à raconter, légendes, anecdotes, etc., mais leur histoire personnelle est très simple en substance. Ils sont quatre frères et sœurs et voyagent *"depuis toujours"*. Autrefois, leurs parents étaient avec eux, décédés maintenant. C'est d'eux qu'ils tiennent leur métier de ménestrels. Actuellement, ils viennent de Bromuald, la grande cité minière située au pied des Monts de Krade. Auparavant, ils étaient à Glumeln, une cité *adorable*, où ils ont assisté à un très joli spectacle : *un cortège de zyglotes*. Il leur tarde maintenant d'arriver à Miark. Ils pensent que cette cité ne doit plus être très éloignée maintenant. Ils ont appris en cours de route que les musiciens y étaient particulièrement demandés et honorés. *"Une cité de rêve ! pour nous... Quant au petit chat, gull-gull-le-petit-minou ! nous l'avons trouvé dans un village abandonné, sur la route de Bromuald, il y a une semaine environ. C'est un petit futé, il a de la chance !..."*

Andris. C'est le plus vieux des quatre, le "directeur" de la troupe. Il a 36 ans et le cheveu déjà rare. La dureté du voyage ne l'empêche pas d'avoir un certain embonpoint. Il adore ses frères, mais sa préférence va à sa jeune sœur. Il en est même presque "jaloux". Si quelqu'un lui causait du tort, il se mettrait dans une épouvantable colère (et chercherait à faire rendre des comptes). C'est au demeurant un homme plutôt placide. C'est le meilleur chanteur de la troupe. Il sait se battre avec ses poings et garde toujours sur le siège de la roulotte une grosse masse de chêne ferré qu'il manie plutôt bien.

TERRY, né à l'heure du Roseau. 33 ans. 1 m 72. 69 kg.

TAILLE	10	VOLONTE	12	VIE	11
APPARENCE	11	INTELLECT	11	ENDURANCE	23
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	13	Protection	0
FORCE	11	ELOQUENCE	06	VITESSE	12
AGILITE	11	REVE	15		
DEXTERITE	16	CHANGE (09)	0		
VUE	10	Mêlée	11		
OUIE	15	Tir	13		
ODORAT	07	Lancer	12		
GOUT	06	Dérobée	11		

Corps à corps	niv +3	init 8	+dom	(d4)
Dague mêlée	niv 0	init 5	+dom	+1
Esquive	niv +3			

Discrétion +3/ Escalade 0/ Se cacher 0/ Charpenterie -6/ Equitation 0/ Musique, luths +10/ Musique, flûtes à bec +9/ Musique, flûtes traversières +7/ Musique, hautbois +8/ Musique, harpe +4/ Premiers Soins -3/ Survie en Cité +1/ Survies en Plaines et Collines, 0/ Autres survies -8/ Natation +3/ Botanique 0/ Légendes +3/ Lire & écrire +1/ Zoologie -4.

Note. Terry porte en permanence une dague à sa ceinture, mais ne l'utilise que pour se défendre.

LUBION, né à l'heure des Epées. 1 m 68. 52 kg. 29 ans.

TAILLE	08	VOLONTE	08	VIE	10
APPARENCE	10	INTELLECT	06	ENDURANCE	20
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	11	Protection	d2
FORCE	11	ELOQUENCE	13	VITESSE	12
AGILITE	17	REVE	09		
DEXTERITE	14	CHANGE (12)	0		
VUE	11	Mêlée	14		
OUIE	09	Tir	12		
ODORAT	09	Lancer	11		
GOUT	10	Dérobée	15		

Corps à corps	niv +4	init 11	+dom	(d4)
Dague jet	niv +6	init 11	+dom	0
Dague mêlée	niv +3	init 10	+dom	+1
Arc	niv +4	init 10	+dom	+2
Esquive	niv +6			

Chant +4/ Danse +3/ Discours 0/ Discrétion +4/ Escalade 0/ Saut +3/ Comédie -1/ Commerce +1/ Equitation 0/ Musique, mandoline +2/ Pickpocket -2/ Premiers Soins -2/ Survie en Cité +5/ Survies en Plaines et Collines +4/ Autres survies -3/ Traversissement +1/ Acrobatie +3/ Jeu +1/ Jonglerie +1/ Natation +3/ Légendes 0/ Lire & écrire -5.

Terry. C'est le second frère, l'homme-orchestre de la troupe. Il a 33 ans et sait jouer de presque tous les instruments, mais sa préférence va à *l'thorbe*, un grand luth aux sonorités graves et profondes. Terry semble le moins avenant de tous, le moins communicatif. De fait il est assez renfermé, l'air maussade en permanence ; il est surtout très timide. Dans les concerts, il ne chante pas car sa voix est déplorable. Durant leur amitié avec les voyageurs (si une telle amitié voit le jour), il restera le plus souvent à l'écart, caressant mélancoliquement [mais sublimement] les cordes de son *thorbe*. C'est au demeurant quelqu'un de très fiable. Sa loyauté et sa fidélité sont exemplaires. Si un personnage féminin se trouve parmi les voyageurs (un *vrai* personnage féminin, pas une guerrière colossale bardée de fer et d'hormones mâles), il en tombera *amoureux*. Mais il faudra vraiment qu'il soit *sûr* pour se déclarer. Ce qui, vu son pessimisme foncier, est loin

d'être certain. En résumé, malgré tout l'anachronisme du terme, on peut considérer Terry comme un *romantique*.

Lubion. C'est le troisième frère, le seul qui sache un peu de jonglerie et d'acrobatie en dehors de la musique. Il a 29 ans. Son caractère semble tout l'opposé de son frère Terry. Il est rieur, espiègle, toujours prêt à faire un bon mot ou un calembour souvent discutable. Très vif, très agile, il ne tient pas en place. En bref, il est aussi bavard que remuant. Comme son frère, un personnage féminin parmi les voyageurs l'attirera. Mais il n'en sera pas sérieusement amoureux. En revanche, si une telle fille existe, il la "draguera" ouvertement, par jeu. (Ceci, on s'en doute, pour le plus grand désespoir de son frère qui ne s'en renfrognera que davantage.) Lubion lance assez bien la dague et tire à l'arc. Quand il le faut, c'est lui est sa sœur qui sont les chasseurs de la troupe.

SEPHIANE, née à l'heure de l'Araignée. 1 m 67. 50 kg. 25 ans.

TAILLE	08	VOLONTE	13	VIE	10
APPARENCE	13	INTELLECT	10	ENDURANCE	23
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	15	Protection	0
FORCE	09	ELOQUENCE	14	VITESSE	12
AGILITE	13	REVE	13		
DEXTERITE	13	CHANCE (14)	0		
VUE	15	Mêlée	11		
OUIE	12	Tir	14		
ODORAT	09	Lancer	11		
GOUT	10	Dérobée	13		

Corps à corps	niv -1	init 4	+ dom (d4)
Dague mêlée	niv -1	init 4	+ dom +1
Arc	niv +4	init 11	+ dom +2
Esquive	niv +4		

Chant +6/ Danse +4/ Discrétion +2/ Se cacher 0/ Commerce +1/ Equitation -1/ Musique, tambourins +6/ Musique, luth -4/ Premiers Soins 0/ Survie en Cité, Collines et Plaines +1/ Autres survies -8/ Maroquinerie -3/ Natation 0/ Botanique 0/ Légendes +1/ Lire & écrire -1/ Zoologie -4.

Note. Séphiane est généralement non armée. Mais elle prend une dague quand elle sait qu'il peut y avoir du danger. Elle la manie mal et c'est surtout une dissuasion. A la chasse avec Lubion, elle prend son arc (elle tire d'ailleurs mieux que lui !).

Séphiane. C'est la cadette, la jeune sœur. Elle a 25 ans, des cheveux châtain clair et des yeux gris-vert. Séphiane est très aimée de ses trois frères et elle le leur rend bien. Curieusement, sa préférence va pourtant au taciturne Terry. Elle est elle-même d'un caractère calme, pondéré, enjoué mais sans excès. Dans la troupe, elle chante, danse et s'accompagne aux tambourins. Elle apprend actuellement le luth avec Terry, mais ses performances sont encore très modestes. Quoique décrite comme "sérieuse", Séphiane n'est pas une mijaurée. Si un voyageur lui fait la cour, elle ne le repoussera pas à condition qu'il ait au moins 10 en **Apparence** et 12 en **Empathie**. Si le voyageur en question lui témoigne ensuite de l'**attachement**, elle en deviendra elle-même véritablement amoureuse. Éventuellement, si personne ne la courtise et s'il se trouve un voyageur ayant au moins 13 en **Apparence** et 13 en **Empathie**, c'est elle qui fera les premiers pas vers lui. Mais si on ne veut pas d'elle, elle n'insistera pas un seul instant. Noter que Séphiane n'est pas mal du tout de sa personne (13 en **Apparence**). Ces précisions sur les affaires de cœur de ces personnages non joueurs ne sont pas données pour faire du scénario un "roman à l'eau de rose", mais parce qu'il est souhaitable, pour l'intérêt de l'aventure, qu'ils soient **très liés** à certains voyageurs lors de leur arrivée à Miark. Et les liens de ce genre sont à la fois les plus naturels et les plus motivants (pour peu qu'on accepte, bien entendu de réellement **jouer un rôle**).

Aider les Ménestrels

Si les voyageurs proposent aux ménestrels de les aider à résoudre certains de leurs problèmes actuels, utiliser les caractéristiques, compétences, difficultés et facteurs-temps suivants :

L'épine dans le sabot. Dexterité/ Zoologie à -1, FT. 1 minute.

L'essieu. Vue/Charpenterie à 0 pour détecter les faiblesses, puis **Dexterité/Charpenterie** à -3, FT. 15 minutes, pour réparer. (Il faut naturellement posséder les outils convenables, mais les ménestrels en ont.)

Les autres percés. Il faut leur coudre des pièces et que le résultat soit bien étanche. **Dexterité/Maroquinerie** à -4, FT. 10 minutes par outre. (Il y en a trois, des grosses outres de 5 litres.)

La rage de dent d'Andris. La dent, une molaire, est complètement cariée. Il faut l'arracher. Pour le faire proprement, **Dexterité/Chirurgie** à -4, FT. 2 rouds. Il faut naturellement posséder des pinces convenables. Les ménestrels n'en ont pas. Mais tout personnage ayant un niveau +3 minimum en **Chirurgie**, et possédant du matériel de chirurgie dans son équipement, peut être supposé posséder l'instrument convenable. A défaut, trouver un moyen de fortune en réunissant **Intellect/Chirurgie** à -4. Si ce jet est manqué, on supposera un moyen trouvé quand même, mais la difficulté d'une opération **propre** passera à -7. En cas d'Echec Total, le blessé recevra une blessure légère et tombera inconscient (et perd de "un point de Vie").

Si on lui arrache sa dent sans lui faire trop mal, Andris vouera ensuite une solide reconnaissance au chirurgien. Dans le cas contraire (Echec Total), dès qu'il aura récupéré assez d'**Endurance**, il lui flanquera son poing dans la figure, puis lui tendra franchement la main, jovial, disant : "**Sans rancune ?**" et sincèrement prêt à être "**bons amis**".

Si un voyageur possède des compétences de ménestrel, la troupe des quatre

n'en montrera aucune jalousie professionnelle. Bien au contraire, ils ne demanderont qu'à jouer avec lui. Et si l'occasion d'un vrai concert se présente, pourquoi ne se joindrait-il pas à eux ? ne serait-ce que provisoirement ? Enfin, Séphiane ne parlera de son rêve (le rêve provoqué par la Manguer de Chancel) que si l'un ou l'autre des voyageurs l'a fait également et en parle le premier.

LE GRAND FILET

Miark est encore située à une bonne vingtaine de kilomètres. (Il semble y avoir moins sur le plan, mais la route n'est pas rectiligne.) Si le groupe se remet en marche le lendemain au début de l'heure de la Sirène, par exemple, il peut atteindre le **Grand Filet** vers l'heure de la Couronne.

La cité n'a ni remparts ni fortifications. Et pourtant, protection étrange ! elle est entourée d'un grand filet de corde. Ce filet n'est pas situé aux abords immédiats de la cité, mais à un kilomètre environ de l'agglomération proprement dite. Il forme un cercle presque parfait d'un diamètre d'environ deux kilomètres et demi. Entre le filet et l'agglomération, la campagne continue : collines vallonnées couvertes de champs de chardons avec, çà et là, de très rares bosquets d'arbres.

Le filet est attaché à de grands poteaux de bois, des troncs d'arbres, qui font près de 15 mètres de haut, espacés de 5 à 6 mètres. Des perches plus fines, formant un croisillon, sont posées transversalement entre les poteaux pour aider à soutenir le filet. L'ensemble a l'air d'une grande "cage de cirque" ou d'un camp de concentration, sauf que le filet est en corde et non en fil de fer barbelé. Vu la grandeur colossale du filet, les mailles sont proportionnellement très fines : 8 centimètres environ. A la distance respectueuse d'un kilomètre, le filet fait ainsi tout le tour de la cité. N'importe quelle lame un tant soit peu aiguisée pourrait y pratiquer une ouverture en quelques minutes. Alors, à qui sert-il ? Les voyageurs ne tarderont pas à recevoir la réponse à cette question.

Le Grand Filet sert à empêcher la fuite des **chats** de Miark. Dans la cité et la campagne environnante, ces animaux sont totalement libres, ils peuvent aller où ils veulent ; mais ils n'ont pas de droit de quitter l'enceinte du filet. A intervalles réguliers, sur tout le pourtour, espaces d'environ 300 mètres, se dressent également des **miradors**. Ces constructions, entièrement faites en planches et en rondins, sont très simples : une plateforme, avec un parapet de rondins, échafaudée à 25 mètres du sol, et une échelle pour y grimper. Les plateformes, carrées, font 3 mètres de côté. Deux **gardes-mailles**, armés d'**arcs**, se tiennent en permanence sur chaque plateforme.

La Porte. La route mène naturellement à une porte, seule solution de continuité dans le filet. C'est une grande double porte de planches à claire-voie, aux interstices recouverts d'un filet à mailles beaucoup plus fines (2 centimètres), flanquée de deux miradors. Chaque vantail fait environ 3 mètres de large sur 5 mètres de haut. Ces portes (protection dérisoire contre une invasion véritable) sont fermées en permanence. A chaque entrée et/ou sortie du périmètre du filet, elles sont ouvertes puis refermées par les gardes-mailles stationnés au sol. Sur tout le pourtour du filet, il n'y a que deux portes semblables : celles-ci (sur la route de Bromuald) et celle de la route de l'Est.

Les Gardes-Mailles. Ces gardes sont spécialement affectés à la garde du filet, des miradors et des portes. Leur fonction est double : empêcher que les chats ne s'échappent et veiller à ce que rien ni personne ne détériore le filet. Ils sont de deux sortes : à pied ou montés sur **aligates**. Mais chaque garde-maille est capable d'assurer les deux services. Les gardes à pied sont ceux qui stationnent aux portes et sur les plateformes des miradors. Les gardes montés patrouillent sans cesse tout autour du filet. Tous (stationnaires et cavaliers) possèdent un **cor** et, selon un certain code, peuvent s'envoyer des signaux sonores. Noter que les chats qui tentent de s'échapper de l'enceinte du filet sont repoussés vers l'intérieur sans **violence** ; alors que toute personne voulant faire de même ou tentant d'endommager le filet, est immédiatement arrêtée (ou abattue sur place en cas de résistance). Tous les gardes-mailles sont protégés de cuir rigide, armés d'une lance à une main, d'une épée courte et d'un arc composé. Tous ont également disponible un bouclier rond [moyen].

Formalités d'Entrée. Dès que les voyageurs seront en vue de la porte, les gardes-mailles stationnaires se tiendront sur une prudente défensive cependant que des sonneries de cor fuseront du haut des miradors. Un garde-maille monté trottera en direction des arrivants.

Les voyageurs seront informés qu'ils peuvent entrer et sortir librement par les



Caractéristiques moyennes d'un Garde-Mailles

TAILLE	12	VOLONTE	10	VIE	13
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	09	ENDURANCE	28
FORCE	13	REVE	10	Protection	d4
AGILITE	13	Mêlée	13	VITESSE	12
DEXTERITE	12	Tir	13		
VUE	14	Lancer	13		
OUIE	13	Dérobée	11		

Arc	niv +6	init 12	+dom +2
Lance 1 main	niv +6	init 12	+dom +3
Épée 1 main	niv +4	init 10	+dom +3
Dague mêlée	niv +3	init 9	+dom +2
Corps à corps	niv +3	init 9	+dom (d4+1)
Bouclier	niv +6		
Esquive	niv +4		[-1 malus armure]

Saut +3/ Equitation [Aligat] +6/ Survie en Collines +4.

portes à toute heure du jour ou de la nuit. Ils peuvent faire entrer n'importe quelle marchandise dans la cité (librement) mais n'ont pas le droit de faire sortir de **chats**. A la sortie, ils peuvent éventuellement être fouillés dans cette optique. On leur expliquera que Miark est la Cité des Chats et que ceux-ci sont libres et protégés : ils peuvent faire ce qu'ils veulent. Toute agression contre

eux est punie de la **peine du sac** (peine de mort). Est punie pareillement toute tentative d'endommager le filet, de sortir en dehors des portes, de faire sortir ou d'aider à faire sortir les chats. Par ailleurs, les gardes seront visiblement contents de voir arriver des ménestrels. L'un d'eux dira : *"Il y a longtemps que la cité n'a pas reçu la visite de musiciens étrangers. J'espère que vous chanterez sur le pont à la prochaine pleine lune et que je ne serai pas de service de façon à pouvoir venir vous applaudir. Ah ! un détail ! avant de pouvoir exercer votre profession à Miark, il vous faut absolument commencer par prendre contact avec les Ashashas pour obtenir l'autorisation. Ce n'est qu'une formalité, mais une formalité indispensable. Vous trouverez des Ashashas en ville, ils sont reconnaissables à leur masque de chat"*.

Le chaton. Ce qui suit est valable aussi bien pour l'entrée dans l'enceinte que plus tard dans la ville. Si le Mangeur de Chance est aperçu comme "appartenant" à un personnage, le garde-mailles sera visiblement choqué et dira : "A

Caractéristiques moyennes des Aligates

TAILLE	19	REVE	08
CONSTITUTION	17	VIE	18
FORCE	17	ENDURANCE	48
PERCEPTION	09	Protection	d4+1
VOLONTE	08	VITESSE	14/40/-

Pétinement	15	niv +3	init 10	+dom +8
Coup de queue	10	niv +3	init 8	+dom (d4+6)
Esquive	08	niv +1		

Note. Ces aligates sont spécialement entraînés pour pétiner d'éventuels adversaires sur ordre de leur cavalier. Mais le garde-mailles ne peut pas attaquer l'adversaire durant le round où son Aligat tente de le pétiner. C'est l'une ou l'autre attaque. Si le garde-mailles est lui-même attaqué durant le round où sa monture attaque, il peut normalement **parer** en commençant par jouer un jet d'**Equitation** ajusté à la difficulté de l'attaque.

Miark, personne n'a le droit de posséder un chat. Ce chaton peut entrer, mais dès lors il cesse de vous appartenir. Si en ville, vous prétendez exercer sur lui un droit de possession, vous serez arrêtés et punis de la peine du sac, car telle est notre juste loi. Vous pourrez toujours le nourrir, le caresser, s'il vient vers vous, mais vous n'aurez pas le droit de le priver d'aucune liberté, encore moins de le molester...

J'espère être clair ! Bien entendu, à votre départ, le chat devra rester à Miark. Et maintenant, à vous de choisir..."

En ce qui concerne le Mangeur de Chance lui-même, son intention est évidente : il veut rester avec celui (ou celle) qui le nourrit si bien. Une fois en ville, il quittera les voyageurs quand ceux-ci

n'auront plus de chance ; en attendant il se trouve fort bien avec eux.

Enfin, si les voyageurs ou les ménestrels demandent davantage de détails sur les lois, coutumes et usages, on leur répondra localement : "*Nous ne sommes que des gardes-maîles, adressez-vous aux Ashashas.*" Et à la question : "*Qui sont les Ashashas ?*" — "*Ce sont les protecteurs des chats.*" Et rien de plus.

MIARK LA CITE DES CHATS



actuelle cité de Miark est relativement récente. Durant l'Age des Magiciens, elle s'appelait **Sneg**, du nom du haut plateau qui la domine au Nord.

Après l'événement qui donna naissance à la légende d'Ashani, elle fut rebaptisée **Ashade**. Son nom actuel de **Miark** lui vient du nom du premier Grand Sacré Chanteur quand cette coutume fut mise en vigueur, il y a environ deux siècles. **Sneg** (ou **Ashade**), la première ville, s'étendait principalement à l'Est de l'Yeupe. Le pont existait déjà. C'était le seul moyen de traverser la rivière comme ce l'est encore aujourd'hui. L'actuel palais des Ashashas, le quartier des Tanneurs et celui dit "des Goules", de même que le cimetière, datent de cette époque.

La ville était alors entourée de remparts à l'Est, l'Yeupe servant de protection naturelle à l'Ouest. A la fin de l'Age des Magiciens, lors des grands bouleversements, la ville fut presque entièrement ravagée. Elle fut reconstruite au fil des siècles, quand on crut que tout était revenu "comme avant", et s'étendit même à l'Ouest de l'Yeupe, de l'autre côté du pont. Les remparts n'étaient plus que miettes. Plutôt que de les reconstruire, on se servit des pierres pour rebâtir la Nouvelle Ashade, qui n'allait pas tarder à s'appeler Miark.

LA LEGENDE D'ASHANISHADISHADE

Du temps de **Sneg**, à l'apogée de l'Age des Magiciens, vivait dans les collines avoisinantes une tribu d'**Hommes-Chats**. Cette race était ainsi appelée car ses membres étaient totalement humanoïdes à l'exclusion d'une tête de félin et d'une queue appropriée. Chats, au sens actuel du terme, ils ne l'étaient pas tous. Il y avait les Têtes-de-Lion, les Têtes-de-Tigre, de-Panthère, bref de tous les félins possibles, mais recevant globalement l'appellation de **chats**. C'était une race très ancienne, peut-être originaire de ce rêve, ou alors l'une des toutes premières à avoir fait l'expérience des déchirures du rêve. Déjà, au milieu du Second Age, les déchirures se manifestaient, quoique encore rares et isolées.

Les Hommes-Chats des environs de **Sneg** vivaient en paix avec les Humains, se fréquentant de toute façon assez peu, bien que, comme toutes les créatures douées de paroles, ils parlaient la même langue. Nombre d'entre eux étaient des haut-révants, ce qui en cette époque n'avait rien d'extraordinaire. Il paraît que la magie était beaucoup plus facile au Second Age, les Dragons n'ayant pas encore contre les magiciens l'acrimonie qu'ils ont maintenant. Quoiqu'il en fût, l'une des Femmes-Chats de cette tribu, une haut-révante, était particulièrement favorisée. Elle était non seulement adroitement mignonne (au goût des Hommes-Chats),

non seulement douée d'une voix et d'un extraordinaire talent de chanteuse (toujours au goût de ses frères de race), mais il semblait, au niveau de la magie, qu'elle était littéralement la **chouchoute des Dragons**. Jamais elle ne manquait un sort. A tel point que, parfois, quand elle visualisait la formule vraiment n'importe comment (ce qui aurait dû attirer sur elle les foudres de l'Echec Total), les Dragons se contentaient de soupirer et faisaient mine de ne pas avoir entendu. Quand son sommeil l'emportait dans les Hautes Terres du Rêve, il arrivait bien sûr, comme tout un chacun, qu'elle fasse la Rencontre Suprême. Mais le Dragon, si gros qu'il fût, ne feignait que mollement de combattre, tout attendri qu'il était, puis se laissait tomber dans l'herbe du rêve et faisait semblant d'être mort. Parfois encore, sans véritablement aucune raison valable, la haut-révante bénéficiait de deux Têtes de Dragon au lieu d'une. A genoux devant elle qu'ils étaient, les Dragons ! A genoux, je vous dis ! (De fait, ils étaient supérieurement fiers d'avoir jamais revêtu une créature pareille !) Cette haut-révante, une Tête-de-Chat, s'appelait **Ashanishadishade**.

Ashani (comme on l'appelait le plus souvent) en concevait bien sûr un certain orgueil. Se sachant la préférée des Dragons, elle se croyait totalement protégée, voire invulnérable. Elle n'oubliait qu'un léger détail (assez impardonnable chez une haut-révante), c'est que, dans le rêve, les Dragons ne sont pas maîtres des créatures rêvées... Bref, au fil des jours et des ans, Ashani finit par devenir carrément insupportable. Pour un peu, elle se serait prise pour une Dragonne. Avec ses frères de race, toutefois, elle n'avait pas de problèmes ; ils l'adoraient et lui pardonnaient tout. Mais avec les Humains, ce n'était pas exactement la même chanson. Ashani se rendait souvent à **Sneg**, où elle était normalement reçue, puisque les deux races coexistaient paisiblement, mais là, plus souvent qu'à son tour, elle s'amusaux dépens des Hommes. Tantôt elle donnait l'illusion que celui-ci était un porc-épin ou un goëland, tantôt elle donnait l'illusion que tout un quartier se mettait à flamber, elle rendait les gens invisibles, les obligeait à mettre leurs vêtements à l'envers, etc, etc, elle s'amusaux comme

une folle !... Mais ce qu'elle adorait par dessus tout était de venir chanter au milieu du grand pont sous la pleine lune. Le pont lui semblait une scène excellente, situé bien en face de la ville ; et la pleine lune avait le don d'émousillier particulièrement ses cordes vocales. Toute la nuit, de l'heure du Serpent à l'heure du Château Dormant, Ashani chantait. Puis, quand elle se rendit compte qu'une lune un peu moins pleine pouvait la satisfaire tout autant, ce fut durant toute la semaine précédant la pleine lune et durant toute la suivante qu'elle vint organiser ses récitals. Tous les mois, quatorze jours par mois, du crépuscule à l'aube, Ashani chantait sur le pont de Sneg, à pleine voix, à pleins poumons, brillant ses miaou-miaou vers la lune ! Car il faut dire que les Humains n'avaient pas la même oreille que les Hommes-Chats pour apprécier les dons de la chanteuse. Pour eux ce n'étaient que des braillements, des hurlements, et toute la nuit, figurez-vous ! et pendant deux semaines tous les mois ! quatorze longues nuits blanches sans pouvoir fermer l'œil !

Quand les Humains osèrent le reprocher à Ashani, elle les toisa d'un rire quelque peu méprisant et, comme ils n'étaient décidément pas contents, elle transforma tout le Conseil de Sneg en cochons d'Inde avec obligation de garder les mains sur la tête pendant quinze jours. Ce fut la goutte d'eau qui fit déborder le vase. Une fois remis de sa métamorphose, le Conseil de Sneg jura que cela ne se passerait plus comme ça !

Et à la pleine lune suivante, ils firent mine de venir applaudir la chanteuse. En cachette, ils avaient préparé des cordes et des filets. Ils lui demandèrent de pouvoir rester à côté d'elle sur le pont, *"pour mieux entendre le timbre de sa voix sublime"*, et elle, que l'orgueil aveuglait, accepta sans se méfier. À la fin de sa première chanson, alors qu'elle fermait les yeux pour mieux savourer les applaudissements, elle se retrouva brusquement prisonnière des mailles d'un filet, puis entravée de cordes (et n'étant plus libre de ses mouvements, elle ne pouvait plus faire appel au haut-réveil, et bientôt liée à un pilori. Un fouet se mit à claquer sur ses formes tendres, cependant qu'une voix s'écriait méchamment : *"Et maintenant, tu vas avoir une bonne raison de chanter !"*

Ses frères de race, on s'en doute, arrivèrent aussitôt à la rescousse. Mais les Humains l'avaient prévu. Tous les hommes de Sneg étaient là, en armes, pour repousser les Hommes-Chats et empêcher qu'on délivre la prisonnière, qui "brailait" réellement maintenant sous les coups d'étrivière. Il s'en suivit un grand combat où les Hommes-Chats, il faut bien le dire, finirent par avoir le dessus. Le destin d'Ashani, maintenant lacérée, semblait aussi funestre qu'inévitable. Mais c'est alors qu'un grand miracle se produisit. Une pluie de pierres précieuses, de gemmes étincelantes, se mit à tomber dans la rivière ! Elles

se matérialisaient apparemment à hauteur du pont, puis... flof ! pleuvaient dans la rivière par centaines ! Que croyez-vous alors qu'il arriva ? Tous les hommes de Sneg, lâchant brusquement leurs armes, plongèrent comme un seul dans l'eau torrentueuse pour récupérer le trésor. Heureuse diversion ! l'un des derniers Hommes-Chats en profita pour bondir vers la captive, la délivrer et l'emporter au loin, plus morte que vive. On ne la revit jamais, non plus qu'aucun Homme-Chat, dans les parages...

Cependant, les hommes regagnèrent la terre ferme, plutôt déçus. A eux tous, ils n'avaient récupéré qu'une dizaine de gemmes (sur les milliers tombées) et c'étaient des toutes petites. Mais enfin, c'était toujours ça...

Plus tard, alors qu'on discutait sur l'explication d'une telle pluie (qui avait d'ailleurs ni plus ni moins sauvé la vie d'Ashani), un ancien haut-révent, maintenant aveugle depuis de nombreuses années, s'écria : *"Comment ?..."*



vous n'avez pas vu ? Il y avait une **Dragonne sur le pont, une terrible Dragonne ! qui contemplant tristement le supplice. Et à chaque coup que recevait la Femme-Chatte, elle tressaillait comme si elle avait été touchée elle-même. Et à la fin, quand les Hommes-Chats eurent le dessous, son désespoir fut tel... qu'elle se mit à pleurer. Les pierres précieuses n'étaient autres que ses larmes. Mais, conclut-il en ricanant, pas étonnant que vous en ayez repêché si peu ! Je les voyais bien, moi ! A peine tombées dans l'eau, elles se mettaient à frétiller comme de petits poissons et remontaient vite fait le cours de la rivière !...**

Venant d'un **aveugle**, on ne sut trop que penser de ce témoignage. Personne n'avait vu de Dragon sur le pont, ça c'est sûr ! Mais, venant d'un haut-révant (même s'il n'exerçait plus à cause de sa cécité), on ne sut qu'en penser **encore moins**... Dans le doute (après tout, les haut-révants n'ont pas besoin d'yeux pour voir les Dragons !), on considéra le témoignage comme vrai. Sollenellement, tous les habitants de Sneg vinrent se masser sur le pont et présentèrent humblement toutes leurs excuses à Ashanishadishade. Par ce nom, ils désignaient aussi bien la Femme-Chatte que la Dragonne. Maintenant qu'ils y repensaient, si elle était si favorisée, c'est sans doute qu'elle devait être un peu Dragonne elle-même. Peut-être avait-on agi avec elle un peu trop sans réfléchir. Et pour bien montrer que ce n'était qu'un regrettable **malementu**, on débaptisa la cité pour lui donner le nom d'**Ashade** (contradiction d'Ashanishadishade). Aujourd'hui, où la légende s'est un peu brouillée et où la ville a encore changé de nom, **Ashanishadishade** n'en demeure pas moins le nom que l'on donne à la Dragonne aux larmes-gemmes miraculeuses.

LOIS ET COUTUMES ACTUELLES

Avec les bouleversements dus à l'écroulement de l'Age des Magiciens, la légende d'Ashani se brouilla dans les mémoires jusqu'à ce qu'on finisse même par l'oublier. Or, il y a maintenant environ deux siècles de cela, un haut-révant (quoiqu'il se défendît de l'être) exhuma d'anciennes tablettes où la légende était consignée. Cela provoqua un remous considérable. La première conséquence fut qu'un grand nombre de voyageurs partirent vers le Nord, le long de l'Yeupe, dans l'espoir de retrouver les gemmes "enfuies". Le résultat fut décevant, mais pas entièrement nul. Ça et là, des gemmes tapissaient effectivement le lit de la rivière, mais si peu !... Parallèlement, de nombreux chats, issus de la forêt des Percants, commençaient à rôder autour de la ville, probablement en quête de nourriture. Le haut-révant cité plus haut y vit un signe, et c'est lui qui instaura les lois et coutumes actuelles.

Les Sacrés Chanteurs

Ainsi sont appelés les chats de Miark. Les **Sacrés Chanteurs** sont les seuls à avoir le droit de chanter dans l'enceinte de la cité et, d'une manière générale, à exercer une quelconque activité musicale. En ce sens, ils sont jalousement surveillés, gardés, protégés ; et ce n'est pas sans raison ! Toutes les nuits de pleine lune, comme jadis Ashani, ils se rassemblent sur le grand pont pour miauler à la lune. On les laisse faire. Mieux, on les y encourage ! Car plus ils sont nombreux et plus ils chantent fort, plus il y a de chances que cela touche le tendre cœur d'Ashani. Vers la fin du concert, le meilleur chanteur est désigné **Grand Sacré Chanteur**. Et puisque c'est lui qui chante le mieux, il doit **forcément** être le **Préféré d'Ashani**. Alors on lui met la main au collet, vite fait ! on l'enlève, on le lie au pilori... et on le fouette à mort. Cependant, les **guetteurs de larmes** surveillent assidûment la rivière pour voir tomber les larmes-gemmes miraculeuses qu'Ashani ne peut manquer de verser une fois encore... La "récolte" varie selon les fois. Et il faut bien avouer que 99 fois sur 100, pour ne pas dire toutes les fois, elle est nulle. Aux dires des **guetteurs de larmes** aveugles, les larmes-gemmes ont une vélocité inouïe pour remonter le cours de l'Yeupe en frétilillant comme des poissons. Mais patience ! un jour ou l'autre on finira bien les surprendre. Et ce jour-là : bonjour le trésor ! Quant aux chats fouettés à mort... il n'y a plus d'Hommes-Chats pour accourir en représailles ! alors ?... **L'important, comprenez-vous, ce sont les larmes. De bonnes grosses larmes bien désespérées... qui peuvent valoir parfois jusqu'à 10 pièces d'or !**

Miark était le nom du premier chat fouetté à mort, le premier Grand Sacré Chanteur. Théoriquement, on aurait dû rebaptiser la ville tous les mois du nom de chaque nouveau Grand Sacré Chanteur (toujours pour complaire à Ashani), mais cela aurait fini par créer des confusions. Alors Miark elle fut nommée, et Miark elle est restée. Quant au haut-révant qui institua tout cela, fondateur du même coup l'**Ordre des Ashashas**, lui-même ayant été le premier **Ashasha Suprême**, il s'appela **Pöv Taréh**. Et de nos jours, c'est encore parfois le surnom que l'on donne à l'Ashasha Suprême.

Les Chats

Les chats de Miark sont libres d'agir à leur guise dans l'enceinte de la cité (du filet). Ils peuvent aller où ils veulent, pénétrer dans les maisons, faire leurs griffes sur les plus beaux coussins, voler votre rôti jusque dans votre assiette, etc. etc. Nul n'a le droit d'y trouver à redire. Toute agression, si minime soit-elle, à l'égard des chats, est passible de la

peine du sac. Miark compte environ 2 000 chats pour autant d'Humains. On trouve en ville quatre races principales de chats :

Les Percants. Ainsi nommés car leur chant est particulièrement percant. C'est souvent l'un d'eux qui est nommé Grand Sacré Chanteur.

Les Si-à-Moi. Ainsi nommés car ils sont extrêmement possessifs. Quand on ose dire à l'un d'eux : "**Ceci n'est pas à toi !**", ils répondent toujours par un regard qui semble clairement exprimer : "**Si ! à moi !**".



Les Angle-au-Ras. Ce sont les plus poilus. La masse de leur fourrure est telle que tous les angles de leur morphologie disparaissent, comme égalisés, coupés à ras. D'où leur nom.

Les Coût-Tiers. Ce sont les plus communs, à la fourrure le plus souvent rayée de fauve et de noir. Dans les villes où les chats peuvent être achetés et possédés, ils coûtent environ trois fois moins cher que les autres, d'où leur nom.

De fait, leur vie étant finalement plutôt belle à Miark, très peu de chats tentent de sortir de l'enceinte du filet.

Sacrés Chanteurs Humains

Seuls les Sacrés Chanteurs pouvant exercer la musique, les Humains ne peuvent le faire que s'ils deviennent Sacrés Chanteurs. C'est possible (et même grandement souhaité par les habitants de Miark).

Pour devenir Sacré Chanteur, il faut en faire la demande aux Ashashas. La nomination est automatique et comprend les droits et devoirs suivants :

Le tatouage. Les Humains brigant la fonction de Sacré Chanteur doivent se faire tatouer sur le visage un **masque de chat** (pelage, moustaches, etc) de même que sur les bras et les mains (pelage, coussinets, etc). Ces tatouages, assure-t-on, ne sont pas indélébiles comme de vrais tatouages, mais s'estompent au bout d'un mois environ. Car le **contrat** de Sacré Chanteur est en effet renouvelable tous les mois.

Liberté. Comme les chats, les Sacrés Chanteurs humains n'ont pas le droit de sortir de l'enceinte du filet. S'ils tentent de le faire, contrairement aux vrais chats, ils sont abattus. Ils sont par ailleurs libres d'aller où ils veulent en ville, mais contrairement aux vrais chats, pas dans les habitations privées. Les Sacrés Chanteurs humains sont logés dans un petit palais qui leur est spécialement réservé (voir le plan). Ils y sont également nourris et abreuvés. Par ailleurs, un peu comme les vrais chats, ils peuvent consommer gratuitement (nourriture et boisson) dans tous les établissements publics de la ville.

La Peine du Sac

C'est la peine de mort en vigueur à Miark. Le condamné est lié et enfermé dans un sac, lequel sac est alors jeté dans l'Yeupe du haut du grand pont. Si le sac coule en descendant la rivière, c'est que le condamné était bien coupable et son sort est donc mérité. Si le sac remonte le courant de lui-même, c'est que la volonté d'Ashani se manifeste et que le condamné, regrettable erreur judiciaire, n'était pas coupable. Des excuses publiques sont alors adressées à sa mémoire. Mais en vérité, cette seconde alternative ne s'est encore jamais produite.

Caractéristiques moyennes des Chats

TAILLE	02	REVE	15
CONSTITUTION	09	VIE	06
FORCE	03	ENDURANCE	18
PERCEPTION	16	PROTECTION	-4
VOLONTE	08	VITESSE	-14/32
Griffes	12	niv +3	init 9 +dom -3
Morsure	07	niv +3	init 6 +dom -3
Esquive	16	niv +5	

Discrétion 16 niv +3/ Se cacher 16 niv +3.

Note. Ces caractéristiques sont valables pour toutes les races.

Protection. Ils sont directement placés sous la protection des Ashashas. Nul n'a le droit de les aggraver. Toutefois s'ils commettent une faute "humaine", vol, meurtre, etc., ils restent passibles de la même peine que les Humains : la mort par le sac.

Musique. Ils peuvent à tout moment pratiquer leur art et recevoir de l'argent pour cela, si on leur en donne. Enfin, ils doivent obligatoirement participer au **Grand Concours de Chant**, qui a lieu sur le grand pont à la pleine lune. Le vainqueur est nommé **Grand Sacré Chanteur** et devient le **Préféré d'Ashani**, une distinction et un avantage extraordinaires.

Si les ménestrels et/ou les personnages des joueurs veulent devenir Sacrés Chanteurs, on leur expliquera tout ce qui a été dit plus haut, **sauf ce qui arrive finalement au vainqueur des concours.** En effet, quand un Humain se trouve participer au concours, c'est toujours lui qui est nommé vainqueur. C'est normal, étant à la fois humain et chat, il est beaucoup plus proche d'Ashani. (Et puis, il faut bien l'avouer, c'est tellement plus excitant de voir fouetter un Humain véritable !). De la sorte, même les habitants de Miark seront muets ou évasifs sur le prétendu avantage obtenu par le vainqueur.

Parallèlement, toute personne se mettant à chanter ou à jouer de la musique dans la cité **doit** devenir Sacré Chanteur. Si le musicien refuse, il est arrêté et condamné au sac.

preuve que la justice des Ashashas est **bonne.** Sont ainsi punis le vol, le meurtre, la détérioration du filet, la sortie de l'enceinte en dehors des portes, toute tentative de "posséder" un chat, d'en aggraver un, en acte ou en paroles, de même que d'aggraver, en acte ou en paroles, les Ashashas et les gardes-mailes.



Le Haut-Rêve

La magie n'est pas spécialement interdite à Miark. Tout dépend de ses effets. Si elle est utilisée à l'encontre des lois, elle est répréhensible ; dans le cas contraire, on l'ignore. Certains Ashashas sont des haut-révants.

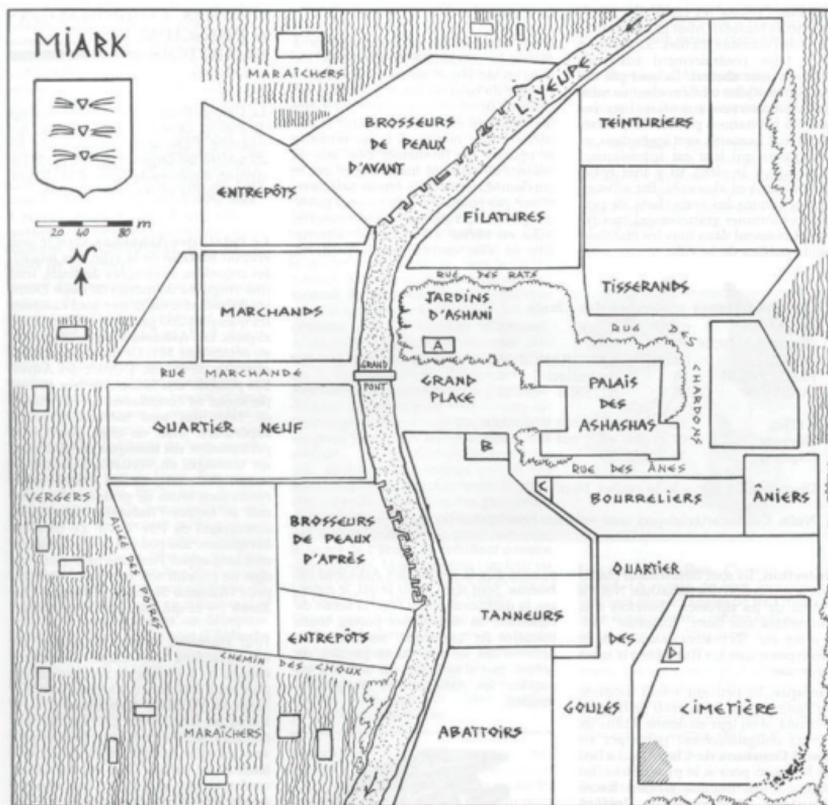
ORDRES, CORPORATIONS & PRINCIPAUX QUARTIERS

Le Grand Pont. C'est un vaste ouvrage de pierre, datant du Second Age, qui enjambe d'une seule grande arche les 20 mètres de large de la rivière. Il fait environ 6 mètres de large. C'est le seul endroit où la rivière soit passable.

Le Palais des Ashashas. C'est le seul endroit fortifié de la ville. Ses murailles crénelées, renforcées de tours, font une vingtaine de mètres de haut. Outre les Ashashas, c'est là que sont casernés les quelques 200 gardes-mailes et leurs aligates. Les Ashashas sont quant à eux au nombre de 301. Ce sont les **maîtres absolus** de la ville. L'Ordre des Ashashas possède une hiérarchie très stricte, personne ne connaissant le vrai visage de ceux qui sont hiérarchiquement supérieurs. Tous, en effet, portent en permanence un **masque de chat.** Pas un tatouage, un véritable masque de métal. Les masques des grades supérieurs sont ornés de gemmes. Au sommet se trouve l'**Ashasha Suprême**, descendant de Pöv Taréh. Le titre est héréditaire. Son pouvoir et ses décisions sont sans appel. Personne parmi les citadins ne connaît son vrai nom. On l'appelle l'Ashasha Suprême, ou bien "**Pöv Taréh**" — ce qui est parfaitement légal.

Pour emblème, il porte **7 Paires de Moustaches de Chat.** Viennent ensuite les **5 Paires**, au nombre de 10 ; puis les **3 Paires**, au nombre de 20 ; et enfin les **simples Ashashas** (1 ou 2 Paires) au nombre de 270. Ce sont ces derniers que l'on rencontre le plus souvent en ville, ils font office de surveillants et de gardes. Tous les Ashashas, quel que soit leur grade, ont **exactement** les mêmes prérogatives que les chats, sauf qu'ils n'ont pas à chanter et peuvent quitter la ville. Ils sont littéralement maîtres chez eux partout (même chez vous). Tous les Ashashas reçoivent un entraînement militaire intensif. En cas d'invasion, Ashashas et gardes-maile peuvent former une troupe assez efficace de 500 hommes. La plupart des Ashashas savent également monter les aligates.

C'est également dans le palais des Ashashas que vivent les deux actuels **guetters de larmes**, un veillard et un jeune garçon. Tous les deux sont naturellement **aveugles.** Leur fonction consiste à guetter l'apparition d'Ashani sur le pont à chaque nouveau supplice de chat, et à annoncer la venue des larmes. Personne d'autre qu'eux ne voit jamais ni Dragone ni larmes tomber ; et on est bien obligé de les croire sur parole. Si un "voyant" voulait brigner ce poste, qui est par ailleurs une véritable sinécure, il faudrait d'abord qu'on lui crève les yeux.



Les Brosseurs de Peaux. Le sel de Miark est tiré de la rivière. Si elle est salée, c'est naturellement à cause des larmes d'Ashani. Or le principe pourtant simple des marais salant est inconnu à Miark. A la place, les **brosseurs de peaux** plongent des peaux dans la rivière, au moyen de tout un échafaudage compliqué de cordes, de poulies, de vergues, installé sur des pontons au bord de l'eau. Les peaux sont ensuite mises à sécher, puis **brossées**. Et c'est ainsi que les **brosseurs de peaux** récupèrent le sel. Leurs quartiers sont constitués de masures de bois et d'entrepôts aux ruelles assez sordides. Depuis toujours, il existe une rivalité entre les **brosseurs de peaux d'Avant** et les **brosseurs de peaux d'Après** (c'est-à-dire avant et après le pont). Ceux d'Avant prétendent que, puisque les larmes remontent le courant, leur sel à eux est de meilleure qualité. Ceux d'Après prétendent le contraire : les gemmes de sel sont des gemmes "impures", et doivent

donc redescendre le courant. Dans les lieux publics, les tavernes par exemple, les deux groupes en viennent souvent aux mains... et il y a parfois des morts. Les Ashashas n'interviennent pour rétablir l'ordre que si la rixe met les chats en péril, ou, éventuellement, les autres citoyens. Etre pris dans une rixe de Brosseurs de peaux pourrait être un intéressant intermède si les voyageurs trouvaient la cité de Miark trop ennuyeuse.

Les Jardins d'Ashani. Ce sont d'agréables jardins publics ouverts à tous. Les chats y viennent nombreux chasser les oiseaux. La localisation A indique la maison où les Sacrés Chanteurs humains sont logés gratuitement. Elle est confortable, bien meublée, mais au demeurant sans détail significatif.

Grand Place. C'est le principal lieu de réunion. C'est là que se tiennent les marchés, là que la foule assiste aux grands

concerts de pleine lune. Le pilori n'est pas installé en permanence. Il est monté/démonté à l'occasion de chaque nouveau grand concert. **L'Auberge des Traqueurs de Larmes**, localisation B, donne sur cette place.

Quartier neuf, Marchands, Teinturiers, etc. Ces quartiers n'ont rien qui mérite de les décrire en détail. Leurs noms correspondent aux corporations qui y sont principalement représentées. D'une manière générale, les ruelles sont étroites et populeuses - et comme partout, les chats abondent et la surveillance des Ashashas est très stricte : 20 % de chances à tout moment que 2 à 5 (d4+1) Ashashas 1 ou 2 Paires soient en vue. En cas d'incident, 4 à 9 (d6+3) Ashashas 1 ou 2 Paires commandés par 1 Ashasha 3 Paires peuvent survenir au bout de 21 à 30 rounds (d10+20), soit au bout d'un temps moyen de deux minutes et demie.

Le Quartier des Goules. Ce quartier doit son nom à la proximité du cimetière, autrefois hanté par des **Goules**. Provenant d'une déchirure du rêve, les Goules étaient des humanoïdes cynocéphales se nourrissant de charognes et dégageant elles-mêmes une puanteur de cadavre. Leur insensibilité à la douleur et leur extraordinaire endurance, même en cas de jeûne prolongé, les ont longtemps fait croire immortelles, ce qui est faux. Cette race, assure-t-on, est aujourd'hui entièrement exterminée. Le quartier est toujours appelé ainsi à cause de l'allure famélique de ses habitants : maigres, blêmes, hagards, l'air d'avoir envie de vous dévorer. Dans ce quartier

très mal famé, il n'y a presque pas de chats. Il paraît qu'on les mange ! Les Ashashas y font de nombreuses descentes, mais, comme si les habitants étaient prévenus, ils ne trouvent jamais personne dans les rues, et rien non plus de suspect dans les maisons. La nuit, les rues font peur. Par rapport au reste de Miark, elles sont étrangement désertes. Et le promeneur imprudent se prend souvent à frissonner : "**Brrr ! il n'y a pas un chat, par ici !...**"

Le Cimetière. Ce vaste périmètre entouré de murs de pierre de 2 mètres de haut est un labyrinthe de tombes, de monuments, de tumulus, de mausolées,

etc. La plupart de ces structures sont en ruines et disparaissent sous les herbes sauvages. L'entrée se fait par une grille donnant sur le quartier des Goules. La localisation **D** sur le plan est la maison de SCROFUL, le gardien. La partie hachurée correspond aux tombes des Sacrés Chanteurs chats et humains (morts sous le fouet pour la plupart). Au Sud-Est, le mur est éboulé et permet l'entrée ou la sortie sans avoir à passer devant le gardien.

Localisation C. C'est la boutique de PHARNAUM, le brocanteur prêteur sur gages qui achète et vend à peu près n'importe quoi.

AVENTURES EN VILLE



Supposons maintenant voyageurs et ménestrels entrés à Miark. Ils ont franchi la porte du filet sous l'œil des gardes-mailles, il ont encore suivi la route durant un

kilomètre parmi les champs de chardons où paissent çà et là des troupeaux d'ânes, jusqu'à ce que la route devienne la **rue Marchande**. Ils ont vu les chats, des quantités de chats plutôt insolents ! Sans doute ont-ils relâché le Manger de Chance, mais celui-ci n'en continue pas moins à trotter derrière eux. Voilà le grand pont. Ils le traversent et peuvent distinguer, au Sud comme au Nord, les installations compliquées des brosseurs de peaux. Et les voilà enfin sur la grand place. A leur gauche, un établissement très achalandé porte l'enseigne suivante :

AUBERGE DES TRAQUEURS DE LARMES

*On Loge à Pied et à Aligat
Prix & Nourriture Soignés*

Bienvenue aux Sacrés Chanteurs

Beaucoup de gens vont et viennent sur la place. Parmi eux, des gardes en armure portant des masques de chats : des **Ashashas 1 ou 2 paires**. Les ménestrels seront aussitôt reconnus comme tels. S'ils ne vont pas trouver les Ashashas, ce sont eux qui viendront les aborder, soit sur la place, soit dans l'auberge.

L'AUBERGE DES TRAQUEURS DE LARMES

Le Personnel. Le patron trône en permanence derrière le comptoir. Il n'en bouge que pour rentrer dans sa chambre. Et pour cause, c'est un cul-de-jatte. Tout le monde l'appelle "**MON GRAND**" ou "**LE GRAND**". On ne connaît pas son vrai nom et, de toute façon, il ne s'offusque pas de cette appellation. Il raconte à qui veut l'entendre que ses jambes ont été fauchées par la hache d'un Groin dans le Défilé des Ombres alors qu'il traquait les larmes voilà dix ans de cela. "**Mais, ajoutez-t-il avec un sourire entendu, ce que j'ai récolté vaut amplement deux jambes...**"

Le Grand est secondé par **KLAMOUR**, un ex-compagnon traqueur de larmes. C'est en quelque sorte le véritable **intendant** de l'auberge. Klamour est un

grand et solide gaillard, aimant à jouer (il triche sans vergogne), à rire et à parler fort, à lutiner les dames. Il porte un bandeau sur l'œil gauche et ne se sert pas de son bras droit, paralysé, dit-il, suite à une fièvre contractée dans les Marais Glacés. Quant à l'œil, il affirme se l'être crevé lui-même "**pour mieux voir les gemmes au fond de l'eau**". Tout ceci est entièrement faux. L'œil a été crevé par la lance d'un Groin et le bras droit fonctionne à merveille. C'est une ruse de Klamour qui adore déclencher des bagarres et surprend ainsi ses adversaires.

Trois serviteurs s'occupent de la cuisine, du ménage et du service. **FRIGNARD**, ex-traqueur lui aussi, âgé de 50 ans, a le monopole de la cuisine. Il en sort rarement. **BOUTON**, un jeune homme de 17 ans, très timide et pas très beau, fait le service, aidé par **FORLOPE**, une jeune femme plutôt avenante, voire **allumée**. Forlope est la complice et la maîtresse de Klamour. Brune, les yeux brun-vert, elle a une trentaine d'années.

Rez-de-Chaussée

1. Salle de l'auberge. C'est là que sont servies les consommations, sur une longue table commune flanquée de bancs et sur une dizaine de petites tables rondes entourées de tabourets. Un long balcon la surplombe sur trois de ses côtés. Chambres et couloirs du premier étage donnent directement sur ce balcon. Sous l'escalier, qui se trouve donc pleinement dans la salle, est installé le comptoir.

2. Chambre du patron de l'auberge.

3. Cuisine.

4. Antichambre du patron. La porte est toujours verrouillée [-4].

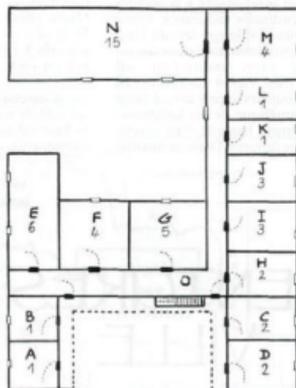
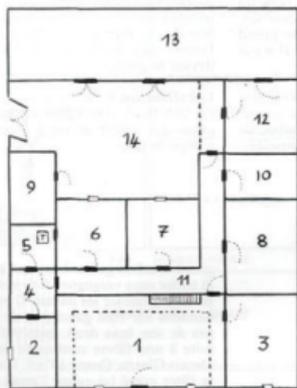
5. Réserve de liqueurs et d'épices. La trappe "T" mène, par une échelle, à la cave à vin.

AUBERGE DES TRAQUEURS DE LARMES

REZ-DE-CHAUSSEE

4 m

ÉTAGE



6. Chambre de l'intendant. Toujours verrouillée (-4).

7. Dortoir des serviteurs.

8. Étuves. Les étuves servent également de buanderie. 1 PB le bain chaud.

9. Hangar. Réserve de fourrage (chardons) et bûcher.

10. Réserve. C'est là que **Forlope** attire ses victimes.

11. Couloir.

12. Hangar. Outils, matériel. La porte ne donne pas directement dans la cour, mais sous une arcade de piliers soutenant la continuité du couloir 0 de l'étage.

13. Ecuries. Principalement ânes et alligates. 5 PE par bête et par nuit.

14. Cour intérieure. Les doubles portes, donnant sur la rue des Anes, sont cadenassées la nuit (-4). Mais l'escalade est aisée.

Étage. Hormis le couloir 0, l'étage est uniquement constitué de chambres pour la clientèle, de A à N, soit 14 chambres. Le nombre placé sous la lettre code correspond au nombre de lits disponibles dans la chambre. Ainsi, A et B sont des chambres à un seul lit ; et N correspond au grand dortoir avec 15 lits. Les chambres se paient à l'occupant et/ou au lit. Le prix du lit est de 2 PB la nuit, quels que soient la chambre occupée et son nombre de lits. Si, par exemple, il ne reste plus de chambre à un lit et que

vous désiriez être seul dans une chambre à 3 lits, vous devrez payer pour 3 lits.

Note : quand les voyageurs arrivèrent, il ne restera plus aucune chambre à 1 lit, les seules qui soient verrouillables au moyen d'une clé.

La Nourriture. La viande, qu'elle soit rôtie ou en ragout, est toujours de la viande d'**âne**. Quant au "légume", c'est principalement de la **bouillie de chardons**, parfois des **beignets de pousses de chardons**. Les prix sont ceux indiqués dans les règles. Un repas moyen, pain-viande-légume-vin, revient à 3 PB. Mais à Miark, tout est trop **salé**. L'eau potable provenant de sources situées en dehors de la ville a elle-même un petit goût salé. Quant aux aliments, c'est pire ! Durant les trois premiers repas pris à Miark, jouer **Goût** à 0. Si le jet échoue, rien ne se passe. S'il réussit, jouer **Volonté** à 0 (+ moral). En cas d'échec, le consommateur repousse son assiette et ne peut avaler une bouchée de plus malgré sa faim : **c'est décidément immangeable !**

La Clientèle. Nombre de citadins viennent boire ou prendre un repas à l'Auberge des Traqueurs ; et il y a toujours beaucoup de monde. Mais c'est particulièrement le lieu de réunion des **traqueurs de larmes**, vrais ou faux, anciens ou actuels, comme Klamour par exemple. Chacun a des conseils à donner, à **vendre**, des histoires, vraies ou fausses, à raconter. C'est notamment à l'auberge que les voyageurs entendront parler pour la première fois de la **légende d'Ashani**. Mais, **DETAIL**

TRES IMPORTANT. il doit ressortir de ces histoires que le peuple de Miark est actuellement toujours **repentant** du traitement infligé à la Femme-Chatte. D'où la liberté des chats, les Sacrés Chanteurs, etc. Rien ne doit être dit sur l'hypocrisie foncière de la coutume, ni sur le sort final des Sacrés Chanteurs. En ce qui concerne les traqueurs actuels, jusqu'à ce que les voyageurs comprennent, ils ne font que rechercher les anciennes larmes, les toutes premières, origine de la légende.

La Ruse de Forlope. Forlope et Klamour ont mis au point une technique pour dépouiller les voyageurs. Forlope, toujours très aguchante, "allume" un voyageur et, si tout se passe bien, lui donne rendez-vous le soir même, vers l'heure de l'Araignée, dans une réserve située au rez-de-chaussée (N°10 sur le plan). "**C'est plus discret, sursure-t-elle, et puis c'est confortable, il y a une grande pile de sacs, et puis la porte ferme à clé, et c'est moi qui l'ai...**" La vérité est qu'elle met aussitôt Klamour au courant, ce dernier possédant un double de la clé. Au plus fort de ses ébats, le couple est surpris par le "mari jaloux", l'épée à la main, et s'écrie : "**Je vais vous tuer tous les deux !**" Forlope, jouant alors la comédie, s'écrie : "**Non ! épargne-le. Lui, c'est moi qui l'ai attiré !...**" A quoi Klamour répond : "**Soit ! mais qu'il disparaisse aussitôt de ma vue, dans une seconde je ne pourrais plus me retenir !**" Les personnages des joueurs, les choses tourneront sans doute différemment, mais d'ordinaire, le "coupable" s'empresse tou-

jours de filer, sans demander son reste, dans le plus simple appareil, et les deux complices se partagent alors ses affaires de valeur. Le reste (vêtements) est jeté dans le couloir.

Les **brosseurs de peaux**, d'Avant et d'Après, viennent souvent vider leurs querelles à l'Auberge des Traqueurs, qui est située à mi-chemin. Quand ils prennent à témoin les étrangers ou les autres citadins, il est difficile de rester neutre. Soit on est d'Avant, soit on est d'Après. Si on n'est ni de l'un ni de l'autre, on est contre les deux, et c'est encore pire ! Comme les Ashashas finissent tôt ou tard par intervenir, c'est généralement sur le grand pont que finissent par se vider les querelles et/ou que sont tendues des embuscades. Les brosseurs de peaux vont toujours en bandes d'au moins cinq ou six. Utiliser les mêmes caractéristiques pour les deux groupes rivaux. Chaque groupe possède son meneur. **FRAGUEUX** est le meneur de la bande d'Avant, et **PISSOINE** de la bande d'Après. Hormis des heures de naissance différentes, on considérera que les deux meneurs ont les mêmes caractéristiques.

Pharnatim. C'est le brocanteur prêteur sur gages. Quand il n'est pas dans sa boutique, il est à l'auberge, c'est-à-dire le plus clair de son temps. C'est une mine d'anecdotes, mais tout comme les autres, il ne dira rien sur la vérité des Sacrés Chanteurs. D'une manière géné-

Caractéristiques moyennes des Brosseurs de Peaux

TAILLE	10	VOLONTE	11	VIE	09
CONSTITUTION	08	EMPATHIE	08	ENDURANCE	20
FORCE	12	REVE	10	Protection	d2
AGILITE	11	Mélee	11	VITESSE	12
DEXTERITE	11	Tir	10		
VUE	09	Lancer	11		
OUIE	09	Dérobée	11		

Corps à corps	niv +4	init 9	+dom (d4)
Dague mêlée	niv +3	init 8	+dom +1
Masse 2 mains	niv +4	init 9	+dom -3 (gourdin)
Lancer d'objet	niv +4	init 9	+dom ***
Esquive	niv +4		

Caractéristiques de FRAGUEUX & PISSOINE

Fragueux, né à l'heure du Faucon. 28 ans. 1 m 75. 71 kg.

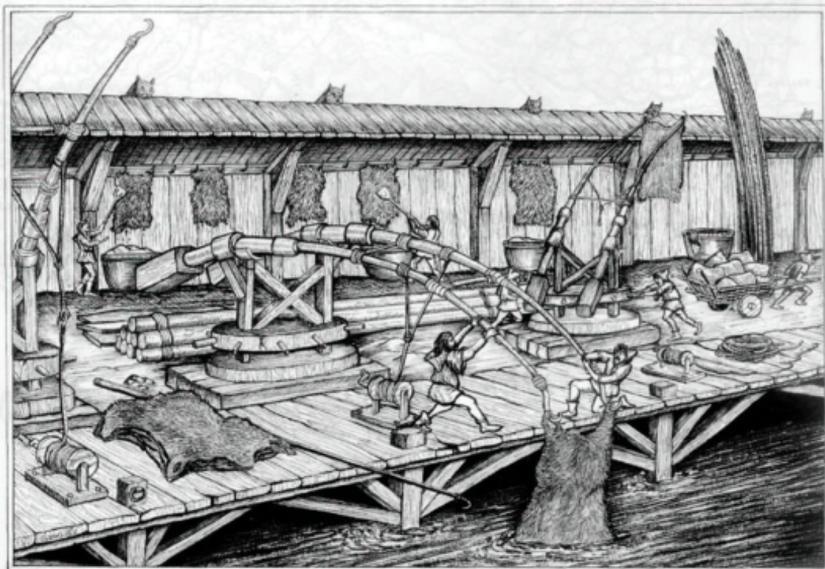
Pissoine, né à l'heure du Roseau. 29 ans. 1 m 73. 70 kg.

TAILLE	11	VOLONTE	13	VIE	11
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	11	ENDURANCE	24
FORCE	13	REVE	10	Protection	d2
AGILITE	13	Mélee	13	VITESSE	12
DEXTERITE	12	Tir	11		
VUE	10	Lancer	12		
OUIE	11	Dérobée	11		

Corps à corps	niv +6	init 12	+dom (d4+1)
Dague mêlée	niv +4	init 10	+dom +2
Masse 2 mains	niv +5	init 11	+dom -2 (gourdin)
Lancer d'objet	niv +5	init 11	+dom *** +1 d4 à la Taille et à la Force

*** Tout objet contondant non tranchant (pierre, pot, écuelle, etc) : +dom (d4).
Objets coupants (couteau, verre brisé, etc) : +dom -1.

Les brosseurs de peaux sont tous armés d'une dague (qu'ils ne lancent pas).
Auf en cas d'embuscade préméditée, les gourdins sont toujours improvisés.



Caractéristiques de KLAMOUR

Né à l'heure de l'Araignée. 38 ans. 1 m 80. 80 kg.

TAILLE	13	VOLONTE	10	VIE	14
APPARENCE	09	INTELLECT	06	ENDURANCE	30
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	09	Protection	d2 [ou d4]
FORCE	15	ELOQUENCE	12	VITESSE	14
AGILITE	13	REVE	10		
DEXTERITE	12	CHANCE	07		
VUE	10	Mêlée	14		
OUIE	09	Tir	11		
ODORAT	07	Lancer	13		
GOUT	03	Dérobée	10		

Epée 1 main	niv +5	init 12	+dom +5 (épée longue)
Dague mêlée	niv +5	init 12	+dom +3
Corps à corps	niv +5	init 12	+dom (d4+2)
Bouclier	niv +5		(moyen)
Esquive	niv +5		

Discretion +1/ Saut +3/ Se Cacher +3/ Equitation +3/ Survie en Cité +5/ Survies en Collines, Plaines, Forêt, Marais +4/ Jeu +5/ Natation +3/ Lire & Ecrire 0.

Note. Klamour porte en permanence son épée et sa dague, ainsi qu'un pourpoint de cuir souple (d2). Si la ruse de Forlopo fonctionne, il surprendra le couple après avoir revêtu sa cuirasse (d4).

Caractéristiques de FORLOPE.

Née à l'heure de la Lyre. 29 ans. 1 m 67. 59 kg.

TAILLE	09	VOLONTE	12	VIE	11
APPARENCE	12	INTELLECT	06	ENDURANCE	21
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	11	Protection	0
FORCE	08	ELOQUENCE	13	VITESSE	12
AGILITE	10	REVE	11		
DEXTERITE	09	CHANCE	09		
VUE	11	Mêlée	09		
OUIE	10	Tir	10		
ODORAT	08	Lancer	09		
GOUT	03	Dérobée	11		

Dague mêlée	niv 0	init 4	+dom +1
Dague lancer	niv 0	init 5	+dom 0
Corps à corps	niv 0	init 4	+dom (d4)
Esquive	niv +3		

Discretion +5/ Se Cacher +5/ Comédie +5/ Commerce +3/ Pickpocket +2/ Survie en Cité +5/ Natation -4/ Lire & Ecrire -2.

Note. Forlope porte en permanence une dague dans un fourreau-jarrettière le long de sa cuisse, sous sa longue robe.

Caractéristiques de BOUTON

Né à l'heure du Faucon. 17 ans. 1 m 70. 68 kg.

TAILLE	11	VOLONTE	10	VIE	10
APPARENCE	07	INTELLECT	13	ENDURANCE	20
CONSTITUTION	08	EMPATHIE	14	Protection	0
FORCE	08	ELOQUENCE	05	VITESSE	12
AGILITE	08	REVE	14		
DEXTERITE	09	CHANCE	10		
VUE	11	Mêlée	08		
OUIE	12	Tir	10		
ODORAT	09	Lancer	09		
GOUT	04	Dérobée	09		

Corps à corps	niv 0	init 4	+dom (d4)
Dague mêlée	niv -2	init 2	+dom +1
Esquive	niv +3		

Discretion 0/ Se Cacher 0/ Equitation -5/ Survie en Cité +3/ Survie en Collines 0/ Natation -2/ Lire & Ecrire -2.

Note. Bouton n'est jamais armé en temps ordinaire.

rale, ses renseignements, ses cartes, ses plans, sont quelque peu approximatifs ou erronés. La boutique de Pharnaüm, comme son nom le laisse supposer, est un invraisemblable amoncellement des objets les plus divers et les plus hétéroclites. Le vieil homme se prétend **Spécialiste pour Traqueurs de Larmes**. Il propose ainsi des amulettes d'orientation, des miroirs à gemmes (pour les détecter dans l'eau), des appeaux (pour les faire venir), des fioles d'élixirs pour les appâter, des charmes de protection contre les Groins, et cent autres objets aussi **toes** qu'étranges. Pharnaüm n'hésite pas à dire que tel objet est **magique**, d'où son prix, comprenez-vous ? Il achète tout objet à la moitié du prix indiqué dans les règles et le revend au double. Pour les objets bizarres, au Gardien des Rêves de déterminer les prix. Pharnaüm vend toutes les Herbes à Soins, ainsi que de l'Herbe de Lune, qualité 4 (prix doublés comme toujours). C'est à peu près la seule chose qui soit authentique. Ses potions, philtres, etc, n'ont aucun de leurs prétendus pouvoirs, pas même ses fioles d'antidotes.

Avec Pharnaüm, utiliser la compétence **Commerce** d'une façon légèrement différente. Pour le marchandage normal, utiliser les règles usuelles. Mais si Pharnaüm a en tête de réussir à vendre un objet, c'est lui qui commence par jouer **Eloquence/Commerce** (généralement difficulté -5). Le client peut alors "parer" avec **Volonté + commerce facultativement**. Si le jet réussit, il peut refuser l'achat et/ou marchander. S'il échoue, il s'est **laissé convaincre**, et pour peu qu'il possède la somme sur lui, **il doit** acheter l'objet. Dans les cas où il est évident qu'il a acheté une pacotille, il restera néanmoins convaincu d'avoir fait une **bonne affaire** pendant un temps égal à FT.INTx1 heure. Ensuite... il peut toujours essayer de trouver un pigeon à son tour, ou le revendre **au quart** de son récent prix d'achat à Pharnaüm lui-même.

Le Grand et Frignard sont des personnages de second plan. Leurs caractéristiques (non précisées) sont très moyennes de même que leurs compétences. Comme tout le monde à Miark, leur **Goût** est très faible (de 01 à 04) à cause de l'omniprésence du sel.

UN EXCELLENT CONTRAT

Si les ménestrels ne s'adressent pas aux Ashashas, ce sont eux qui viendront les trouver à l'auberge dans le plus court délai. Ils leur expliqueront toutes les lois concernant le chant, la musique et les Sacrés Chanteurs (sauf, bien entendu, l'inconvénient final). Si un personnage est déjà en train de jouer/chanter, il n'a plus aucun choix : **il doit** devenir Sacré Chanteur (ou être arrêté et subir la peine

Caractéristiques de PHARNAUM

Né à l'heure du Dragon. 51 ans. 1 m 70. 70 kg.

TAILLE	11	VOLONTE	14	VIE	10
APPARENCE	09	INTELLECT	11	ENDURANCE	24
CONSTITUTION	08	EMPATHIE	13	Protection	0
FORCE	08	ELOQUENCE	16	VITESSE	12
AGILITE	08	REVE	12		
DEXTERITE	14	CHANCE	12		
VUE	12	Mélee	08		
OUIE	12	Tir	10		
ODORAT	05	Lancer	09		
GOUT	01	Dérobée	09		

Dague mêlée niv +2 init 6 +dom +1
Corps à corps niv +2 init 6 +dom (d4)
Esquive niv +3

Discours +7/ Discrétion +3/ Se Cacher +3/ Comédie +3/ **Commerce +10/** Equitation +3/ Premiers Soins +5/ Survie en Cité +6/ Armurerie +3/ Maroquinerie +3/ Natation +3/ Orfèvrerie +5/ Serrurerie +3/ Lire & Ecrire +3.

Note. Pharnaüm porte en permanence une dague à sa ceinture.

du sac). Mais, dans tous les cas, **LES MENESTRELS ACCEPTERONT.** S'il y a un ménestrel personnage de joueur, c'est par contre entièrement à lui de voir...

Si l'on pose la question : "Quel est l'avantage de gagner le concours de chant ?" Ashasha répondra : "Être le préféré des Dragons, mais... c'est quel chose de complètement inouï... que vous pouvez à peine imaginer !" Il n'en dira pas plus. "Et que se passe-t-il au bout d'un mois ?" On répondra : "Vous pourrez "remplir" ou quitter la cité, le tatouage aura alors presque complètement disparu".

Les ménestrels auront rendez-vous le lendemain matin à l'heure de la Sirène dans la maison des Sacrés Chanteurs (localisation A sur le plan) pour y recevoir leur tatouage. En attendant, toute musique et/ou chant leur sont interdits. Ils seront tatoués simultanément (= par plusieurs Ashashas), l'opération prenant une heure. Dès le tatouage terminé, le contrat entre pleinement en vigueur.

Si rien n'interrompt le traquenard, le grand concert aura lieu à la pleine lune suivante, c'est-à-dire dans trois ou quatre jours. Et, on s'en doute, c'est **Séphiane** qui sera désignée pour être fouettée à mort, même si elle chante réellement très mal. Les personnages des joueurs ont devant eux plusieurs voies : soit le sort des ménestrels leur est indifférent et ils laissent faire ; soit ils ont jusqu'au lendemain pour les empêcher d'aller se faire tatouer ; soit ils tentent de faire fuir les ménestrels de la cité les jours suivants ; soit ils ne comprennent que trop tard et doivent délivrer Séphiane par un coup de force.

Déjouer le Piège

Les ménestrels ne refuseront le contrat que si on leur apporte la **preuve** que ce n'est qu'un piège. La magie peut être uti-

lisée pour faire parler les citadins ou détecter s'ils mentent (**Voix d'Hypnos, Suggestion**). En ce qui concerne la **Voix d'Hypnos** utilisée sur les Ashashas, elle n'apportera rien de précis car ces derniers ne mentent que par omission.

Bouton. Le valet de l'auberge est le souffre-douleur de Klamour qui se conduit souvent avec lui avec une injustice flagrante, n'hésitant pas à l'humilier publiquement. Si les voyageurs prennent sa défense et lui promettent dorénavant de le protéger, Bouton, qui n'est



pas un ingrat, les mettra en garde contre les Ashashas en leur révélant toute la vérité sur le sort final du gagnant du concours de chant. Mais attention ! bafouer Klamour comporte des risques évidents.

Chaz Pharnaüm. On peut trouver, dans la boutique du brocanteur préteur sur gages, un grand in quarto relié en peau d'âne, avec un titre frappé à chaud sur le cuir de la reliure : **Légende d'As-hanishadishade. Vue/Lire & Ecrire** à 0 permet de le remarquer parmi le désordre de la boutique. Pharnaüm ne le proposera pas de lui-même et, bizarrement, sera même peu enclin à le vendre. Il en proposera finalement 5 PA. **Aucun marchandage possible.** Le livre raconte toute la légende (voir précédemment), mais qui plus est, à la fin, une note manuscrite dans la marge raconte l'histoire de **Miark**, le premier chat Grand Sacré Chanteur, ainsi que celle de deux de ses successeurs : **Miaw** et **Miii**. Toutes les déductions peuvent en être tirées... La lecture du livre exige un temps égal à **ETINT** x 1 heure. Aucun jet de dés si l'on maîtrise la compétence **Lire & Ecrire** ; difficulté +3 dans les autres cas. Pour déchiffrer les pattes de mouche manuscrites, par contre, jouer **Intellect/Lire & Ecrire** à -1 à la bout de **ETVUE** x 10 minutes.

Le cimetière. Tous les Sacrés Chanteurs, chats et humains, sont inhumés dans la même partie du cimetière (zone hachurée sur le plan). Comme ailleurs, les tombes disparaissent en partie sous les herbes, mais toutes portent le nom du mort, gravé dans la pierre, suivi de sa race (Perçant, Si-à-Moi, Angle-au-Ras, Coût-Tiers, ou Humain) et d'une indica-

Caractéristiques de SCROFUL

Né à l'heure du Poisson Acrobate. 63 ans. 1 m 73. 61 kg.

TAILLE	10	VOLONTE	15	VIE	09
APPARENCE	09	INTELLECT	07	ENDURANCE	24
CONSTITUTION	07	EMPATHIE	03	Protection	d4+2
FORCE	10	ELOQUENCE	09	VITESSE	12
AGILITE	08	REVE	18		
DEXTERITE	08	CHANCE	05		
VUE	07	Mélee	09		
OUIE	08	Tir	07		
ODORAT	06	Lancer	08		
GOUT	02	Dérobée	09		

Epée 1 main	niv +2	init 6	+dom +3 (épée large)
Corps à corps	niv +2	init 6	+dom (d4)
Bouclier	niv +2		(moyen)
Esquive	niv +2		(-2 malus armure)

Aucune autre compétence véritablement utilisable à cause de sa folie.

tion telle que "8 gemmes bleues" ou encore : "12 gemmes rouges", etc... Déchiffrer les indications ne requiert aucun jet de dés si l'on maîtrise la compétence **Lire & Ecrire**, +1 dans les autres cas. Par ailleurs, un jet de **Vue/Maçonnerie** à -2 permet de faire remonter à environ **deux siècles** les tombes les plus vieilles, celle de **Miark** entre autres, portant gravé : "Miark, Perçant, 245 gemmes vertes". Une dizaine de tombes sont celles de Sacrés Chanteurs humains. Les voyageurs peuvent commencer à en tirer des déductions. Ils peuvent également aller trouver le gardien du cimetière, **Scroful**. C'est un vieillard **complètement fou**, toujours casqué, en armure de cuir renforcé de métal, épée prête à jaillir du fourreau, bouclier à portée de main.

Scroful est **paranoïaque** au dernier degré. Dans sa tête, il croit toujours le cimetière peuplé de **goules** (alors qu'il n'y en a effectivement plus depuis longtemps) et reste en permanence sur la qui-vive. "Toute la nuit, dit-il, les monstres rôdent autour de ma maison. Ils veulent ma peau, mais ils ne l'auront pas !... Les Ashashas refusent de rien tenter contre ces abominations... et je suis seul contre tous !..." La seule façon de mettre Scroful en confiance et de lui soutirer des renseignements est d'entrer dans sa paranoïa. Mieux encore, si les voyageurs proposent de passer une nuit avec lui, voire d'organiser une battue contre les goules, ils s'en feront un ami sincère. Dans tous les cas, entrer dans sa folie est la seule façon de tirer de lui autre chose qu'un délire permanent sur les goules. Il pourra alors dire que les



tomber en question sont celles des Grands Sacrés Chanteurs. Et s'il est vraiment amadoué, il dévillera toute la vérité.

Si l'on se moque de lui, si on le prend de haut, lui faire tirer un jet d'Empathie à zéro. En cas d'échec, il sera persuadé que les voyageurs sont des "envoyés des goules" et sa défensive sera totale et irrémédiable. En cas d'Échec Total, il se croira perdu et attaquera, **désespéré**.

Sa mort (probable en cas de vrai combat) sera considérée comme un **meurtre**. Par ailleurs, tout le monde à Miark dira spontanément ce qu'on pense de lui : un pauvre vieux, complètement toqué, en proie aux visions et aux angoisses.

Toutefois, tournant imprévisible du scénario, les voyageurs peuvent éventuellement croire Scroful, penser que les goules existent et sont, d'une façon ou d'une autre, de mêche avec les Ashshas. Au Gardien des Rêves de les laisser bien délirer sur cette fausse piste.

LE GRAND CONCERT

A la pleine lune, dès l'heure du Serpent les chats convergent d'eux-mêmes vers le grand pont. Tous ne viennent pas, il n'y en a qu'environ 200. Les Sacrés Chanteurs humains, par contre, sont **tous** obligés de venir. Le concert commence au début de l'heure de l'Araignée. Le pont est alors fermé, à l'Est comme à l'Ouest, par un détachement de 5 **Ashshas 1 Paire** commandés par 1 **Ashsha 3 Paires**. La foule, environ mille personnes, reste massée sur la place, de même qu'une cinquantaine d'**Ashshas 2 Paires**. **L'Ashsha Suprême** et les autres dignitaires assistent au concert depuis les fenêtres du Palais. Pour mieux voir, une **Zone de Lumière** de 12 points de rêve et de 6 mètres de diamètre est mise en place sur le pont, là où se tiennent les Humains. [Quant à **entendre**, la vérité est que l'Ashsha Suprême s'en soucie fort peu]. A cause de ce sort (qui, rappelons-le, malgré son nom, n'est pas véritablement lumineux, mais plutôt une augmentation de la définition et de la netteté de l'image), les ménestrels seront visibles dans tous leurs détails, chaque grain de beauté de Séphiane étant presque "comme vu à la loupe". Et ceci est naturellement valable pour tous les spectateurs.

Les chats se mettent bientôt à hurler à la lune. Sur ce fond sonore, les ménestrels doivent eux-mêmes jouer/chanter. Ils sont libres de leur répertoire. En vérité, c'est à peine si on les entend dans l'effroyable tintamarre des chats. Et cela doit durer jusqu'à la fin de l'heure de l'Araignée. Entre temps, le pilori est installé sur la place. A la fin du concert, tandis qu'un autre sort de **Lumière** aura été jeté sur la zone entourant le pilori, l'**Ashsha Suprême**, encadré de

Caractéristiques moyennes des Ashshas 1 & 2 Paires***

TAILLE	11	VOLONTE	12	VIE	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	11	ENDURANCE	26
FORCE	12	REVE	10	Protection	d4
AGILITE	12	Mêlée	12	VITESSE	12
DEXTERITE	13	Tir	13		
VUE	13	Lancer	12		
OUIE	09	Dérobée	11		

Épée 1 main	niv +4	init 10	+dom +3 (épée large)
Dague mêlée	niv +4	init 10	+dom +1
Corps à corps	niv +4	init 10	+dom (d4)
Filet	niv +6	init 12	
Bouclier	niv +4		(moyen)
Esquive	niv +4		(-1 malus armure)

*** Les 2 Paires ont les mêmes caractéristiques, mais un niveau supplémentaire dans toutes les compétences (et donc 1 point en plus à l'initiative).

Caractéristiques moyennes des Ashshas 3 Paires

TAILLE	11	VOLONTE	14	VIE	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	12	ENDURANCE	28
FORCE	13	REVE	10	Protection	d4+2
AGILITE	13	Mêlée	13	VITESSE	12
DEXTERITE	13	Tir	13		
VUE	18	Lancer	13		
OUIE	08	Dérobée	11		

Épée 1 main	niv +6	init 12	+dom +4 (épée large)
Dague mêlée	niv +6	init 12	+dom +2
Corps à corps	niv +6	init 12	+dom (d4+1)
Filet	niv +8	init 14	
Bouclier	niv +6		(moyen)
Esquive	niv +6		(-2 malus armure)

Compétences magiques de VARISSEL

Né à l'heure de l'Araignée.

REVE 17 Endurance actuelle 26

Rêve actuel 27

Voie d'Oniros +6/ Voie d'Hypos +6.

Sorts : BROUILLARD/ CLAMEURS/ DECALAGE TEMPOREL/ LUMIERE/ MIROIRS/ NON-AGRESSIVITE/ SOMMEIL/ DETECTION D'ENCHANTEMENT/ LECTURE D'AURA MAGIQUE/ ANNULATION DE MAGIE/ VOIX D'HYPNOS/ ELARGISSEMENT DE ZONE.

Sorts en réserve : BROUILLARD, 10 r, 12 mètres, en M10
NON-AGRESSIVITE, Oniros, 3 mètres, en K9
SOMMEIL, Oniros, 3 mètres, en J9

Demi-rêve : actuellement en Plaines Jaunes, en K10.

20 **Ashshas 2 Paires** et de 4 **Ashshas 3 Paires**, sortira du palais et marchera jusqu'au pont. C'est lui-même qui proclamera Séphiane **Grande Sacrée Chanteuse**. Puis il l'invitera à venir au palais. Mais à peine aura-t-elle quitté le pont (côté grand place) que des filets seront jetés sur elle. Elle sera prestement entravée et menée au pilori... Avec la concentration d'Ashshas, les chances de réussite d'un coup de force à ce moment seront crucialement faibles... Et si personne ne la délivre, la malheureuse mourra sous les coups. Les **gouleurs de larmes** affirmeront alors avoir "vu" tomber 20 grosses gemmes rouge sang.

A moins qu'ils ne s'opposent au supplice, auquel cas ils seront arrêtés et condamnés au sac, les autres ménestrels ne seront pas inquiétés, mais devront rester à Miark jusqu'à la fin du mois.

En cas de graves problèmes, du point de vue des Ashshas, **VARISSEL**, un **Ashsha 5 Paires** interviendra. Ses caractéristiques et compétences de combat sont les mêmes que celles des 2 Paires, hormis 17 en REVE et 06 EN OUIE. [Plus ils montent en grade, et plus les Ashshas deviennent sourds]. Varissel est un **haut-révant**.

LA CHASSE AUX LARMES



u'y a-t-il de vrai, en fin de compte, dans cette histoire de larmes-gemmes ? La légende d'Ashani est trop ancienne pour être maintenant vérifiable ;

elle est cependant formelle sur un point : une dizaine de gemmes ont bel et bien été retrouvées dans le lit de la rivière. Et de nos jours, en vérité, il arrive que des traqueurs de larmes reviennent effectivement en possession de quelques pierres précieuses trouvées en amont de l'Yeupe. Le Grand ne ment pas à ce sujet, c'est grâce à elles qu'il a pu s'installer aubergiste. Les voyageurs peuvent également être amenés à penser que si les gemmes étaient purement mythiques, les coutumes actuelles auraient depuis longtemps été abandonnées...

Et pourtant, la vérité oblige néanmoins à dire que les **guetteurs de larmes** actuels sont des **imposteurs**. Pas plus que les autres, ils ne voient jamais ni Dragon pleurer, ni gemmes pleuvoir. Avant chaque concert, ils se mettent d'accord sur leurs futures déclarations. Et pour rester "plausibles", ils n'affirment voir apparaître Ashani et ses larmes qu'environ une fois sur quatre. D'où viennent alors les gemmes — si elles existent ? — C'est ce que les voyageurs découvriront peut-être s'ils décident à leur tour de se faire **traqueurs de larmes**.

Dans tous les cas, les ménestrels seront "hors de combat". Soit ils auront réussi à fuir la ville malgré les tatouages et n'auront qu'une seule envie : **oublier toute cette histoire** (en fuyant le plus loin possible, mais certainement pas au Nord !). Soit leur état de Sacré Chanteur les contraindra encore à rester en ville. C'est donc sans eux que devra avoir lieu la **chasse aux larmes**.

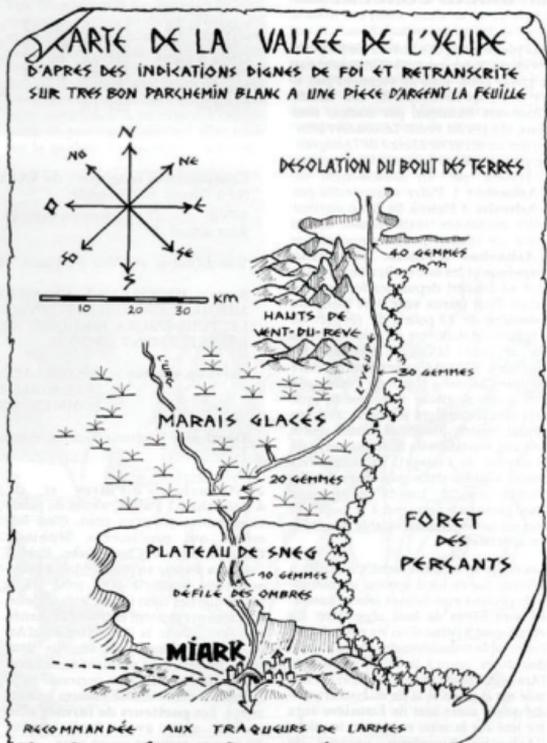
PREPARATIFS

A l'auberge, tant d'histoires, de conseils, d'anecdotes contradictoires leur seront fournis que les voyageurs ne sauront sans doute que penser. Une seule chose semble être sûre : plus on remonte loin le cours de l'Yeupe, plus les chances augmentent, mais plus on s'éloigne de

Miark, et plus il y a de **Groins**. Armes, protections efficaces, sorts offensifs en réserve, semblent donc devoir s'inscrire sur la liste des préparatifs au même titre que l'équipement traditionnel du voyageur et les vivres. Ils trouveront naturellement tout ce dont ils ont besoin chez Pharnaüm, et même ce dont ils n'ont pas besoin ! Pharnaüm aura même un plan de la région à leur vendre. Il en proposera 2 PA. "Un **prix dérisoire** quand on pense que le parchemin lui-même vaut déjà 1 PA... d'ailleurs, c'est

écrit dessus !" Pour 5 PB supplémentaires, il acceptera de le leur commenter. Ce plan peut être réellement fourni aux joueurs sous forme de photocopie. Quand on le compare au véritable plan de la région (chapitre 1), on s'aperçoit qu'il est plus qu'approximatif, voire erroné. Les commentaires de Pharnaüm sont à peu près de la même eau :

"Le **Plateau de Sneg** est semi désertique : une rocaille brunâtre avec, çà et là, des étendues d'une herbe clairsemée et dure. Vautours, Aligates sauvages et Groins y sont à peu près la seule vie. Une gorge profonde coupe le plateau en son milieu, c'est le **Défilé des Ombres**. Un kilomètre de large en moyenne, mais avec des resserrments où la largeur n'excède pas 100 mètres. Les parois de la gorge sont souvent des à-pic de plus de 200 mètres de haut, affectant une forme **concave**. L'Yeupe semble alors couler au fond d'un quasi tunnel. Il y fait sombre, d'où le nom du défilé. Autrefois, les Groins l'infestaient. Ils ont été repoussés, et les rures survivants se cachent



à l'approche des traqueurs. Dans le défilé, on a capturé jusqu'à 10 gemmes. Puis on débouche brusquement sur les **Marais Glacés**. Une vaste étendue de roseaux, de saules et d'arbres à sel. Il y fait toujours morlèlement froid, aussi prévoyez des couvertures. L'important, dans les marais, est de bien repérer le cours de l'Yeupe parmi les multiples bras. Et ne pas confondre avec l'Urg qui vous conduirait à l'Ouest des Hauts de Vent-dé-Rève au pays des Hommes Reptiles : les Saures, agressifs et anthropophages. En cas de doute, goûter l'eau, l'Yeupe est de loin la plus salée ! 20 gemmes ont été trouvées dans les marais. Ensuite, l'Yeupe longe la Forêt des Percants, aux dîres des rares Traqueurs à avoir été si loin, et remonte plein Nord entre la forêt et les Hauts. Ce sont des collines très escarpées, de véritables montagnes, montrant le roc nu, sans végétation. La couleur du roc alterne en couches mauves et jaunes. C'est paraît-il aussi beau qu'impressionnant ! Le vent y souffle fort, en général, et l'on y fait toujours des rêves extraordinaires, d'où leur nom. Une prise exceptionnelle de 30 gemmes a eu lieu à cet endroit. Ensuite, il y a environ 20 ans, un groupe de traqueurs a dépassé les Hauts et en a été récompensé par la plus belle de toutes les prises : 40 gemmes. Personne n'est jamais allé au-delà, dans la Désolation du Bout des Terres..."

SURVIE GENERALE

Les traqueurs de larmes pourront çà et là chasser le gibier local, mais l'eau douce posera toujours un problème. Totalement absente dans les Marais Glacés, difficilement trouvable ailleurs. En moyenne, pour trouver une source, réussir Empathie/Survie en Collines ou Montagnes à -4 au bout de FT. EMP*30 minutes. Pour porter les autres, comme tous les traqueurs, les personnages auront intérêt à utiliser des ânes comme animaux de bât. Le prix moyen d'un âne, à Miark, est de 2 PA.

Le goût de l'Yeupe. Le "truc" de Pharnaüm peut marcher pour peu que les traqueurs possèdent déjà une réserve d'eau de l'Yeupe de façon à pouvoir immédiatement comparer les goûts. La différence est assez subtile, mais le goût peut être reconnu en réussissant Goût à -5. L'Yeupe et les autres rivières sont trop salées pour être autrement polluées.

Les gemmes. Les traqueurs pourront en trouver bien avant le lac des Pharsas. Mais il faut pour cela qu'ils possèdent un minimum de matériel de traqueur : tamis, filets à mailles fines, etc., et qu'ils consacrent au minimum 1 heure par jour à cette activité. Dans ces conditions et uniquement, jouer un jet de chance, difficulté -4 + ajustement astrologique de l'heure à laquelle

commence l'activité. Sur une réussite particulière ou critique, **uniquement**, une gemme sera trouvée. Tirer la Taille avec 1d6 et la Pureté avec 1d4. Chaque traqueur ne pourra ainsi trouver qu'une seule gemme par jour (un seul jet de chance) quel que soit le temps qu'il y consacre ; et plus personne ne pourra plus en trouver (même en cas de jet de Chance réussi) dès que tout le groupe en aura obtenu 7. Ces trouvailles, si elles ont lieu, devraient leur redonner du courage.

LE DEFILE DES OMBRES

Jusqu'aux Marais Glacés, la description de Pharnaüm est juste (même si la carte ne l'est pas). Au fond du défilé, l'Yeupe coule en un débit torrentueux, mais peu profond, avec de nombreux gués permettant de passer d'une rive à l'autre. Les parois de la gorge sont effectivement concaves, et le ciel n'est parfois visible que sur une bande de quelques mètres. Pour toute faune, des reptiles (serpents, lézards), des vautours familiales et des sortes de petits renards gris sale, prédateurs des reptiles. Hormis certaines Vipères Jaunes (Livre I, page 79), aucun de ces animaux n'est directement hostile à l'homme. En cas de besoin, les renards peuvent être chassés en tant que gibier. Utiliser les caractéristiques minimums données pour les Chats Sauvages (Livre I, page 66).

Les Groins. Les traqueurs ne devraient pas en rencontrer dans le défilé. Ils s'attendent à le faire, et c'est pour cela qu'ils n'en rencontrent pas. Le Gardien des Révers doit néanmoins les maintenir dans un état de tension, leur faire constamment préciser leur ordre de marche, les tours de garde, etc. S'ils choisissent de monter sur le plateau, par contre, plutôt que d'emprunter la voie du défilé,

ils en rencontreront. (Utiliser les mêmes caractéristiques que ci-dessus.) Qui plus est, ils auront la désagréable surprise de constater qu'au Nord, le plateau domine les marais du haut de ses falaises à pic, 150 mètres environ. Un jet de Agilité/ Escalade à -5 tous les 10 mètres (15 jets), et ceci dans les endroits les plus favorables à la descente.

LES MARAIS GLACES

Trois cours d'eau y débouchent, venant du Nord. L'Yeupe est le cours central contrairement à ce que prétendent la carte et les indications de Pharnaüm, l'Urg à éviter étant de fait le plus à l'Est. Les traqueurs risquent de patagner un bon moment avant de trouver la bonne direction.

Les Marais Glacés sont très peu peuplés en raison du froid intense de ses nuits. Presque pas d'insectes (et donc de moustiques), mais en conséquence, presque pas d'oiseaux hormis de rares bandes de Flamants Givrés. Ces échassiers, à plumage blanc de givre, se nourrissent de petits reptiles aquatiques et résistent eux-mêmes très bien au froid. Si l'on désire les chasser, il faut réussir Dérobée/Survie en Marais à -2 au bout de FT. EMP*15 minutes pour arriver à en déboucher un groupe. Les armes de trait sont indispensables. Utiliser pour les Flamants Givrés les caractéristiques minimums de la Zygulte, Livre I page 79. **Note :** Ces flamants n'ont toutefois que deux pattes, et ils volent. VITESSE en vol : - / 24 + d6 (-)

Le froid. Dès l'heure de la Lyre, la température chute. De jour, elle est d'environ 10° (en été). À l'heure du Serpent, elle atteint 5° et continue de baisser jusqu'à l'heure du Château Dormant où elle atteint -15° environ. La raison en

Caractéristiques moyennes des Saures

TAILLE	13	VOLONTE	12	VIE	14
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	09	ENDURANCE	30
FORCE	16	REVE	10	Protection	d4
AGILITE	12	Mélee	14	VITESSE	
DEXTERITE	14	Tir	11	Sol	12
VUE	12	Lancer	13	Eau	8
OUIE	08	Dérobée	10		

Lance 1 main	niv +4	init 11	+dom +4	(lance courte)
Lance de jet	niv +6	init 12	+dom +2	(idem)
Corps à corps	niv +4	init 11	+dom +3	(griffes)
Bouclier	niv +4		(moyen)	
Esquive	niv +4			

Discrétion +3/ Se cacher +3/ Survie en Marais +10/ Survie en Forêt +3/ Natation +10.

Note. Un village saure, constitué d'une dizaine de huttes, comprend en moyenne 12 individus ayant les caractéristiques/compétences ci-dessus. Ce sont les chasseurs. Les lances courtes qu'ils utilisent sont les mêmes, en mêlée et au lancer. Chaque individu en possède au moins trois. Les autres membres du village, femmes, jeunes, ne combattent que s'ils sont acculés. Utiliser pour eux les données minimums, Livre I, page 75.

est inexplicable. Les marais, ayant une forte concentration de sel, ne gèlent pas. Mais en surface, une petite couche de givre se forme néanmoins, une mince pellicule de glace fragile. Les marais deviennent uniformément blancs. Terre ferme et eau stagnante se confondent. S'aventurer alors équivaut presque au suicide. Pareillement, si les voyageurs n'ont pas pu allumer de feu (le combustible est rare) et/ou s'ils n'ont ni vêtements chauds, ni bonnes couvertures, ils peuvent attraper froid. Voir les règles du **froid**, Livre I, page 48. Avec le lever du soleil, la température remonte progressivement : 0° fin Vaisseau, +5° fin Sirène, +10° à la Couronne.

Les Saures. Si les traqueurs remontent l'Urg au lieu de l'Yeupe, ils aboutiront à une région peuplée de **Saures** (localisation **S** entourée d'un cercle sur la "vraie" carte). Les Saures vivent dans des huttes de banchages de part et d'autre de l'Urg. Ils se nourrissent des flamants, des poissons et de **tout ce qui bouge**. Le froid ne les incommode pour ainsi dire pas. Si les traqueurs les localisent à temps, ils ont intérêt à faire demi-tour. Dans le cas contraire, ce seront eux qui serviront pour une fois de gibier.

LES HAUTS DE VENT-DE-REVE

Ces montagnes, situées en fait au Nord-Ouest quand on débouche du Défilé des Ombres, sont visibles de loin. Les traqueurs les apercevront dans le lointain dès leur entrée dans les marais. Nues, sans végétation, formées de strates régulières **mauves et jaunes**, on ne peut pas les confondre. Les traqueurs n'ont théoriquement rien à y faire, à moins qu'ils ne suivent une fausse piste, remontent par exemple le cours d'eau non nommé. En dehors des raidillons, des vallées et des corniches, la progression dans les **Hauts** requiert des jets de **Agilité/Escalade**, difficulté moyenne de -3. Aucune vie ne s'y trouve.

Les Tempêtes de Réve. Lors de ces fréquentes tempêtes, aucun vent ne souffle véritablement, mais il se produit d'ahurissantes **turbulences du réve** : des déchirures mauves et jaunes s'interpénétrant sans cesse en tourbillons éfrénés, dans un total état d'**apesanteur**. Une créature vivante prise dans une telle tempête ne peut pas changer de réve, car les alternances mauves/jaunes sont trop fugaces. En revanche, elle subit l'apesanteur du tourbillon. Chaque round, elle doit réussir un jet de caractéristique **REVE** à -2 (réussites particulières applicables pour les points d'expérience). Si le jet réussit, elle résiste à l'apesanteur ; s'il échoue, elle perd 1 point de réve, et commence à dériver. À zéro point de réve, elle s'endort (règle usuelle) et le tourbillon l'emporte pour la déposer, en **douceur**, quelque part ailleurs dans les Hauts de Vent-de-Rève,

lorsque la tempête se calme. Le seul véritable inconvénient de ces tempêtes est donc qu'elles vous **égarent**, et que, lors de la récupération des points de **réve**, même ceux qui ne sont pas magiciens peuvent faire la désagréable expérience des **Queues de Dragon**.

DESOLATION DU BOUT DES TERRES

Ces terres arides sont très semblables au Plateau de Sneg. L'Yeupe, maintenant beaucoup moins large, 10 mètres en moyenne, y coule au fond d'un vaste cañon de 3 à 4 kilomètres de large. Les parois sont aussi abruptes que celles du précédent défilé, mais leurs bases ne sont pas "nettes" ; des rochers, des gravats, s'y amoncellent sur une bande de 5 à 600 mètres de large. Ça et là, parmi ces éboulements, peuvent se distinguer des entrées de cavernes (**Vue/Survie en Collines ou Montagne** à -3). Certaines d'entre elles abritent des **Ours**, d'autres servent de refuge à des bandes de **Groins**. Malgré la stérilité du sol, de rares bosquets de **Figuers Amers** croissent parmi la rocaïlle. Et dans l'Yeupe, on peut trouver des **Saumures**, des sortes de harengs naturellement salés. Les **Ours** vivent des **saumures** et des **figues** ; les **Groins** vivent essentiellement des **ours**, et réciproquement les **ours** quand il le peuvent.

Caractéristiques moyennes des Groins

TAILLE	11	VOLONTE	10	VIE	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	08	ENDURANCE	25
FORCE	13	REVE	10	Protection	d4-1
AGILITE	11	Mélie	12	VITESSE	14
DEXTERITE	08	Tir	09		
VUE	10	Lancer	11		
OUÏE	12	Dérobée	10		

Hache ou masse	niv +4	init 10	+dom +4
Corps à corps	niv +4	init 10	+dom [d4+1]
Bouclier	niv +4		(moyen)
Esquive	niv +4		(-1 malus armure)

Discrétion +3/ Se cacher +8/ Escalade 0/ Saut +1/ Survie en Collines +10.

Les Ours n'agresseront qu'un voyageur isolé, à moins qu'on ne vienne directement les trouver dans leurs cavernes. Utiliser les caractéristiques moyennes (ou les tirer) des **Ours Bruns**, Livre I, page 73.

Les Groins. Localisation **G** sur le "vrai" plan, les traqueurs de larmes tomberont dans une double embuscade de Groins. Deux tribus se partagent en effet les parages : les **DENTS LONGUES** et les **PIEDS SALES**. A l'endroit indiqué, le cañon se resserre et ne fait plus qu'un kilomètre de large. Là, les rochers d'éboulement s'étendent jusqu'aux berges de la rivière. **Empathie/Survie en Collines** à -6 peut faire pressentir l'embuscade. **Vue** est inutile, les Groins

sont bien cachés et surgiront brusquement de derrière les rochers à 50 mètres environ en face des voyageurs. Ce seront les **Dents Longues**. Les pourparlers seront de prime abord inutiles : tout ce que veulent les Groins, c'est frapper ! Et pourtant, ils interrompent presque aussitôt leur charge... **Que se passera-t-il ?** En face d'eux, 50 mètres derrière les voyageurs, viennent de sortir les **Pieds Sales**.

Par bonheur pour les voyageurs pris en sandwich, les deux tribus se haïssent mutuellement. Chacune, cependant, considérera les voyageurs comme sa proie. La mêlée est inévitable et aura lieu quoi qu'il arrive. Mais Dents Longues et Pieds Sales combattront aussi bien les voyageurs que la tribu ennemie. Pour nos personnages, pris dans une telle situation, la **rise** peut être encore plus efficace que la force. A eux de voir (magie aidant, peut être) comment s'enquies en laissant les deux tribus ennemies s'entretenir, en essayant eux-mêmes un minimum de coups.

Les Dents Longues sont armés de **haches de bataille** et les **Pieds Sales** de terribles **masses lourdes**. Les bonus aux dommages étant les mêmes, on considérera que les Groins des deux tribus ont les mêmes caractéristiques/compétences. Tous sont en outre armés de boucliers moyens et protégés de cuir rigide en mauvais état (d4-1). Ils sont au nombre de 12 dans chaque bande.

LE LAC DES GAROUSHAS

C'est la source de l'Yeupe et le terme de l'aventure. C'est de là que proviennent les gemmes. Ces dernières, en effet, ne remontent pas vers la source comme prétendu, mais redescendent occasionnellement le courant, de la source vers le Sud. Elles sont tout d'abord récoltées par les **Garoushas**.

Les Environs du Lac. Sur la carte locale, un centimètre représente 100 mètres et chaque ligne de contour une dénivellation de 30 mètres. Les gros pointillés indiquent forêt, bois et bosquets.

Sur les collines et les bords du lac pousse une herbe courte et dure. La végétation devient nulle au-dessus de 90 mètres, c'est alors un roc gris et nu. L'Yeupe, au sortir du lac, fait 6 mètres de large. Sa profondeur est d'environ 1,20 mètre. Elle est traversable à sec au **gué** fait de troncs d'arbres. Le lac, environ 400 mètres sur 400 mètres, est tout de suite très profond, environ 30 mètres au centre. Les arbres sont des conifères, principalement de grands **cèdres bleus**, d'où le nom de la forêt. Dans cette région moins stérile que les autres, vivent des **chèvres sauvages**. On peut en apercevoir sur les hauteurs aux abords du lac. La Forêt Bleue, quant à elle, est peuplée de **daïms**. Ces animaux sortent parfois du couvert pour venir brouter l'herbe du bord du lac dont ils apprécient le sel.

La Tête de Chat. Au Nord, le lac est bordé de hauts escarpements. Là, tout un aplomb rocheux de plus de 200 mètres de haut semble entrer dans le lac comme l'étrave d'un bateau. Cette falaise de roc gris a le faciès d'un **masque de chat**. Il est difficile de définir d'emblée si cette ressemblance est due à un caprice de la nature ou si le roc a réellement été sculpté, soit par un sculpteur géant, soit à l'aide d'échafaudages qu'on a peine à imaginer. Mais toujours est-il que l'effet est saisissant : le lac, grande nappe blanchâtre (à cause du sel), et tout au bout, la tête de chat, énorme, menton à ras de l'eau, commencent à laper une inconcevable

écuelle de lait... [De fait, vue de près, **Vue/Maçonnerie** à -4 permettra de définir la Tête comme résolument artificielle. Et pourtant, il ne s'agit pas d'une sculpture au sens usuel du terme. La vérité, que les voyageurs découvrirent peut-être s'ils s'allient les Garoushas, est que la Tête a été **modélée** au fil des ans, touche par touche, par les haut-révants garoushas au moyen de zones de transmutation élémentale de terre en eau.]

Le pont. Au Nord-Est, à la gauche de la Tête de Chat, le lac paraît être fermé par une grande **digue**. C'est en effet l'impression que donne le **pont** vu de loin. Il fait 150 mètres de long sur 12 de large, et surplombe le lac d'une douzaine de mètres, sans arches visibles. De fait, ces dernières sont situées sous le niveau de l'eau. Il n'y en a que trois, au centre du pont, espacées d'une dizaine de mètres et faisant chacune 7 mètres à leur partie la plus large. D'où l'impression de digue et non de pont. Examiné de près, **Vue/Maçonnerie** à -2 permettra de comprendre que le pont était à l'origine un prolongement naturel de la haute falaise à tête de chat. Monolithique, il est constitué du même roc gris. Puis les mêmes "sculpteurs" ont façonné l'avancée naturelle de roc pour lui donner l'air d'un pont ou d'une digue. Il est sans parapet. Côté Est, on y accède par une vingtaine de marches grossières. Côté Tête de Chat, il aboutit à ce qui semble être l'entrée d'une caverne. Tout ceci n'est naturellement visible que de près.

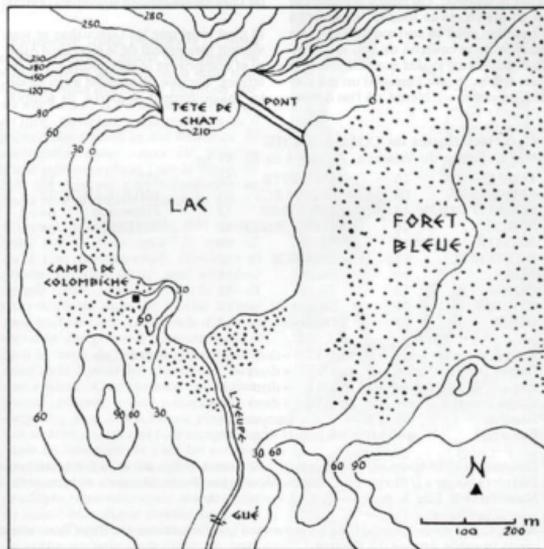
LE REPENTIR D'ASHANI

Les Hommes-Chats de la tribu d'Ashani sont les très lointains ancêtres des actuels **Garoushas**. Leur fuite de Sneg finit par les mener en ces lieux et Ashani, la Femme-Chatte, physiquement remise de ses blessures, mais pas psychologiquement, décida de s'y arrêter. Conséquemment elle-même de ce que la Dragonne avait fait pour elle, et donc de ce qu'elle avait elle-même infligé à la Dragonne, la Femme-Chatte n'était plus que larmes et **repentir**. Elle s'en voulait de son orgueil, elle s'en voulait d'avoir si mal récompensé l'amour que lui vouaient les Dragons, elle s'en voulait du désespoir qu'elle avait provoqué dans le cœur de la Dragonne. Et ce désespoir, maintenant le sien, elle l'offrit nuit après nuit aux Grands Révérents, en signe de repentance, en pleurant à chaudes larmes du haut du pont. [C'est la raison pour laquelle elle avait choisi ce lieu pour s'y arrêter : une vaste caverne pour s'abriter le jour, et une avancée naturelle de roc pouvant servir de pont pour y pleurer la nuit — un pont pour **pleurer** comme elle avait eu autrefois un pont pour **chanter**, un pont entre l'Ashani d'avant et l'Ashani d'après...]

Et le temps passa... Ashani mourut probablement de vieillesse, les actuels Garoushas n'en savent rien eux-mêmes. Les siècles succédèrent aux siècles et ce fut l'écroulement du Second Âge. Les Dragons se réveillèrent ; et il n'y eut plus ni Hommes-Chats, ni personne...

Les Garoushas. Ce sont de gros félins, d'énormes chats sauvages de 50 à 80 kilos, ce ne sont pas des Hommes-Chats. Le jour, ils se reposent dans les cavernes de la Tête de Chat ou paresseusement en plein soleil sur le pont. Au crépuscule, ils vont chasser le daïm dans la Forêt Bleue. Ce sont des animaux, des fauves. Et cependant, quand ils atteignent l'âge adulte, ils sont tous soumis à une étrange "lycanthropie" (qu'en l'occurrence on devait plutôt appeler **anthropofélinie**) : sous l'influence de la lune, ils se transforment en **êtres humains**. Les plus jeunes subissent le phénomène sans pouvoir le contrôler et ont besoin de la **pleine lune**, même chose pour les moins jeunes, mais n'importe quelle lune suffit ; et en ce qui concerne les plus vieux, ils peuvent contrôler leur métamorphose, lune ou pas lune, du moment qu'il fait **nuit**. Le jour, tous, jeunes et vieux, sont **animaux**.

Quand ils sont félins, ils communiquent empathiquement par des miaulements, mais comprennent le langage humain. Quand ils sont humains, ils parlent, mais comprennent toujours, empathiquement, les miaulements de ceux qui sont restés félins, comme les plus jeunes par exemple. Contrairement aux loups-





garou humains, il n'y a pas de "trou" dans leur vie. Ils conservent la mémoire de leurs deux états. Leurs caractéristiques mentales (Intellect, Empathie) sont les mêmes qu'ils soient à l'état de félins ou d'humains. Leurs haut-révants peuvent pratiquer la magie sous forme animale. Enfin, étant primordiallement des félins, ils ne font rien de leurs mains, ou presque, quand ils sont humains. Aucun artisanat, par exemple. Leurs cavernes sont dépourvues de meubles et d'objets. Humains, ils vont nus et sans armes.

Les Larmes. Les Garoushas connaissent la légende d'Ashani. Ils considèrent la Femme-Chatte non pas tant comme leur ancêtre, au strict sens du mot, mais comme la raison de leur existence. Ashani, de même que ses pairs, les Hommes-Chats, était d'une race imparfaite. L'homme nuisait au chat, et inversement. Etant les deux à la fois, simultanément, ils n'étaient finalement ni l'un ni l'autre. Or Ashani, qui était une haut-révante, eut de grands torts envers les Dragons. Ces torts, elle s'en repentit en versant des larmes amères ; et les Dragons lui pardonnèrent. Mieux, ils mon-

trèrent qu'elle et ses descendants étaient toujours chéris dans leurs rêves, en les améliorant, en les rêvant tels qu'ils sont effectivement maintenant : **pleinement** chats et hommes. Cela, ils le doivent donc à Ashani. Et c'est pourquoi ils perpétuent le souvenir de son repentir en répandant ses **larmes de joie**.

L'Oeil d'Ashani. Il existe sous la Tête de Chat, à l'intérieur de la falaise, une vaste poche de **sel gemme** que les eaux d'infiltration ont transformée en une grotte aux parois brillantes (localisation **B** sur le schéma). On peut y accéder par un goulet (**A**) situé sous le "menton", à 10 mètres sous la surface de l'eau. Au fond de cette caverne de sel, les facettes des cristaux, jouant mutuellement de leurs reflets, créent l'image d'un oeil parfait. Un oeil rond, bleuté, où l'on devine

même le bord des paupières, un oeil vivant, clignant, capable d'expressions. C'est l'**Oeil d'Ashani**. En présence des Garoushas, il reflète toujours une **joie intense**. Une joie telle qu'il en pleure même bientôt de chaleureuses **larmes de joie** ! Ces larmes, incroyablement salées, s'écoulent dans la caverne et vont se mêler aux eaux du lac par l'intermédiaire du goulet. Or il arrive que, parmi l'eau salée, la **joie d'Ashani** soit telle qu'elle se concrétise sous la forme d'une petite **gemme** qui se détache de l'œil. Pas une gemme de sel, non ! une véritable pierre précieuse : diamant, rubis, améthyste... Les Garoushas conservèrent ces gemmes jusqu'à l'arrivée des Hommes Bleus.

La Conjuración de l'Oubli. Les **Cyans** ne sont pas les barbares que les hommes (les "Hommes Blêmes") imaginent souvent. Quand, débouchant de la Forêt Bleue, ils découvrirent les Garoushas, ils entreprirent avec eux des relations cordiales. Jusqu'alors, aucun Garousha n'était réellement haut-révant. La plupart étaient exceptionnellement doués en **rêve**, mais il leur manquait le principal, ce que des animaux ne pouvaient avoir : la connaissance du draconique et des sortilèges **écrits**. Ce furent les Cyans qui leur enseignèrent ces connaissances, en échange de leur **trésor de gemmes**. Essentiellement nomades, ils repartirent bientôt, mais en promettant de revenir en enseigner davantage quand les Garoushas aurait amassé un nouveau trésor. Parmi la magie nouvellement acquise se trouvait un rituel de **Conjuración de l'Oubli**, permettant de faire remonter des souvenirs perdus.

Et c'est ainsi que les Garoushas se souvinrent pleinement de la légende d'Ashani et comprirent le réel pourquoi de ses larmes. Comme ils savaient aussi modeler magiquement la pierre, ils sculptè-



Caractéristiques de COLOMBICHE

Née à l'heure du Vaisseau. 30 ans. 1 m 89. 91 kg.

TAILLE	15	VOLONTE	15	VIE	15
APPARENCE	08	INTELLECT	04	ENDURANCE	32
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	12	Protection	d4+2
FORCE	16	ELOQUENCE	12	VITESSE	14
AGILITE	14	REVE	09		
DEXTERITE	11	CHANCE	12		
VUE	14	Mêlée	15		
OUIE	13	Tir	12		
ODORAT	09	Lancer	14		
GOUT	07	Dérobée	10		

Hache 1 main	niv +8	init 15	+ dom +5 (hache de bataille)
Dague mêlée	niv +6	init 13	+ dom +3
Arc	niv +5	init 11	+ dom +2
Corps à corps	niv +8	init 15	+ dom (d4+2)
Bouclier	niv +8		(moyen)
Esquive	niv +6		(-2 malus armure)

Discours +1/ Discrétion +3/ Escalade +5/ Saut +5/ Se cacher +3/ Equitation +3/ Premiers Soins +1/ Survie en Collines, Montagnes, Forêt, Marais +4/ Armurerie +3/ Natation +3/ Lire & écrire -2.

Note. Colombiche possède toutes les armes qu'elle sait manier. Pour l'arc, son carquois possède encore 12 flèches.

rent la falaise à la ressemblance d'As-hani, créèrent une véritable chambre derrière les yeux de la Tête de Chat (C sur le schéma) communiquant par un tunnel **droit** avec l'Œil, de la caverne de sel, de façon qu'As-hani puisse à nouveau voir la lumière. Puis, quant à ses larmes-gemmes, n'en conservant que quelques unes pour le retour des Cyans, ils adoptèrent la coutume de les jeter dans le lac depuis l'intérieur de la Tête

Caractéristiques des 7 Traqueurs de Larmes

TAILLE	11	VOLONTE	11	VIE	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	10	ENDURANCE	25
FORCE	11	REVE	10	Protection	d2+1
AGILITE	12	Mêlée	12	VITESSE	12
DEXTERITE	11	Tir	12		
VUE	13	Lancer	12		
OUÏE	11	Dérobée	11		

Epée 1 main niv +4 init 10 +dom +4 épée large

Deux poignés

niv +2

init 12

le

Colombiche propose de patienter encore cette nuit, de façon à ce que les nouveaux arrivants se fassent une idée de ce qui se passe. Puis l'attaque est prévue pour le lendemain soir, à l'heure de l'Araignée. C'est maintenant aux personnages des joueurs de réagir. Vont-ils accepter l'alliance de Colombiche ? Vont-ils déjouer la surveillance de la guerrière et tenter d'entrer en contact amical avec les Garoushas ? voire s'allier avec eux contre la bande de Colombiche ? Dans tous les cas, Colombiche attaquera comme prévu si elle a de bonnes raisons de croire que son plan est valable. Toutefois, en ce qui concerne ses "alliés", elle n'a nullement l'intention de partager les gemmes ! Si elle le peut, elle les exterminera à leur tour pour conserver la totalité du trésor.

Colombiche est le chef indiscuté de sa bande. C'est une **guerrière**, une femme colossale, pas du tout féminine malgré sa poitrine et ses hanches, barraquée, vêtue de cuir clouté, casquée en permanence, et maniant férocelement la grande hache de bataille. Ses hommes, au nombre de 7, quoiqu'ils ne soient pas non plus des manchots, semblent tous petits devant elle. On considérera que les sept ont les mêmes caractéristiques.

Leur équipement, porté par deux ânes, est encore en bon état : couvertures, vivres (50 points de SUST), eau douce (3 grosses outres de 10 litres), et le matériel usuel des traqueurs de larmes : filets, tamis, miroirs à gemme, apeaux, etc. Jusqu'au lac, leur chasse n'a pas été entièrement infructueuse. Dans une bourse cachée entre ses seins sous sa cuirasse, Colombiche possède 4 gemmes bleues, P3 TS. Hormis cela, les traqueurs sont pauvres : ils n'ont pas 20 pièces de bronze à eux tous.

CAVERNES DES GAROUSHAS

A l'origine, les cavernes n'avaient pas cette forme. Elles furent agrandies par les Garoushas, au fil des ans, par des zones de transmutation de pierre en eau. Ces zones étant sphériques, les parois intérieures sont maintenant formées de multiples alvéoles, d'un diamètre variant de quelques centimètres à plusieurs mètres. C'est comme si l'on se trouvait à l'intérieur d'une "grappe de bulles".

1. Corniche. Prolongement du pont, la corniche surplombe le lac de 12 mètres. Au Nord-Ouest, le mur de la falaise est à pic. C'est dans ce mur que s'ouvre l'entrée des cavernes : un trou ovale de 8 mètres de long sur 4 mètres de haut. A l'extrémité Nord-Est de la corniche, un escalier grossier permet d'accéder à une seconde corniche en surplomb au-dessus de la première.

2. Corniche surélevée. Cette seconde corniche (toujours à ciel couvert)



Caractéristiques des JEUNES (7)

Les Jeunes sont toujours **fauves**.

TAILLE	11	REVE	18
CONSTITUTION	14	VIE	12
FORCE	13	ENDURANCE	32
PERCEPTION	15	Protection	d2
VOLONTE	12	VITESSE	-/30/62

Griffes	14	niv +3	init 10	+dom +3
Morsure	12	niv +3	init 9	+dom +2
Esquive	17	niv +5		

Embusquer 12 niv +3/ Escalade 12 niv +3/ Saut 17 niv +3/ Natation 15 niv +6.

Note. Si l'attaque de **griffes** obtient une réussite particulière, ils peuvent tenter une attaque de **morsure** dans le même round.

Caractéristiques des ADULTES (6 + AYAIL)

Mêmes caractéristiques que les **Vieux** à l'état fauve. Ci-dessous, celles qu'ils ont à l'état **humain**.

TAILLE	11	VOLONTE	12	VIE	12
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	15	ENDURANCE	24
FORCE	12	REVE	20	Protection	0
AGILITE	12	Mélee	12	VITESSE	12
DEXTERITE	05	Tir	-		
VUE	10	Lancer	09		
OUIE	10	Dérobée	11		

Corps à corps	niv -2	init 8	+dom (d4)
Esquive	niv 0		

Discretion 0/ Escalade +3/ Saut 0/ Se cacher 0/ Natation +6.

Note. Utiliser ces caractéristiques/compétences pour **Ayail**, sauf celles en rapport avec la magie.

Caractéristiques des VIEUX (5 + EGKHO)

Humains, ils ont les mêmes caractéristiques que les **adultes**. Ci-dessous, celles qu'ils ont à l'état **fauve**.

TAILLE	11	REVE	20
CONSTITUTION	14	VIE	13
FORCE	18	ENDURANCE	38
PERCEPTION	15	Protection	d2
VOLONTE	12	VITESSE	-/32/66

Griffes	14	niv +6	init 13	+dom +4
Morsure	12	niv +6	init 12	+dom +3
Esquive	17	niv +5		

Embusquer 12 niv +6/ Escalade 12 niv +6/ Saut 17 niv +4/ Natation 15 niv +6.

Si l'attaque de **griffes** obtient une réussite particulière, ils peuvent tenter une attaque de **morsure** dans le même round.

Note. Utiliser ces caractéristiques/compétences pour **Egkko**, sauf celles en rapport avec la magie.

domine la première d'environ 8 mètres. Au Nord-Ouest, la falaise repart en à-pic. Il y a deux accès à cette corniche : l'escalier Nord-Est descendant à la précédente, et l'entrée d'une caverne, dans le mur de la falaise, au Sud-Ouest. Cette petite caverne aboutit bientôt à un escalier qui descend vers les salles intérieures.

3. Grande salle commune. C'est là que les Garoushas se rassemblent pour discuter de leurs affaires très simples : la chasse, les larmes. C'est là également qu'ils rapportent leurs proies, les daims ou les chèvres, et de nombreux ossements tapissent le sol. Enfin, c'est là que seront reçus les voyageurs s'ils tentent un contact amical.

4. Salles de repos. C'est là que les Garoushas s'isolent pour se reposer. Les **très jeunes** restent en permanence dans ces salles.

5. Salle du Souvenir. La légende d'Ashani et celle des Garoushas sont gravées sur les parois de cette caverne, **en draconique**. C'est en effet la seule langue écrite qu'ils connaissent. De la même façon, sont gravées les **formules** de toute la magie qu'ils connaissent. Il n'y a que deux Garoushas haut-révants, actuellement, et tous les deux connaissent les mêmes sorts. Les légendes ont chacune un **difficulté du texte** de -3 et sont lisibles par Oniros ou Hypnos.

Chaque formule magique a, quant à elle, une **difficulté du texte** de -2. La voie à utiliser dépend évidemment des sorts. (Voir liste ci-après.)

6. Salle du Trésor. Un escalier descendant vers cette salle située en fait sous la N°5. Les Garoushas lui ont patiemment donné l'ovale d'un oeil avec, au centre, un motif gravé représentant l'iris et la pupille. Au centre de l'œil se trouve un petit tas de gemmes : 5 rouges P3 T4 / 4 vertes P2 T5 / 11 jaunes P4 T3 / 10 mauves P2 T6. Le trésor est à la vue de tous, et pas spécialement protégé.

La caverne de sel, où se trouve l'OËIL d'Ashani, et la Chambre des Yeux de la Tête de Chat ne sont pas accessibles depuis les cavernes des Garoushas. Il leur aurait été facile de creuser un passage pour relier l'ensemble, mais une prudence instinctive les a retenus de le faire. L'OËIL d'Ashani est leur **véritable trésor**, spirituel autant que matériel. Le seul accès à l'OËIL est donc le goulet à 10 mètres de profondeur sous le menton de la Tête. Les Garoushas, humains et félins, sont d'excellents nageurs. Il arrive cependant, pour faciliter leur passage, que les haut-révants mettent en place des zones de transmutation élémentaire d'**eau en air** à l'entrée et à mi-chemin du goulet. Quand ils le font, un bouillonnement de bulles d'air peut être perçu à la surface du lac, juste sous le "menton". Enfin, s'ils décident de mon-

trer l'OËIL aux voyageurs, ils utiliseront ce procédé pour leur faciliter l'accès.

Bien qu'indifférenciés quant aux caractéristiques, il y a autant de Garoushas mâles que femelles (10 et 10). Sous forme humaine, tous ont l'air jeunes (20 à 25 ans) quel que soit l'âge véritable des félins, et tous sont très beaux (12 à 15 d'**Apparence**). Même s'ils connaissent l'amour sous forme humaine, ils ne se reproduisent qu'à l'état animal.

Défense. Contrairement aux approximations de Colombiche, les Garoushas sont actuellement au nombre de 26, ainsi répartis :

- **6 très jeunes** "chatons". De jour comme de nuit, ils sont fauves. Ils sont par ailleurs trop jeunes pour combattre. Utiliser en cas de besoin les mêmes caractéristiques/compétences que celles des **chats de Miark**.

- **7 jeunes**, non encore soumis à la métamorphose. De jour comme de nuit, ils sont fauves. Ce sont déjà des combattants redoutables.

- **7 adultes**, humains la nuit, sans contrôle de la métamorphose. Bons combattants le jour, ils seront la nuit des humains nus, faibles et désarmés. Parmi eux, toutefois, se trouve AYAIL, une haut-révante.

- **6 vieux**, pouvant la nuit adopter l'une ou l'autre forme. En cas de combat, ils choisissent naturellement de revenir à l'état de fauves. Parmi eux se trouve EGKHO, le second haut-révant. Egkko fait tacitement office de **chef** parmi les Garoushas.

En cas d'attaque nocturne, les 7 **jeunes** formeront la troupe de choc, épaulés par les 6 **vieux** redevenus félins. Egkko tentera de rester légèrement en arrière pour faire usage de sa magie. Les 7 **adultes** les plus vulnérables se replieront dans les cavernes, ou plongeront dans le lac pour aller trouver refuge près de l'OËIL d'Ashani. Ayail, toutefois, bien que nue et désarmée, restera pour lancer des sorts. Dans les cavernes, les "bulles" des couloirs et des salles se prêtent à merveille à recevoir des sorts de zone. Les Garoushas utiliseront principalement les transmutations élémentaires : **bois en**

Compétences de Magie des Haut-Révants

Ayail, née à l'heure du Château Dormant.

INTELLECT	15	Pts actuels	
EMPATHIE	18	de rêve	22
REVE	22	Demi-rêve	G5

Oniros +4/ Hypnos 0/ Narcos -5.

Egkko, né à l'heure du Dragon.

INTELLECT	15	Pts actuels	
EMPATHIE	20	de rêve	25
REVE	25	Demi-rêve	L10

Oniros +7/ Hypnos +2/ Narcos -3.



eau, métal en bois, métal en eau, terre en eau, eux-mêmes n'en ayant rien à craindre. Quel que soit leur état, ils n'ont aucun équipement ni objet.

Au départ, aucun sort n'est en réserve. Mais si les Garoushas découvrent qu'ils vont être attaqués, ils s'empresseront de le faire. Au Gardien des Rêves de choisir les sorts et leurs localisations sur la carte des Terres Médianes. Comme Egkho, Ayail connaît **tous** ces sorts, même si ses bonus sont moindres ou nuls.

CONCLUSION

Selon le camp choisi par les personnages des joueurs, l'aventure peut finir par un massacre plus ou moins grand de Garoushas et de traqueurs de larmes. Toutefois, si nos personnages veulent s'allier avec les Garoushas (et il faudra qu'ils commencent par déjouer l'attention de Colombiche qui, pas plus qu'eux, n'a à priori de raison d'avoir confiance), les félins les recevront sans paranoïa excessive et les écouteront. Même de jour, fauves, ils comprennent le langage

humain. Puis ils vérifieront leurs dires au moyen de la **Voix d'Hypnos**. Les Garoushas sont eux-mêmes complètement loyaux. Si le danger est écarté grâce à cette alliance, et Colombiche mise hors d'état de nuire, les Garoushas feront le plus beau cadeau qu'ils pourront aux voyageurs : ils leur montreront l'intérieur de la Tête de Chat (zones d'eau en air aidant), la caverne de sel et l'OEil d'Ashani. L'OEil sera **heureux** de les voir et pleurera pour eux une grosse larme de joie, une gemme bleue P3 T8. Puis les Garoushas leur offriront le reste de leur trésor, disant : "**Ces 30 gemmes étaient destinées aux Hommes Bleus, mais vous nous avez aujourd'hui apporté beaucoup plus. Elles sont à vous.**" Ainsi sera corrobore le rêve déclenché par le Mangeur de Chance au tout début de l'aventure. Les voyageurs haut-révants pourront également recopier les formules de la Salles du Souvenir si cela les intéresse. D'une manière générale, les personnages pourront demeurer un certain temps avec les Garoushas. "**Mais pas trop longtemps, s'exécuseront-ils, votre présence effraie le gibier...**"

Les voyageurs retourneront-ils ensuite à Miark faire état de leurs découvertes ? Ils sont libres de le faire ; mais la conséquence en serait inévitablement une "ruée vers le Nord". Et cette fois, il n'est pas dit que le chagrin des Dragons, si désespéré soit-il, sera encore capable de sauver le peuple d'Ashani.

Sorts connus par les deux Haut-Révants

	Ayail	Egkho
ILLUSIONS GEOGRAPHIQUES	+10 % en G3	+12 % en I12
MIROIRS		+10 % en K9
NON-AGRESSIVITE*		+ 5 % en K9
BOIS EN EAU	+ 10 % en G4	+20 % en K9
METAL EN BOIS		+ 5 % en L9
METAL EN EAU		+ 5 % en Fleuve
TERRE EN EAU	+30 % en H3	+50 % en M10
VOIX D'HYPNOS		+ 2 % en L10
CONJURER L'OUBLI		+ 5 % en I10
PURIFICATION NOURRITURE ET EAU	+10 % en H4	+20 % en K10
ANNULATION DE SES PROPRES SORTS		
ELARGISSEMENT DE ZONE		+20 % en M10

Note. Toutes ces formules sont gravées sur les parois de la **Salle du Souvenir**, mais sans aucun des bonus ci-dessus, qui ne sont que des bonus dus à l'usage personnel.

LES INVOCATIONS DE KHRACHTCHOUIM LE PROBLEMEUX

Khrachtchoum, surnommé le Problèmeux par ses disciples en raison des innombrables problèmes, charades, devinettes, jeux de mots, etc., dont il émailait continuellement sa conversation (et son enseignement), vécut durant ce que l'on appelle désormais le Second Age. Il passa la majeure partie de sa vie à Garlic, dans le royaume de Sélikanthe, sous les règnes du prince Abdak le Mordant et de sa sœur la princesse Péronée. C'est évidemment à lui que l'on doit le célèbre problème : "Qu'est-ce qui est moins gros qu'un Dragon, plus gros qu'un Dragon, aussi gros qu'un Dragon, qui n'est pas un Dragon mais qui pourrait l'être ? (*)" Archi-grand-maître en la voie d'Hypnos, ce fut un illusionniste rarement émulé. C'est ainsi qu'on lui doit un rituel d'infaillibilité des illusions, rituel qu'il découvrit et composa en un temps remarquablement bref lors d'une promenade en barque sur le lac de Trazimène. Pour une raison impérieuse, et qu'il ne dévoila d'ailleurs jamais, il voulait que les rames avec lesquelles il propulsait son esquif passassent aux yeux de tous pour le prolongement de ses ongles.

Aujourd'hui, dans la cité de Garlic (à supposer qu'une telle cité existe encore dans un rêve), le nom de Khrachtchoum est oublié. Sa remarquable tour coiffée de sémaphores se dresse encore, pourtant, à peine érodée, tout au bout de la rue des Aveugles. Mais personne ne sait plus non plus à quoi servent les sémaphores ; le premier étage de la tour est devenu la boutique d'un teinturier, et ses combles spacieux abritent les amours d'un couple illégitime.

*O Dragons ! que votre sommeil est léger !
Que votre rêve est fragile !...*

Les invocations suivantes, héritage de Khrachtchoum le Problèmeux, sont des applications du Rituel d'Hypnos : **Invoker Créatures d'Autres Rêves** (livre II page 37). Avec les **Corbeaux de Dawell** (voir **Miroirs** n°2), elles sont à la disposition des haut-révants qui désirent avoir pouvoir invoquer autre chose qu'un Guerrier Sorde. Quand au rituel **Grand Iris d'Hypnos**, il revalorise les sortilèges d'illusion (Yeux d'Hypnos) qui pouvaient paraître trop aléatoires (et décevants) à cause du jet de résistance automatique.

INVOCATION DES KANAILLIOUS

(Monts de Kanai El) R-7 r8

portée El

durée HNm

JR aucun

effet Ce rituel permet d'invoquer et de rendre présents dans le rêve du magicien 2 à 5 (d4+1) **Kanaillious**.

Les **Kanaillious** sont des humanoïdes de petite taille, apparentés à la race des Gnomes (on les appelle parfois **Gnomes de Kanai** ou, plus péjorativement, **Kanai de Gnomes**), très adroits et experts en de nombreux talents manuels. Le seul service que le magicien puisse leur demander est de faire usage de leurs compétences : **Charpenterie, Maçonnerie, Pickpocket, Premiers Soins, Armurerie, Maroquinerie, Orfèvrerie, Serrurerie**. En échange, les Kanaillious exigent une complète protection (ils n'ont pas de compétences de combat). Et s'ils sont agressés, par qui ou quoi que ce soit, coup ou projectile, les conditions du pacte sont rompues et tous les **Kanaillious** invoqués se dématérialisent. Enfin, **fait important**, les **Kanaillious** ne restent pas systématiquement avec le magicien invocateur jusqu'à la fin de sa prochaine heure de naissance. Ils ne sont invoqués que pour un service **précis et particulier**, par exemple : reconstruire ce pont [charpenterie], ouvrir cette porte [serrurerie], soigner ces blessés [premiers soins], etc. Une fois le service spécifique rendu, ils retournent dans leur propre plan. S'il n'y a du travail que pour un seul **Kanaillious**, les autres le regardent ou l'assistent simplement ; s'il y a du travail pour plusieurs, ils s'y mettent tous. Les **Kanaillious** sont tous munis d'une sacoche contenant divers outils et instruments utilisables dans l'exercice de leurs compétences. En aucun cas ils ne prêtent ni ne donnent ces objets ; si on leur prend, cela rompt le pacte (et de toute façon, les objets en question se dématérialisent eux aussi en même temps que leurs propriétaires). Les caractéristiques et compétences des **Kanaillious** peuvent différer d'une fois sur l'autre, mais tous les **Kanaillious** d'un même groupe ont toujours les mêmes compétences/caractéristiques :

TAILLE	d4+2	(3-6)	4
FORCE	d6+6	(7-12)	9
AGILITE	d10+5	(6-15)	10
DEXTERITE	d6+14	(15-20)	17
PERCEPTION	d10+10	(11-20)	15
VOLONTE	d10+5	(6-15)	10
EMPATHIE	d10+8	(9-18)	13
REVE	d10+5	(6-15)	10

Charpenterie	d6+5	(6-11)	+8
Maçonnerie	d6+5	(6-11)	+8
Pickpocket	d6+1	(2-7)	+4
Premiers soins	d6+5	(6-11)	+8
Armurerie	d6+5	(6-11)	+8
Maroquinerie	d6+5	(6-11)	+8
Orfèvrerie	d6+8	(9-14)	+11
Serrurerie	d6+7	(8-13)	+10

(*) Réponse : un paradoxe



Les autres caractéristiques sont sans utilité, les **Kanaillous** se dématérialisent dès que les conditions du pacte sont rompues.

Part. 4 r seulement dépensés.

Ech.T. Les **Kanaillous** ne se matérialisent pas, mais envoient à leur place 2 à 5 (d4+1) **Ogres de Kanai** pour régler son compte au magicien. Les Ogres se battent jusqu'à leur propre mort (qui les dématérialise) ou jusqu'à la mort du magicien (qui les dématérialise aussi). Tous les Ogres envoyés en représailles par les **Kanaillous** ont les mêmes caractéristiques/compétences. Ne sont données que celles qui sont utiles au combat :

TAILLE	17	VOLONTE	12	VIE	17
CONSTITUTION	17	EMPATHIE	11	ENDURANCE	40
FORCE	17	REVE	10	Protection	d2
				(cuir souple)	
AGILITE	13	Mélee	15	VITESSE	14/28/56
PERCEPTION	12	Dérobée	8		
Masse 1 main	niv +6	init 13	+ dom +6	(masse lourde, tous bonus compris)	
Bouclier	niv +6		(moyen)		
Esquive	niv +4				
Corps à corps	niv +6	init 13	+ dom	(d4+3)	

Note Ni les **Kanaillous** ni les **Ogres de Kanai** ne sont des créatures magiques, et ils sont normalement affectés par la magie. On ne connaît pas, par ailleurs, de rituel d'invocation des **Ogres de Kanai**.

INVOCATION D'UNE VIERGE D'OLIS

(Sanctuaire d'Olis AIO) R-7 r8

portée E1

durée HNm

JR aucun

effet Ce rituel permet d'invoquer et de rendre présente une **Vierge d'Olis** dans le rêve du magicien. Les **Vierges d'Olis** sont des jeunes filles à la beauté éblouissante et à la voix merveilleuse ; mais elles sont en revanche excessivement farouches. Lors du pacte d'invocation le magicien ne peut demander qu'un seul type de service à la **Vierge d'Olis** : l'usage (passif) de sa beauté et (actif) de son éloquence et de ses talents de danseuse. La Vierge, en échange, exige une **complète protection**. Durant le temps où elle sera liée au monde du magicien, nul ne devra l'agresser ni toucher à sa **peau nue**, ne serait-ce que sa main ; et ceci est tout autant valable pour le magicien lui-même. Une fois apparue près du magicien, la Vierge obéira à tous ses ordres, dans les limites des restrictions indiquées. Elle accompagnera le magicien s'il le désire, répétera (avec toute son éloquence) ce qu'il lui demandera de dire, chantera, dansera. Mais si quiconque l'agresse, coup ou projectile, ou touche à sa peau nue (on peut la toucher par contre au travers de ses vêtements), les conditions du pacte sont rompues, et la Vierge se dématérialise aussitôt. Ce phénomène a pu faire croire que les **Vierges d'Olis** n'étaient que des illusions, ce qui n'est pas le cas ; ce sont des créatures vivantes et nullement magiques. Un de leurs plus grands pouvoirs est l'effet que procure leur beauté sur tous ceux qui la voient. Et l'apparition d'une **Vierge d'Olis**, ou le fait de la voir, a toujours les conséquences suivantes : tous les personnages masculins **humains** pouvant matériellement la voir et se trouvant éloignés d'elle à une distance égale ou inférieure à E1 (**Empathie** du magicien en mètres) doivent réussir un jet de **Volonté**. Ce jet est normalement ajusté au **moral**, d'une part, et d'autre part au **Pouvoir de Séduction** de la Vierge (voir ci-après). Si le jet est manqué, le personnage est l'équivalent de **sonné**, avec toutes les conséquences que cela implique (voir Livre I page 38) pendant une durée égale en **rounds** à son FT. VOLONTE (déterminer ce FT sur la table de la page 16, Livre I). Les **Cyans** (masculins) et les **Groins** (masculins) ont un bonus de +3 à leurs jets de **Volonté**. Et en ce qui concerne les Groins, dès qu'ils ne sont plus sonnés, ou s'ils ne l'ont pas été, ils se ruent obligatoirement sur la Vierge. Les autres non-humains ne sont pas influencés, de même que les Femmes Bleues et les Grouines. Les femmes (humaines) ont également droit à un bonus de +3. Si leur jet est manqué, elles sont pareillement **sonnées**, mais à cause, quant à elles, d'une intense mortification intérieure et d'une jalousie inconscientes. Ce pouvoir s'exerce sur toutes les personnes présentes, c'est-à-dire également sur les compagnons éventuels du magicien, mais pas sur le magicien lui-même. Enfin, si un Echec Total est obtenu au jet de **Volonté**, le fauteur ne peut s'empêcher de se précipiter sur la Vierge, dès qu'il n'est plus sonné, pour l'embrasser (ou quelque chose du même genre) si c'est un homme, pour la gifler (ou quelque chose de semblable) si c'est une femme. Ce qui, dans les deux cas, cause la dématérialisation de la **Vierge d'Olis**.

Les **Vierges d'Olis** parlent, chantent et dansent. Ce sont leurs seules compétences. Quand elles chantent, elles utilisent une langue incompréhensible mais aux intonations néanmoins très belles. Quand

elles sont invoquées, leur **mémoire** est aussi vierge qu'elles, hormis le fait qu'elles savent danser et chanter. On ne peut donc leur demander de renseignement sur quoi que ce soit. Mais elles acquièrent la mémoire normale de ce qu'elles vivent et entendent dans le monde du magicien. Elles apparaissent toujours uniquement vêtues d'une robe de mousseline blanche et transparente et pieds nus. Elles ne portent aucun autre objet, et, une fois dans le monde du magicien, ne veulent ni ne peuvent en porter. Si elles suivent le magicien, c'est toujours en marchant : elles ne **courent** jamais et ne montent jamais sur aucun animal ni dans aucune voiture ou charrette. Assez gourmandes, elles acceptent les friandises (fruits, gâteaux) mais ne boivent que de l'eau ou du lait. N'ayant aucune mémoire, elles ne savent pas leur nom ; mais le magicien peut leur en donner un, et elles y répondent.

Les **Vierges d'Olis** ne sont pas toutes semblables. Déterminer les caractéristiques de la Vierge invoquée avec les tables suivantes :

Cheveux : Id4	Yeux : Id4	Carnation : Id4
1 blonds	1 noisette	1 laiteuse
2 châains	2 bleus	2 rosée
3 noirs	3 verts	3 mate
4 roux	4 noirs	4 ambrée

AGE	14 à 19 ans (d6+13)	16
TAILLE	d4+6	(7-10) 8
APPARENCE	d6+15	(16-21) 18
AGILITE	d6+15	(16-21) 18
ELOQUENCE	d6+15	(16-21) 18
REVE	d10+5	(6-15) 10

Chant d6+5 [6-11] +8/ Discours d6+1 (2-7) +4/ Danse d6+5 [6-11] +8

Les autres caractéristiques n'ont aucune importance, de même que les points de **Vie**, la **Vierge d'Olis** n'en ayant pas l'utilité et disparaissant au moindre contact physique ou à la moindre agression. Toutefois, si l'une de ces caractéristiques devait tout de même être déterminée, l'obtenir comme pour un personnage humain normal. En tenant compte de toutes les restrictions énoncées précédemment, les **Vierges d'Olis** sont normalement sujettes à la magie.

Pouvoir de Séduction

Ce pouvoir, servant à ajuster les jets de **Volonté** des victimes, dépend de l'**Age** et de l'**Apparence** de la Vierge. Additionner les bonus indiqués sur les tables ci-dessous pour déterminer ce pouvoir.

Age	Apparence
14 ans	0
15 ans	+1
16 ans	+2
17 ans	+2
18 ans	+1
19 ans	0

Exemple : Une **Vierge d'Olis** de 15 ans ayant 17 en **Apparence** à un **Pouvoir de Séduction** de 1+2=3, obligeant ceux qui la voient à réussir un jet de **Volonté** à -3 (+ ou - le moral).

Part. 4 r sont seulement dépensés, et les caractéristiques de la Vierge invoquée sont au choix du magicien.

Ech.T. Une Vierge au **Pouvoir maximum** apparaît, mais rien ne la lie, et le magicien doit lui aussi jouer un jet de **Volonté**. Qui plus est, si le magicien obtient un échec à ce jet (normal ou total), il tombe passivement épris de la Vierge invoquée (qui disparaîtra de toute façon dès que sa peau nue sera touchée ou qu'elle sera agressée) ; et le magicien ne pourra plus ensuite aimer ni approcher aucune autre femme "normale", obligé de rester fidèle à son phantasme. S'il s'agit d'une magicienne, elle ne pourra plus faire confiance ni avoir de relations amicales avec aucune femme, à cause d'une profonde et inconsciente misogynie. Cet état est permanent. Il doit être considéré comme une **possession**, en ce sens, ne peut être annulé que par un rituel d'**Annulation de Magie** effectué dans le Sanctuaire d'Olis A10, R-7 r8. Cette annulation doit être opérée par un tiers, et non par le magicien lui-même.

INVOCATION DES COURSIERS DE PSARK

(Plaines de Psark H4) R-7 r8

portée E2
durée HNm
JR aucun

effet Ce rituel permet d'invoquer et de rendre présents dans le rêve du magicien 2 à 14 [2d7] **Coursiers de Psark**. Ces coursiers sont de grands chevaux blancs, à la crinière et à la longue queue dorées. Bien que le pacte qui les lie au monde du magicien comporte des restrictions très précises, ce ne sont pas des créatures magiques. Les Coursiers de Psark peuvent être blessés ; et toutes les règles d'Endurance s'appliquent normalement à eux comme à tous les chevaux. Le seul service qu'ils puissent rendre est de porter un cavalier sur leur dos, et **un seul** par coursier. Leur utilisation comporte également les restrictions suivantes : les coursiers refusent toute forme de lien, bride ou entrave. Ils doivent être montés à cru (malus à **Equitation** : -2). Si l'on tente de les attacher ou de les entraver, ils résistent et se battent (ruades, piétinements). Même chose si on les agresse. (De fait, une tentative d'entrave est ressentie pour eux comme une agression.) Si, pour les raisons précédentes ou d'autres raisons, ils sont amenés à se battre, ils le font pendant 7 rounds maximum. Passé ce temps, le charme qui les lie au monde du magicien se brise et les Coursiers réintègrent leur plan d'origine. Mais attention ! même si un seul coursier est amené à se battre, puis à regagner son plan, le charme est néanmoins rompu pour tous ; et tous les Coursiers invoqués disparaissent ensemble. Si certains d'entre eux portaient encore un cavalier à ce moment, celui-ci tombe sur le sol.

Par ailleurs, les Coursiers de Psark restent toujours groupés. La distance séparant un Coursier d'un autre peut être au maximum égale à deux fois l'**Empathie** du magicien en mètres (E2). Lors de l'invoication, le magicien doit désigner l'un des Coursiers comme chef. (C'est généralement celui qu'il monte ensuite lui-même.) Puis, s'il y a plusieurs cavaliers, il octroie un Coursier à chacun ; et chaque cavalier ne pourra monter que le Coursier désigné. Une tentative d'en monter un autre équivaldrait, pour le Coursier, à une agression. Dans les limites du groupe (E2 maximum entre chaque Coursier), chaque cavalier est ensuite maître de sa monture. Faute de bride, le Coursier accepte que l'on se cramponne à son abondante crinière dorée ; qui plus est, il comprend le sens des mots, par exemple : va à droite,

Jeux de Société, de Stratégie,
de Patience, etc...
Tous articles de Bridge
Librairie spécialisée.



VOU DE JOUER

Plus
de
2000
Figurines

30, COURS DE LA LIBERTE / 69003 LYON

 (7) 860.88.49

arrête-toi, saute cette haie, etc. [Mais lui-même ne parle pas]. S'il y a divergence sur la direction à suivre, c'est toujours la direction suivie par le chef qui prime et entraîne le reste du groupe. Les Coursiers n'agressent jamais personne d'eux-mêmes, et on ne peut leur donner cet ordre. Ce ne sont pas des chevaux de guerre. Enfin, restriction essentielle, le magicien invocateur doit toujours se trouver à une distance maximum = E2 du Coursier désigné comme chef, faute de quoi le charme se rompt et les Coursiers disparaissent. Si le magicien s'éloigne volontairement de plus de E2 du chef, ce peut être un moyen pour se débarrasser des Coursiers, si l'on n'en a plus besoin avant la fin de la durée normale (HNm). Tous les Coursiers de Psark ont les mêmes caractéristiques et compétences :

TAILLE	24	REVE	15
CONSTITUTION	20	VIE	22
FORCE	22	ENDURANCE	62
PERCEPTION	15	Protection	1d2
VOLONTE	13	VITESSE	15/40/90
RUADE	15 niv + 5	init 12	+dom +12 [bonus personnel compris]
ESQUIVE	12 niv + 3		
SAUT	17 niv + 10		
COURSE	17 niv + 10		

Part. 4 r seulement dépensés.

Ech.T. Les Coursiers se matérialisent quand même, mais ne restent que 7 rounds. Durant ce temps, ivres de fureur, ils cherchent à réduire le magicien en bouillie, ainsi que tous ceux qui s'y opposeraient.

GRAND IRIS D'HYPNOS (variable) R-4 r2

porté non applicable

durée spéciale

JR spécial

effet Ce rituel, parfois appelé rituel d'inaffabilité des illusions, sert à renforcer la crédibilité des **Yeux d'Hypnos**. Les sortilèges d'illusion ainsi renforcés ne sont pas sujets à des jets de résistance automatiques, c'est-à-dire dès qu'un spectateur est en présence de l'illusion. A la place, le jet de résistance (normal, r%) n'a lieu que si le spectateur a une **bonne raison de douter** de ce qu'il voit. Ensuite, si le JR a lieu, tout continue à se passer selon la règle normale des **Yeux d'Hypnos** : JR réussi, l'illusion se dissipe ; JR manqué, l'illusion [visuelle] persiste, même si tous les autres sens la démentent. Dans les cas litigieux, c'est au Gardien des Rêves de décider si le spectateur a, oui ou non, une **bonne raison de croire** qu'il est confronté à une illusion. **Exemple** : cet homme louche, dans la taverne, a une longue pipe en terre passée à sa ceinture [de fait, il s'agit d'une dague : **Objet en Objet**]. Jusque là, rien à dire. Pourquoi n'aurait-il pas une pipe à sa ceinture ? Pas de JR. Une altercation s'éleva brusquement dans la taverne. L'homme dégaina et brandit sa pipe. Etrange, mais pourquoi pas ? C'est peut-être une pipe-matraque. Pas de JR. Un combat commence. D'un coup de pipe, l'homme cause une estafilade sur la joue de son adversaire, le sang coule... Là, ce n'est plus normal. Tous les spectateurs ont maintenant, et seulement maintenant, droit à un JR normal pour discréditer l'illusion.

Le rituel **Grand Iris d'Hypnos** doit être accompli préalablement dans la case d'où sera ensuite lancé le sortilège d'illusion. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où l'**Oeil d'Hypnos** est lancé. Mais dans l'intervalle, aucun autre sort, sortilège ou rituel, ne peut être lancé depuis cette case, c'est-à-dire que dès que cette case est sous l'influence du rituel, le prochain sort à y être lancé doit obligatoirement être un **Oeil d'Hypnos**. Contrairement à la règle générale, le demi-rêve du magicien ne redescend pas aussitôt après l'accomplissement du rituel. De ce fait, il peut éventuellement lancer le sortilège d'illusion au cours du round suivant celui du rituel sans avoir à remonter (et donc à dépenser encore un point de rêve). Il doit néanmoins tirer 1d7 au début du second round pour une rencontre possible. Quand l'**Oeil d'Hypnos renforcé** est finalement lancé, le **Grand Iris d'Hypnos** est annulé, et la case redevient normale.

Part. 1 r seulement dépensé.

Ech.T. Le magicien dépense 4 r au lieu de 2. Qui plus est, le prochain **Oeil d'Hypnos** lancé depuis cette case échouera automatiquement, et la case en question sera dorénavant automatiquement vouée à l'échec pour tous les **Yeux d'Hypnos**. Cet état est permanent. La case peut toutefois être "assainie" par un rituel d'**Annulation de Magic**, accompli dans la case même, R-4 r6. La case redeviendra normale, mais les sorts éventuels gagnés pour cette case seront du même coup annulés, et ceci, quels que soient les sorts, sortilèges ou rituels auxquels s'appliquent ces bonus.

Note Vu sa **durée** permanente, ce rituel ne peut être mis en réserve [de fait, il l'est déjà] ; et son Echec Total ne peut pas l'être non plus.

REGLES OPTIONNELLES

FORCE ET TAILLE

Devant la recrudescence des nabots (6 en **Taille**) néanmoins pourvus d'une **Force** et d'une **Agilité** exceptionnelles (15), de façon à avoir 15 aussi bien en **mêlée** qu'en **dérobée** en dépit de toute vraisemblance et "puisque c'est la règle, je l'applique, et c'est quoi un rôle ?... connais pas !", il a paru d'une grande urgence d'instituer la règle optionnelle suivante :

La **Force** de toute créature humaine ou humanoïde peut, au **maximum**, être égale au **double** de sa **Taille**. Ceci étant valable aussi bien pour la **Force** tirée au départ, que pour celle augmentée par la suite grâce à l'expérience.

Exemple. Artighel a 7 en **Taille**. Il aurait pu avoir 14 en **Force**, mais **pas plus**. Avec l'expérience, la **Force** d'Artighel pourra augmenter. Mais tandis que tous ceux qui ont au moins 10 en **Taille** pourront augmenter leur **Force** jusqu'à 20 (maximum définitif pour tous les Humains, quelle que soit leur **Taille**), celle d'Artighel ne pourra **jamais** dépasser 14 (le double de sa **Taille**).

Cette règle n'est naturellement qu'optionnelle, mais il est **très vivement** conseillé de l'adopter.

COURSE

Il s'agit d'une nouvelle **compétence générale**. Telles qu'elles sont, les règles ne permettent pas le dépassement en course. Si deux personnages ayant 12 en **vitesse**, démarrent ensemble, à moins que l'**Endurance** ne finisse par prévaloir au bout d'une très longue distance, ils arriveront ensemble. La règle optionnelle suivante tente de remédier à ce défaut.

Pour chaque round de **course** ou de **sprint**, jouer **Mêlée/Course** (normalement à zéro, difficulté imposée). **Mêlée** est utilisée car c'est une moyenne de **Force** et d'**Agilité**. A la fin du round, la distance parcourue par le coureur dépendra de sa **vitesse** (normalement 24 mètres en course) et du genre de réussite obtenue au jet de **Course** :

- Echec total : arrêt, éventuellement chute.
- Echec normal : -2 mètres.
- Réussite normale : pas de changement.
- Réussite significative : +2 mètres.
- Réussite particulière : +4 mètres.
- Réussite critique : +6 mètres.

Ces différences de longueur sont les mêmes pour la **course** et le **sprint**, et sont également les mêmes pour toutes les créatures, y compris les animaux. En effet, les différences véritables sont déjà comprises dans la définition de la **vitesse**.

Attribution de la compétence. Au départ, la compétence [générale] **Course** est égale soit à la compétence **Saut**, soit

à un jet de 1d6-3. Choisir le meilleur des deux. Les points d'expérience préliminaires ne sont donc jamais utilisés pour elle, mais par la suite, elle fonctionne au niveau de l'expérience comme toutes les autres compétences, individuellement. Sur l'**Archétype**, la faire figurer soit égale à **Saut**, soit égale à zéro. Choisir également le meilleur.

Exemple. Artighel et Eidé veulent faire la course. Artighel a +3 en **Saut** et donc +3 en **Course**. Eidé, qui a -4 en **Saut**, joue 1d6-3. Elle obtient 4 et a donc $(4-3=1) +1$ niveau en **Course**. Artighel a 10 en **mêlée**, soit 65 % $(10 \div 15 \times 100)$ pour une difficulté zéro. Eidé a 11 en **mêlée**, soit pour la même difficulté, 60 % $(11 \div 18 \times 100)$. Ils courent. Leur vitesse à tous les deux est de 12, soit 24 mètres par round. Au premier round, ils obtiennent tous les deux une réussite normale, et restent donc côte à côte. Au second round, réussite significative pour Artighel et normale pour Eidé : Artighel gagne 2 mètres. Au troisième round, réussite normale pour Artighel et particulière pour Eidé : c'est elle qui a maintenant 2 mètres d'avance. Au quatrième et dernier round, échec normal pour Artighel (qui perd encore 2 mètres) et réussite normale pour Eidé, qui arrive première avec 4 mètres d'avance sur les 100 mètres parcourus.

l'oeuf cube

24 RUE LINNE 75005 PARIS - TEL 16 (1) 45 87 28 83
METRO JUSSIEU

**PARMI
PLUS DE 700 JEUX
PLUS DE 150 TITRES
EN FRANÇAIS
DANS LES JEUX
MODERNES DE ROLES,
DE SIMULATION ET
DE DIPLOMATIE**

ET 5 000 FIGURINES DIFFÉRENTES DE TOUS LES ÉDITEURS
CITADEL - RAL PARTHA - GRENADIER - TSR - ASGARD - FANTASY LORD -
CRONICLE - STANDARD GAME

VENTE PAR CORRESPONDANCE
CATALOGUE GRATUIT SUR SIMPLE DEMANDE

SOUFFLES ET QUEUES DE DRAGON

A l'usage, certains Souffles ou Queues se sont révélés équivoques quant à la façon de les interpréter, ou difficilement jouables. Par ailleurs, et ceci est surtout valable pour les Queues, retomber éternellement sur les mêmes finit par provoquer un effet de routine, et donc une perte d'intérêt. C'est la raison pour laquelle ces tables ont été **remaniées**. Elles ne sont pas intégralement originales. Certaines idées jugées faibles ont été supprimées, d'autres ont été contractées en une seule, de nouvelles se sont ajoutées à la liste, ainsi que des commentaires plus précis. Ces nouvelles tables restent naturellement **optionnelles**, mais, rien que pour le plaisir et la surprise des joueurs, il est conseillé de les essayer, de même que les nouvelles règles de durée et d'application des phobies et idées fixes.

QUEUES DE DRAGON

Note. Pour les non magiciens, rejouer tous les résultats inférieurs à 21.

01-10 Mauvaise rencontre en perspective. Pour déterminer le type de la prochaine **rencontre** dans les Terres Médiannes du Rêve, ajouter **30** au résultat du d100 sur la Table des Rencontres.

11-20 Pèlerinage du demi-rêve. Avant de pouvoir à nouveau lancer un sort, un sortilège, ou accomplir un rituel, y compris déclencher volontairement un sort mis en réserve, le magicien doit se rendre, en demi-rêve, en "pèlerinage" dans l'une des 188 autres cases des Terres Médiannes, à déterminer aléatoirement. Un Passeur peut l'y téléporter, mais un Messager ne peut s'y rendre à sa place. Dès que la case est atteinte, et une rencontre éventuellement résolue, le magicien est à nouveau libre de pratiquer la magie.

21-35 Les prochains points d'expérience dus au **stress** doivent être mis dans une compétence déterminée aléatoirement et permise par l'archétype.

36-37 Ne pas fumer d'Herbe de Lune jusqu'à la fin du prochain jour de pleine lune.

38-39 Ne pas boire de boissons fermentées ou alcoolisées jusqu'à la fin du prochain jour de pleine lune.

40-41 Aquaphobie. Ne pas s'exposer volontairement à l'eau jusqu'à la fin du prochain jour de pleine lune.

42-43 N'utiliser aucune monture [cheval ou autre] jusqu'à la fin du prochain jour de pleine lune.

44-47 Faire don solennel à quelqu'un de toute la monnaie possédée, étain, bronze, argent, or, avant la fin de sa prochaine heure de naissance. Il s'agit de toute la monnaie possédée au moment où la Queue est reçue.

48-51 Ne porter aucun vêtement, armure, ni ornement, jusqu'à la fin de sa prochaine heure de naissance.

52-55 Ne porter ni ne toucher à aucune arme, quelle qu'elle soit, jusqu'à la fin de sa prochaine heure de naissance.

56-59 Mutisme. Ne pas dire un seul mot jusqu'à la fin de sa prochaine heure de naissance.

60-62 Couardise irraisonnée. A la première occasion de combat, obligation de fuir et de se cacher, éventuellement de se rendre.

63-67 Héroïsme forcé. A la première occasion de combat, obligation de charger en tête avec une arme de mêlée.

68-72 Xénophobie momentanée. Obligation d'injurier la première personne inconnue rencontrée. La xénophobie disparaît dès que la première injure est dite.

73-77 Sotlographie forcée. A la première occasion de boire une boisson fermentée ou alcoolisée, obligation de boire jusqu'à l'épuisement de la boisson possédée, de la monnaie possédée [dans une taverne, par exemple], ou sommeil d'ivresse.

78-80 Coup de foudre fatal ! On devient aussitôt éperdument amoureux de la première personne inconnue de sexe opposé rencontrée. Tant que "satisfaction"

n'est pas obtenue, modification du **moral** comme indiqué pour les **Désirs lancinants** (voir ci-après).
Désirs lancinants. Retirer 1d100 sur la table suivante. La satisfaction de ces désirs n'est sujette à aucun délai particulier. Mais tant que le désir n'est pas satisfait, traiter du point de vue du **moral** chaque situation heureuse comme une situation neutre et chaque situation neutre comme une situation malheureuse. En cas de situation malheureuse due à une autre cause, la perte de moral est de 2 points si le jet échoue.

TABLE DES DESIRS LANCINANTS

- 01-05** Désir de danser nu sous la pluie.
06-10 Désir de voir un animal inconnu. (Tirer éventuellement un jet de **Zoologie** pour vérifier si l'animal est effectivement inconnu de la personne).
11-15 Désir de vendre quelque chose à quelqu'un, n'importe quoi, même à perte.
16-20 Désir de manger des fruits rouges.
21-25 Désir de botter vigoureusement le cul à quelqu'un.
26-30 Désir d'avoir très peur. Le désir est satisfait dès qu'au moins 2 points de stress sont gagnés simultanément.
31-35 Désir de casser des œufs [3d6] en les jetant à terre.
36-40 Désir d'aller en barque, bateau, radeau, pendant au moins une heure.
41-45 Désir de plonger dans une rivière, un lac ou un étang.
46-50 Désir de manger des champignons.
51-55 Désir de posséder une nouvelle gemme.
56-60 Désir de posséder une nouvelle arme.
61-65 Désir de posséder un nouveau vêtement (robe ou tunique).
66-70 Désir de dormir dans un grand lit avec édedron et oreillers de plume.
71-75 Désir de voir des acrobates ou des jongleurs effectuer leur numéro. (Difficulté minimum : 1d6+4).
76-80 Désir d'entendre des comédiens ou des musiciens effectuer leur numéro. (Difficulté minimum : 1d6+4).
81-85 Désir de grimper à un arbre. (Hauteur minimum : 2d10 mètres).
86-90 Désir d'entendre sonner des cloches.
91-95 Désir de résider en sous-sol [grotte, caverne, cave, souterrain] pendant au moins une heure.
96-00 Désir de voyager en voiture [char, charrette] pendant au moins une heure.

SOUFFLES DE DRAGON

Note. Pour les non magiciens, rejouer tous les résultats inférieurs à 61.

01-07 Les points de **rêve** tombent immédiatement à zéro.
08-11 Pendant sept jours, le sommeil du magicien est sans aucun rêve, pas même dans les Hautes Terres du Rêve pour la récupération des points de **rêve**. Cet état dure jusqu'à la fin de l'heure du Château Dormant du septième jour.

12-19 Réinsertion aléatoire du demi-rêve du magicien sur la carte des Terres Médiannes. (Retirer si le hasard indique la case où il se trouve déjà).

20-26 Mauvaises rencontres en perspective pendant sept jours. A chaque rencontre, majoration de 30 % sur la Table des Rencontres. (Le Souffle prend fin à la fin de l'heure du Château Dormant du septième jour).

27-33 Même Souffle que le précédent, amplifié. Majoration de 50 % sur la Table des Rencontres tant qu'il reste au moins un sort, sortilège, rituel, ou échec

total, en réserve. Dès que la carte est "vide", le Souffle redevient le même que le précédent (30 %). Les sept jours sont alors comptés à partir de ce moment.

- 34-42** Petit Périple ou "Périple des Sanctuaires". L'attention révéante des Dragons ne peut plus se focaliser sur le demi-rêve du magicien (= aucune magie d'aucune sorte ne peut plus être accomplie) tant que le magicien n'est pas allé **purifier** son demi-rêve dans **chacun des six sanctuaires**. Un Passeur peut aider le magicien, mais un Messager ne peut y aller à sa place. La **purification** du demi-rêve s'obtient, dans chaque Sanctuaire, en réussissant un jet de **points actuels de rêve** à -2 (+ draconic). En cas d'échec, le contact se rompt et le demi-rêve "redescend". **Note** : les sorts mis en réserve, par contre, peuvent toujours être déclenchés, même avant la fin du périple.
- 43-51** Grand Périple ou "Périple des Nécropoles". Même chose que précédemment, mais avec les **huit Nécropoles**. Mêmes règles et obligations, sauf que la **purification** du demi-rêve s'effectue par un jet de $r-4$ (+ draconic).
- 52-60** Fermeture des Cités. Les **22 Cités** de la carte des Terres Médiannes ferment leurs portes. Le demi-rêve du magicien ne peut plus y entrer pour aucune raison que ce soit. Si un sort est en réserve dans l'une des Cités, il y reste prisonnier, "en otage". Pour avoir accès à une Cité (y passer, y lancer un sort, y déclencher un sort en réserve), le magicien doit d'abord la **conquérir**. Mêmes règles que pour vaincre une case de Fleuve, Lac ou Marais (contact rompu en cas d'échec et nouveau Souffle de Dragon en cas d'Échec Total), mais le jet à effectuer est **points actuels de rêve** à -9 (+ draconic). Dès qu'une Cité est **conquise**, elle redevient une case normale. (Comme pour les cases de Fleuve, Lac ou Marais, un **Tourbillon** peut

toujours emporter le demi-rêve au-dessus d'une Cité non conquise sans qu'il se passe quoi que ce soit ; mais si le Tourbillon l'y dépose, le magicien doit aussitôt la combattre. De même, s'il y envoie un **Messager**, c'est ce dernier qui devra la combattre, au nom du magicien, avec ses propres points de **rêve**.)

- Perte définitive de 1 point en caractéristique **Rêve**.
62 Cécité. Perte définitive de 1 point en caractéristique **Vue**.
63-64 Surdité. Perte définitive de 1 point en caractéristique **Ouïe**.
65-66 Perte définitive de 1 point en caractéristique **Goût**.
67-68 Perte définitive de 1 point en caractéristique **Odeur**.
69-70 Masque de Narcos. Perte définitive de 1 point en caractéristique **Apparence**.
71-72 Troubles de la parole. Perte définitive de 1 point en caractéristique **Eloquence**.
73 Engourdissement des pouces. Perte définitive de 1 point en caractéristique **Dextérité**.
74 Rhumatismes incurables. Perte définitive de 1 point en caractéristique **Agilité**.
75-76 Vieillesse instantané de 1d4 ans. Jouer immédiatement **Constitution** - nombre d'années perdues, ou perte définitive de 1 point en caractéristique **Constitution**.
77-78 Perte immédiate de tout le système pileux, cheveux, poils et **ongles**. L'ensemble repousse normalement. La perte des ongles donne pendant un mois un malus de -4 sur la Table de Résolution à tous les jets de **Dextérité** impliquant une manipulation où la sensibilité des doigts est essentielle.
79-80 Perte immédiate de 1d6 dents (qui ne repoussent pas).
81-82 Incontinence urinaire jusqu'à la fin de l'heure du Châtea Dormant du prochain jour de pleine lune.
83-91 Phobie. Retirer sur la Table des Phobies.
92-00 Tic ou idée fixe. Retirer sur la Table des Tics & Idées Fixes.

Ne confondez pas

EXCALIBUR et EXCALIBUR

Si vous habitez vers Metz, allez plutôt à :

EXCALIBUR

34, rue du Pont des Morts, 57000 Metz.
Tél. : (8) 733.19.51

Si vous habitez vers Nancy, allez plutôt à :

EXCALIBUR

35, rue de la Commanderie, 54000 Nancy.
Tél. : (8) 340.07.44

Quoique finalement, rien ne vous empêche d'aller de l'un à l'autre EXCALIBUR selon votre humeur

EXCALIBUR

Toute la Science Fiction et le Fantastique
Jeux de rôle — wargames
Démonstrations les samedis
Vente par correspondance



TABLE DES PHOBIES

Note. Les phobies durent de un à douze mois (tirer 1d12) et s'arrêtent à la fin de l'heure du Château Dormant du dernier jour du dernier mois. Par ailleurs, chaque fois que la cause de la phobie est supportée, tirer immédiatement un jet de **moral** en situation malheureuse. Si une action importante, urgente, inclut de supporter la cause d'une phobie, après avoir tiré un jet de **moral**, situation malheureuse, tirer un jet de **Volonté** à 0, mais ajusté à l'ensemble du moral (règle usuelle). Si ce jet échoue, l'action est entreprise avec un retard égal en **rounds** à ETVOLONTE. S'il réussit, on peut agir aussitôt. Dans tous les cas, c'est au Gardien des Rêves de juger si la cause d'une phobie est ou non, effectivement, supportée par un personnage.

- 01-07 Phobie des personnes du sexe opposé. (On peut à la rigueur supporter de se trouver dans le même lieu qu'elles, mais toute communication avec elles implique de supporter la phobie).
- 08-13 Phobie de la viande et des nourritures carnées.
- 14-19 Phobie des boissons fermentées ou alcoolisées.
- 20-26 Phobie du bruit et de la foule. (On n'a qu'une envie : s'isoler. Le contraire équivaut à supporter la cause de la phobie).
- 27-33 Phobie des insectes et des araignées. (Se trouver dans un lieu où ils sont en grand nombre équivaut à supporter la phobie).
- 34-39 Phobie de la fourrure. (Tout rapport avec un animal à fourrure (à poils épais ou longs) implique de supporter la phobie).
- 40-45 Phobie de la musique. (Pour ne pas supporter la cause de la phobie, il faut soit s'en aller, soit faire taire la musique).

- 46-51 Phobie des lits et du confort en général.
- 52-58 Phobie des cours d'eau. (On ne peut s'y tremper. On ne peut les traverser que par des ponts **solides**. Le contraire équivaut à supporter la phobie).
- 59-64 Phobie de la lumière **directe** du soleil. (On peut s'en protéger par des vêtements amples, des gants, un chapeau à larges bords, un foulard. Le soleil sur la peau équivaut à supporter la phobie).
- 65-70 Phobie de la lumière **directe** de la lune. (Même chose que pour le soleil).
- 71-76 Phobie des enfants. (On peut les supporter s'ils sont silencieux et calmes. Mais les supporter dans le cas contraire, de même que toute communication avec eux, équivaut à supporter la cause de la phobie).
- 77-82 Phobie des barbus. (Mêmes remarques que pour les personnes du sexe opposé).
- 83-88 Phobie des miroirs. (Pour ne pas les supporter, soit on s'en va, soit on les brise).
- 89-94 Phobie de la saleté. (C'est surtout sur soi-même qu'on ne la supporte pas. Supporter par exemple une tache sur ses vêtements équivaut à supporter la phobie).
- 95-00 Phobie des escaliers. Tirer 1d2. 1=monter ; 2=les descendre.

TABLE DES TICS & IDEES FIXES

Note. Les tics et idées fixes durent 1d12 mois, comme les phobies. Si une action importante, urgente, demande de s'astreindre d'un tic ou de chasser une idée fixe, jouer un jet de **Volonté** à 0, mais normalement ajusté au moral. Si le jet réussit, on redevient **normal** pendant un temps égal en **rounds** à FRVOLONTE. S'il échoue, rien ne change. On pourra éventuellement retenter le jet (mais à -1 cette fois) au bout d'un temps égal en **rounds** à ETVOLONTE.

- 01-07 Toujours garder un ceil fermé (on peut alterner).
- 08-14 Se gratter ou cracher toutes les minutes.
- 15-21 Croire qu'on a toujours soif. Boire au moins une fois par heure. Si l'on a rien à boire, jouer un jet de **moral** en situation malheureuse.
- 22-28 Ne jamais se dévêtir.
- 29-35 Paranoïa aiguë. Croire qu'"ON" vous recherche en permanence pour vous tuer. Implique se croire toujours suivi, être constamment armé, vérifier portes et fenêtres, etc.
- 36-42 Se prendre pour une personne du sexe opposé.
- 43-49 Croire qu'on est invisible.
- 50-56 Croire qu'on est en permanence en compagnie d'une certaine personne amie, en qui on a toute confiance, invisible pour tout le monde sauf pour soi. Elle peut rendre une foule de services, comme monter la garde à votre place, par exemple.
- 57-72 Queues de Dragon. Tirer normalement une **Queue** sur la table appropriée, mais en jouant tous les résultats inférieurs à 36. Dès que la Queue obtenue prend fin pour ses raisons propres, en tirer une autre, et ainsi de suite jusqu'à la fin des 1d12 mois.
- 73-79 Confondre l'or avec le bronze (et inversement). Cela équivaut éventuellement à se croire très riche.
- 80-86 Se croire toujours très fatigué. Si l'on n'a pas la possibilité de dormir au moins six heures d'affilée par jour, tirer un jet de **moral** en situation malheureuse.
- 87-93 Croire que tout homme ou toute femme de plus de cinquante ans est votre père ou votre mère. (Tirer 1d2. 1=père ; 2=mère). Si plusieurs personnes possibles sont ensemble, c'est toujours la plus âgée. Cette personne, "père" ou "mère", est oubliée dès qu'elle est hors de vue pendant au moins une heure.
- 94-00 Croire qu'une certaine personne, **un ami**, est à votre recherche et va vous rejoindre bientôt. Chaque fois que l'on quitte un lieu (chaque matin si l'on voyage), il faut laisser pour elle un signe ou un message.



RÊVE
de
DRAGON
DE
LUXE

MHERDE QUOÂH!

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

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

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

DRACONNERIE



L'OGIVE OUVERTE

Le premier Salon des Jeux de Réflexion s'est tenu au CNIT du 8 au 16 février 1986. La NEF se devait d'y être, et nous y étions plus qu'un peu.

Nous y avions un stand, où vous avez pu trouver Sylvie, toujours fidèle au poste, dispensatrice des premiers badges "Rêve de Dragon", des posters vendus à l'unité, dispensatrice surtout de conseils et de précisions. Merci à ceux qui sont venus nous voir. Leurs éloges comme leurs critiques feront le profit de tous.

Nous étions également présents aux tables de démonstration. Pas un jour sans une table de "Rêve", et l'apothéose qui vint avec le tournoi. Durant les deux fins de semaine, plus de trente joueurs recherchèrent "l'aiguille de Lirels". La finale, sous la houlette de Denis GERFAUD, permit de sacrer meilleur joueur Stéphane BURA.

Ce rapport serait incomplet si nous ne vous parlions du marathon organisé par M. BARRAULT, maître d'œuvre de ce salon. Jérôme BOHBOT, président de la LICJS, qui ne manqua jamais d'apporter les croissants du matin, et la NEF. Nous avions parié pouvoir tenir plus que les 61 h 39 atteintes par le club de Louvain-la-Neuve. Nous avons dépassé les 71 h de 5 mn, et ce sur un seul et même scénario : "Au Bonheur des Zyglutes", malgré les manœuvres d'un maître du jeu au machiavélisme maintenant établi, votre serviteur. Bravo à Thierry DONNIERBLANC, Sophie DUMAS, Thierry GRABOWSKI et Ian NAU-

MAN pour leur endurance, mais surtout pour leur talent et l'adresse avec laquelle ils ont déjoué tous les pièges de Glumeln !

Une autre conséquence de ces journées de rencontres de discussions m'amène à quelques précisions. Il est apparu que certains ont été choqués par la différence de prix entre les n°1 et n°2 de ce bimestriel ! Un admirateur imprudent (il a donné son adresse) affirme même que la hausse est de 37,5 %. Soit, et expliquons nous. Loin de nous la pensée d'une tentative racoleuse d'écrasement des prix, aux conséquences si fâcheuses qu'elles m'amènent à cette mise au point. D'une part, nous avons considérablement accru le nombre de pages, passant de 32 à 46 et bientôt 50, d'autre part, ce prix fut calculé trop juste, ce qui nous obligea à un réajustement. L'explication ne s'arrête pas là. "Miroirs des Terres Médianes" n'est pas une REVUE. Si ça avait été le cas, vous eussiez bénéficié d'un autre tarif. Il ne s'agit pas non plus d'un "module". Chaque nouveau titre s'accompagne de précisions, d'additifs aux règles, et si la parution de ces volumes est bimestrielle, c'est dans le seul but de Vous garantir la venue régulière de nouveaux scénarios. Tout ceci nous permet d'affirmer avec la plus grande force que nous perpétuons notre tradition qui est de maintenir les prix les plus justes, et de proclamer que la NEF reste, plus que jamais, une équipe de joueurs pour les joueurs !

Cette polémique, espérons le, éteinte, je voudrais encore vous dire un petit

mot du "Club Rêve de Dragon". Que ceux qui nous ont signalé leur intérêt se rassurent. L'idée n'est pas morte et nous tenons compte du courrier. Les premières cartes sont en préparation et je confirme que tous les acheteurs de badges numérotés et de "Rêve de Dragon" de luxe sont automatiquement membres. Pour les autres, retardataires et endormis, qu'ils sachent que tous les renseignements leur seront communiqués sur simple demande. Une enveloppe affranchie à leur adresse sera la bienvenue.

Le dernier paragraphe, enfin pour remercier :

— Les boutiques "Excalibur" de Metz et Nancy pour l'organisation des journées du Dragon, et plus particulièrement du tournoi "Rêve de Dragon"; Jean-Charles et Sylvie RODRIGUEZ, présents pour l'occasion, en sont revenus avec les meilleures impressions.

— "Le dernier cercle" qui nous a représenté lors des manifestations de Vitrolles les 8 et 9 mars 1986.

— Michel SERRAT et son équipe de démonstration sur "Rêve de Dragon", présents à la foire de Marseille 1986.

— Les clubs "Antimythos" "Le Cairn de Gaffal" et la société "Ludodélire" (Supergang) pour l'organisation du tournoi des 26 et 27 avril dans lequel place a été faite au Rêve.

— Alain BAUSSANT et Xavier JACUS qui ont ouvert les portes de leurs vacances ludiques au 1^{er} jeu de rôle médiéval-ottrique.

— Et encore M. BARRAULT pour ce premier salon du jeu de réflexion.

Marc Laperlier

VACANCES LUDIQUES 1986

Pendant la première quinzaine d'août, dans la région grenobloise, Alain Beussant et Xavier Jacus organisent des rencontres "Jeux de Rôle" avec la collaboration du Dragon Radieux.

A cette occasion, la NEF offre deux jours de vacances ludiques à vingt personnes. Nous recherchons des joueurs passionnés, prêts à former une équipe de test et d'animation sur Rêve de Dragon à travers la France et les pays francophones.

Si vous êtes dynamiques, entreprenants, pleins d'idées, et surtout si vous aimez Rêve de Dragon, n'hésitez pas à nous contacter. Les plus motivés seront les premiers choisis.

Vous souhaitez rester plus longtemps, pour jouer avec les autres participants par exemple ? Joignez Xavier Jacus : 2 bis, rue Gilles de Trèves 55000 Bar-le-Duc.

PROGRAMME DES VACANCES LUDIQUES

Juillet : Wargame et Jeu de Rôle près de Rennes. 1^{er} au 15 août : Jeu de Rôle à Morestel. 15 au 31 août : Figurines dans le massif central ou près de Bordeaux.

n°1

RÊVE de DRAGON

miroirs
des terres médianes

LE CIDRE DE NARHUIT

Une aventure médiévale onirique

ET SON POSTER



