

Un
Scénario RÊVE de DRAGON

L'EMPIRE DU ROI JOUEUR

par DENIS GERFAUD



Miroirs des Terres Médiannes

Ludodélice

Scénario n° 5

Chers Rêveurs

Bienvenue dans l'Empire du Roi Joueur ! Ce scénario a été spécialement conçu pour ceux qui désireraient une situation un peu plus stressante que d'habitude. Non pas que les combats y soient plus mortels ni plus nombreux, mais à cause de l'ambiance plutôt lourde, grinçante et noire, en un mot de l'ambiance de cauchemar qui y règne. L'Empire est un scénario d'évasion. C'est-à-dire que la seule quête des voyageurs consiste à s'en échapper. C'est naturellement possible ; mais, tout aussi naturellement, c'est difficile. Les "portes" ne s'ouvriront pas toutes seules ; et les "gardiens" sont d'un cynisme féroce. Ajoutez à cela le fait qu'on présuppose, comme dans tous les scénarios de ce type, que les personnages ont commencé par "se faire prendre", ce que d'aucuns supportent mal, et il est fort possible que certains joueurs... craquent. Ni plus ou moins. Je préfère avertir loyalement le Gardien des Rêves : cette éventualité est possible. Cela m'est personnellement arrivé lors des séances de test dans les clubs parisiens où je joue. Et j'en ai été d'autant plus surpris que ceux qui ont craqué sont ceux qui prétendent se baigner avec le plus de complaisance dans "l'horreur indicible" ou le "chaos" de certains autres jeux. Allez y comprendre quelque chose ! Quoi qu'il en soit, l'Empire du Roi Joueur n'est pas qu'un scénario de stress, c'est un véritable scénario médiéval onirique ; et j'espère que les joueurs en conserveront un excellent souvenir.

Les règles optionnelles qui sont présentées à la suite sont celles qui sont directement liées aux préoccupations du scénario. On trouvera ainsi précisément les règles de Lire & Écrire, de Jeu, ainsi que de nouvelles règles de Musique qui devraient complètement revaloriser la profession jusqu'à là ingrate des bardes et des ménestrels.

Avec toutes ces nouvelles règles, il fallait de nouvelles feuilles de personnage. On les trouvera en encart central, calligraphiées à la main pour conserver un aspect "grimoire". La feuille de personnage ne conserve strictement que les caractéristiques, les compétences et ce qui varie peu. La feuille de route reprend tous les compteurs : vie, endurance, rêve, fatigue, etc... Au dos de la feuille de personnage se trouve un "aide-mémoire" avec les principales tables utilisées lors de la création des personnages. Enfin, une nouvelle feuille d'équipement complète le cahier. Noter que sur la partie gauche de la feuille de personnage, il y a une place suffisante pour indiquer les formules des sorts connus. Les non haut-révants pourront l'utiliser pour y transcrire leurs notes.

Bref, tout ce qu'il faut pour rêver encore plus fort !

Denis Gerfaud

SOMMAIRE

L'Empire du Roi Joueur	p.2
La Note Jaune	p.4
Les Fièrabras	p.15
Les Jeux	p.18
Feuilles de Personnage	p. 23
Le Secret du Roi Joueur	p.29
Règles Optionnelles	p.38
Musique	p.38
Chants Draconics	p.39
Jeu	p.41
Lire & Écrire	p.42
Lecture Draconique	p.43
Quelques Précisions	p.44
La Chimère	p.44
Ethylisme	p.44
Armes à Deux Mains	p.44
Nouvelles Créatures : Les Fièrabras	p.45
Feuilles de Sorts	p.46

SCENARIO N° 5

Publié par
Ludodélire SARL
27, rue du Chemin-Vert
75011 Paris

Scénario et règles :
Denis Gerfaud

Illustrations :
Florence Magnin

Couverture :
Didier Guiserix

Impression : imprimerie
Tautin

Dépôt légal : septembre
1987

ISBN : 1 907 102 00 1

L'EMPIRE DU ROI JOUEUR

Une aventure médiévale onirique
pour
REVE DE DRAGON
par Denis Gerfaud



L'Empire du Roi Joueur est principalement un scénario d'évasion.

Par l'intermédiaire d'une déchirure, les personnages des joueurs vont se retrouver dans un micro-rêve, c'est-à-dire, géographiquement parlant, un monde minuscule et totalement coupé des autres "rêves". Ce monde, l'Empire du Roi Joueur, fonctionne en circuit fermé, avec ses coutumes, ses lois, son "écologie" très particulières. Or il est infiniment probable que les personnages des joueurs ne le trouvent pas à leur goût. S'ils l'acceptent néanmoins et tentent de s'y acclimater, ils s'apercevront tôt ou tard que les dés y sont quelque peu truqués et que ce n'est pas la bonne solution. A l'opposé, s'ils se rebellent ouvertement contre lui, leurs chances de survie chuteront dramatiquement. S'ils tentent enfin de fuir, ils s'apercevront que le monde est "clos" et qu'on ne le quitte pas comme ça...

Il existe tout de même une solution, mais la découvrir demandera de la patience, de la ruse et pas mal de sang-froid. Il faudra que les personnages découvrent comment ce monde de cauchemar a été créé, puis, étape suivante, comment il peut être anni-

hilé. La destruction de l'Empire les en expulsera, et ils se retrouveront ailleurs, dans un "rêve normal".

Accomplir tout cela est loin d'être facile et l'Empire du Roi Joueur peut se révéler un piège plus que mortel. Les personnages des joueurs risquent en effet de s'y retrouver prisonniers pour toujours, avec un statut pire que l'esclavage, et sans même la possibilité de mourir, c'est-à-dire en termes de Rêve de Dragon, de se réveiller pour recommencer un autre rêve.

Au niveau du rapport entre les joueurs et le meneur de jeu, les scénarios d'évasion posent toujours le même problème : ils présupposent par définition que les personnages des joueurs ont commencé par se faire "capturer". Celui-ci n'échappe pas à la règle. L'Empire du Roi Joueur est un piège et il présuppose en toute innocence que les personnages des joueurs ont commencé par y tomber. S'ils n'y tombent pas, l'Empire n'a aucune raison d'être, en ce qui les concerne du moins ; et il n'y a ni jeu ni aventure. Il n'en demeure pas moins que ce type d'introduction forcée peut déplaire à certains joueurs. "Si piège il y a, pourraient-ils dire, qu'on nous laisse au moins au départ la possibilité de ne pas y tomber !" Et de tels joueurs n'auraient pas entièrement tort.

Avec l'Empire du Roi Joueur, le Gardien des Rêves a deux possibilités, suivant son style de jeu. S'il joue des scénarios "séparés", sans lien les uns entre les autres, c'est-à-dire le contraire du style dit de campagne, il peut, s'il le désire, avertir les joueurs que l'aventure va être de type évasion, avec tout ce que cela comporte d'introduction forcée, aux joueurs de voir s'ils tentent ou non le coup. Au besoin, le Gardien des Rêves peut leur faire jouer non pas leurs personnages habituels, mais des personnages prêtirés, et faire de l'aventure un simple exercice ou tournoi. S'il joue en campagne, par contre, à lui d'amener le piège en l'intégrant au reste de son histoire. Cela peut être très simple. L'arrivée dans l'Empire se fait par une déchirure du rêve. Dès que pour des raisons propres à la campagne, les personnages passent dans une déchirure du rêve, ils peuvent se retrouver dans l'Empire du Roi Joueur.

LES PERSONNAGES DES JOUEURS

L'Empire du Roi Joueur peut être joué par 4 à 6 personnages plutôt expérimentés : niveau + 5 ou + 6 dans les meilleures compétences. Combattants et magiciens sont souhaitables, de même que des personnages ayant de bons talents de dérobée. Bien que le



thème de l'histoire ait un rapport avec la musique, la présence d'un ménestrel n'est nullement obligatoire. Il est par contre indispensable qu'au moins l'un des personnages sache lire. Ils peuvent avoir de l'argent, mais sans exagération : l'équivalent de cinq ou six pièces d'argent maximum par personne. Leurs provisions, en revanche, doivent être très basses : un maximum de 5 ou 6 points de sustentation par personne.

LE SCENARIO DANS SES GRANDES LIGNES

Etant passés par une déchirure du rêve mauve, ou été victimes d'un orage onirique, les personnages des joueurs se retrouvent "ailleurs", dans un monde différent, mais qui leur semble normal au premier abord. Ils font irruption dans ce monde en pleine bataille, un combat opposant les autochtones à des humanoïdes qui arrivent, tout comme eux-mêmes, par des déchirures jaunes. Ces batailles sont rituelles, et jusqu'à présent, les Humains en sont toujours sortis vainqueurs. Passé l'étonnement, et s'ils sont néanmoins assez malins pour survivre à ce premier stress, les personnages vont ensuite apprendre de la bouche des autochtones qu'ils se trouvent dans l'Empire du Roi Joueur, ainsi nommé parce qu'il a été intégralement créé par ledit Roi Joueur, et

que c'est "un monde parfait". Très vite ils vont être mis au courant des lois : les habitants de l'Empire sont répartis en groupes très rigoureux, les principaux étant les *joueurs* et les *perdants*. Les joueurs sont ceux qui ont encore assez d'argent ou de possessions pour pouvoir jouer, le jeu étant obligatoire, les perdants sont ceux qui ont tout perdu et n'ont plus de quoi payer la mise minimum. On les appelle les *chnoups* et ils appartiennent aux joueurs. Les *chnoups* en questions sont plus ou moins bien favorisés selon leur fonction. Au plus bas de l'échelle se trouvent ceux qui sont mangés vivants. (Quoique prétendu parfait, ce monde connaît en effet de lourds problèmes d'approvisionnement.)

Les personnages des joueurs auront alors le choix, c'est-à-dire, en vérité, une totale absence de choix : soit ils payent la première mise minimum et deviennent *joueurs*, soit ils refusent et sont automatiquement déclarés *perdants*. La nourriture coûte cher et est très bien gardée ; le jeu (obligatoire) coûte quasiment aussi cher. Si les personnages tentent simplement de s'acclimater, il est probable qu'ils finiront tôt ou tard par perdre... Or s'ils décident de quitter l'Empire, imaginant à priori que ce n'est qu'une "province" comme les autres, une surprise aussi désagréable qu'éton-

nante les attendra. Quelques dizaines de kilomètres plus loin, quelle que soit la direction prise, ils se retrouveront au bord du monde. Il n'y a aucune raison en effet pour qu'un rêve de Dragon soit une planète. Et de fait, ce monde est plat. Dès que l'on en quitte le centre, on arrive très vite au bord des *Limbes*. Les *Limbes* sont en quelque sorte le non-rêve : un espace-temps non rêvé par les Dragons. Les *Limbes*, c'est "ce" qui se trouve entre les rêves. Comprenant cela, les personnages comprendront du même coup qu'ils sont ni plus ni moins prisonniers de l'Empire du Roi Joueur.

Tous les perdants ne deviennent pas *chnoups*. Certains se révoltent contre leur condition, tentent de fuir, "prennent le maquis". C'est le cas d'une perdante, *Evanana*, qui fut autrefois une très grande joueuse et qui se cache maintenant dans la forêt des Perdants, avec une bande de partisans, perdants eux-mêmes. Dans l'Empire, *Evanana* est l'ennemi public N°1. C'est non seulement une perdante en fuite, mais, qui plus est, elle a l'audace de jouer de la musique, acte rigoureusement interdit. Il paraîtrait en effet que l'Empire a été créé par la musique et qu'inversement la musique aurait pouvoir de le détruire. Si les voyageurs arrivent à prendre contact avec cette perdante, elle mettra son savoir en commun, de même que ses

forces pour tenter d'annihiler l'abomination où ils sont désormais contraints de vivre. Il faudra pour cela que le groupe se risque dans les souterrains qui sillonnent tout l'Empire, et bribe après bribe, découvrent le *secret musical* du roi Joueur en même temps que le fait que ce dernier est mort depuis longtemps. L'Empire tel qu'il existe aujourd'hui fut le résultat d'un sortilège mal contrôlé : la *note jaune*. Des indices peuvent amener à penser qu'une certaine *note mauve* est capable

de renverser l'effet. Mais trouver la note mauve ne sera pas non plus facile. Il faudra pour cela percer le secret des *Oreilles*, d'étonnantes créatures qui se résument en tout et pour tout à de grandes oreilles et se déplacent au moyen de pseudopodes. Jouer la note mauve, par contre, si elle est découverte, ne sera pas difficile. Parmi les reliques du Roi Joueur se trouve une grande harpe magique capable de faire du pire maladroit un musicien des plus experts. Une ultime question se

posera pourtant : si la note mauve détruit l'Empire, les personnages, qui en font maintenant partie, ne vont-ils pas être détruits avec ?... Or rien, aucun indice, ne permettra de répondre à cette question. Comble des combles, les personnages devront *jouer* une dernière fois. Pile ou face, 50/50. "Ou l'Empire disparaît, mais *notre* rêve se poursuit ; ou nous disparaissions avec...". Les joueurs ont intérêt à risquer cette fois... ils gagneront.

LA NOTE JAUNE



leur arrivée dans l'Empire, au sortir de la déchirure du rêve, les voyageurs ne resteront probablement pas sur place, mais tenteront certainement d'aller "ailleurs", tout en ignorant où ils vont. Etant incapables de s'orienter, on supposera qu'ils prennent tous la même direction ; et leurs premiers pas dans l'Empire seront joués de façon directive. Mais dès que des événements se préciseront, qu'auront lieu des rencontres, ils recouvreront toute liberté de choix et de mouvement. Dans cette optique, il est indispensable que le Gardien des Rêves connaisse bien l'Empire et sache comment en faire réagir les habitants. C'est pourquoi ce premier chapitre va traiter en priorité de sa description, de ses légendes, de sa configuration physique, de ses habitants et de ses lois. L'arrivée proprement dite des voyageurs ne sera décrite qu'au chapitre suivant, le Gardien des Rêves ayant alors en main tous les éléments pour faire réagir son monde au mieux de ses dispositions cauchemardesques.

Il reste toutefois évident que les personnages des joueurs ne découvriront pas d'un seul coup la totalité des informations suivantes, ni dans l'ordre où elles sont fournies ci-

dessous. Ils n'y auront accès que graduellement, à mesure qu'ils rencontreront les autochtones, agiront et réagiront. Ceci est particulièrement vrai en ce qui concerne les légendes traitant de l'histoire du Roi Joueur, de la note jaune et de la création de l'Empire qui ne pourront être découvertes qu'après la prise de contact avec Evanana et/ou si les voyageurs décident d'explorer le palais et ses sous-sols.

L'HISTOIRE DU ROI JOUEUR

Toute l'histoire a commencé à Chandrapore, capitale du grand royaume de Sélikanthe, dans les dernières décennies du Second Age, par le don d'une *harpe magique* que fit Ellenusir, la princesse courtisane, à deux très haut-révants, pour d'incalculables services qu'ils lui avaient rendus. Quels qu'aient été les services en question, que la légende a oubliés, c'était en vérité un fort beau présent. La harpe d'Ellenusir avait le pouvoir de reproduire exactement n'importe quelle harmonie, n'importe quel air, rythme, accord, etc, qu'avait en tête celui qui en jouait, et ceci même si le musicien n'avait auparavant jamais touché à une harpe de sa vie. Ayant maîtrisé l'instrument, il suffisait d'imaginer un air dans sa tête, ou de s'en souvenir, au cas où l'on aurait voulu jouer une musique déjà connue, puis de laisser courir ses doigts sur les cordes

de l'instrument, de les laisser courir tout seuls... La magie de la harpe faisait le reste. Les deux haut-révants étaient ravis de ce cadeau princier, car avant d'être des magiciens, c'étaient précisément, et surtout, *des musiciens*.

Durant quelques mois, ils acceptèrent de partager la harpe, la maîtrisant et la re-maîtrisant à tour de rôle. Mais bientôt, comme deux amants d'une même maîtresse, la situation devint intolérable pour l'un comme pour l'autre. Chacun d'eux voulait la harpe pour lui tout seul. Ils auraient pu se battre, se jeter mutuellement tous les sortilèges qu'ils connaissaient, voire déclencher des guerres. Ils en avaient le pouvoir. C'étaient réellement deux *très-haut-révants*, comme il en existait à la fin du Second Age. Mais déjà le monde s'écroulait autour d'eux, déjà le rêve devenait cauchemar à mesure que les Dragons se réveillaient pleins d'épouvante : et les deux magiciens musiciens étaient suffisamment sages pour ne pas précipiter stupidement leur propre fin. Ils se savaient d'une puissance magique égale. Des hostilités ouvertes n'auraient conduit qu'à leur double ruine. Ce fut alors qu'ils décidèrent d'un commun accord que la harpe appartiendrait finalement à celui qui sortirait vainqueur d'un concours de musique.

Le concours eut lieu et fut présidé par Ellenusir elle-même, à la tête d'un jury comprenant tout ce que Chandrapore possédait encore de musiciens valables. Mais à la vérité, les musiciens magiciens étaient si doués, et la harpe magique traduisait si bien le génie de leur inspiration musicale, qu'Ellenusir fut incapable de les départager. Et le jury dut conclure à un "match nul".

De nombreux mois passèrent encore. Et tout en continuant à partager la harpe, les deux haut-révants, chacun de leur côté, cherchaient fiévreusement un moyen sans équivoque d'affirmer et de prouver leur propre supériorité musicale. Ils finirent par trouver,

simultanément, un soir qu'ils assistaient tous les deux, en spectateurs, à une partie d'échecs acharnée. Ni l'un ni l'autre ne savait réellement bien jouer à ce jeu ; c'était donc exactement ce qu'il leur fallait. Ils se mirent à rechercher des sorts, des enchantements, à mettre au point des *Grandes Ecailles de Narcos*, se passant et repassant mutuellement leurs notes et brouillons, tant et si bien que dans la joie et la fébrilité d'avoir enfin trouvé, ils fabriquèrent un échiquier et des pièces magiques capables d'entrer en *résonance musicale* avec la harpe d'Ellenusir. Une fois bien comprise, leur idée était aussi simple que judicieuse : sur l'échiquier, plutôt que de déplacer les pièces à la main et suivant les combinaisons d'un jeu dont ils ignoraient tout des finesses, ils les déplaceraient *musicalement*. Pour cela, il leur suffirait de jouer chacun leur tour un air de harpe, en ne se préoccupant que de la qualité musicale, et les pièces, enchantées de façon à "comprendre" la musique, la traduiraient d'elles-mêmes en combinaisons d'échecs et se déplaceraient toutes seules sur l'échiquier. Il suffisait d'y penser.

Un exemple pour bien faire comprendre. Jouez sur la harpe une marche militaire, ou quelque chose du plus nul que vous pourrez, musicalement, imaginer, et vous verrez vos pièces d'échecs dégarnir les ailes sans protections, laisser la dame en prise, etc... Jouez du disco, et vous les verrez faire éternellement une case en avant, une case en arrière (très mauvaise combinaison). Supposons maintenant que les Blancs jouent une cantate de Bach tandis que les Noirs entament une valse musette ; et il y a toutes les chances que les Blancs fassent mat en trois coups sans que les Noirs aient seulement rien compris.

De cette façon, pensaient les deux joueurs, l'épreuve demeurerait essentiellement musicale tout en perdant son côté subjectif, et un résultat sans équivoque pourrait enfin les départager. Rien n'est plus mathématiquement rigoureux qu'un *échec et mat*.

Et la partie commença... elle allait durer des mois et des mois. Il faut dire que les joueurs n'étaient pas pressés d'effectuer leurs coups. Quand à tour de rôle ils prenaient la harpe, ils jouaient parfois des heures et des heures d'affilée, avec souvent pour seul résultat, en guise de mouvement, un "je passe". Ce qu'il faut en effet souligner à nouveau, c'est que ni l'un ni l'autre n'étaient vraiment spécialistes des échecs ; d'un commun accord, ils en avaient modifié la plupart des règles. C'est ainsi qu'ils pouvaient "passer" au lieu de bouger, déplacer de une à quatre pièces à la

fois, rajouter des pièces à mesure qu'elles étaient "mangées", et même en inventer et en introduire de complètement nouvelles en cours de partie. De cette façon, les deux camps furent bientôt composés de pièces complètement disparates. Enfin, et ce n'est pas la moindre originalité, l'échiquier enchanté qui leur servait de champ de bataille était non pas carré mais *ron*d. C'était une vaste table de pierre, circulaire, de 6 mètres de diamètre, reposant sur un unique pied central, comme un guéridon, une petite colonne de pierre de 80 centimètres de haut. Les pièces, quant à elles, très finement sculptées, mesuraient en moyenne 90 centimètres de haut. Non loin de la table d'échecs, magiquement soudée à un petit piédestal de marbre,

se dressait la harpe d'Ellenusir. L'ensemble était installé loin de l'agitation et du bruit, dans un petit pavillon à colonnettes, au centre d'un îlot planté de saules pensifs, à quelques kilomètres de Chandrapore, sur le lac de Trazimène.

Plusieurs saisons passèrent, et, comme on s'en doute, aucun des deux camps ne l'emportait vraiment. Les joueurs étaient maintenus devenus d'une invraisemblable lenteur. Entre chaque coup, entre chaque air, ils réfléchissaient pendant des semaines, noircissant des kilomètres carrés de parchemin à musique dans l'espoir de composer enfin un "air gagnant". Leurs préoccupations musicales s'étaient en effet quelque peu modifiées depuis le début



Maintenant familiarisés avec leur jeu, ils recherchaient moins la beauté de la musique que son côté gagnant. Et ce côté gagnant, il va sans dire que c'est avant tout dans la magie qu'ils le recherchaient. Ils n'étaient pas haut-révants pour rien. Et les choses se poursuivirent ainsi jusqu'à ce que l'un d'eux crût enfin avoir trouvé.

Après avoir décrypté tout ce que le royaume possédait de textes draconiques, le joueur qui tenait les Noirs se frappa un beau jour le front en s'écriant : "Eureka !" L'inspiration venait de le toucher sous la forme d'une certaine note jaune, un accord pas spécialement beau à entendre, mais qui, il en était sûr, ne pouvait être que l'ultime combinaison gagnante de toutes les combinaisons gagnantes possibles et même des autres. Sous l'impulsion donnée par cette note, ses pièces deviendraient réellement intelligentes et le moindre de leurs gestes irréfutablement vrai. En face de cela, tout sophistiquées qu'elles fussent, les pièces de son adversaire ne seraient que des pantins minables. Note ultime, note de vérité, note irréfutable, note draconique par excellence, la note jaune serait telle qu'elle ne pourrait admettre de parade. Un peu comme si elle était chantée par les Dragons eux-mêmes. Et trouver mieux, trouver plus puissant qu'une note chantée par les Dragons eux-mêmes, le magicien joueur n'imaginait même pas que cela fût possible. Non seulement il n'avait pas tort, mais il avait même trop raison, comme on va le voir tout de suite.

Après s'être écrié "Eureka !", il restait, selon la règle, à passer à l'expérimentation. Ce que le joueur s'empressa de faire. Sûr de sa victoire, il s'assit à la harpe et sur les cordes d'argent vibrant se mit à tisser le sortilège de la note jaune...

Là, deux explications sont possibles. Ou bien quelque chose clocha dans l'expérimentation, ou bien, ce qui est fort plausible, la note jaune était encore plus vraie, encore plus draconique, que ne le supposait le joueur. L'accord à peine ébauché, on entendit comme un grand "craac !" venir de partout et de nulle part, cependant que l'échiquier rond se mettait à onduler comme une crêpe vivante pour le plus grand déséquilibre des pièces. Entre les doigts du musicien, les cordes de la harpe devinrent brûlantes ; il se sentit emporté comme par un tourbillon de vertige ; et il comprit, trop tard, qu'il ne maîtrisait plus les événements. Dans les rafales d'une tempête invisible et silencieuse, il vit l'échiquier, le grand échiquier de pierre, se briser en deux comme une galette de pain sec qu'on rompt entre ses doigts ; il vit les pièces basculer,

chuter, se briser ; et il comprit, trop tard une fois encore, que son rêve se déchirait. Alors, fou d'angoisse, de désespoir, d'incrédulité, de panique, avant de sombrer dans ce qu'il croyait être l'oubli d'un non-rêve définitif, il se mit à jurer ! Lui, si poli, si courtois jusqu'à ce jour, se mit à débiter un torrent d'injures et de gros mots : à frapper d'interdit le plus coriace des charretiers du royaume ! Comme pour le narguer, il eut l'impression que la harpe d'Ellenusir les lui renvoyait un par un ; et ce fut sa dernière pensée consciente avant de sombrer proprement dans le coma.

Lorsqu'il se réveilla, au bout d'une durée indéterminée, le magicien joueur se retrouva dans une totale obscurité, apparemment couché sur un sol de pierre. Heureusement, il possédait toujours une chandelle sur lui ; et l'ayant allumée, il ne tarda pas à faire les constatations suivantes :

- Il était effectivement couché sur un sol de pierre, très exactement sous ce qu'il restait de l'échiquier. Celui-ci était bel et bien brisé. La moitié correspondant au camp des Noirs (le sien) était encore attachée au pied central, mais l'autre moitié avait disparu.

- La plupart de ses pièces jonchaient le sol, brisées, parfois réduites en fragments méconnaissables. Il en restait encore sur l'échiquier, comme le Roi, par exemple, mais elles étaient de travers par rapport aux cases. La Reine, par contre, était tombée, et parmi les débris, seule sa tête était encore reconnaissable.

- De rares pièces blanches étaient encore debout sur l'échiquier, là où la ligne de brisure le déchaquetait grossièrement. D'autres pièces blanches s'accrochaient désespérément au bord brisé, comme dans un dernier effort pour ne pas tomber.

- Enfin, non loin de l'échiquier brisé, se tenait toujours la harpe d'Ellenusir, apparemment intacte. Mais le joueur ne se trouvait plus sur l'îlot où avait lieu la partie. Il se trouvait dans une vaste salle semi-sphérique, sans fenêtre et sentant le moisi. Quant à son adversaire... aucune trace !

Le joueur se releva et voulut remettre ses pièces en place. A sa grande stupeur, il ne put les saisir. Un invisible champ de force empêchait qu'on ne les touche. Les regardant de plus près, il constata qu'elles étaient toutes nimbées d'une sorte d'aura jaune. Et sans pouvoir l'expliquer, le joueur eut l'intuition que ses pièces, bien que devant lui, se trouvaient en fait dans un autre rêve. "Enfin, se dit-il pour se consoler, au moins la harpe

est toujours là, et mon adversaire a disparu..." Il voulut aller vers elle, mais c'est à cet instant précis qu'on frappa à la porte. "Entrez ! s'écria-t-il sans réfléchir. - Sire, fit le nouvel arrivant, le peuple des joueurs, votre peuple, vous réclame !" Et le magicien musicien, se frottant les yeux d'incrédulité, constata que ce personnage ressemblait comme deux gouttes d'eau à son roi d'échecs. La seule différence, c'est que c'était un Humain véritable, vivant, et qu'il arborait un sourire fendu jusqu'aux oreilles, débordant de gaieté...

L'EFFET DE LA NOTE JAUNE

Trop puissante ou mal contrôlée, la note jaune eut pour effet de créer une combinaison vraie. C'était ce que désirait le joueur, mais il ne pensait pas que cela irait si loin... Quand elle fut jouée, il se produisit effectivement une déchirure du rêve. L'adversaire de notre joueur resta sur l'îlot cependant que la moitié de l'échiquier tenue par les Noirs disparaissait dans une déflagration de lumière mauve, de même que le joueur et la harpe. Il ne comprit jamais ce qui s'était passé ; et peu importe, car de toute façon il n'a aucun rôle à jouer dans la suite de ce scénario. Quant au joueur des Noirs, comme on l'a entrevu, il se retrouva projeté dans un autre rêve - un rêve créé par le sortilège de la note jaune, à l'image de la situation sur l'échiquier, et, plus exactement, de la situation au moment où l'échiquier se brisa. Les pièces restées debout devinrent des personnages vivants, les débris de pièces brisées devinrent des particularités géographiques ou des "monstres" hantant le sous-sol, le sous-sol et les souterrains devant quant à eux leur existence au fait qu'il y eut un "sous-échiquier" : l'endroit où le joueur s'écroula pendant sa perte de conscience. Le véritable échiquier existe toujours, de même que les véritables pièces (ou ce qu'il en reste), mais comme le joueur le constata lui-même, on ne peut les toucher, elles sont entourées d'un aura jaune. De fait, quoique restées visibles, elles ne sont plus véritablement dans ce rêve ; les seules qui le soient sont les créatures vivantes créées à leur image.

Ce rêve est dans son essence semblable aux autres rêves : il est rêvé par les Dragons. La différence est qu'ils le rêvent en quelque sorte malgré eux. Mais c'est le principe même de la magie : altérer, forcer le cours du Grand Rêve. Hormis cela et toutes les particularités décrites ci-après, ce monde doit être considéré comme "normal". Entre autres choses, on peut y naître et mourir normalement ; et la magie y fonctionne sans changements.

LE MONDE

Le monde engendré par la note jaune est à l'image de ce que fut l'échiquier. En ce sens, c'est un monde limité, clos sur lui-même. Il est "plat", ce n'est pas une planète. Si l'on continue trop loin dans la même direction, on arrive au bord : et si vraiment on insiste... on tombe.

La carte ne représente que l'Empire du roi Joueur proprement dit, c'est-à-dire la zone habitée, la zone centrale. Cette partie fait environ 12 kilomètres de diamètre et est entourée de collines au "Nord" et à l'"Est", de marais au "Sud" et d'une forêt à l'"Ouest". Si, partant de la lisière de ces collines, marais ou forêt, on continue vers l'extérieur pendant encore 10 kilomètres, on arrive au bord des Limbes, là où le monde s'arrête. Cette partie du monde, la plus extérieure, n'est pas représentée sur la carte, pour des raisons d'échelle et parce qu'elle ne présente aucun trait géographique

remarquable.

Dans sa totalité, le monde est donc un cercle de 32 kilomètres de diamètre, avec la palais du roi Joueur pour centre et les Limbes pour périmètre. Sa circonférence fait un peu plus de 100 kilomètres. Si l'on voulait en faire le tour, en suivant le bord des Limbes, il faudrait deux bonnes journées de marche. Atteindre les Limbes en partant du centre ne prendrait en revanche que deux heures draconiques en moyenne, suivant l'itinéraire choisi.

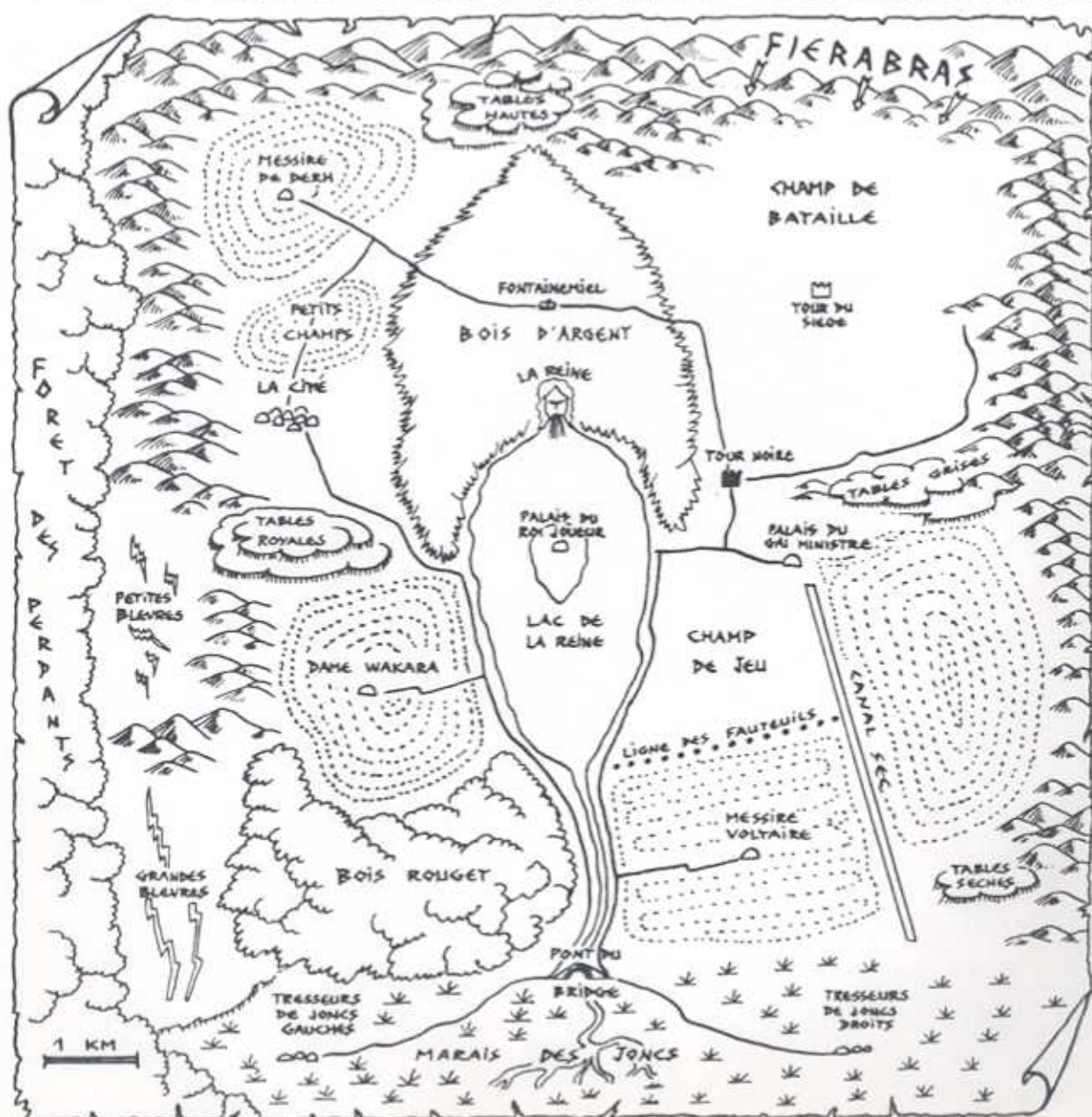
Les limbes

Là où un rêve s'arrête, commencent les Limbes. C'est un "espace-temps" non rêvé, un vide, un néant entre les rêves. La frontière entre un rêve (c'est-à-dire un monde) et les Limbes est généralement nette et franche. C'est une coupure, exactement comme quand on arrive au bord d'une table, d'une carte ou d'un plateau de jeu. Le sol cesse brusquement d'exister et devant soi s'ouvre un abîme. L'abîme en

question n'est pas mesurable car il n'y a pas de "distances" non plus dans les Limbes. Il se présente, "physiquement" comme une brume verdâtre semblant vaguement onduler en circonvolutions molles et lentes. A la connaissance des personnages des joueurs, il n'y a aucun moyen de franchir les Limbes.

Un jet de *Intellect/Légendes* à -6 fournira les renseignements présentés ci-dessus ; et si une réussite significative, au minimum, est obtenue, le personnage saura en outre qu'aucune vie n'est possible dans les Limbes. Toute créature s'y aventurant, c'est-à-dire y tombant, cesse définitivement d'être rêvée par les Dragons. Elle ne se réveille donc pas dans un autre rêve, elle n'existe plus et n'existera plus jamais, son archétype est annulé.

Note : Géographiquement parlant, ce monde possède une épaisseur, un sol et un sous-sol. Il est pourtant impossible de descendre le long du bord,



comme on descend le long d'une falaise. Cela équivaldrait à plonger dans les Limbes. Pour employer une dernière image, les Limbes sont un peu comme une mer (une mer de néant) venant battre la grève qu'est le bord du monde.

Le brouillard

Le monde de l'Empire du Roi Joueur baigne en permanence dans un épais brouillard. Ce brouillard, que ne disperse aucun vent, chose inconnue dans ce monde, limite la vision à 50 mètres au grand maximum. Au-delà, c'est un mur blanc. Entre 50 et 30 mètres, on distingue des silhouettes ; mais pour apercevoir des détails, il faut réussir au minimum *Vue* à -4.

Le brouillard se lève régulièrement deux fois par jour, au début de l'heure de la Couronne et au début de l'heure de l'Araignée. Il se lève chaque fois en quelques minutes et disparaît complètement, comme un rideau qui se lève. L'atmosphère reste ainsi dégagée pendant une heure, puis le brouillard retombe avec la même rapidité qu'il s'était levé. Durant l'heure de la Couronne, on peut voir le soleil au zénith dans un ciel implacablement bleu. Il y demeure durant toute l'heure, sans sembler bouger. A minuit, durant l'heure de l'Araignée, même chose avec la lune, qui apparaît au zénith sur fond de ciel étoilé (sauf quand elle est "nouvelle" - bien qu'on ne la voit toujours qu'au zénith, la lune suit normalement ses phases). Les habitants de l'Empire nomment ces deux heures sans brouillard les heures de Grande Lumière. Il y a ainsi l'heure de Grande Lumière de Jour et l'heure de Grande Lumière de Nuit.

Les astres n'apparaissant qu'au zénith et n'ayant ni coucher, ni lever, les autochtones n'ont aucune notion d'orient ni d'occident, ni non plus de Nord ni de Sud. L'aube et le crépuscule se traduisent respectivement par un accroissement ou une diminution de la lumière sans qu'on en voit la source. Faute des points cardinaux habituels, ils ont recours à un système propre pour indiquer les directions. Leur point de repère essentiel est la Reine. C'est ainsi que le "Nord" devient *derrière la Reine* ; le "Sud" *devant la Reine* ; l'"Est" *à la gauche de la Reine* ; et l'"Ouest" *à la droite de la Reine*. (Mais que le Gardien des Rêves se rassure ! en ce qui concerne les descriptions qui lui sont destinées, on continuera à parler de "Nord" ou d'"Est" entre guillemets, en supposant traditionnellement le Nord en haut de la carte pour ne pas lui prendre inutilement la tête.)

Le climat

Dans tout l'Empire, ainsi que dans toute la frange "hors carte", le climat est essentiellement chaud et humide. Il

ne pleut jamais, mais le brouillard quasi permanent assure un bon taux d'humidité. Par ailleurs, il n'y a aucune saison. D'un bout à l'autre de l'année, le climat reste le même : brouillard toute la journée sauf pendant les heures de Grande Lumière. La nuit, la température est de 20°. Dans la journée, elle monte jusqu'à 25° à l'heure du Faucon ; et durant l'heure de Grande Lumière de Jour (Couronne), elle plafonne à 35° à l'ombre (plus de 50° au soleil). Au Dragon, elle redescend progressivement vers 25°, pour se stabiliser à 20° à l'heure du Serpent jusqu'à l'aube du lendemain. De ce fait, les habitants n'ont aucun problème de chauffage. Rares sont ceux qui entretiennent du feu, et encore est-ce uniquement pour griller leurs steaks (voir plus loin). Quoique étrange, le climat de l'Empire est sain, et les maladies y sont totalement inconnues.

La Végétation

La végétation ne correspond pas du tout au type de climat. Dans une ambiance chaude et humide, on pourrait s'attendre à une luxuriance tropicale, eh bien pas du tout ! La forêt des Perdants est essentiellement composée de chênes, de hêtres et de bouleaux. Le bois d'Argent est planté de conifères. Le bois Rouget est un bois d'ormes. Quant aux collines, celles qui ne sont pas purement désertiques et rocailleuses, elles sont plantées d'une herbe rase, dure et amère qui ne serait pas déplacée dans les toundras nordiques. De fait, si le climat est propice à la végétation, il semble bien que le sol soit particulièrement stérile.

La pitasse. Dans tout l'Empire, il ne pousse qu'un seul végétal comestible (et nutritif) : une sorte de grosse citrouille appelée pitasse. Ces légumes sont cultivés par les grands joueurs, qui les surveillent jalousement (voir plus loin). Si un personnage affamé voulait, faute de mieux, brouter l'herbe ou manger les feuilles des arbres, outre qu'il leur trouverait un goût détestable, il s'apercevrait que leur pouvoir nutritif est très faible : 2 kilos pour 1 point de sustentation. La pitasse est plus nourrissante. Une tranche moyenne (environ une livre) vaut 3 points de sustentation.

Le tanemiel doré. Exception à la "règle" de ce monde, le tanemiel doré (qui est effectivement une plante tropicale) pousse en petite quantité dans la forêt des Perdants. Pour en trouver, réussit *Empathie/Survie en Forêt* à -6, puis *Vue/Botanique* à -6. Avec la pitasse mentionnée plus haut, le tanemiel doré est la seule plante intéressante de tout l'Empire. Les habitants ne lui accordent néanmoins aucune attention : ils ont mieux (voir plus loin).

La Faune

Elle est nulle. Aucun animal quel qu'il soit, pas même un insecte. Le concept même d'animal est quelque chose d'inconnu chez les habitants de l'Empire.

LES HABITANTS

Les habitants de l'Empire n'ont évidemment pas conscience d'avoir été des pièces d'échecs, ou plus exactement que leur archétype est celui de pièces d'échecs. Pour eux le monde a toujours existé tel qu'il est. Il a été créé par le roi Joueur, leur roi ; et tous doivent lui en être reconnaissants car "c'est un monde parfait".

Le jeu d'échec originel est bien entendu méconnaissable en tant qu'Empire du roi Joueur. Il ne ressemble en rien à un échiquier. Seuls l'idée, l'archétype, demeurent ; et ceci pour une raison évidente : les "pièces" sont maintenant vivantes, il leur faut continuer à vivre, avec la première préoccupation que cela suppose : se nourrir. C'est la raison pour laquelle le monde, géographiquement, ressemble à peu près à un "monde normal" : il y a juste ce qu'il faut pour permettre la vie, mais rien de plus. Toutes ces additions par rapport au pur échiquier originel sont une conséquence normale du sortilège de la note jaune. Toutefois, la préoccupation principale de ces anciennes pièces d'échecs reste évidemment de jouer. Et en vérité, que pourrait-on attendre d'autre de leur part, sinon jouer, encore jouer, et perpétuellement jouer ?... C'est ainsi, en résumé, que toute la vie dans l'Empire du roi Joueur est axée sur deux pôles : jouer/manger. Et l'on notera en passant que pour des pièces d'échecs, les deux ne font qu'un, c'est-à-dire que le but de leur jeu est, précisément... de se manger.

Les habitants de l'Empire sont répartis en groupes sociaux aux particularités, droits et devoirs, très distincts :



Les Joueurs

Originellement, sur l'échiquier, c'étaient des sortes de pions. Très nombreux au départ, à mesure que progresse "l'entropie de fin de partie", ils ne sont plus aujourd'hui que 25. Ils se répartissent eux-mêmes en deux groupes officiels : les *petits joueurs*, au nombre de 21, et les *grands joueurs*, au nombre de 4 en comptant le Gai-Ministre. Leurs droits et devoirs sont toutefois les mêmes.

Définition : est appelé *joueur* toute personne n'appartenant à aucun des trois autres groupes (bailleurs de blèvre, tresseurs de jonc, champignons) et possédant encore de quoi acquérir l'insigne de joueur en jouant la *mise minimum* aux *jeux obligatoires*, à savoir 7 pièces de bronze. Tout joueur incapable de remplir ces conditions est un *perdant*.

Les joueurs appartiennent à la "caste" la plus haute. Ils sont libres d'aller et venir dans l'Empire, ils peuvent porter des armes, posséder des *chnoues* (voir ci-dessous). Enfin, ce sont les seuls à avoir le droit de jouer (outre le fait qu'ils le *doivent*). Le Gai-Ministre, véritable chef de l'Empire, est un joueur.

Les Jeux obligatoires. Ils ont lieu toutes les semaines, à l'heure de la Grande Lumière de Jour, patronnés par l'un ou l'autre des grands joueurs, sur le *champ de jeu*, et présidés par le Gai-Ministre. Ils consistent en courses, luttas et épreuves physiques de toutes sortes. Les joueurs n'ont pas à y participer activement. Tout ce qu'ils ont à faire consiste à *parier* sur les vainqueurs. Il est obligatoire pour un joueur de parier au moins une fois par semaine lors de ces jeux. En échange de la mise minimum (7 PB) ou d'une mise plus importante au gré du joueur, ils reçoivent un *insigne en jonc tressé* qu'ils doivent ensuite porter ostensiblement durant tout le reste de la semaine. Cet insigne, différent chaque semaine, les distingue comme *joueurs*. Faute de le porter, ils peuvent être pris pour des perdants par les *champions* (les gardes) et abattus par erreur. Durant le cours de la semaine, les joueurs peuvent par ailleurs jouer entre eux autant qu'ils le désirent. Tous les jeux pratiqués sont des jeux de *hasard* et d'*argent*. (Voir chapitre 3 : LES JEUX.)

Les Perdants

Ce sont maintenant les plus nombreux, environ 300. Joueurs à l'origine, ce sont ceux qui ont perdu et qui, très précisément, faute d'aucune possession restante, ne peuvent payer les 7 PB et acquérir l'insigne. Quand un joueur est réduit à cette extrémité, il peut en dernier recours jouer son insigne précédent. S'il gagne, il

recupère 7 PB ; mais il doit immédiatement les dépenser pour acquérir le nouvel insigne qui le consacrera joueur pendant une semaine encore. S'il perd, il appartient désormais à son vainqueur ou, selon le cas, au patron des jeux obligatoires. Un perdant qui appartient à un joueur est appelé un *chnoue*.

Les Chnoues

Ne s'appartenant plus eux-mêmes, ce sont ni plus ni moins des *esclaves*. Il y a plusieurs types de *chnoues*, selon leurs fonctions plus ou moins enviables.

Les culs-de-bouche. C'est le bas de l'échelle, la position la plus cauchemardesque. Ils sont ainsi appelés car c'est sur eux que l'expression familière *se manger* (aux échecs) est appliquée au pied de la lettre. Il n'y a pas d'animaux dans ce monde, avons-nous dit, et par ailleurs la pitasse est un mets plutôt fadasse. Pour relever leur ordinaire, les joueurs qui en possèdent taillent des escalopes dans leurs culs-de-bouche en prenant bien soin de ne se servir que dans les muscles (généralement la partie la plus charnue de l'individu, d'où leur nom) et de ne pas mutiler irréparablement un organe. Les culs-de-bouche, en effet, ne sont jamais mis à mort (surtout pas, quelle perte !...) ; ils fournissent de la viande vivants. Quand ils ont perdu trop de sang et menacent de tomber inconscients, on leur fait boire une potion magique de tanemiel (voir ci-après, la *Fontanemiel*) et ils régénèrent les tissus prélevés en quelques heures. Peu de temps après, les voilà à nouveau *tout neufs* et prêts à servir de *nombreuses fois* pour le plus grand plaisir des gourmets... Certes, c'est atroce, il n'y a pas d'autre mot. Mais ô joueurs décheus probables qui lisez ces lignes, avez-vous jamais songé que le destin de ces pièces que vous manipulez avec sang-froid est non seulement de se manger au gré de vos caprices, mais à chaque partie recommencée, sans jamais connaître le repos d'une mort véritable, de toujours et éternellement *subir le même sort* ?...

Les culs-de-bouche vivent nus, les chevilles entravées par une courte chaîne pour qu'ils ne puissent courir. Selon leur âge, sexe, beauté et goût (certains culs-de-bouche sont renommés dans l'Empire pour avoir une saveur particulièrement délicate), ils peuvent valoir de 5 à 50 pièces d'or.

Les pitassiers. Ainsi sont nommés les *chnoues* affectés à la culture des pitasses. Leur sort est à peine plus enviable que celui des culs-de-bouche. La pitasse, en effet, est un légume difficile, et la stérilité du sol n'est pas faite pour arranger les choses. Les pitasses ne parviennent à maturité

qu'abondamment arrosées de *sueur humaine*. Dans ce but, à l'heure de Grande Lumière de Jour, sous le soleil brûlant, les pitassiers doivent se livrer à toutes sortes d'activités physiques propres à les faire *suer* (courir, sauter, ramper, faire des pompes, etc...). Leur sueur est recueillie au moyen de râclettes et conservée provisoirement dans des seaux jusqu'à l'heure de Grande Lumière de Nuit, moment où les pitasses en sont arrosées avec amour. Il n'y a qu'ainsi que ces gros fruits ventrus acceptent de croître. Un pitassier bien entraîné (= capable de produire un litre de sueur par jour) vaut en moyenne 5 PO.

Les pitasses mettent environ 7 jours pour parvenir à maturité, à partir de la floraison. Chaque fruit demande au minimum un demi-litre de sueur par jour. L'Empire produit en moyenne 40 pitasses mûres par jour. Une pitasse normale fait à peu près 6 kilos et peut être découpée en 12 tranches. Chaque tranche (1 livre) fournit 3 points de sustentation et est vendue de 1 à 5 pièces de bronze selon la provenance. Celles du Gai-Ministre sont réputées les meilleures, puis, dans l'ordre décroissant, celles de messire Voltaire, de dame Wakara, et de messire de Derh. A l'heure de Grande Lumière de Jour, dans tout l'Empire, il y a en moyenne 150 pitassiers qui s'exténuent dans les champs.

Les Garde-Manger. C'est certainement la meilleure position parmi les *Chnoues*. Ce sont eux qui, comme leur nom l'indique, gardent et surveillent la nourriture, c'est-à-dire les culs-de-bouche, les pitasses et les pitassiers. Garde-manger est un poste de confiance, et comme les *chnoues* qui en sont titulaires n'ont aucune envie de rétrograder sur l'échelle sociale, ils s'en acquittent à merveille, voire féroce. On peut leur faire confiance. Les trois états de *chnoue* n'ont en effet rien d'officiel et ne dépendent que de l'humeur et de la volonté du joueur maître. Pour faute professionnelle, un garde-manger peut fort bien devenir cul-de-bouche du jour au lendemain. Inversement, avec l'âge, un vieux cul-de-bouche devenu trop dur, pourra espérer terminer sa carrière comme pitassier. On peut également gagner un échelon en dénonçant les fautes commises par les autres. La délation est fortement approuvée.

Les garde-manger sont vêtus de cuir souple et sont généralement armés d'une masse légère et d'un fouet. Dans les plantations des grands joueurs, ils patrouillent régulièrement pour empêcher les vols de pitasses.

Tous les perdants ne sont pas *chnoues*. Certains réussissent à fuir, ou prennent la fuite avant d'avoir

effectivement tout perdu. Le monde étant minuscule, ils ne peuvent aller bien loin et se terrent soit dans les collines, soit dans la forêt. C'est pour cette raison que la forêt a été nommée la *forêt des Perdants*. Ces personnages, qui sont les seuls à être réellement appelés *perdants*, par opposition à *chnoupe*, sont perpétuellement *traqués*. Quand ils sont pris, leur sort est immuable : ils deviennent culs-de-bouche. La vie des perdants n'est pas aisée. Il leur faut fuir sans cesse, se cacher, déjouer les battues. Qui plus est, il leur faut se nourrir. La plupart mangent les feuilles des arbres, une nourriture dérisoire ; d'autres, plus audacieux, tentent des raids sur les champs de pitasse. Le brouillard favorise ces raids, mais les garde-manger, tout autant habitués qu'eux au brouillard, n'en restent pas moins efficaces.

Les joueurs arborent en permanence un *grand sourire*. Dans ce monde créé pour eux par le roi Joueur, ils sont *heureux*. C'est ce qui les distingue des perdants ou des chnoupes, lesquels ont toujours l'air maussade, voire désespéré ! Un joueur triste est un joueur *suspect*. Dans ce monde de jeu où les joueurs n'ont rien d'autre à faire que jouer du matin au soir (quelle vie magnifique !) *tricher* est le crime le plus grave. Un joueur triste triche par définition, c'est un *mauvais joueur*. Les perdants qui refusent leur sort et fuient plutôt que de devenir chnoupe sont des mauvais joueurs, des tricheurs. Et il n'y a pas trente-six façons de traiter un tricheur, même s'il est encore assez riche pour jouer : on le dépouille et on en fait un chnoupe.

Les Tresseurs de Jonc

Sur l'échiquier originel, c'étaient des petits bateaux de jonc tressé. La note jaune en a fait des créatures humaines. Les tresseurs de jonc vivent dans les *marais des Jongs*, au "Sud" de l'Empire. Ils se répartissent en deux groupes, les *tresseurs de jonc gauches* et les *tresseurs de jonc droits*, ainsi appelés parce que leurs villages se trouvent respectivement à la gauche et à la droite de la Reine. Ce ne sont ni des joueurs ni des chnoupes. Ils ne jouent jamais. Leur fonction consiste d'une part à tresser les insignes qui, de semaine en semaine, servent à consacrer les joueurs ; et d'autre part à fabriquer l'*esquif de jonc tressé* à bord duquel le Gai-Ministre s'embarque chaque semaine pour aller prendre ses instructions auprès du roi Joueur, dans le palais de ce dernier, au centre du lac de la Reine. De même que les insignes ne sont valables qu'une semaine, l'*esquif* ne sert qu'une seule fois. Au retour du Gai-Ministre, il est brûlé à l'orée du champ de Jeu - ce qui indique, le début des jeux obligatoires. Les

tresseurs de jonc ont donc un nouvel esquif à fabriquer toutes les semaines.

Les deux groupes, gauches et droits, sont mortellement rivaux. Chacun de son côté, dans chacun des deux villages, fabrique et les insignes et un esquif. Le matin du jour des jeux obligatoires, ils quittent les marais et vont porter leurs oeuvres au palais du Gai-Ministre. Pour ce faire, ils doivent passer par le *pont du Bridge* ; et c'est là qu'ils se rencontrent. Alors commence rituellement une grande baston. Les vaincus se replient en déroute vers le marais en jurant de se venger la semaine suivante ; cependant, les vainqueurs portent triomphalement leurs insignes et leur esquif au palais du Gai-Ministre. En échange, ils sont assurés de recevoir au moins une tranche de pitasse par jour et par personne durant toute la semaine, parfois davantage si leur victoire a été particulièrement éclatante ou si le Gai-Ministre trouve les insignes et/ou l'esquif encore plus réussis que d'habitude.

Les tresseurs de jonc sont une caste très fermée. Ses membres y sont éduqués depuis l'enfance, âge où on leur distend le lobe de l'oreille au moyen de pinces. Quand le lobe de l'oreille a atteint environ 20 centimètres de long (vers 17 ans), il est tranché en trois lanières qui sont alors tressées. Les tresseurs de jonc gauches se tressent l'oreille gauche ; et les tresseurs de jonc droits se tressent l'oreille droite. Hormis cela, ils sont semblables, vêtus de pagnes végétaux, pieds nus, armés de frondes et de machettes. Les tresseurs de jonc, gauches et droits, sont particulièrement fiers de leur caste, et sont d'une humeur excessivement farouche. Chaque village compte actuellement 30 individus, dont 12 adultes mâles.

Les Bailleurs de Blèvre

Sur l'échiquier, c'étaient des sortes de moines. Dans l'Empire, ils jouent maintenant le rôle de *pronostiqueurs*. Comme des moines pèlerins, ils sont vêtus de robes de bure à capuchon, leur seul vêtement, et chaussés d'espadrilles. Ils sont munis d'une petite sacoche contenant leurs provisions et leur argent, et d'une gourde. Ils marchent en s'appuyant sur un grand bâton, qu'ils savent par ailleurs passablement manier. Tous, hommes et femmes, ont le crâne rasé. Ils n'ont pas de domicile fixe, mais errent à travers tout l'Empire. C'est toutefois dans la région des *Blèvres*, grandes et petites, qu'on les rencontre le plus fréquemment. Ils doivent leur nom à ce qu'ils y *baillettent*.

Les *Blèvres*. Ce sont des *bouches*, des paires de *lèvres*, qui apparaissent sur la paroi de certains ravins ou failles. Par extension, quoique improprement, ces ravins sont eux-

mêmes appelés *Blèvres*. Ces bouches ont la forme de bouches humaines quoique démesurées. Elles font en moyenne 2,5 mètres de long sur 1 mètre de haut. Les choses se déroulent ainsi : au fond du ravin qui lui semble approprié, le bailleur de blèvre se dévêt, plie soigneusement sa robe, pose dessus ses sandales, sa sacoche, sa gourde et son grand bâton, en un paquet bien rangé. Puis il s'agenouille face à la paroi, assis sur ses talons, et se met à *baillet*, à ouvrir et fermer bizarrement la bouche comme un poisson qui s'asphyxie. Entre deux ou trois "baillements", il lance des petits baisers dans le vide. Alors, il n'est pas rare qu'en face de lui un dessin apparaisse sur la paroi - le dessin d'une grande bouche. Le bailleur n'en baille que de plus belle, comme pour encourager la bouche. Et le dessin de celle-ci se précise en effet. Bientôt, ce n'est plus un dessin, mais une véritable bouche en bas relief qui est apparue. Et la bouche se précise encore, maintenant en trois-quarts de relief, elle entrouvre ses lèvres humides où suinte une salive grisâtre. Alors le bailleur se lève et va placer sa tête rasée entre les lèvres de la bouche, qui, pour le recevoir, vient d'adopter la position dite "en cul de poule". Les choses vont ensuite très vite. Il se produit un grand bruit de succion ; et de la même façon qu'une bouche normale gobe une nouille, la blèvre gobe son bailleur. Elle se referme, légèrement gonflée, comme une normale "bouche pleine" ; puis, de la même façon qu'elle est apparue, s'efface lentement de la paroi du ravin. Et il ne reste plus au pied de la muraille qu'un petit tas de vêtements soigneusement pliés.

Quelques jours plus tard, pas forcément au même endroit, la bouche réapparaît d'elle-même et recrache le bailleur, toujours la tête la première. Ayant fait, elle s'effacera à nouveau. Le bailleur n'aura plus qu'à se mettre en quête de ses affaires, puis repartir...

Les bailleurs de blèvre ne gardent aucun souvenir de leur séjour buccal. Par contre, au sortir des blèvres, ils possèdent une certaine *mémoire du futur*, une certaine *précognition*. Pratiquement, ils peuvent savoir d'avance quel sera le gagnant de telle ou telle course, de tel ou tel jeu. Si eux-mêmes n'ont pas le droit de jouer, ils peuvent par contre *vendre leurs pronostics* ; et c'est même d'ailleurs leur seule façon de gagner de quoi se nourrir. Un pronostic de bailleur de blèvre peut valoir de 1 à 20 PB, selon son intérêt, et 10 fois plus si l'on désire s'en assurer l'exclusivité. Le problème, c'est que les prévisions ne sont pas toujours justes.

Un bailleur de blèvre a toujours

1d100% chances de répondre juste et/ou de savoir quelque chose du futur, quelle que soit la situation. Jouer un premier d100 pour connaître les chances du bailleur de blèvre, puis un second. Si le résultat du second jet est égal ou inférieur au premier, le bailleur de blèvre *sait*. C'est très aléatoire, mais vu le nombre des bailleurs, il est finalement assez difficile de *cacher* quoi que ce soit dans l'Empire. Les voyageurs pourront s'en rendre compte s'ils rejoignent le camp des perdants. Tenter le moindre raid, la moindre action contre le Gai-Ministre ou les joueurs a toutes les chances d'avoir été *prévu* par au moins un bailleur de blèvre.

La caste des bailleurs de blèvre est tout aussi fermée que les autres. Les enfants des bailleurs le deviennent à leur tour et ainsi de suite. Enfin, il arrive aussi que les bailleurs ne réapparaissent pas après avoir été gobés. Le cas est rare mais se produit parfois. De même il arrive, plus fréquemment cette fois, qu'en guise de prédictions un bailleur de blèvre soit incapable de proférer autre chose qu'un torrent d'injures et de gros mots après être ressorti d'une bouche. On dit alors qu'il est *mal embouché*.

(On trouvera au dernier chapitre l'explication finale de cette histoire de bouches, de prédictions et de gros mots, pour l'instant encore assez mystérieuse).

Les bailleurs de blèvre sont actuellement au nombre de 14, 7 hommes et 7 femmes.

Les Champignons

Sur l'échiquier du roi Joueur, c'étaient des pièces en forme de champignon. Ils jouent maintenant le rôle de soldats et de gardes, portant toujours sur leurs boucliers et leurs cuirasses un *champignon noir* pour emblème. Leur chef, capitaine général de la cohorte, est nommé le *Grand Champignon Noir*, et prend ses ordres directement auprès du Gai-Ministre. Ce ne sont pas des joueurs, mais des soldats bien entraînés. Ils sont nourris par le Gai-Ministre et ont même droit à un steak de cul-de-bouche une fois par semaine. Leur fonction est double : d'une part assurer l'ordre dans l'Empire, veiller à ce que personne ne triche et traquer les perdants ; d'autre part, à combattre journalièrement ou presque les invasions de *Fiérabras*.

On trouvera leur description plus détaillée, de même que celle des *Fiérabras* au chapitre suivant.

Les caractéristiques des culs-de-bouche et des pitassiers ont peu d'importance, ces personnages n'étant pas destinés à jouer un rôle prépondérant. En ce qui

Caractéristiques moyennes des Garde-Manger

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

Fouet	niv +7	init 13	+dom (d6+1)
Masse 1 main	niv +4	init 9	+dom +2 (masse légère)
Corps-à-corps	niv +4	init 9	+dom (d4+1)
Esquive	niv +4		

Discrétion +4/ Escalade +4/ Saut, Course +4/ Se cacher +4.

Caractéristiques moyennes des Tresseurs de Jone

TAILLE	11	VOLONTE	14	VIE	10
CONSTITUTION	09	EMPATHIE	08	ENDURANCE	24
FORCE	11	REVE	10	VITESSE	12
AGILITE	10	Mêlée	10	Protection	0
DEXTERITE	16	Tir	15		
VUE	14	Lancer	13		
OUÏE	12	Dérobée	13		

Fronde	niv +7	init 14	+dom 0
Epée 1 main	niv +4	init 9	+dom +2 (machette)
Corps-à-corps	niv +4	init 9	+dom (d4)
Esquive	niv +4		

Saut, Course +1/ Survie en marais +10/ Vannerie +10.

Caractéristiques moyennes des Bailleurs de Blèvre

TAILLE	10	VOLONTE	11	VIE	09
CONSTITUTION	08	EMPATHIE	16	ENDURANCE	20
FORCE	09	REVE	12	VITESSE	12
AGILITE	09	Mêlée	09	Protection	0
DEXTERITE	10	Tir	10		
VUE	10	Lancer	09		
OUÏE	14	Dérobée	10		

Masse 2 mains	niv +5	init 9	+dom 0 (grand bâton)
Corps-à-corps	niv +3	init 7	+dom (d4)
Esquive	niv +3		

Discrétion +2/ Escalade +6/ Saut +5/ Course +2/ Toute survie dans l'Empire +7.

concerne les joueurs, petits et grands, on trouvera leurs caractéristiques au chapitre 3 : LES JEUX.

HISTOIRE DU ROI JOUEUR (suite & fin)

... Et c'est ainsi que le magicien musicien se rendit compte de l'effet véritablement produit par la note jaune. Ayant discuté avec son roi d'échecs, lequel, maintenant, déclinait tout titre de roi pour n'être que le ministre ("le véritable roi, c'est vous, sire, disait-il, vous le roi Joueur, merveilleux créateur de notre monde parfait..."), ayant discuté avec lui,

donc, il apprit qu'en vérité l'Empire durait déjà depuis... longtemps ! Apparemment, depuis déjà plusieurs générations. Le ministre, et plus exactement le *Gai-Ministre*, comme l'appelaient les habitants, prétendait n'être que le fils de son père, lui-même fils de son père, etc... du moins, à en croire ses souvenirs. Bref, le "roi Joueur" apprit que ses sujets espéraient bien avoir la joie de le voir un jour. "Et puisque vous êtes enfin sorti de votre longue, longue méditation, sire, ne nous refusez pas cette joie !" le supplia le Gai-Ministre.

Le roi Joueur quitta alors son palais et

visita son monde. Il en fut horrifié. Et quand il eut pleinement saisi l'ampleur du cauchemar que sa magie avait engendré, il n'eut plus qu'une idée : défaire ce qu'il avait fait malgré lui. Il se claquemura, volontairement cette fois, dans les sous-sols de son palais, et demanda au Gai-Ministre de ne venir le déranger "pour le mettre au courant des affaires de l'Empire et recevoir ses ordres", qu'une fois par semaine. Ainsi fut fait et fut instaurée la coutume rituelle du voyage hebdomadaire du Gai-Ministre au palais du roi. Cependant, dans sa solitude, le roi Joueur rechercha fièvreusement une solution.

Il avait dans l'idée qu'une certaine note mauve devait pouvoir annuler l'effet de la jaune ; et par bonheur, la harpe d'Ellenusir était toujours intacte. Mais comment découvrir cette note mauve?... Pendant des mois, il chercha, griffonnant et raturant des dizaines de feuilles de parchemin, ou bien restant la tête dans les mains, à réfléchir pendant des heures sans bouger, ou bien visitant et re-visitant ses étonnants sous-sols. Et d'autres mois passèrent. Quand le Gai-Ministre venait le voir, c'est à peine s'il le recevait. Il frémissait d'horreur à chaque fois que ce dernier lui annonçait gaiement que tel ou tel joueur, devenu cul-de-bouche, venait de faire les frais d'un barbecue particulièrement exquis... Et puis, un jour qu'il n'y croyait plus, il se frappa le front en s'écriant "Eureka" !
"Quel âne je fais ! se résuma-t-il, il suffit d'avoir des oreilles, et je les ai..."

Or c'était précisément le jour des jeux obligatoires, jour de la visite de son ministre. Quand ce dernier arriva, il fut bien surpris de découvrir son roi tout débordant de joie. "J'ai trouvé ! s'écria le roi, notre cauchemar va prendre fin !" Et dans sa naïveté, il raconta tout au Gai-Ministre, à savoir comment il pensait avoir enfin trouvé le moyen d'annuler l'Empire et de revenir au point de départ avec... un échiquier et des pièces normales. Que croyez-vous que fit alors le Gai-Ministre ? Croyez-vous que la nouvelle lui fit plaisir et que la perspective de devenir une bête figurine d'échecs (encore que cette perspective fût pour lui assez abstraite) lui parut alléchante ?... Eh bien, à la vérité, pas vraiment... Pas vraiment du tout, même. Il s'écria : "Sire ! veuillez vous retourner, s'il vous plaît, et baisser légèrement la tête. Je crois que vous avez un bouton dans le cou..." Le roi Joueur, flatté de la gentillesse de son ministre, fit comme il disait, et... crac ! l'autre lui brisa la nuque d'un grand coup de masse.

Dissimuler son crime ne fut pas bien

difficile au Gai-Ministre puisque de l'ordre-même du roi, il était le seul à avoir le droit de venir sur l'île. Il laissa le cadavre au pied de l'escalier et se comporta par la suite comme si de rien n'était, continuant chaque semaine à se rendre dans l'île "pour prendre ses ordres auprès du roi".

Vingt ans se sont maintenant écoulés. Le Gai-Ministre a un peu vieilli, il a pris un peu d'embonpoint (il faut dire qu'il possède une ou deux chnoupettes particulièrement grassouillettes), mais fondamentalement les choses en sont au même point. Pour tous les habitants hormis le Gai-Ministre, le roi Joueur médite toujours dans son palais ; et personne ne soupçonne que l'ex-roi de l'échiquier est bel et bien devenu le souverain à part entière.

PETIT GUIDE DE L'EMPIRE

Blèbres, grandes et petites. Ce sont les ravins où les bailleurs de blèbre se font gober par les bouches appelées "blèbres". Ces ravins font en moyenne 25 mètres de profondeur et 50 mètres de large. Les parois sont quasiment verticales (difficulté d'escalade -8), mais à l'extrémité de chaque ravin un raidillon permet de monter ou de descendre sans problème.

Bois d'Argent. Situé derrière la Reine et entourant toute la partie "Nord" du lac, c'est un agréable bois de pins argentés. C'est en son centre que se trouve la Fontainemiel. C'est le lieu de promenade préféré des petits joueurs, surtout à l'heure de Grande Lumière de Nuit, car les aiguilles argentées sont particulièrement belles sous le clair de lune.

Bois Rouget. Au "Sud-Ouest" du lac, ce bois est presque exclusivement planté d'ormeaux. Son déboisement est prévu, pour le transformer en champ de pitasses, mais toujours remis à plus tard. En tant que valeur immobilière, il peut servir d'enjeu, et de fait, au gré des fortunes, il change souvent de propriétaire. Il appartient actuellement à messire Voltaire.

Canal Sec. C'est une longue tranchée rectiligne de 4 kilomètres de long, sur 50 mètres de large et 25 mètres de profondeur. Toutes les parois sont complètement verticales (difficulté d'escalade -10) et aucun accès pratique ne mène au fond tapissé de sable et de gravier. L'ouvrage est artificiel. Il devait rejoindre les marais de joncs, au "Sud-Est" et sa mise en eau aurait permis des régates et des épreuves nautiques. Son percement a débuté du vivant du roi Joueur. A la mort de ce dernier, le Gai-Ministre fit

interrompre les travaux, prétendant que le roi interdisait l'usage des bateaux dans l'Empire, excepté celui qui permettait à son ministre de lui rendre visite. Le canal devint donc inutile. En vérité le Gai-Ministre redoutait que la prolifération des bateaux permette un jour à un curieux de venir aborder à l'île du roi.

Champ de Bataille. C'est dans cette vaste plaine herbue que déferlent presque journellement les Fièrabras, surgissant des collines du "Nord-Est". Les envahisseurs se ruent sur la tour du Siège et sont pris en tenailles par les Champignons embusqués dans les collines de l'"Est" et à la lisière du bois d'Argent à l'"Ouest". C'est donc là qu'ont rituellement lieu les batailles.

Champ de Jeu. C'est sur cette vaste pelouse bien plane que se déroulent toutes les semaines les épreuves des jeux obligatoires.

Champs, petits. Plantations de pitasses appartenant aux petits joueurs de la Cité. Au gré des fortunes et infortunes, ces champs changent souvent de propriétaires, de même que les chnoupes chargés d'y travailler. Il en résulte une production très aléatoire et de très basse qualité.

La Cité. C'est là que vivent les petits joueurs quand ils ne sont pas invités à la cour d'un grand, comme chez le Gai-Ministre par exemple. La Cité comprend une trentaine de petits palais. Comme toutes les habitations de l'Empire, ces constructions sont des hémisphères de pierre, des sortes d'igloos, avec une seule ouverture servant à la fois d'entrée et de fenêtre. Il n'y a pas de porte véritable. L'ouverture des palais les plus riches est masquée par une tenture. A l'intérieur, on trouve une pièce unique, ronde, hémisphérique, parfois coupée en deux ou en trois au moyen de tentures pour former des "chambres" différentes. Le mobilier est sommaire : lit, table, coffre, braseviande (barbecue). Une dizaine de ces palais appartiennent encore, réellement, à certains petits joueurs ; les autres sont devenus la propriété des grands joueurs (Gai-Ministre et messire Voltaire principalement), et les petits joueurs les occupent moyennant un loyer de 14 PB par semaine (le double de la mise obligatoire). Le nombre des petits joueurs allant toujours diminuant (ils ne sont plus que 21), on trouve également des palais inoccupés. Enfin, c'est au centre de la Cité que se dresse l'*Hôtel des Jeux*. C'est là que sont enregistrés officiellement les paris faits sur les *jeux de table* (cf. chapitre 3 : LES JEUX.) Les palais de la Cité font en moyenne une dizaine de mètres de diamètre.

Dame Wakara. Après le Gai-Ministre et messire Voltaire, dame Wakara est la troisième grande joueuse de l'Empire. Ses plantations de pitas-ses s'étendent à l'"Ouest" du lac, entourant son palais. Dame Wakara possède environ 60 chnoupes.

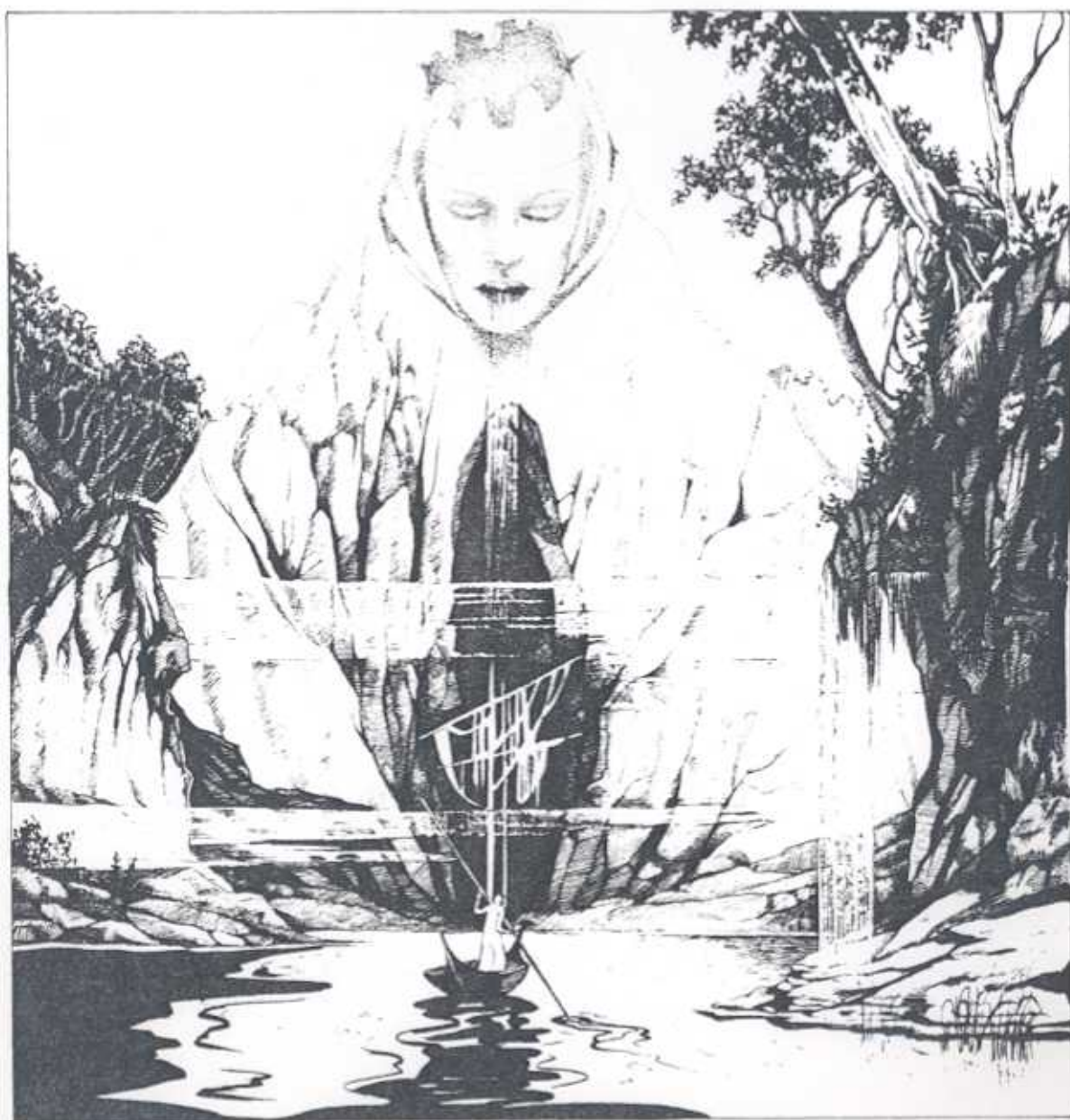
Fontainemiel. Située au centre du bois d'Argent, c'est une fontaine dont l'eau est l'équivalent d'une *puissante potion de soins enchantée*. La Fontainemiel doit son existence à l'effet de la note jaune et aux dégâts que provoqua l'éclatement de l'échiquier originel. En effet, quand le magicien musicien venait jouer son coup à la partie d'échecs, il se munissait toujours d'une potion de Tanemiel Doré enchantée pour calmer ensuite les irritations que la harpe d'Ellenusir causait à ses doigts (se souvenir qu'il jouait pendant des heures). Quand l'échiquier se rompit, la pièce d'échecs représentant la reine tomba sur la fiole et la brisa. La pièce se brisa également en mille morceaux,

sauf la tête qui, intacte, alla rouler un peu plus loin, humectée de potion. Par l'effet de la note jaune, cet accident se manifesta de deux façons dans l'Empire: par la création de la Reine (voir plus loin) et par celle de la Fontainemiel. La fontaine est une large vasque de roche vitrifiée de 3 mètres de diamètre, toujours pleine quelle que soit la quantité d'eau qu'on y puise. Il semble que l'eau suinte perpétuellement de l'intérieur même de ses parois. Son pouvoir de guérison est à peu près le même que celle d'une potion enchantée "normale", aux exceptions suivantes: son *pouvoir de guérison* est de 100 points; Il n'y a pas de *jet de résistance* (l'eau fait effet automatiquement); elle *régénère* parfaitement tissus et muscles manquants sur un blessé; elle reste cependant inopérante sur un mort, de même qu'elle est impuissante contre les *maladies* ou les *empoisonnements*; en fin, l'eau prélevée à la fontaine ne garde son pouvoir que jusqu'à la fin de la prochaine Grande Heure de Lumière (de jour ou de

nuit), après quoi elle devient une *eau ordinaire*. A cause de cette dernière particularité, les habitants de l'Empire n'en font aucune réserve. L'accès de la Fontainemiel est libre et gratuit à tous les joueurs, de même qu'aux champignons, aux bailleurs de blèvre et aux tresseurs de joncs. Seuls les chnoupes n'ont pas le droit d'y puiser de l'eau. Une *Détection d'Enchantement* donne un résultat positif. Une *lecture d'Aura Magique* indique le Fleuve de l'Oubli. Là, une seconde *Lecture* révèle tous ses pouvoirs, plus le fait qu'elle est d'une "magie naturelle" (et donc non annulable).

Forêt des Perdants. Située à l'"Ouest" de l'Empire, la forêt s'étend jusqu'aux Limbes. Elle doit son nom à ce qu'elle sert de refuge aux perdants qui refusent l'état de chnoupe.

Lac de la Reine. Situé au centre de l'Empire, le lac fait 2 kilomètres d'"est" en "Ouest" sur 4 kilomètres du "Nord" au "Sud"; sa profondeur est





d'environ 10 mètres. Personne n'a le droit de s'y aventurer, ni en bateau, ni à la nage, sauf le Gai-Ministre. Au "Sud" ses eaux se canalisent en une rivière d'une trentaine de mètres de large, puis se perdent dans les marais des Jones.

Ligne des Fauteuils. Cette ligne marque la frontière entre le champ de Jeu et les plantations de pitasses de messire Voltaire. Elle doit son nom à ce que ce dernier y installe des fauteuils pour que les joueurs puissent suivre confortablement le déroulement des jeux.

Marais des Jones. Au "Sud" de l'Empire, ces marais s'étendent jusqu'aux Limbes. C'est un labyrinthe de mares d'eau et de langues de terre boueuses où poussent roseaux et juncs. C'est le fief absolu des tresseurs de juncs et personne dans l'Empire ne songe à s'y aventurer.

Messire de Derh. C'est le dernier des quatre grands joueurs. Situées au "Nord-Ouest" de l'Empire, ses plantations de pitasses sont les plus pauvres et le plus souvent pillées par les perdants. Messire de Derh ne possède qu'une quarantaine de chnoupes.

Messire Voltaire. C'est le plus grand des grands joueurs après le Gai-Ministre. Défendues par la rivière à l'"Ouest" et le canal sec à l'"Est", ses plantations sont les mieux abritées des raids des perdants ; et messire Voltaire peut se permettre d'employer d'avantage de pitassiers que de garde-manger, d'où un meilleur rendement. Il possède au total environ 80 chnoupes.

Palais du Gai-Ministre. Chef véritable de l'Empire, Gai-Ministre est le plus riche et le plus puissant de tous les joueurs. Il possède près de 120 chnoupes et les champignons sont directement sous sa responsabilité.

Palais du Roi Joueur. Ce palais est situé au centre d'une petite île, elle-même située au centre du lac de la Reine. (Voir chapitre 4).

Pont du Bridge. C'est un grand pont de pierre qui enjambe la rivière à l'orée des marais des Jones. Traditionnellement, c'est le lieu d'affrontement entre tresseurs de juncs gauches et tresseurs de juncs droits. Le pont, constitué de trois grandes arches, fait 30 mètres de long sur 4 mètres de large.

La Reine. Due à la chute de l'une des pièces d'échecs originelles (voir ci-dessus la Fontainemiel), la Reine est un gigantesque rocher sculpté à l'image d'un visage féminin. De sa bouche

entrouverte jaillit une cascade. Ainsi se trouve alimenté le lac. Situé à l'extrémité "Nord", le rocher de la Reine fait environ 30 mètres de haut. A sa base son diamètre est d'environ 15 mètres. L'eau de la cascade jaillit constamment en un débit ininterrompu.

Tables, Grises, Hautes, Royales, Sèches. Ce sont des plateaux escarpés à la surface rocheuse unie et plate. Par l'effet de la note jaune, elles correspondent aux véritables cases de l'échiquier originel. Les Tables Hautes culminent à 150 mètres ; les Tables Royales à 100 mètres ; les Tables Grises et les Tables Sèches à 60 mètres environ. Leurs bords sont constitués de falaises verticales (difficulté d'escalade -10). On accède aux plateaux par des lacets de grosiers escaliers taillés dans le roc. Des déchirures du rêve jaune se manifestent souvent au sommet des tables. Ce sont des déchirures éphémères, qui ne durent que quelques minutes, mais qui ont la propriété d'entraîner avec elles toutes sortes d'objets (meubles, armes, tissus, vêtements, etc...), rarement des êtres vivants. Les objets abandonnés par les déchirures sont légalement la propriété du roi, c'est-à-dire du Gai-Ministre. Ce dernier les revend aux joueurs au cours de ventes aux enchères. Par ailleurs, les joueurs ont pris l'habitude de parier sur quelle table apparaîtra la prochaine déchirure. Les gagnants (ceux qui ont parié sur la bonne table) ont un droit de préemption sur les objets vendus. C'est ce que l'on appelle les jeux de table (voir chapitre 3).

Tour Noire. C'est dans cette tour que réside la garnison des champignons, une centaine d'hommes. C'est une tour ronde de 12 mètres de diamètre et de 25 mètres de haut. Ses abords sont défendus par un fossé de 6 mètres de large. On y entre par un pont-levis situé au "Sud".

Tour du Siège. Cette tour, de mêmes dimensions que la tour noire, n'est qu'un simulacre. Ce n'est qu'un énorme tas de pierres disposé en forme de tour. Ce leurre est destiné à attirer les Fierabras.

Tresseurs de Juncs, gauches et droits. Chaque village est constitué d'une douzaine de huttes de juncs, de forme hémisphérique (comme les palais des joueurs).

Les Routes. Représentées sur la carte par un simple trait, des routes relient les principaux palais, la Fontainemiel, la Cité, etc... Ce sont des voies pavées, dans le style des voies romaines.

LES FIERABRAS



Le lieu et l'époque où se trouvent au départ les voyageurs incarnés par les personnages n'ont aucune importance. L'aventure ne commence en effet véritablement qu'avec le franchissement d'une déchirure du rêve, le passage au travers d'un nuage mauve ; et cet incident peut avoir lieu n'importe où, n'importe quand. Il doit néanmoins être joué, car il est essentiel que les personnages des joueurs sachent qu'ils viennent de changer de rêve. Si ce scénario fait suite à une précédente aventure, la déchirure du rêve en question peut avoir été prévue de longue date, faire déjà partie du paysage. Dans Glumeln, par exemple, (Voir *Miroirs* n°2) les déchirures du rêve ne manquent pas et la liaison entre les deux scénarios peut être fournie par l'une d'elles. Dans un autre cas, imaginons-le, les personnages peuvent être acculés de telle sorte que seule une déchirure du rêve leur offre une "sortie de secours". D'une manière générale, la façon d'amener la déchirure dépend du scénario précédent. Si par contre celui-ci est joué de façon indépendante, il faut trouver un prétexte pour obliger les personnages à changer de rêve. Le franchissement d'une déchirure, en effet, n'est jamais un acte que l'on commet à la légère. Qui sait ce qu'il peut y avoir de l'autre côté ?...

Comme, répétons-le, il est indispensable que les personnages sachent qu'ils ont franchi une déchirure, l'un des meilleurs moyens, quoiqu'un peu expéditif, est d'utiliser un orage onirique.

Les voyageurs marchant sur un chemin, dans une forêt par exemple. On est en fin d'après-midi. Toute la journée, il a fait beau, un peu chaud même, un peu lourd. Les voyageurs

viennent de pénétrer dans une clairière quand, soudain, un grondement retentit au-dessus des arbres, roulant de formidables échos. Au même moment, un éclair jaune illumine le centre de la clairière. Un éclair mauve lui succède aussitôt. Tout ceci ne dure que quelques fractions de secondes, et déjà d'autres éclairs succèdent aux premiers : certains jaunes, d'autres mauves. Malgré sa virulence, la foudre ne met pas le feu aux arbres. Autre détail curieux : c'est maintenant un silence complet, on n'entend plus gronder le tonnerre. Quelles que soient leurs réactions (dégainer leurs armes, grimper aux arbres, se cacher la tête dans le sable...) les personnages n'ont le temps de rien faire. Ils sont complètement entourés par les éclairs, comme nimbés d'une électricité alternativement jaune et mauve, puis, légèrement soulevés du sol, les voilà maintenant comme au centre d'un tourbillon coloré. Le silence est tel que même leur voix ne produit aucun son. L'électricité n'est pas douloureuse. Ils ne ressentent rien, sinon un peu de vertige à mesure que le tourbillon tourne de plus en plus vite ; et plus il accélère, plus le jaune cède le pas sur le mauve. Enfin, au moment où la lumière tourbillonnante qui enveloppe les personnages est devenue complètement mauve, où il semble impossible que le tourbillon puisse aller encore plus vite, encore plus mauve, le-voilà qui, sans seulement ralentir, se met à tourner dans l'autre sens!... Les personnages ressentent un léger creux à l'estomac. Et ils peuvent constater que maintenant, maintenant seulement, le tourbillon ralentit. La lumière, quant à elle, est devenue trop mauve, autrement dit, jaune. Et bientôt le tourbillon s'arrête et redépose les personnages sur le sol. Un peu hébétés sans doute, ils constatent que leur environnement a changé. Plus de sentier ni de forêt. A vrai dire, plus d'herbe, non plus, ni de buissons, ni généralement d'aucun végétal. Ils se

trouvent sur le versant d'une colline qu'on dirait faite de scories grisâtres. Devant eux se dresse apparemment une colline identique. Il est difficile de préciser car un brouillard épais limite leur vision à 20 ou 30 mètres. Les cailloux du sol sont humides. L'air est toujours un peu lourd et il fait encore chaud. Seul détail gai dans cette désolation grisâtre : tout autour d'eux, le brouillard est joliment teinté de jaune.

LE CHAMP DE BATAILLE

La déchirure jaune se trouve dans les collines au "Nord-Est" de l'Empire. Les voyageurs étant incapables de s'orienter, on supposera que, quelle que soit la direction prise, ils finissent par aboutir à la lisière du champ de bataille. Là, si au lieu de continuer normalement tout droit, ils décident de longer les collines vers la gauche ou la droite, ou de faire demi-tour, il faudra improviser en se servant des éléments fournis au chapitre précédent. Les indications suivantes supposent que les voyageurs continuent d'avancer dans la plaine et arrivent en vue de la tour du Siège.

Après avoir quitté les collines, leur vision toujours limitée à une trentaine de mètres à cause du brouillard, les voyageurs marchent dans une plaine sablonneuse clairsemée d'une herbe courte de couleur gris vert. *Intellect/Botanique* à 2 permet d'identifier cette herbe comme une variété de *chiendent* particulièrement âcre et amer. Puis, environ un kilomètre plus loin (dix minutes plus tard), le brouillard se lève, d'un seul coup !... Le temps que les voyageurs parcourent encore 300 mètres, et il n'y en a plus aucune trace. C'est comme un rideau qui se lève. Parallèlement, la chaleur redouble. Le soleil énorme et brûlant trône au zénith. C'est l'heure de la Couronne, nommée dans l'Empire "heure de Grande Lumière de Jour".

A une distance d'environ 1 kilomètre devant eux, les voyageurs ont pu distinguer une haute tour, apparemment de pierre, au sommet crénelé. Elle semble bien être la seule construction de toute la plaine, laquelle est bordée de collines à leur gauche et d'une lointaine ligne d'arbres à leur droite... Les voyageurs en seront à cette constatation lorsque déferleront les *Fierabras* issus tout comme eux des collines du "Nord-Est", et débouchant dans la plaine en brandissant leurs masses et en poussant de sauvages cris de guerre. A ce moment, les voyageurs devraient se trouver exactement entre eux et la tour.

Les Pièces Blanches

Le magicien musicien qui tenait les pièces blanches était moins fin que notre roi Joueur. Puisqu'ils s'étaient donné le droit de réinventer les pièces qu'ils voulaient, le joueur blanc s'était spécialisé dans les troupes de choc. Quand l'échiquier se brisa en deux, la plupart des se pièces restèrent avec sa moitié. Quelques unes, cependant, s'accrochèrent désespérément au bord de l'échiquier brisé. La note jaune traduit ce fait en l'invasion quasi journalière des *Fierabras*; et ainsi se perpétue le combat entre les pièces noires et les pièces blanches.

De même que les pièces blanches restées accrochées au bord ne font plus vraiment partie de l'échiquier, les *Fierabras* ne font pas partie de l'Empire. Ce sont des envahisseurs extérieurs, la note jaune ayant permis un passage entre leur monde et l'Empire. Pour cette raison, les voyageurs peuvent en avoir déjà entendu parler. Ils peuvent savoir à qui ils ont affaire s'ils prennent le temps de les examiner et réussissent *Intellect/Légendes* à -5.

Ce sont des grands humanoïdes (1,90 mètre en moyenne) tout en épaules et en bras, à la taille étroite et aux jambes "normales". Leur tête, en revanche, est minuscule, à peine grosse comme deux poings réunis. Les *Fierabras* ne savent faire qu'une seule chose et ne pensent qu'à une seule chose : *frapper*. Leur pays d'origine s'appelle la Montagne Plate. Autrefois véritable montagne, ce n'est plus qu'un plateau à force qu'ils y assènent journellement des coups de masse depuis un nombre hallucinant de générations. Frapper ! Frapper ! Frapper !... il n'y a pas de place pour un autre concept dans leur cerveau minuscule, hormis celui de se reproduire. Les femelles sont physiquement le contraire des mâles : toutes en jambes et en fesses (la tête restant aussi petite) ; et elles sont très fertiles.

Le Poison des Fierabras. Malheureusement pour les problèmes économiques de l'Empire, la chair des *Fierabras* ne peut être consommée. Pour tout organisme humain ou humanoïde, c'est un poison mortel. Après les batailles, les champignons rassemblent les corps des *Fierabras* près de la tour du Siège et les brûlent. Les voyageurs peuvent savoir que la chair des *Fierabras* est un poison s'ils réussissent leur jet de *Légendes* ; pour en connaître les caractéristiques exactes, il leur faut réussir en plus du jet d'*Intellect/Médecine* à -5, et pour en connaître les antidotes un autre jet d'*Intellect/Médecine* ou d'*Intellect/Alchimie* à -5.

Caractéristiques moyennes des Fierabras

TAILLE	16	VOLONTE	13	VIE	16
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	07	ENDURANCE	31
FORCE	16	REVE	09	+DOM	+3
AGILITE	12			Protection	d2
DEXTERITE	09	Mêlée	14	VITESSE	14
PERCEPTION	09	Dérobée	08		

Masse 2 mains niv +7 init 14 +dom +7 (masse lourde)

Corps à corps niv +5 init 12 +dom (d4+3)

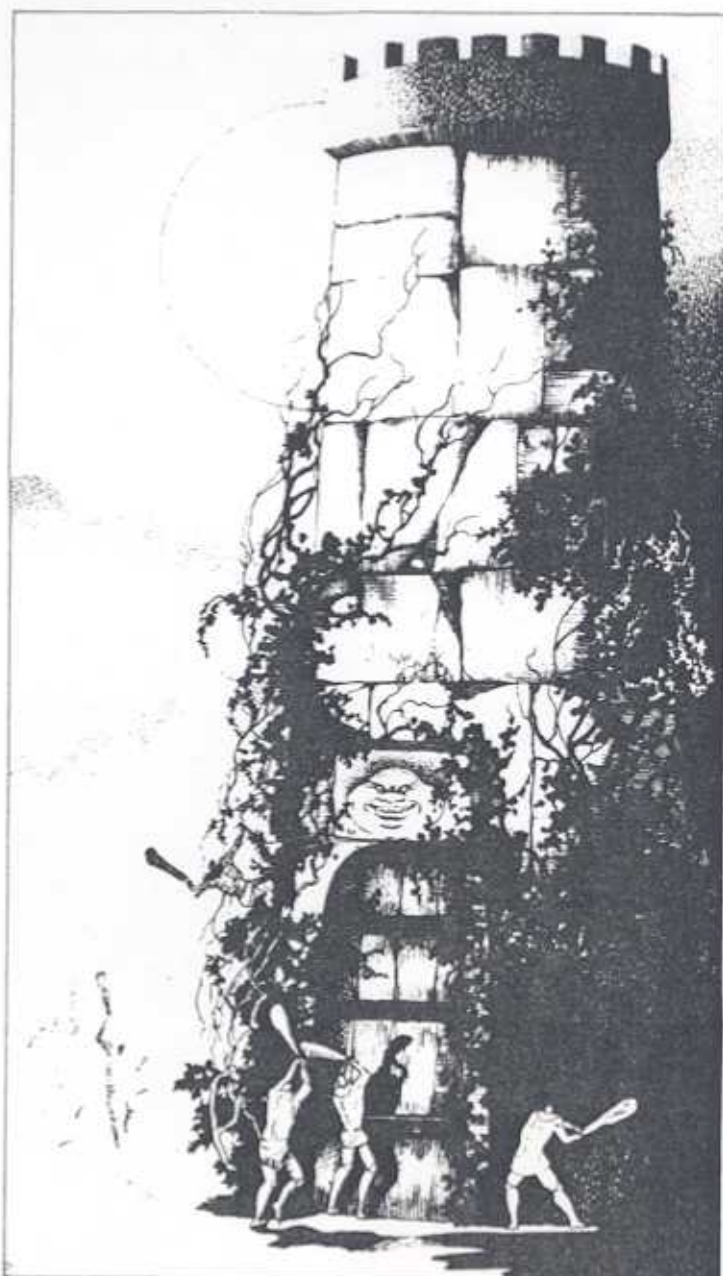
Esquive niv +4

Saut +3/ Course +5.

Tous les *Fierabras* sont armés d'une grosse masse lourde maniée à deux mains. Ils sont nus hormis un pectoral, un pagne, des genouillères et des sandales de cuir. Leur tête est coiffée d'un minuscule casque de fer (à peine grand comme un bol). L'ensemble assure une protection de 1 d2.

Poison des fierabras

Rapidité	2 minutes	Antidotes
Puissance	5	Topazoïne 100%
Malignité	5	Sable-Poudre 50%
Dosage	une bouchée	Liqueur de Bagdoi 20%
Symptômes	vomissements, sueurs froides.	



La Tour du Siège

Le nombre de Fierabras surgissant à chaque invasion varie généralement entre 20 et 50 ; ce jour-là, il en surgira 36 exactement. D'ordinaire, la vue de la tour les rend ivres de fureur et ils s'y précipitent pour commencer à la frapper à coups de masse. Cette fois-ci, la vue des voyageurs les excitera tout autant, sinon davantage, et c'est vers eux qu'ils se ruèrent de préférence.

La tour se dresse à même la plaine, sans fossé ni aucune défense extérieure. Elle fait 10 mètres de diamètre et culmine à 24 mètres. A sa base, orientée vers le "Nord", se trouve une grande porte de bois bardée de fer. Son sommet est crénelé. Elle est en grande partie couverte de lierre ; et aucune meurtrière ne s'y distingue.

En réalité, la Tour du Siège n'est pas une vraie tour, elle n'est pas creuse, on ne peut y entrer d'aucune manière. Ce n'est qu'un gigantesque bloc de maçonnerie en forme de tour. La porte de bois est une fausse porte, plaquée directement contre les pierres. Rituellement, les champignons attendent que le siège commence, puis ils encerclent à leur tour les Fierabras et obtiennent une victoire facile.

Face aux Fierabras, les voyageurs n'auront que peu de choix. A 36 contre 5 ou 6, l'affrontement est très inégal. Ils peuvent continuer à courir droit devant eux, entraînant les Fierabras à leur suite ce qui décontenancera quelque peu les champignons. Ou bien ils peuvent tenter de trouver refuge dans la tour, mais là... mauvaise surprise ! S'ils examinent de près le monument, ils peuvent comprendre qu'il s'agit d'une fausse tour en réussissant *Vue/Maçonnerie* à -1 au bout de F.T.INT x 1 round. A défaut, si les Fierabras les talonnent de trop près, ils peuvent essayer d'y grimper en s'aidant du lierre. Les Fierabras ne tenteront pas de les suivre sur cette voie. Utiliser les règles normales d'escalade. *Agilité/Escalade* à -3.

La tournure générale de la bataille va donc dépendre entièrement du choix effectué par les voyageurs. Mais dans tous les cas, cependant, les champignons, embusqués moitié dans les collines de l'"Est", moitié à la lisière du bois d'Argent, finiront par arriver à la rescousse. Le Gardien des Rêves n'aura pas à jouer véritablement les combats entre Fierabras et champignons, le verdict est réglé d'avance : les envahisseurs seront vaincus une fois de plus. Seuls seront joués réellement les éventuels engagements entre les Fierabras et les personnages des joueurs.

Note. A moins que les voyageurs ne

se comportent eux-mêmes de façon stupide, en chargeant à eux seuls les 36 Fierabras, par exemple, il ne faut pas que ce combat d'introduction tourne en un massacre pur et simple. Si les voyageurs fuient ou tentent de ruser, leur ruse a toutes les chances de réussir quelle qu'elle soit. Les Fierabras sont essentiellement stupides. Enfin, comme la cavalerie dans les westerns, les champignons doivent arriver juste à temps.

Les champignons venant du bois d'Argent sont tous chargés d'une gourde de 1 litre (5 doses) d'eau de la Fontainemiel pour le soin immédiat de ceux qui tombent. Si des voyageurs reçoivent des blessures graves ou critiques, on leur fera boire de cette eau avant même de les interroger sur leur présence.

Les Champignons.

Commandés par leur capitaine, le Grand Champignon Noir, ce sont des soldats bien entraînés. A distance, tous tirent à l'arc. Au contact, ils utili-

sent soit la lance courte, soit le glaive (épée courte). Ils parent avec un bouclier moyen. Casqués de métal, ils portent une cuirasse et des protections de cuir rigide. Par dessus leur armure, ils arborent une tunique jaune safran brodée d'un champignon noir pour emblème. Le même champignon est peint sur leur bouclier.

Les champignons sont avant tout des militaires et réagissent comme tels. Disciplinés, ils obéissent aux ordres et entendent qu'on fasse de même. Leur fonction dans l'Empire consiste à combattre les Fierabras mais également à assurer l'ordre et à traquer les perdants. Il n'y a pas à discuter avec eux.

Les déchirures ne produisant généralement que des Fierabras ou des objets, les voyageurs seront d'abord pris pour des perdants. Ce qui n'empêchera pas les champignons de les sauver des Fierabras, ni de les soigner, bien au contraire. Quand un perdant est rattrapé, il devient cul-de-bouche ; sa vie est donc précieuse. C'est ainsi que,

Grand Champignon Noir, né à l'heure des Epées, Im92, 90 k, brun, yeux noirs.

TAILLE	14	VOLONTE	15	VIE	14
APPARENCE	11	INTELLECT	08	ENDURANCE	30
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	09	+DOM	+2
FORCE	16	ELOQUENCE	10	Protection	d4
AGILITE	14	REVE	10	VITESSE	14
DEXTERITE	14	CHANCE	12		
VUE	14	Mêlée	15		
OUÏE	12	Tir	14		
ODORAT	10	Lancer	15		
GOUT	09	Dérobée	10		

Epée 1 main	niv +10	init 17	+dom +4 (glaive)
Lance 1 main	niv +6	init 13	+dom +4 (lance courte)
Dague mêlée	niv +4	init 12	+dom +3
Corps à corps	niv +4	init 12	+dom (d4+2)
Arc	niv +5	init 12	+dom +2
Bouclier	niv +5		
Esquive	niv +5		(-1 malus armure)

Escalade +5/ Saut +5/ Course +5/ Premiers soins +3/ Srv dans l'Empire +7.

Caractéristiques moyennes des Champignons

TAILLE	12	VOLONTE	12	VIE	13
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	08	ENDURANCE	27
FORCE	14	REVE	10	+dom	+1
AGILITE	13	Mêlée	13	Protection	d4
DEXTERITE	13	Tir	13	VITESSE	12
PERCEPTION	12	Dérobée	11		

Epée 1 main	niv +6	init 12	+dom +3 (glaive)
Lance 1 main	niv +5	init 11	+dom +3 (lance courte)
Dague mêlée	niv +4	init 10	+dom +2
Corps à corps	niv +4	init 10	+dom (d4+1)
Arc	niv +5	init 11	+dom +2
Bouclier	niv +5		
Esquive	niv +5		(-1 malus armure)

Escalade +4/ Saut +4/ Course +4/ Premiers soins +3/ Srv dans l'Empire +7.

dès que l'issue de la bataille sera visible, les champignons non engagés se tourneront contre les voyageurs, les appelant "perdants" et leur demandant de se rendre sans résistance. Le Grand Champignon Noir s'approchera en personne.

Il est probable que les voyageurs rechignent à se rendre, prétendant ne rien comprendre à ce qui leur arrive, ne pas savoir ce que sont des "perdants", affirment être des voyageurs, etc, etc... Le grand Champignon Noir les considérera un instant en silence, puis dira : "Vous n'êtes pas des bailleurs, vous n'êtes pas des tresseurs, vous êtes encore moins des champignons, et vous n'avez pas l'insigne des joueurs... vous ne pouvez donc être que des perdants... Désolé, mais vous avez perdu une fois de trop !" Puis, se tournant vers ses hommes :

"Embarquez-moi tout ça chez le Gai-Ministre !..." Si les voyageurs protestent encore, exposent leurs arguments, même les plus raisonnables et les plus convaincants, il dira encore : "Je ne fais qu'obéir aux ordres. C'est au Gai-Ministre de trancher sur votre cas ! Je vous prie de nous suivre sans plus de résistance." Et sa parole sera définitive.

Si les voyageurs réagissent par la violence, un nouveau combat s'engagera où, face au nombre, ils auront très certainement le dessous. S'ils tombent gravement ou critiquement atteints, on leur fera boire de l'eau de la Fontainemiel ; et c'est alors soit entravés, soit inconscients, soit endormis, qu'on les emmènera comparaître devant le Gai-Ministre.

En revanche, s'ils se laissent désarmer et suivent les gardes sans résister, ceux-ci accepteront de leur répondre, même avec une certaine bonne humeur. Ils pourront ainsi glaner déjà quelques renseignements : ils sont dans l'Empire du roi Joueur -un monde parfait- le Gai-Ministre est le plus grand de tous les joueurs- les jeux sont obligatoires etc...

Note. Si au sortir des collines du "Nord-Est", les voyageurs n'entrent pas dans le champ de bataille et prennent une autre route, les premiers autochtones rencontrés les prendront également pour des perdants. Les champignons seront alors avertis ; et dans tous les cas, la rencontre voyageurs/champignons aura lieu avec les mêmes conséquences.

LES JEUX



ayant rejoint la route pavée, les voyageurs passeront au pied de l'imposante Tour Noire. Puis, c'est seulement escortés du Grand

Champignon Noir et d'une dizaine de champignons qu'ils se dirigeront vers le palais du Gai-Ministre. En grande lumière, le palais est visible depuis la tour. C'est une large demie sphère de terre ou de roc rougeâtre, avec des nervures régulières partant de son sommet. Vu de loin, on dirait une grosse moitié de citrouille posée à plat dans l'herbe.

LE PALAIS DU GAI-MINISTRE

Le palais du Gai-Ministre ne diffère des palais de la Cité que par son volume. C'est un gigantesque igloo de pierre de 32 mètres de diamètre. Sa hauteur centrale, correspondant au rayon, fait 16 mètres. Extérieurement, il n'est pas rigoureusement rond. Des nervures et des renflements partent en bandes régulières du sommet jusqu'à la base. Dès que les voyageurs auront vu une pitasse, ils comprendront que le palais (de même que ceux des autres

joueurs) est construit à l'image de ce fruit.

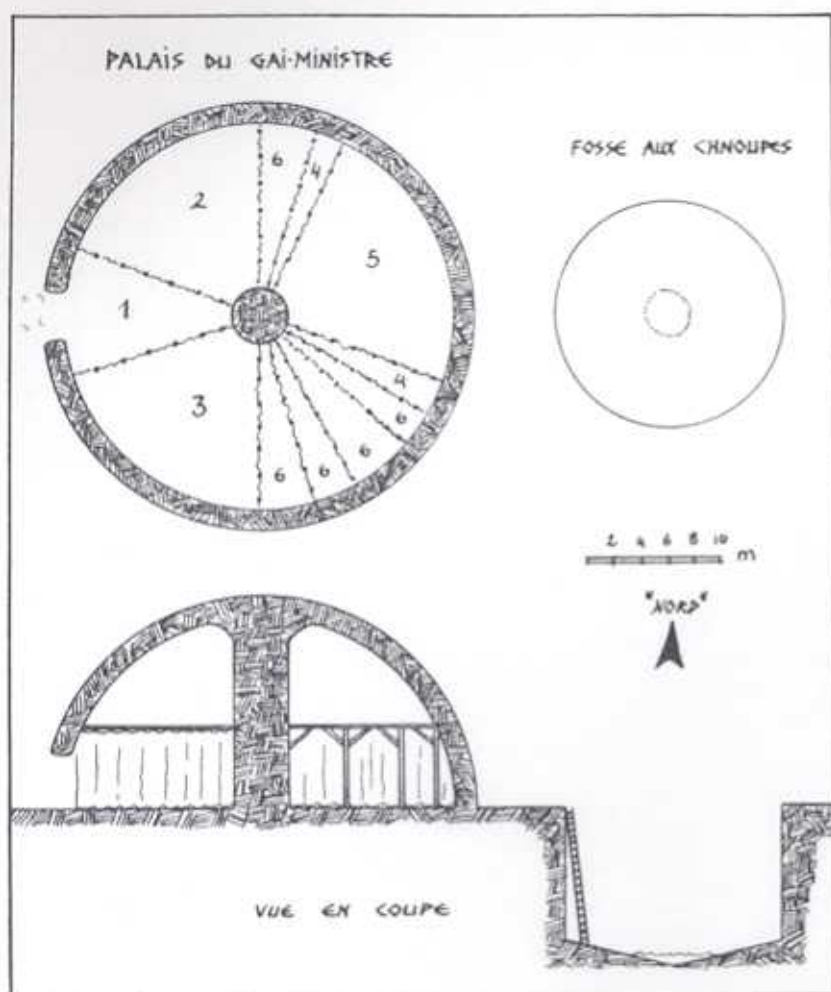
En termes de maçonnerie, le palais ne possède qu'une seule et immense pièce ronde. Au centre, une colonne de 4 mètres de diamètre s'élève jusqu'à la clé de voûte de la coupole, d'où partent une douzaine de nervures de pierre, comme les arches d'une église ou les baleines d'un parapluie. Le sol est régulièrement dallé de noir. Cependant, des tentures reliant le centre à la circonférence, comme les rayons d'une roue, divisent la pièce en plusieurs secteurs. Les chambres ainsi formées sont appelées tranches. Les tentures sont installées au moyen de cordes et de pitons et sont soutenues par des piliers et des étais de bois de construction très légère. Les tentures ne partent pas du haut de la coupole. Les vergues horizontales qui les soutiennent sont à 6 mètres du sol.

Toute la partie supérieure du dôme est libre. Les fumées des torches, lanernes, braseros, etc..., s'y rejoignent allègrement, mêlées au brouillard perpétuel qui s'installe dans le palais comme ailleurs, avant d'être expulsées par l'unique ouverture située face à l'Ouest. Ayant des cloisons mobiles par excellence, les tranches peuvent être agrandies ou diminuées, de même qu'il est toujours possible d'en créer de

nouvelles. La disposition indiquée sur le plan correspond à la plus fréquente ; et c'est ainsi que le palais sera tranché à l'arrivée des voyageurs.

1. Hall d'accès. On entre dans le palais par une ouverture de 4 mètres sur 4, sans porte ni tenture sur l'extérieur. Mais l'accès est gardé jour et nuit par 4 champignons. Le hall n'est meublé que de quelques bancs. Le Grand Veilleur s'y tient en quasi permanence pour répondre aux sollicitations des visiteurs. Ce personnage n'est qu'un chnoupe, mais sa charge de haute confiance l'autorise parfois à traiter certains petits joueurs avec mépris.

2. Belle Tranche. C'est dans ce secteur que le Gai-Ministre tient ordinairement ses conseils, qu'il se restaure, qu'il reçoit ses invités, en un mot qu'il tient sa cour. La salle est beaucoup plus riche que la précédente, encore que sans excès. Les tentures, aujourd'hui défraîchies par la fumée, sont d'un beau rose pâle -la couleur préférée du Gai-Ministre. Des légendes, dans l'Empire, prétendent que ces tentures ne proviennent pas des jeux de table, comme la plupart, mais ont été tissées ici-même, au moyen de fines bandes de peau prélevées sur des tétons de chnoupettes blondes. Quand on lui pose la question, le Gai-Ministre se contente de baisser la tête avec un sourire de fausse modestie.... La belle tranche est principalement meublée d'une longue et lourde table couverte d'une grande nappe rouge dont les plis tombent jusqu'au sol. Sur la table s'étalent en permanence coupes, bols et vaisselles diverses, tranches de



pitasse et petits braseviandes. Tout autour de la table sont disposés bancs, chaises et fauteuils. Entre la table et le pilier central se dresse la haute chaire du Gai-Ministre, toute garnie de coussins roses et noirs. Près du mur de circonférence, des sofas et des petits guéridons sont groupés par 3 ou 4, comme autant de petits salons. Au centre et près de la table, le dallage noir est généralement recouvert de sciure à cause des éclaboussures de sang.

3. Basse Tranche. C'est dans ce secteur que se regroupent et vivent les chnoupes d'un certain statut, tels que les garde-manger, par exemple. On y trouve des paillasses pour tout le monde, quelques tables et bancs. C'est également là que sont entreposés les provisions et le matériel usuel destinés à la vie et l'entretien du palais. Cette tranche est sous la juridiction du *Premier Garde-Manger*. Pour qu'il soit plus haut que les autres, la paillasse où il dort est placée sur une estrade.

4. Lichettes. Ces deux tranches très étroites, encadrant la *tranche privée*, sont familièrement appelées *lichettes*. Elles sont totalement démunies de meubles, pas même un banc pour les gardes, 2 champignons et 2 garde-manger armés y stationnent en permanence. Nul n'a le droit de péné-

trer dans les lichettes, et a fortiori dans la tranche privée, sans ordre du Gai-Ministre.

5. Tranche Privée. Ce secteur est à la fois la chambre du Gai-Ministre et sa salle au trésor. Les tentures y sont roses, comme dans la belle tranche. Ici, par contre, le mobilier est plus qu'abondant. On se croirait davantage dans une vaste boutique d'antiquaire que dans une chambre. Citons au passage: 3 énormes lits à colonnes et à baldaquins, 4 grands dressoirs de noyer, tous garnis de dizaines de plats, écuelles, vases, etc. d'étain et d'argent, 12 grands fauteuils rembourrés de velours; 4 tables de massif chêne ciré; une bonne vingtaine de coffres, des sculptures; des tableaux, des armes; des armures; des rouleaux de tissu; des tapis; des tapisseries. Les coffres contiennent des vêtements et des objets précieux. Des cassettes contiennent des perles et des gemmes. Au bas mot, la fortune globale du Gai-Ministre peut se chiffrer aux alentours de 10.000 pièces d'or. En monnaie courante, pour les jeux et les transactions ordinaires, il peut disposer d'une valeur de 500 PO, en or, argent et bronze.

6. Petites Tranches. Ces secteurs, généralement meublés d'un tapis, d'un lit ou d'un sofa, voire d'un ou deux

fauteuils, sont des chambres sans destination particulière. Elles servent indifféremment de salon, de lieu de repos ou de "chambre d'ami".

La Fosse aux Chnoupes. C'est dans cette fosse abrupte, profonde de 10 mètres, que s'entassent près de 80 culs-de-bouche et pitassiers quand ils ne travaillent pas. La nourriture, des morceaux de pitasse, leur est jetée directement du haut de la fosse. Quand on a besoin d'eux, on les fait remonter un par un le long d'une haute échelle. Le fond de la fosse à la forme d'un léger entonnoir, de façon à rassembler au centre les diverses déjections des chnoupes.

Palais des autres Grands Joueurs. Les palais de messire Voltaire, dame Wakara et messire de Derh, sont construits et agencés selon le même principe. Ils sont un peu moins vastes et un peu moins riches, mais le schéma fondamental reste le même. Tous possèdent également leurs fosses à chnoupes.

LES NOUVEAUX

Via le hall d'accès, les voyageurs vont être directement conduits dans la belle tranche où le Gai-Ministre est en train de déjeuner en compagnie de quelques joueurs.

La grande table nappée de rouge est dressée près du pilier central. Au centre, dos au pilier, est installé le Gai-Ministre. C'est un homme d'une cinquantaine d'années, presque chauve, à la peau couperosée, aux bajoues pendantes et au triple menton reposant presque sur son ventre. Quand il parle, ses yeux sont sans expression. Et pourtant, quoi qu'il en dise, quoi qu'il fasse, sa bouche est perpétuellement fendue d'un vaste *sourire*. De toute évidence, voilà un *homme gai* ! et qui entend que l'on soit *gai* en sa présence !... A sa droite est assise une jeune fille d'une vingtaine d'années, au teint mat, aux cheveux noirs et aux yeux brillants. Elle s'appelle *Eloïs*. Ce n'est qu'une petite joueuse, mais c'est actuellement la favorite du Gai-Ministre. Elle rit à chaque parole de ce dernier; mais sa gaieté semble plus naturelle, plus carnalesse aussi, quand son large sourire dévoile ses petites dents pointues. A la gauche du Gai-Ministre se tient une femme entre deux âges, à la peau légèrement jaunâtre, couverte de bijoux. C'est *dame Wakara*. Ses lèvres retroussées en un perpétuel rictus dévoilent une rangée d'incisives longues et plates comme celles d'un lapin. A sa gauche, au bout de la table, se tient un petit homme voûté, plus très jeune lui non plus, au grand nez aquilin chaussé d'une paire de lorgnons. C'est *messire de Derh*. Son regard ne peut être capté à cause

du reflet des verres, et son sourire, quant à lui, ressemble plutôt à une crampe. En face de lui, à l'autre bout de la table et à la droite d'Elois, se tient *messire Voltaire*. C'est un homme d'une quarantaine d'années, que l'on devine encore athlétique, quoique sa mise ait tendance à le vieillir. Il a le visage entièrement poudré, avec une mouche de taffetas noir posée au coin des lèvres, et les boucles de sa longue perruque grise lui ruissellent sur les épaules. Il sourit constamment, lui aussi, d'un sourire rusé, énigmatique, comme s'il avait une raison bien à lui de se divertir. Tous ces personnages, y compris le Gai-Ministre, sont coiffés d'une espèce de diadème de jonc tressé. Tous portent le même modèle.

La table est couverte de plats d'étain contenant diverses accomodations de pitasse (nature, rapée, en purée, bouillie, braisée, etc...), de gobelets et de carafes de cristal contenant apparemment de l'eau. Chaque convive a en outre à sa disposition une petite fourche à trois dents (fourchette), un long couteau effilé, et un petit barbecue rougeoyant de charbons. (Ces barbecues de table s'appellent des *braseviandes*.)

Face au côté libre de la table, à quelques mètres, deux hommes et deux jeunes femmes se tiennent debout, immobiles, les pieds dans la sciure. Tous les quatre sont entièrement nus, les chevilles entravées par de courtes chaînes et les poignets liés derrière la nuque. Ils ne disent rien, mais semblent en proie à une angoisse inimaginable. Quelques 3 ou 4 mètres en retrait derrière eux, 4 garde-manger en livrée rose, armés de fouets et de matraques, ne les quittent pas de l'oeil.

Tel sera le tableau qui s'offrira aux voyageurs quand, ayant écarté les tentures, le Grand Champignon Noir les introduira dans la belle tranche et les conduira jusque devant le Gai-Ministre. Les 10 champignons resteront en retrait, mais prêts à intervenir si besoin est.

La "disculpation"

Le Gardien des Rêves est appelé à jouer toute cette scène avec soin, en faisant bien ressortir le côté atrocement cynique des grands joueurs par le fait que rien ne semble pouvoir altérer leur "bonne humeur". Tous sourient constamment, parlent avec des voix douces, et n'arrêtent pas de jouer, de parier entre eux à tout propos et sur n'importe quoi.

Les voyageurs seront présentés comme des perdants. Ceux-ci se récrieront probablement, tentant de faire entendre raison en racontant leur histoire. (Rappelons que s'ils

choisissent la force, ils n'ont quasiment aucune chance de s'en tirer ; et à ce stade là, ils doivent certainement l'avoir compris.) Le Gai-Ministre les écoutera en souriant. De temps à autre, Elois partira d'un grand éclat de rire, comme si ce que racontent les voyageurs était particulièrement drôle... Et le Gai-Ministre résumera finalement avec un sourire hilare : *"Ainsi vous prétendez ne pas venir de l'Empire, mais être arrivés par une déchirure jaune ? (Et en supposant que les voyageurs opinent affirmativement) Alors, c'est que vous êtes des nouveaux ! Au nom du roi Joueur dont je suis le Gai-Ministre, je vous souhaite la bienvenue dans l'Empire !"* A ces mots, Elois manquera de s'étrangler de rire en répétant "... des nouveaux !..." Et messire Voltaire, se levant brusquement de sa chaise, s'écriera avec un vrai sourire ouvert (révélant au passage, et pour la première fois, qu'il lui manque la moitié des dents) : *"J'ai gagné ! Messire de Derh, vous me devez 5 pièces d'or..."*

- *Qu'est-ce à dire ? demandera le Gai-Ministre*

- *J'ai parié tantôt avec messire de Derh que la prochaine entrée de Fierabras amènera avec elle x (=nombre de voyageurs) nouveaux. C'était si improbable que messire de Derh a relevé aussitôt le pari...*

- *Et comment pouviez-vous être si sûr ? Les nouveaux sont une insigne rareté ! presque une légende !*

- *J'ai l'exclusivité d'un excellent bailleur, messire.*

- *Messire Voltaire, vous êtes un sacré fripon !* conclura le Gai-Ministre en faisant mine de le gronder. Cependant, avec toujours le même sourire crispé, messire de Derh allongera 5 pièces d'or en travers de la table en direction du gagnant.

"Eh bien, c'est parfait ! reprendra le Gai-Ministre. Qu'on apporte des chaises pour nos nouveaux invités, cependant qu'au nom du roi Joueur nous allons leur expliquer toutes les règles qu'ils doivent connaître."

Le Gai-Ministre fera alors aux voyageurs une description complète des us et coutumes de l'Empire. Il leur dira, sans rien leur cacher, tout ce que les habitants de l'Empire savent eux-mêmes. (C'est-à-dire l'histoire de l'Empire du point de vue de ses habitants, uniquement ; et sans révéler bien entendu le fait que le roi est mort. Important : il ne parlera pas non plus des Limbes. Dans ses paroles, l'Empire semble n'être qu'une simple région parmi d'autres. Il ne parlera pas non plus des perdants en fuite et de la bande d'Evanana. Puis il dira en conclusion : *"Vous avez donc le choix. Ou vous devenez des joueurs, ou vous refusez."*

Et dans ce cas, vous êtes instantanément déclarés perdants."

Là, les voyageurs peuvent encore protester, et les choses peuvent se gâter. Mais les règles (bornées) de l'Empire sont inflexibles : ou ils acceptent le jeu, ou c'est le recours à la force. Et dans ce dernier cas, il est probable qu'ils seront vaincus. Une fois dépouillés, entravés et jetés dans la fosse à chnoupes, autant dire qu'ils n'auront plus aucune chance de s'en tirer et que cette aventure sera la dernière de leur carrière.

Les Insignes

Pour être joueur et reconnu comme tel, il faut posséder et arborer ouvertement l'insigne de jonc tressé. Ces insignes changent chaque semaine. Les joueurs les acquièrent automatiquement en échange de leur mise minimum (7 PB) aux jeux obligatoires. C'est-à-dire que le fait de jouer au moins une fois les consacre joueurs pour la semaine en cours. Il est important de comprendre que l'insigne n'est pas véritablement acheté. Si ayant misé (7 PB minimum), et donc ayant acquis l'insigne, le joueur gagne, il récupère non seulement sa mise, mais ses gains éventuels, et l'insigne ne lui coûte rien. S'il perd, il en est par contre pour ses frais. Ayant acquis l'insigne, et donc étant joueur légalement, le personnage peut ensuite jouer et miser autant qu'il le désire.

Les prochains jeux obligatoires n'auront lieu que le surlendemain. En attendant, les voyageurs étant des nouveaux, une procédure spéciale sera appliquée. (Quoique très rare, l'arrivée de nouveaux est un fait accrédité dans l'Empire. Evanana fut en son temps une nouvelle.)

"A votre intention, dira le Gai-Ministre, nous allons créer des mini-jeux obligatoires. C'est très simple. Chacun d'entre vous va devoir engager un pari avec un joueur, le joueur de son choix. La mise minimum est de 7 pièces de bronze. En échange de votre mise, vous recevrez l'insigne de jonc tressé en vigueur cette semaine. Cet insigne, que vous devrez toujours arborer ostensiblement, faute de quoi vous risquez d'être abattu à vue comme perdant, vous consacrera légalement joueur. Peu importe que vous gagniez ou perdiez votre pari. L'important est de participer. Si vous n'avez pas de monnaie sonnante, vous pouvez vendre un objet, un vêtement ou une arme. (Les voyageurs sont théoriquement désarmés, mais leurs armes ont été apportées par les gardes.) Normalement, continue le Gai-Ministre, ces reventes ont lieu à l'Hôtel des Jeux, mais puisque la procédure est exceptionnelle, vous

pourrez le faire ici-même. Voilà, j'ai tout dit, à vous de jouer...

Si les voyageurs acceptent, misent et parient, quelle que soit l'issue du pari, le Gai-Ministre leur remettra à chacun un diadème de jonc tressé. Les voyageurs seront devenus des joueurs. On leur rendra leurs armes. Ils seront totalement libres de leurs mouvements dans l'Empire. Naturellement, le Gai-Ministre les retiendra à dîner.

Note. Ignorant que l'Empire est "clos", les voyageurs demanderont sans doute à pouvoir simplement s'en aller, continuer leur voyage en restant en dehors de tout cela. Ce à quoi le Gai-Ministre répondra : *"Maintenant que vous êtes dans l'Empire, vous devez obéir à ses lois que vous le vouliez ou non, car c'est ainsi qu'il a été créé par le roi Joueur, et c'est un monde parfait. C'est un monde pour les joueurs et seuls les joueurs y sont libres. Si vous voulez vous en aller et quitter librement ce palais, avec vos armes et vos possessions, jouez".* Et

il ajoutera avec un doux sourire : *"Bien des chnoupes aimeraient être à votre place !"*

Les Paris

Les joueurs de l'Empire ne jouent qu'à des jeux de hasard. Les jeux de force et d'adresse (course, sauts, etc...) sont accomplis par les chnoupes, les joueurs se contentant de parier sur les vainqueurs. Ces épreuves sont en soi considérées avec mépris et appelées *tours de chnoupe*. Les jeux intellectuels (pions, échecs, certains jeux de cartes) sont totalement inconnus. Et si on les leur expliquait, les joueurs les considéreraient avec mépris, comme des *tours de chnoupe*.

Aux mini-jeux obligatoires qui doivent les consacrer, les joueurs peuvent proposer les paris qu'ils désirent, à condition que l'issue en soit immédiate. S'ils ont des idées originales, ils seront d'autant plus acclamés. Les joueurs quant à eux, proposeront des paris cyniques, du genre : *Elois qui*

meurt de faim, va aller se trancher un petit steak sur un des quatre culs-de-bouche. Choisira-t-elle un mâle ou une femme ? Quel est votre pari ? Ou encore : tranchera-t-elle plus bas, ou plus haut que la ceinture ? etc...

Dans tous les cas, cela revient à pile ou face : et c'est ainsi que la Gardien des Rêves devra déterminer les issues, *aléatoirement*. Si les joueurs gagnent leurs premiers paris, tant mieux pour eux. De même, s'ils le désirent, les voyageurs peuvent pousser les enjeux. Les grands joueurs sont prêts à risquer jusqu'à 3 PO à chaque pari. Mais ils n'accepteront pas de perdre plus de 10 PO, en tout, au cours des divers paris engagés.

Le Dîner

Les nouveaux convives seront pourvus à leur tour d'une fourchette, d'un couteau pointu et d'un braseviande. Messire Voltaire leur expliquera : *"Vous tranchez quand vous voulez, où vous voulez, selon votre appétit et*



vosre goût : dans le bras, dans l'épaule, la fesse ou le mollet... puis vous faites griller à votre convenance. Certains aiment leur cul-de-bouche bien bleu, d'autres à point. Elois, comme vous l'avez remarqué, l'aime encore hurlant ! Ah, un détail ! tranchez où vous voulez ; mais ne mutiliez aucun organe. Si le cul-de-bouche mourait, vous seriez obligés de le rembourser..."

Il est probable que les voyageurs se contenteront de pitasses, sous le regard étonné et narquois des grands joueurs. Cela n'empêchera pas le carnage. En voyant s'approcher couteaux et fourchettes, les hommes et les femmes entravés hurlent déjà, tentent de se débattre. Prestement, les garde-manger les immobilisent. Les hurlements redoublent, le sang gicle sur la sciure. Une odeur de chair grillée monte de l'un des braseviandes. Un autre convive quitte sa place à son tour, l'air gourmand, ustensiles à la main... Nouveaux hurlements..." Je ne comprendrai jamais les culs-de-bouche ! minaude dame Wakara en activant ses longues dents de lapin. Je connais bien cette chnoupette. Voilà plus de cent fois qu'elle se fait prélever sa fesse droite, et elle crie toujours aussi fort ! Elle devrait être habituée..." Bientôt, les suppliciés, blessés de toutes parts, s'écroulent dans un bain de sang. Diligents, les garde-manger les emportent hors de la salle. L'eau de la fontaine est prête. On leur ouvre la bouche, on les fait boire. L'inconscience fait place au sommeil magique. Les hémorragies cessent. En quelques dizaines de minutes, les tissus repoussent, les blessures se referment, la peau reprend sa place. Remis à neuf, les voilà prêts à subir à nouveau le même cauchemar.

AUTRES JEUX

Les épreuves des jeux obligatoires sont patronnées par l'un des joueurs. A la fin des jeux précédents, chaque joueur peut se proposer comme patron des jeux prochains. Cela implique de choisir le genre d'épreuve qui sera disputée et, indépendamment des paris, de fournir de sa propre bourse le prix qui récompensera le propriétaire du chnoupe ou de l'équipe vainqueurs. L'avantage d'être le patron des jeux est d'emporter 50% des droits de participation (généralement une pièce d'or par chnoupe), l'autre moitié allant au roi, c'est-à-dire au Gai-Ministre. Un autre avantage est que tout joueur ne pouvant payer la mise obligatoire, et devenant perdant, devient la propriété du patron des Jeux. Quand on sait qu'un joueur va être réduit à cette extrémité, les candidatures se bousculent... Enfin, il est évident que le patron des jeux choisit un tour de

chnoupe (une épreuve) où il sait que ses propres chnoupes ont une bonne chance de gagner. La proposition qui lui semble la meilleure est alors entérinée par le Gai-Ministre. Il arrive parfois qu'il se choisisse lui-même.

Dame Wakara est d'ores et déjà désignée comme patronne des prochains jeux (ils auront lieu le surlendemain de l'arrivée des voyageurs). Elle propose une course de ventre avec un prix de 12 PO. Pour cette course, les participants (de solides pitassiers) ont les chevilles entravées et les mains liées dans le dos. Ils doivent ramper sur le ventre sur une longueur d'un kilomètre. Chaque joueur ne peut engager qu'un seul coureur et un seul suivant. Le suivant est un garde-manger, revêtu de la livrée de son maître et armé d'un fouet. Son rôle consiste à exciter le coureur quand il tend à ralentir. La course a lieu sur le champ de jeu, en direction de la ligne des fauteuils.

Si les voyageurs n'ont pas encore "pris le maquis", ils ont intérêt à parier sur ces jeux, seul moyen d'obtenir le nouvel insigne. Il y aura 6 participants, avec les cotes suivantes :

Gai-Ministre
(livrée rose et noire) 3 contre 1
Messire Voltaire
(livrée grise et blanche) 3 contre 1
Dame Wakara
(livrée jaune) 2 contre 1
Messire de Derh
(livrée bleue) 4 contre 1
Elois (livrée rouge et noire) 8 contre 1
Lubek (livrée verte et grise) 9 contre 1

Lubek est un des rares petits joueurs à pouvoir se permettre d'engager des équipes. Quant à Elois, qui est une favorite récente, c'est sa première participation.

Le vainqueur. En termes de scénario, le résultat de la course doit être fixé d'avance. Malgré l'excellente cote de dame Wakara, c'est le chnoupe

de messire Voltaire (livrée grise et blanche) qui remportera la victoire ; Ceux qui auront parié sur lui recevront 3 fois leurs mises, soit au minimum 21 pièces de bronze.

Pronostics. Selon la règle usuelle (voir chapitre I), chaque bailleur de blèvre à 100% de chances de prévoir cette victoire.

Les Jeux de Table

Ces jeux ne font jamais partie des jeux obligatoires. Il arrive que leur résultat se fasse attendre plusieurs semaines. Cela consiste à parier sur quelle table une prochaine déchirure jaune déposera un lot d'objets. Les vainqueurs reçoivent leurs gains en fonction de leurs mises et de la cote de la table ; ils ont en outre un droit de préemption à la vente aux enchères des objets apparus. Quel que soit l'objet (ustensile de cuisine ou bijou), sa mise à prix est de 7 PB. L'inconvénient de ces jeux de table est qu'ils sont remis à jour toutes les semaines. C'est-à-dire que si la semaine se passe sans qu'aucune déchirure ne se manifeste, les mises sont perdues et on recommence à zéro. 50% des mises perdues vont au patron des jeux, 50% au roi (au Gai-Ministre). On voit que c'est un jeu assez risqué.

De fait, la prochaine déchirure jaune se manifestera le surlendemain, 2 heures avant l'ouverture des jeux obligatoires (heure de la Sirène), au sommet des Tables Royales cotées à 2 contre 1. Il apparaîtra les objets suivants :

- une roue de charrette
(valeur réelle 1 PA)
- une botte de paille
(valeur réelle 3 PB)
- un seau de bois
(valeur réelle 3 PB)
- un chapeau de cuir
(valeur réelle 4 PB)
- une bourse de 12 pièces d'étain
(valeur réelle 21 PE)



Les gagnants recevront 2 fois leur mise. Tous les grands joueurs auront parié sur cette table, mais aucun objet ne les intéressera. Tous seront donc mis en vente à 7 PB. Et si personne ne les veut, ils deviendront la propriété du roi (Gai-Ministre).

Selon la façon dont se déroule son histoire, c'est à chaque Gardien des Rêves de voir si une autre déchirure doit se produire, apportant quoi, et au bout de combien de temps.

Le Jeu de 30 et 40

Cet autre jeu de hasard ne fait jamais partie non plus des jeux obligatoires. Il consiste chaque jour à parier sur le nombre de fiérabras qui apparaîtra dans le champ de bataille: moins de 30, entre 30 et 40, ou plus de 40. Le jour de l'arrivée des voyageurs, par exemple, il en est arrivé 36, soit entre 30 et 40. Pour ce jeu, il n'y a pas de cote. On touche toujours 2 fois la mise. Les mises sont payées par le patron des jeux. Si sa "banque" est déficitaire, tant pis pour lui; si elle est excédentaire, il empoche intégralement la différence. Si aucun Fiérabras n'apparaît ce jour là, il empoche l'intégralité des mises perdues.

Selon le déroulement de son histoire, c'est à chaque Gardien des Rêves de décider de la fréquence et du nombre des prochaines apparitions des Fiérabras.

Le Jeu de la Mort Glorieuse

Autre jeu non obligatoire. Il arrive malheureusement, malgré la rapidité des soins et l'efficacité de l'eau de la Fontainemiel, que des champignons soient tués sur le champ de bataille. (Les derniers morts remontent à 22 invasions. 3 champignons périrent dans cette bataille où apparurent un nombre exceptionnel de Fiérabras: 75). Le jeu consiste à prévoir le nombre exact de tués. On touche autant de fois sa mise qu'il y a de morts. En cas d'hécatombe, ce jeu rapporte beaucoup; mais comme il est très risqué, il n'est pratiqué que par les plus riches. Comme précédemment, les mises sont payées, ou empochées, par le patron des jeux. A tous ces jeux, les bailleurs de blèvre peuvent apporter un pronostic: 1d100% de chances.

L'Hôtel des Jeux

C'est un petit palais de 10 mètres de diamètre, non tranché, situé dans la cité. C'est là que sont enregistrés les paris officiels sur les jeux de table, le trente-et-quarante et le jeu de la mort glorieuse. On ne parie jamais pour le jour-même ou la semaine en cours, mais pour le lendemain ou la semaine suivante. La semaine commence avec

Caractéristiques des Joueurs

GAI-MINISTRE, né à l'heure du Dragon, 51 ans, 1,68m, 75 k, chauve, yeux gris.

TAILLE	11	VOLONTE	16	VIE	12
APPARENCE	08	INTELLECT	11	ENDURANCE	28
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	12	+dom	0
FORCE	11	ELOQUENCE	13	Protection	0
AGILITE	09	REVE	14	VITESSE	12
DEXTERITE	11	CHANCE	18		
VUE	12	Mêlée	10		
OUIE	15	Tir	11		
ODORAT	14	Lancer	11		
GOUT	13	Dérobée	09		

Epée 1 main	niv +3	init 8	+ dom +3 (épée courte)
Dague mêlée	niv +2	init 7	+ dom +1
Corps à corps	niv +2	init 7	+ dom (d4)
Esquive	niv +2		

Discrétion +10/ Discrétion. Se cacher +3/ Saut Course +3/ Srv Empire +4/ Orfèverie +1/Lire et écrire 0.

Le Gai-Ministre est usuellement vêtu de bottes souples et d'une longue tunique de satin à damier rose et noir. Il porte une dague à sa ceinture, mais rarement une épée.

MESSIRE VOLTAIRE, né à l'heure du Serpent, 40 ans, 1,72m, 68 k, perruque poudrée, yeux indigo.

TAILLE	11	VOLONTE	16	VIE	13
APPARENCE	11	INTELLECT	13	ENDURANCE	29
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	15	+dom	+1
FORCE	14	ELOQUENCE	13	Protection	d2
AGILITE	14	REVE	15	VITESSE	14
DEXTERITE	13	CHANCE	19		
VUE	12	Mêlée	14		
OUIE	14	Tir	12		
ODORAT	11	Lancer	13		
GOUT	10	Dérobée	12		

Epée 1 main	niv +5	init 12	+dom +4 (épée longue)
Dague mêlée	niv +3	init 10	+dom +2
Corps à corps	niv +3	init 10	+dom (d4+1)
Esquive	niv +5		

Discrétion. Se cacher +5/ Escalade 0/ Saut, Course +5/ Srv Empire +5/ Orfèverie +2/ Lire et écrire +3.

Messire Voltaire est généralement poudré, fardé, perruqué comme un courtisan du XVIII^{ème} siècle. Il est vêtu de longues cuissardes de cuir blanc et d'un pourpoint matelassé de velours gris. Il porte toujours une dague; et une longue épée, du genre rapière, lui bat les flancs.

DAME WAKARA. Née à l'heure du Roseau, 45 ans, 1,55m, 50 k, châtain clair, yeux brun vert.

TAILLE	08	VOLONTE	14	VIE	10
APPARENCE	08	INTELLECT	08	ENDURANCE	24
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	11	+dom	-1
FORCE	07	ELOQUENCE	09	Protection	0
AGILITE	07	REVE	14	VITESSE	10
DEXTERITE	09	CHANCE	17		
VUE	09	Mêlée	07		
OUIE	14	Tir	09		
ODORAT	12	Lancer	08		
GOUT	12	Dérobée	10		

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

Discrétion. Se cacher 0/ Saut, Course 0/ Srv Empire +3/ Orfèverie +2/ Lire et écrire +1.

Dame Wakara est généralement vêtue d'un flot de satin et de dentelles jaunes. Elle porte une dague, mais c'est plus une décoration qu'une arme.

le début des jeux obligatoires (heure de la Couronne). Les paris journaliers sont clos à la fin de l'heure de la Lyre. Chaque semaine, le patron des Jeux délègue un de ses chnoupes pour enregistrer les paris à l'hôtel des jeux. Ces chnoupes de haute confiance sont nommés *croupiers*. Les paris aux jeux obligatoires, par contre se font directement sur le champ de jeu, à la fin de l'heure du Faucon, au retour du Gai-Ministre de son voyage hebdomadaire à l'île du roi.

C'est également à l'hôtel des jeux que les joueurs qui n'ont plus d'espèces sonnante peuvent revendre certaines de leurs possessions. Ces objets sont généralement rachetés à bas prix: 40% du prix indiqué dans les règles.

Le Voyage du Gai-Ministre

Le matin des jeux obligatoires, les tresseurs de joncs gauches et droits quittent leurs villages, chargés de nouveaux insignes et d'un esquif de jonc tressé. Ces embarcations font 3 mètres de long sur 1,5 mètres de large et 0,6 mètres de tirant d'eau. Une longue pagaie de jonc est également prévue. Le temps que les tresseurs de joncs se départagent, c'est vers le début de l'heure de la Sirène que le groupe vainqueur arrive en vue du palais du Gai-Ministre. Tous les joueurs y sont déjà rassemblés. De la nourriture a également été préparée en abondance: pitasse et cul-de-bouche. Après avoir remercié et félicité les tresseurs de joncs, le Gai-Ministre s'embarque, seul, avec la nourriture; et l'esquif disparaît bientôt dans le brouillard. Pour tous les habitants de l'Empire, il va rendre visite et prendre ses ordres auprès du roi.

En fait, le Gai-Ministre se contente de s'installer dans le palais désaffecté, et pendant une petite heure, il se goinfre de la nourriture prévue pour nourrir le roi pendant une semaine. Après quoi, il retourne au rivage, remonte à bord et rentre. Son retour a lieu vers le milieu de l'heure du Faucon. Entre temps, les joueurs restés aux abords du champ de jeu ont discuté entre eux, évalué les chances des différentes équipes, commencé à parier officiellement entre eux. Au retour du Gai-Ministre, les jeux sont ouverts officiellement. Le feu est bouté à l'esquif, cependant que, l'un après l'autre, les joueurs déclarent leurs paris, versent la mise minimum (ou davantage) et reçoivent le nouvel insigne des mains du Gai-Ministre. L'ancien insigne est aussitôt jeté dans le brasier. Les joueurs se rendent ensuite à la ligne des fauteuils et s'installent. Dès que le brouillard se lève, les épreuves commencent. La même cérémonie se déroule toutes les semaines.

MESSIRE DE DERH, né à l'heure du Vaisseau, 47 ans, 1,65 m, 56 K, gris, yeux bleus délavés (quand il retire ses lunettes).

TAILLE	08	VOLONTE	12	VIE	09
APPARENCE	07	INTELLECT	12	ENDURANCE	21
CONSTITUTION	10	EMPATHIE	12	+dom	0
FORCE	10	ELOQUENCE	08	Protection	0
AGILITE	09	REVE	16	VITESSE	12
DEXTERITE	06	Mêlée	09		
OUIE	13	Tir	08		
ODORAT	17	Lancer	09		
GOUT	15	Dérobée	11		

Epée 1 main	niv +2	init 6	+dom +2 (épée courte)
Dague mêlée	niv +2	init 6	+dom +1
Corps à corps	niv +1	init 5	+dom (d4)
Esquive	niv +2		

Discretion. Se cacher +2/ Saut, Course 0/Srv Empire +2/ Orfèvrerie +2/ Lire et écrire +4.

Messire de Derh, son grand nez toujours chaussé de lorgnons, est vêtu de bottes basses, de bas de soie turquoise, de hauts de chausses de satin outremer et d'un pourpoint de velours bleu gris. Il porte toujours une dague à sa ceinture, mais rarement une épée.

ELOIS, Née à l'heure de l'Araignée, 20 ans, 1,67m, 57k, yeux noirs, brune.

TAILLE	08	VOLONTE	15	VIE	11
APPARENCE	15	INTELLECT	07	ENDURANCE	26
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	16	+dom	0
FORCE	10	ELOQUENCE	16	Protection	0
AGILITE	14	REVE	17	VITESSE	12
DEXTERITE	12	CHANCE	20		
VUE	12	Mêlée	12		
OUIE	15	TIR	12		
ODORAT	11	Lancer	11		
GOUT	13	Dérobée	13		

Dague mêlée	niv +3	init 9	+dom +1
Dague de jet	niv +3	init 8	+dom 0
Corps à corps	Niv +2	init 8	+dom (d4)
Esquive	Niv +5		

Discretion. Se cacher +4/ Saut Course +4/ Srv Empire +2/ Lire et écrire -1.

Elois est généralement vêtue de bottines et d'une longue robe de velours rouge au décolleté profond. Elle porte en permanence une dague à sa ceinture et deux autres le long de ses bottines.

Caractéristiques moyennes des Petits Joueurs

TAILLE	10	VOLONTE	11	VIE	11
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	10	ENDURANCE	21
FORCE	11	REVE	13	+dom	0
AGILITE	10	CHANCE	13	Protection	0
DEXTERITE	10	Mêlée	10	VITESSE	12
PERCEPTION	12	Dérobée	10		

Epée 1 main	niv +2	init 7	+dom +2 (épée courte)
Dague mêlée	niv +2	init 7	+dom +1
Corps à corps	niv +2	init 7	+dom (d4)
Esquive	niv +3		

Discretion. Se cacher +1/ Escalade -2/ Saut Course +1/ Srv Empire +3/ Lire et écrire 0. La plupart des petits joueurs circulent armés d'une dague et d'une épée courte.

LE SECRET DU ROI JOUEUR



près le meurtre du roi, le premier édit du Gai-Ministre fut d'interdire la musique. Le roi lui avait parlé d'une certaine note mauve qui pourrait annihiler tout l'Empire, et il craignait que cette note ne fût jouée par hasard. C'est ainsi que lorsqu'une déchirure apporte un instrument de musique au sommet de l'une des tables, celui-ci n'est jamais vendu aux enchères : il devient d'emblée : "la propriété du roi". Au cours de son entrevue avec les voyageurs, le Gai-Ministre soulignera ce fait expressément : "L'introduction d'instruments de musique dans l'Empire est illégale. Si vous en possédez un, vous devez me le remettre. Le roi vous dédommagera. Tout joueur, champignon, bailleur ou tresseur, pris à jouer de la musique dans l'Empire est immédiatement démis de son état et réduit à celui de chnoupe".

Si les voyageurs ne possèdent que des petits instruments, du genre flûte, ils peuvent les dissimuler parmi leurs affaires; si par contre, ils possèdent un luth ou une harpe, instruments visibles, il seront contraints de s'en séparer. Le Gai-Ministre les en dédommagera immédiatement au prix indiqué dans les règles. Si les voyageurs protestent et demandent le pourquoi d'une telle loi, le Gai-Ministre se bornera à répondre : "La musique est le privilège du roi Joueur, et telle est sa volonté..."

Plus tard, en discutant avec des joueurs, les voyageurs pourront en apprendre un tout petit peu plus. Il court une vieille rumeur comme quoi c'est par la musique que le roi Joueur aurait créé l'Empire. De ce fait, toute musique est sacrée ; et une musique jouée par un autre que le roi pourrait avoir des conséquences inconnues. Une autre rumeur, inégalement partagée, prétend même que puisque la musique créa l'Empire, la musique peut le détruire. Et ils citeront le cas d'Evanana qui, non contente d'effectuer des raids

sur les champs de pitasse, nargue l'Empire tout entier en jouant de la flûte de roseau... Les voyageurs ne pourront toutefois obtenir ces renseignements que s'ils captent la confiance des joueurs. Et il n'y a qu'un seul moyen : se comporter eux-mêmes comme des joueurs, sans aucune contestation apparente.

Après leur entrevue avec le Gai-Ministre, une fois parés de l'insigne, les voyageurs seront libres d'aller où ils veulent. Le dîner s'achèvera durant l'heure des Epées. Messire Voltaire, dame Wakara et messire de Derth regagneront alors leurs palais respectifs. Selon la conduite des voyageurs, c'est-à-dire leur plus ou moins grande bonne volonté apparente d'accepter leurs "nouveaux rôles", l'un ou l'autre des grands joueurs peut les inviter à son tour, l'invitation comprenant le logement pour une nuit dans son palais. Le but d'une telle invitation, si elle a lieu, est naturellement de jouer, de jouer à outrance, pour tenter de dépouiller les nouveaux venus. Pour résoudre les paris, tous du genre pile ou face, faire tirer à chacun un jet de Chance, avec l'ajustement astrologique normal. Une critique l'emporte sur une particulière, qui l'emporte à son tour sur une significative, etc... En cas de réussites égales, la caractéristique Chance la plus haute l'emporte.

A défaut, les voyageurs peuvent vagabonder librement. Ils peuvent dormir à la belle étoile, à condition de ne pas pénétrer dans une plantation, ou louer un palais à la cité.

Si les voyageurs demandent à voir le roi, on leur répondra que c'est impossible. Le roi Joueur médite dans son palais et ne reçoit que le Gai-Ministre, une fois par semaine. "Mais le Gai-Ministre peut se charger de lui soumettre vos requêtes..."

Enfin, le jour même ou les suivants, si les voyageurs veulent quitter l'Empire, ils arriveront au bord des Limbes. Il ne devrait pas leur falloir beaucoup de temps pour comprendre qu'ils sont prisonniers de ce monde de cauchemar.

Déchirures accidentelles

Si volontairement ou non, un haut-révant crée une déchirure du rêve par l'usage erroné d'un rituel (voir *Miroirs* n°4), il obtient obligatoirement les résultats suivants :

déchirure jaune: 3d10 Fierabras surgissent de la déchirure au bout de 1d6 rounds. Ils se comportent avec leur agressivité coutumière. La déchirure ne reste ouverte que 1d100 rounds.

déchirure mauve: la déchirure communique avec la Montagne Plate, rêve d'origine des Fierabras. Les voyageurs expulsés se retrouvent au sommet d'un vaste plateau escarpé, au milieu de centaines de Fierabras occupés à frapper le sol à coups de masse. Heureusement, ils peuvent noter que le plateau est parcouru en de nombreux endroits de fluorescences mauves : d'autres déchirures. Passer à travers l'une d'elles est leur seule chance de survie... mais ils se retrouvent dans l'Empire du roi Joueur, dans les collines du "Nord-Est", peu avant l'heure de Grande Lumière de Jour, comme au début. 3d10+15 Fierabras font bientôt irruption à leur tour dans le champ de bataille...

LES PERDANTS

Quelque temps plus tard (à décider par le Gardien des Rêves selon la tournure du scénario). Evanana et sa bande de perdants vont faire parler d'eux. Ils viennent de réussir un raid sur les plantations du Gai-Ministre! On ne parle que de ça dans l'Empire ; les champignons sont sur les dents. C'est pour les voyageurs une occasion d'obtenir des renseignements sur eux sans trop de difficultés.

Evanana était la favorite du Gai-Ministre. C'était une joueuse acharnée jusqu'à ce que, la chance ayant fini par tourner, elle se retrouve perdante. Elle s'enfuit alors dans la forêt plutôt que de devenir chnoupe, et y rassemble les perdants. L'événement remonte à une cinquantaine de jeux (=environ un an). Depuis, elle et sa bande montrent une audace toujours plus grande. Non seulement, ils volent des pitasses, mais elle a de surcroît l'insolence de jouer de la flûte ! Et l'on entend les trilles de son instrument s'éloigner dans le brouillard... C'est l'ennemi public n°1. Par l'intermédiaire du Gai-Ministre, le roi Joueur a promis une récompense. Toute personne, joueur, champignon, bailleur, tresseur, et même chnoupe, contribuant à sa capture, aura toutes les semaines le droit de prélever sur elle une certaine quantité de chair. La quantité dépendant de l'aide apportée. Une promesse de récompense qui fait venir l'eau à la bouche quand on sait que la

jeune femme possède une chute de reins somptueuse !

Les voyageurs peuvent tenter de prendre contact, puis de s'allier avec elle. S'ils se mettent à organiser des battues, les autres joueurs penseront qu'ils sont attirés par la récompense ; eux-mêmes organisent parfois des battues pour seconder les champignons. Le problème, c'est qu'Evanana aura exactement la même interprétation. C'est une excellente joueuse, elle sait flaire les pièges, et a priori elle n'a aucune raison de faire confiance aux voyageurs. Tout va donc dépendre de la conduite de ces derniers. Un des meilleurs moyens consiste à ne pas arborer les insignes, mais cela comporte le risque de se faire abattre par les autres.

D'une manière générale, cependant, le Gardien des Rêves est invité à faciliter la prise de contact, à moins, bien entendu, que les voyageurs ne se comportent d'une façon grossière et stupide. Evanana est une haut-révante. Elle peut se rendre invisible ou rendre invisible l'un de ses hommes. Elle connaît particulièrement bien toute la frange extérieure de l'Empire. Cela contribue à lui donner une puissance d'espionnage très efficace. Elle peut ainsi noter la présence des voyageurs, surveiller leurs allées et venues, surprendre une de leurs conversations privées et comprendre qu'ils ne lui veulent pas de mal. Dans ce cas, c'est elle qui recherchera la prise de contact, quelque part dans la forêt ou dans les collines de l'Est. La rencontre aura la forme d'une soudaine embuscade. (Evanana est joueuse, et elle aime risquer !) Si les voyageurs réagissent mal, cela peut dégénérer en combat véritable ; s'ils réagissent bien, en acceptant de se "laisser prendre", la situation s'éclaircira vite. Evanana sera heureuse de les avoir pour alliés.

Commandés par la jeune femme, les perdants sont au nombre de 10. Ce sont des hommes d'une trentaine d'années, tous chevelus, barbus, à moitié nus. Certains ne portent que des pagens végétaux, faits de feuilles et de lianes ; d'autres se partagent les vêtements d'un groupe de quatre joueurs tombés dans une embuscade il y a quelques mois. Tous sont armés de frondes et de lances à pointes de silex de leur fabrication. Quatre d'entre eux seulement possèdent une dague et une épée (dépouilles des joueurs). Ils n'ont rien d'autre. Evanana, quant à elle, s'est approprié les sandales et la robe de bure d'un bailleur de bièvre. Toutefois, quand elle a besoin de toute sa mobilité (pour grimper aux arbres, courir, se faufiler, etc), elle abandonne sa robe à l'un de ses hommes et n'hésite pas à se présenter dans le plus simple appareil. Ses seules autres

possessions sont une dague, une fronde et une flûte de roseau. La flûte est de sa fabrication.

Histoire d'Evanana

La jeune femme racontera ainsi son histoire aux voyageurs :

"Voilà maintenant quatre ans que je suis prisonnière de l'Empire. J'y suis arrivée à l'âge de 20 ans, victime d'un

orage onirique. Tout comme vous, j'ai été accueillie comme une nouvelle. Auparavant, je voyageais en compagnie d'amis. L'orage nous a séparés.

"J'ai le tempérament plutôt joueur ; et c'est sans doute la raison de ma survie dans ce monde. Quand je compris que je ne pouvais m'en aller ailleurs, je décidai de jouer, de jouer à fond, le tout pour le tout. Je voulais voir le

EVANANA née à l'heure du Dragon, 24 ans, 1,69m, 60 k, blonde, yeux verts.

TAILLE	09	VOLONTE	16	VIE	12
APPARENCE	14	INTELLECT	14	ENDURANCE	28
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	15	+dom	0
FORCE	09	ELOQUENCE	13	Protection	0
AGILITE	16	REVE	15	VITESSE	12
DEXTERITE	13	CHANCE	18		
VUE	12	Mêlée	12		
OUÏE	15	TIR	12		
GOUT	08	Lancer	10		
ODORAT	10	Dérobée	14		

Dague mêlée	niv +3	init 9	+dom +1
Fronde	niv +4	init 10	+dom 0
Corps à corps	niv +3	init 9	+dom (d4)
Esquive	niv +6		

Discretion. Se cacher +7/ Escalade +5/ Saut, Course +5/ Equitation 0/ Musique, flûte 0/ Premiers sois +3/ Srv Cité +3/ Srv plaine, forêt collines +1/ Autres survies "normales" -4/ Srv Empire +8/ Acrobatie +2/ Jeu +3/ Natation +2/ Astrologie +1/ Botanique +1/ Légendes +3/ Lire et écrire +3/ Médecine +1/ Zoologie +1.

Oniros 0/ Hypnos +5/ Narcos -1.

Sorts et rituels

O/ BROUILLARD (Forêt) R-3 r1.....	+5% en 12
O/ MIROIRS (Sanctuaire) R-5 r5.....	+20% en G4
O/ H/ DECALAGE TEMPOREL (Désolation) R-7 r3+	+5% en 15
H/ HUMANOÏDE EN HUMANOÏDE (PONT R-6 R3	+5% en L4
H/ HUMANOÏDE INVISIBLE (Pont) R-8 r4.....	+25% en G5
H/ OBJET EN OBJET (Cité) R-4 r2.....	+5% en K1
H/ GRAND IRIS D'HYPNOS (var) R-4 r2.....	+15% en G5
H/ VOIX D'HYPNOS (Désert) R-4 r4.....	+5% en J2
N/ ENCHANTEMENT (Cité) R-4 r1 +.....	+5% en J3
N/ PURIFICATION (Nécropole) R-4 r6.....	0%

Demi-rêve actuellement en G5, pont d'Ik.

Caractéristiques moyennes des Perdants

TAILLE	11	VOLONTE	11	VIE	11
CONSTITUTION	10	EMPATHIE	12	EDURANCE	22
FORCE	12	REVE	11	+dom	0
AGILITE	12	Mêlée	12	Protection	0
DEXTERITE	12	Tir	12	VITESSE	12
VUE	12	Lancer	12		
OUÏE	11	Dérobée	11		

Lance 1 main	niv +4	init 10	+dom +1(courte, pointe silex)
Fronde	Niv +4	init 10	+dom 0
Corps à corps	Niv +4	init 10	+dom(d4)
Epée 1 main*	niv +3	init 9	+dom+2 (épée courte)
Dague *	niv +3	init 9	+dom +1
Esquive	niv +5		

Discretion. Se cacher +7/ Escalade +5/ Saut, Course +5/ Srv Empire+8.

* Quatre d'entre eux seulement.

roi. Et pour cela, je résolus de devenir la maîtresse du Gai-Ministre. J'adoptai ouvertement les coutumes de l'Empire, même celles qui vous semblent sans doute les plus barbares. Mais la chair de chnoupe n'est pas si mauvaise, savez-vous ? Et puis de toute façon, ils n'en meurent pas ! Ce n'est qu'un mauvais moment à passer. Moi-même, il m'est souvent arrivé de m'offrir à mes hommes, dans les grands moments de disette, quand nous n'avions pu dérober qu'un peu d'eau de la fontaine. Tout ce que je leur demandais, c'était de faire très vite et de me garder un morceau pour mon réveil...."

A ces mots, les Perdants hochent la tête et considèrent la jeune femme avec respect. Evanana est plus que leur chef, c'est un peu leur soeur nourricière. "Le Gai-Ministre succomba effectivement à mes charmes. Je vivais dans son palais. J'avais une tranche pour moi toute seule. Il était apparemment très amoureux. J'eus le tort de m'y fier. Ce fut, je crois, ma seule erreur.

" A plusieurs reprises, je lui avais demandé la permission de l'accompagner chez le roi. Il avait toujours refusé. Un matin des jeux, il y a environ un an, alors qu'il semblait encore plus amoureux que de coutume, je lui refis ma demande et il me refit la même réponse. Je lui déclarai alors en riant et en me pelotonnant contre lui que, dans mon pays, j'étais une haut-révante, et que si je voulais, je pourrais aller dans l'île sans qu'il le sache. Et puis tiens ! lui dis-je, je te parie 10 pièces d'or que ce soir je te fais une description du palais du roi comme si je l'avais vu de mes yeux ! Le Gai-Ministre m'embrassa et, riant à son tour, accepta le pari. Je venais de me conduire comme une imbécile.

"Un peu plus tard, le même matin, après m'être dénudée complètement, je me rendis invisible d'une façon très efficace (avec un Grand d'Iris d'Hypnos) et allai m'installer dans la barque parmi les plats de nourriture destinés au roi. Le Gai-Ministre ne se rendit pas compte du poids supplémentaire. C'est du moins ce que je crus...

"Un choc m'attendait au palais du roi. Je pensais découvrir un lieu magnifique, je ne trouvai qu'une grande salle non tranchée, pleine de poussière, avec de rares meubles vermoulus. Aucune trace du roi. Le Gai-Ministre s'installa le dos au pilier central et se mit à dévorer la nourriture royale... tout seul. J'étais médusée.

"Le plus doucement possible pour ne pas trahir ma présence, j'inspectai la vaste salle vide. De l'autre côté du Gai-Ministre, je découvris que le pilier contenait un escalier en colimaçon



descendant dans les profondeurs de l'île. Le cœur battant à l'idée d'être découverte, je dénichai une vieille lampe et de quoi l'allumer, et je me risquai sur les marches de pierre. Je n'allumai qu'arrivée en bas. Je débouchai dans une salle ronde d'où partaient des couloirs dans toutes les directions. Mais ce qui me choqua le plus, ce fut de découvrir un squelette aux bas des marches, bizarrement recroquevillé. Entre ses phalanges, il tenait encore un vieux morceau de parchemin. Une idée me traversa alors l'esprit. *C'est le roi, pensai-je, et il est mort !*

"Le parchemin était difficile à lire. L'écriture était très serrée et composée de runes très anciennes. Ce que j'y lus, toutefois, me fit oublier toute prudence... Brusquement, une main s'abattit sur mon épaule, une autre me saisit par les cheveux, et j'entendis la voix du Gai-Ministre tout contre mon oreille : *"Je ne te vois pas, mais je te tiens... Haut-révante, en effet, mais ta magie n'est pas très puissante : elle laisse des empreintes dans la poussière !"*

"Lâchez-moi, messire, tentai-je de plaisanter, et considérez néanmoins que j'ai gagné mon pari..."

"Ton pari est nul, grogna-t-il en me tordant le bras à m'en couper le souffle.

"Et pourquoi cela ?"

"Ce qu'il me répondit alors me fit frémir de la tête aux pieds, tant c'était lourd de signification : *"Parce que seuls les joueurs, dit-il, ont le droit de jouer".* Je voulus me débattre, mais il m'assomma.

"Quand je repris conscience, je me trouvais sur le champ de jeu. L'heure de Grande Lumière était passée depuis longtemps et j'étais à nouveau visible. Tous les joueurs m'entouraient, quelques champignons aussi. Le Gai-Ministre me demanda : *"Où est ton insigne, le nouvel insigne de cette semaine ?"* Je ne répondis rien, comprenant trop tard le piège où je m'étais moi-même fourrée. Dame Wakara s'écria : *"C'est vrai qu'elle n'a pas joué ! On ne l'a même pas vue !"* Ce à quoi messire Voltaire renchérit : *"Et avec quoi aurait-elle joué ? Regardez-la, elle est nue, elle ne possède plus rien !"* Et messire de Derh de confirmer la sentence et ma honte publique : *"En effet, dame Evanana a perdu. En tant que patron des jeux cette semaine, je demande au Gai-Ministre que le roi me l'accorde comme chnouquette !"*

"Le Gai-Ministre n'eut pas le temps de répondre. Plutôt que de protester vainement, j'avais utilisé mes dernières secondes de liberté à rassembler toutes mes forces de rêve. Je me rendis à nouveau invisible et, aidée par le brouillard et la confusion générale, je

parvins à prendre la fuite. La forêt me donna asile. Peu à peu, je pris contact avec les autres perdants. Au fil des semaines, notre groupe se fortifia. Et vous connaissez la suite... vous avez dû entendre parler de nous dans tout l'Empire du roi Joueur !"

Le Parchemin

Nous avons dit précédemment que le roi Joueur mettait toutes ses réflexions par écrit. Le parchemin qu'il tenait au moment de sa mort était en quelque sorte la dernière page de son journal. Evanana n'eut pas le temps de le lire en entier. Voici en substance ce qu'elle en tira, et pourra communiquer aux voyageurs :

Le roi Joueur voulait que l'Empire redevienne un "monde normal". Il fallait pour cela annuler la note jaune par une note mauve. Et, ô joie ! il pensait avoir enfin trouvé la note en question !

"J'ai beaucoup réfléchi à ces histoires de notes jaunes et mauves, dira Evanana. Cela corrobore une légende de l'Empire qui prétend que le roi Joueur a tout créé par la musique. C'est pourquoi je me suis fabriqué une flûte. J'essaie de retrouver la note mauve. Mais j'ai bien peur de ne jamais y parvenir, ne sachant même pas à quoi elle ressemble... Ce qu'il faudrait, c'est retourner au palais du roi pour en apprendre davantage. Seulement, je n'ai pas le courage d'y aller seule. Mes hommes sont courageux, mais ils ne me croient pas quand je leur dis que le roi est mort. Ils obéissent à tous mes ordres, voler les pitasses, dépouiller les joueurs, rosser les bailleurs de blèvre, mais pour rien au monde ils n'accepteraient d'abord à l'île du roi. Remarquez que je les comprends d'une certaine façon. Ce ne

sont pas des "nouveaux" comme vous et moi. Ils sont nés ici. Ils font partie de l'Empire..."

Logiquement, les voyageurs devraient alors proposer leur soutien à la jeune femme et organiser ensemble une excursion dans l'île. En fonction des idées des voyageurs et de la façon dont ils mettent ce plan à exécution, c'est au gardien des Rêves de voir comment il doit faire réagir les habitants et l'écologie" très particulière de l'Empire, en se servant de tous les éléments qui lui ont été fournis précédemment. Toutefois, si les voyageurs se comportent avec un peu d'astuce, il doit leur laisser une chance d'atteindre le palais sans trop de périls.

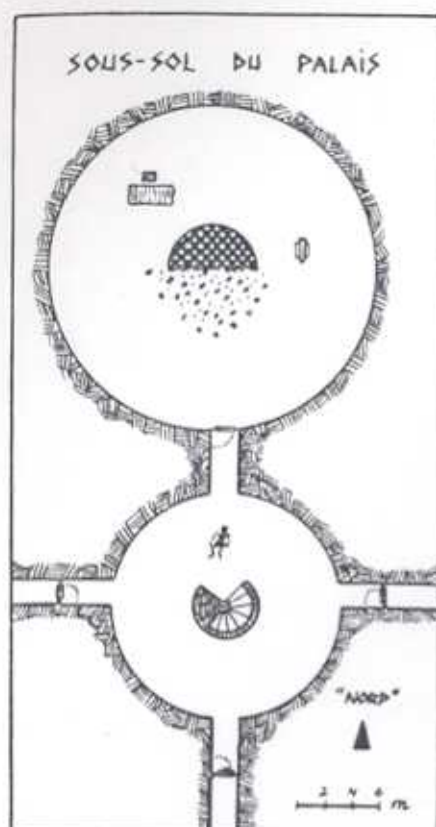
Seule Evanana participera à l'expédition avec les voyageurs ; ses perdants resteront à l'attendre dans la forêt"

LE PALAIS DU ROI JOUEUR

L'île du roi ne présente en elle-même aucun intérêt. Ce n'est qu'une lande sauvage d'herbes courtes et de buissons. Extérieurement, le palais se présente comme celui du Gai-Ministre : un vaste igloo d'une trentaine de mètres de diamètre. L'ouverture donne au "Nord", face à la Reine. Comme dans le souvenir d'Evanana, la grande salle est laissée à l'abandon : quelques meubles croulants recouverts de poussière. Une fouille en règle de ce premier niveau n'apportera rien, sinon la certitude que le palais est déserté depuis des années.

L'escalier dans le pilier central tourne plusieurs fois sur lui-même. Un jet d'Intellect à 0 + Survie en sous-sol





facultativement peut faire estimer la descente d'une bonne quinzaine de mètres. En bas, on débouche dans une salle hémisphérique de 16 mètres de diamètre. Les restes du roi Joueur sont toujours là, à quelques pas des marches; non loin se trouve la feuille de parchemin, chiffonnée dans la poussière. Les restes macabres sont encore vêtus de quelques débris de vêtements; mais rien qui permette l'identification. Toutefois, si on examine de près le squelette, *Intellect/Médecine* à 0 permet de voir que les vertèbres cervicales sont abîmées et que la mort a dû être causée par un grand coup sur la nuque.

Les couloirs qui partent de la salle font deux mètres de large sur trois mètres de haut. Tout comme la salle, ils sont creusés à même le roc. Les 4 portes sont semblables, ogivales, faites de lourdes planches de chêne bardées de fer. Aucune serrure n'est visible; et de fait, elles ne sont pas verrouillées. *Intellect/Survie en sous-sol* à -1 permet de s'orienter correctement et de savoir que le couloir situé derrière le squelette se dirige vers la Reine.

Le parchemin chiffonné. Il est effectivement couvert de runes serrées et peu lisibles. Pour le déchiffrer correctement, il faudra réussir *Intellect/Lire et écrire* à -1, temps de base 10 minutes (à multiplier par le F.T.INT). Sa lecture corrobore les dires d'Evanana. L'auteur est persuadé que la note mauve peut renverser l'effet de la jaune. Jouer cette note ne posera

aucun problème puisque la harpe est toujours là. Mais comment la concevoir, cette note mauve?... Il y a ensuite de nombreuses ratures. Et la page se termine par une réflexion griffonnée à la hâte : "Quel âne je fais! Il suffit d'avoir des oreilles et je les ai!..."

La Salle de l'Echiquier.

De l'autre côté de la porte "Nord" se trouve une autre salle hémisphérique, d'une bonne vingtaine de mètres de diamètre. C'est là que le roi Joueur reprit conscience après l'explosion de la note jaune (voir chapitre I).

L'échiquier brisé est toujours là, au centre, avec les quelques pièces, noires et blanches, restées miraculeusement debout. Tout autour, le sol est jonché de débris. La plupart ne sont que des fragments sans forme; mais çà et là, on peut reconnaître un contour: une oreille, une bouche détachée de la tête à laquelle elle appartenait. Les voyageurs pourront reconnaître que le roi noir ressemble comme deux gouttes d'eau au Gai-Ministre; deux cases plus loin, un "pion" porte la même peruke que messire Voltaire. Il y a des pièces en forme de champignons, en forme de petits bateaux de vannerie; d'autres, humanoïdes, ressemblent à des moines. Parmi les débris, on reconnaît la tête de la reine noire, semblable au grand rocher sculpté qui domine le lac. Quant aux pièces blanches, la

plupart ressemblent à s'y méprendre aux Fierabras. Toutes, aussi bien que les débris, sont nimbés d'une aura jaune et il est impossible de les saisir. La main passe au travers comme si elles n'étaient que fantômes. Un jet d'*Intellect/Légendes* à 0 peut faire comprendre que, quoique visibles, elles se trouvent "dans un autre rêve". Non loin de l'échiquier, scellée à un piédestal de marbre, se dresse une grande et belle harpe aux cordes d'argent. De l'autre côté, se trouve un large bureau. Sous la poussière qui le recouvre, on peut encore trouver tout ce qu'il faut pour écrire: parchemins, plumes, encre. Il y a également un grand nombre de feuilles déjà écrites.

Les Réflexions du Roi Joueur

Il faudra réussir *Intellect/Lire et Ecrire* à -2, temps de base 60 minutes (à multiplier par le F.T.INT) pour déchiffrer l'ensemble de ces notes. On y trouvera toute l'histoire du roi Joueur, depuis le don de la harpe d'Ellenusir, en passant par le concours de musique, la création de l'échiquier enchanté et la découverte de la note jaune. Pour mieux se concentrer sur son problème et être sûr de ne négliger aucun détail, le roi Joueur avait entrepris de rédiger in extenso l'histoire de son désastre. On y trouvera également ses réflexions sur l'horreur que lui inspire ce monde créé malgré lui, ses tentatives pour annuler l'effet du sortilège. Peu à peu germe

La Harpe d'Ellenusir

Une *Détection d'Enchantement* sur la harpe donnera un résultat positif. Une *Lecture d'Aura Magique* donnera les résultats suivants:

inertie 28 (argent, bois et roc)

Gemme 1, pulvérisée, T6, P7, inertie 0.

Enchantement (L14) 49 r dont 21 actifs

Purifications ((K14)

Permanence*** (K9)

Autonomie *** (J6)

Alliance (I11)

Individualité (L10)

Grande Ecaille de Narcos *** (Lac) R-17 r21 (F8)

Gemme 2, pulvérisée, T6, P7, inertie 0.

Enchantement (G7) 29r dont 1 actif

Purifications (I5)

Permanence *** (G4)

Alliance (G5)

Individualité (H5)

Grande Ecaille de Narcos*** (Monts) R-11 r9 (I3)

Gemme 3, pulvérisée, T6,P7, inertie 0.

idem et Grande Ecaille de Narcos*** en I3

Maîtrise de l'objet: -3

La harpe dépense 1r pour chaque heure d'utilisation.

La première G.E.N. permet au musicien qui la maîtrise de jouer n'importe quel air, accord, note, mélodie, etc... pourvu qu'il ait préalablement cet air, accord, etc... en tête, et ceci même s'il ne sait pas jouer de la harpe. Les deux autres G.E.N. (qui n'ont pas à être maîtrisées) sont posées l'une sur la harpe, l'autre sur son piédestal de marbre. Elles soudent magiquement l'un à l'autre.

l'idée de la note mauve qui seule doit pouvoir contrebalancer l'effet de la première. Mais il reste à la trouver... (La dernière page du "journal" est celle que le roi tenait en main au moment de sa mort.)

Ayant lu ces notes, les voyageurs sauront donc tout ce qu'il y a à savoir sur l'Empire et sa création, de même que sur les propriétés de la harpe (voir chapitre I). Et ils devraient logiquement aboutir à la conclusion que c'est maintenant à eux de découvrir la note mauve.

Noté. Dans les papiers du roi Joueur, aucune mention n'est faite des souterrains ni de leurs curieux habitants, les Bouches, les Oreilles, et les Gros Mots. Ce sera aux voyageurs de les découvrir, d'en trouver l'explication, jusqu'à l'aboutissement final qui est la découverte de la note mauve.

LES SOUTERRAINS

Les trois autres portes de la salle au squelette donnent sur les souterrains, des galeries creusées à même le roc. Jusqu'aux limites du lac, ils font 2 mètres de large sur 3 mètres de haut ; au-delà, ils s'élargissent jusqu'à 4 mètres et leur hauteur s'élève à 4,5 mètres. De même, passé le lac, ils remontent en pente douce vers la surface. De 16 mètres de profondeur, ils passent à environ 6 mètres. *Intellect/Srv en sous-sol à -4* permet d'évaluer cette montée de 10 mètres.

Orientation. Le réseau est immense. Il faut parfois parcourir plusieurs kilomètres avant de tomber sur un embranchement. D'une manière générale, pour arriver à s'orienter et dessiner un plan correct, il faut réussir *Intellect/Srv en sous-sol à -4*.

Vitesse. Les galeries sont relativement rectilignes, dégagées et sèches. Il n'y a pas d'écroulements. Il arrive néanmoins que le sol soit inégal ou jonché de pierrailles. Les lanternes et les torches ne portant véritablement bien qu'à 6 ou 7 mètres (au-delà on ne distingue que des silhouettes et des ombres mouvantes). La vitesse moyenne de croisière des explorateurs ne pourra pas dépasser 6 km/h dr, soit environ 100 mètres toutes les 2 minutes. En cas d'urgence, le *sprint* sera impossible. Si les voyageurs veulent courir (*VITESSE x 2*), ils devront réussir *Agilité/Course à -4*.

Le Bruit. Les souterrains sont sonores. Le moindre éclat de voix, le moindre bruit de pas y sont répercutés par l'écho. Qui plus est, des bruits s'y manifestent en permanence : sortes de

chuchotements, ronflements, râlements, sifflements. Pour percevoir à distance un bruit spécifique se détachant de ce fond sonore, il faut réussir au minimum *Ouïe/Srv en sous-sol à -4*.

Les "Monstres"

Les souterrains sont parcourus par des sortes d'entités de cauchemar pleinement incarnées. Ces entités sont de trois sortes : les BOUCHES, les OREILLES et les GROS MOTS. Ces entités sont mutuellement prédatrices et victimes. Les Bouches courent après les Oreilles et fuient devant les Gros Mots. Les Oreilles courent après les Gros Mots et fuient devant les Bouches. Les Gros Mots courent après les Bouches et fuient devant les Oreilles.



Les Bouches

Ces entités sont dues aux bouches qui se sont détachées des pièces d'échecs brisées lors de l'explosion de la note jaune. De loin, elles ressemblent à de grandes limaces de couleur grise comme la pierre. Les plus grandes font 2,5 mètres de long sur 1 mètre de haut. Elles avancent en rampant, par une série de contractions, laissant derrière elles une trainée baveuse. De près, elles ressemblent effectivement à des bouches, de géantes paires de lèvres.

De fait, ce sont les fameuses blêvres des bailleurs. Elles ont le pouvoir de passer à travers le roc. C'est ainsi qu'elles peuvent en partie sortir à l'air libre dans le voisinage des ravins. Nous avons vu au chapitre I de quelle façon elles gobent les bailleurs. Après avoir réintégré l'abri des souterrains, elles les recrachent sur le sol, endormis. Leur salive est anesthésiante. Et là, pendant de longues heures, elles les lèchent, les caressent, les embrassent, les mignotent de pleins de petits baisers partout partout, tout en leur chuchotant à mi voix d'interminables discours... Les bailleurs n'ont rien à redouter d'elles. Ce sont les créatures les plus affectueuses qui soient, ne songeant qu'à embrasser et à jacasser.

Les seules qui aient à craindre les Bouches, ce sont les Oreilles. Tout au long des souterrains, les Bouches les pourchassent impitoyablement. Quand elles ont réussi à les acculer, elles les dévorent. La différence avec les bailleurs de blêvre, c'est qu'elles ne les recrachent pas. Elles les digèrent pour de bon.

Cependant, quand les bailleurs sont sur le point de se réveiller, les Bouches les ravalent, repassent à travers le roc, et les redéposent quelque part à l'extérieur. Les bailleurs ne se souviennent de rien. Seul leur subconscient garde le souvenir de ce que les Bouches leur ont chuchoté. Mais que leur ont-elles dit, au fait ? Tout ce qu'elles ont appris en bouffant les Oreilles, naturellement.

Les Oreilles

Elles sont également dues à des débris de pièces d'échecs. Physiquement, ce sont de grandes oreilles humaines. Les plus grandes font jusqu'à 3 mètres de haut, 1,5 mètre de large et 0,5 mètre d'épaisseur. L'ouverture de leur tympan, proportionnellement démesuré, peut faire jusqu'à 0,7 mètre de diamètre. Elles se tiennent verticalement, debout sur l'extrémité de leur lobe légèrement distendu en forme de pseudopode. C'est sur cette sorte de pied qu'elles se déplacent, en se dandinant par bonds successifs. (On parle bien de pied de nez, pourquoi n'y aurait-il pas des pieds d'oreille ?)

Les oreilles des pièces d'échecs furent les premières cibles de la note jaune, puisque par définition la musique est faite pour être entendue par des oreilles. Or, avons-nous dit au chapitre I, la note jaune était universelle, draconique par excellence. La conséquence est que les entités en forme d'oreilles ont la connaissance innée de tous les bruits possibles et imaginables. Cette connaissance étant renforcée par tous les bruits et sons effectivement captés ici et là. Car telle est la boulimie des Oreilles : elles hantent continuellement les souterrains à la recherche de leur seule nourriture : les bruits. Elles avalent ainsi et "mémo-risent" tous les sons produits dans leur voisinage. En ce qui concerne les sons ordinaires, bruits ou paroles, le résultat n'est pas perceptible pour un observateur éventuel. Par contre, en ce qui concerne les Gros Mots, le résultat est spectaculaire. Ces entités là ne devant leur existence qu'à un "matériel vocal", ils disparaissent purement et simplement dès qu'ils sont en présence d'une Oreille, c'est-à-dire à moins d'un nombre de mètres équivalent au nombre d'ailes actives de ces dernières. Les Gros Mots le savent et fuient devant les oreilles. Ils sont tellement bruyants qu'ils sont leur gibier de prédilection.

Mais les Oreilles ne chassent pas que les Gros Mots. Tous les bruits leur sont bons à mettre "sous le tympan". C'est la raison pour laquelle elles collent leurs oreilles-pardon ! je veux dire qu'elles se collent elles-mêmes au plafond des grandes salles (voir ci-après). Elles peuvent ainsi entendre tout ce que racontent les joueurs et

autres habitants de l'Empire. Ces derniers, d'ailleurs, en ont vaguement l'intuition et affirment parfois "que les murs ont des oreilles". Intuition très vague, comme on le voit, puisque ce ne sont pas les murs qui en ont, mais les sols. Quoi qu'il en soit, cet espionnage incessant des affaires de l'Empire ajouté à leur science innée en font des créatures *au courant de tout*. Et telle est la source de la présence des bailleurs de blèvre: 1) Les Oreilles entendent. 2) Les Bouches assimilent ce que les Oreilles ont entendu. 3) Elles le chuchotent aux bailleurs. 4) Les bailleurs le répètent.

Malheureusement, ce système de bouche à oreille à parfois des ratées. Les Bouches ne peuvent deviner quel vient d'être le précédent repas des Oreilles. Et quand ces dernières viennent juste

de se gaver d'un ou deux Gros Mots bien lourds et bien salés, les Bouches ne peuvent faire autrement que de les retransmettre à leur bailleur. Telle est l'origine des bailleurs de blèvre *mal embouchés*, quand au sortir de leur sommeil ils sont incapables de répéter à leur tour autre chose que des gros mots...

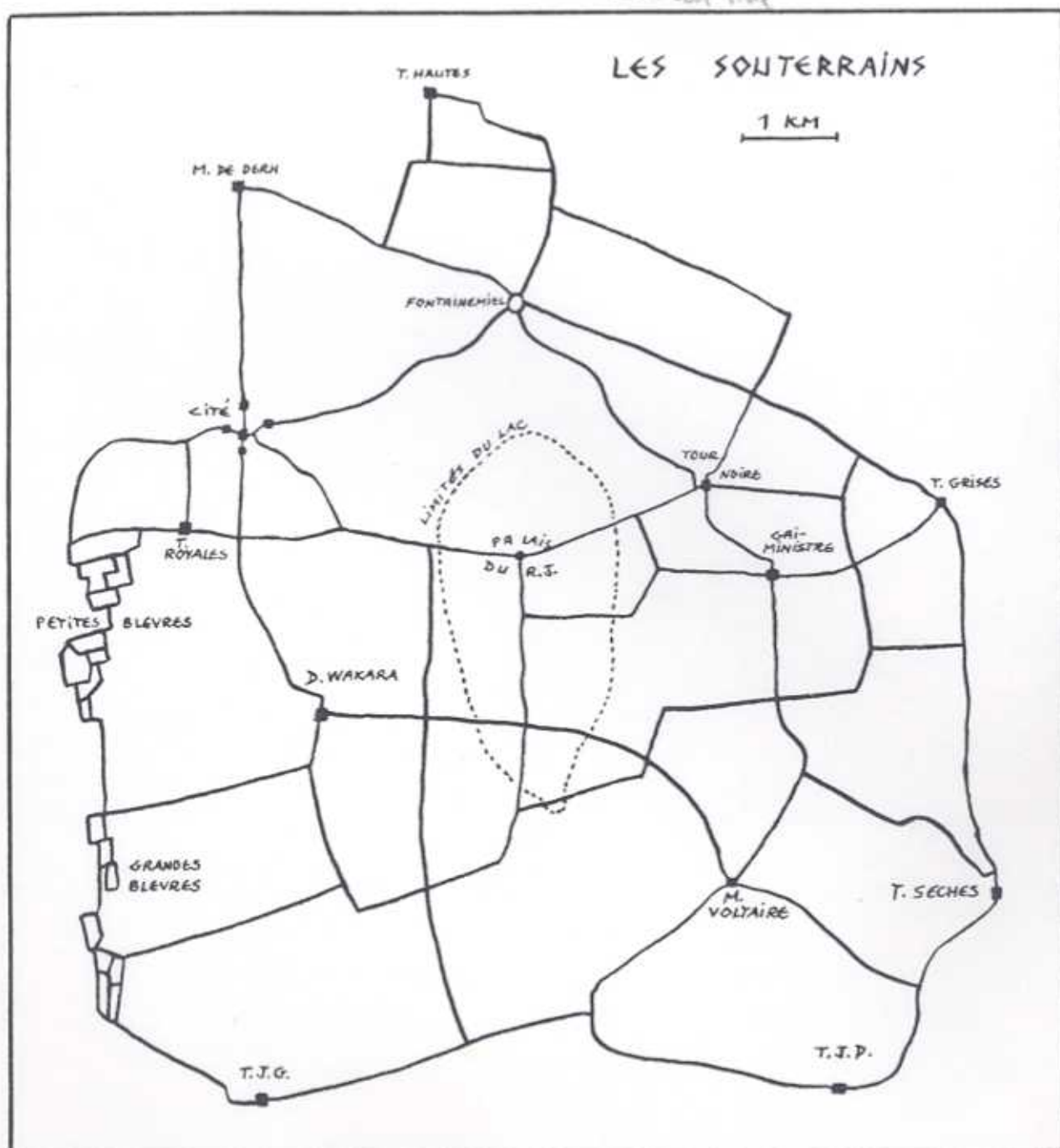
Les Gros Mots

On se souvient qu'avant de sombrer dans le coma, le roi Joueur se mit à proférer un torrent d'injures avec l'impression que la harpe d'Ellenusir les répétait un à un. Ces gros mots donnèrent naissance à d'horribles créatures hérissées de griffes et de cornes, ne songeant qu'à faire mal, griffer, arracher, mordre, vilipender... Tels sont les *Gros Mots* qui hantent

maintenant les souterrains.

Physiquement, ils ont une apparence humanoïde (ils sont nés de la voix d'un humain), recouverts d'écailles piquantes. Leurs lèvres sont distendues sur d'énormes défenses; leurs fronts bas sont plantés de cornes; et leurs doigts se terminent par des griffes barbelées. Ce sont des monstres redoutables. Non pas tant parce qu'ils ne cessent de dévider d'interminables cha-pelets de jurons, mais parce qu'ils se précipitent sur tout ce qui bouge pour le lacérer à coups de griffes. Leurs victimes de prédilection sont les Bouches, et ils les traquent sans relâche. Ces dernières fuient à leur approche. Elles ont peur que les Gros Mots leur écorchent la bouche -pardon! je veux dire les écorchent elles-mêmes et c'est bien la raison de leur panique. Quand

dire du mal



un Gros Mot réussit à acculer une Bouche, il la griffe, l'écorche, la déchire, de telle manière que celle-ci, mutilée, devient bientôt aussi horrible à voir que le Gros Mot lui-même. Folle de douleur et de désespoir, la Bouche se met alors à jurer à son tour, et même à jurer encore plus fort que son tourmenteur. Interdit, celui-ci recule et croit qu'il a affaire à un autre Gros Mot (entre eux, les Gros Mots s'adorent). La Bouche est ainsi apparemment sauvée. Apparemment seulement, car en réalité la bouche digne de ce nom est morte : à sa place vient de naître un autre Gros Mot.

Les Gros Mots ne fuient que devant les Oreilles dont ils savent que la présence est pour eux mortelle. Face aux voyageurs, ils seront aussi agressifs que face aux Bouches. Enfin, il arrive également qu'un Gros Mot surprenne une Bouche en train de dorloter un baillieur. Malgré l'amour qu'elle lui porte, la Bouche ne peut rien pour lui et préfère elle-même détalier à toutes lèvres. Le Gros Mot se rue alors sur le baillieur : et c'est la raison pour laquelle certains baillieurs de blèvre ne reviennent jamais...

La Triple Poursuite

De préférence, les Bouches hantent les souterrains dans la région des Blèvres et les Oreilles stationnent dans les salles. Cependant, à cause de l'incessante triple poursuite, on peut les trouver partout, de même que les Gros Mots. Les trois types d'entités se reproduisent sans cesse. Les caractéristiques données ci-après correspondent aux entités "adultes". Mais il est fréquent de rencontrer une Bouche entourée de toute une marmaille de petites Bouches dont les plus grosses ne font que 50 centimètres. De même, les mamans Oreilles et les Gros Mots entraînent derrière eux leur progéniture. Les Bouches (adultes) sont généralement solitaires, ou, au maximum, vont par deux ou trois. Les Gros Mots se déplacent par chapelets de cinq ou six. Les Oreilles forment les groupes les plus nombreux, dix ou quinze à chaque fois. En ce qui concerne le nombre total des entités, on considérera en termes de scénario qu'il est inépuisable.

C'est au Gardien des Rêves de régler la fréquence et le nombre des apparitions d'entités. Cependant, en toute logique, les voyageurs devraient d'abord rencontrer des Oreilles, attirées par le bruit qu'ils font. Elles ne montreront aucune agressivité, se contentant d'orienter leurs tympans dans leur direction, avides du moindre son. Si les voyageurs réagissent par la violence, les premières se feront "tuer" sans comprendre ; et ce n'est qu'alors que les autres prendront la

fuite, assimilant les nouveaux venus à des Bouches.

Si les voyageurs se contentent de les observer, les Oreilles finiront tout de même par fuir, brusquement en débâdage ! En réussissant *Ouie/Srv en sous-sol* à -4, les voyageurs pourront entendre une sorte de chuintement qui s'avance. Et bientôt apparaîtront une ou deux bouches (cause de la fuite des Oreilles). Les nouvelles venues ne seront pas davantage agressives. Elles enverront des petits baisers en direction des voyageurs, tout en jacassant à mi voix. Toutefois, ils ne pourront pas comprendre ce qu'elles disent. Seuls les baillieurs endormis peuvent enregistrer leurs paroles. Si les voyageurs sont agressifs envers elles, même chose qu'avec les Oreilles. Les Bouches les assimileront à des Gros Mots.

De toute façon, les Bouches finiront quand même par fuir. En réussissant *Ouie* à -4, les voyageurs entendront s'approcher comme des voix humaines, rauques et grinçantes, par dessus l'éternel fond sonore. Et en réussissant *Ouie/Srv en sous-sol* à -4, ils pourront identifier comme des chapelets de jurons et de gros mots. Les Gros Mots, par contre, se montreront

méchamment agressifs ; et si les voyageurs fuient, ils les poursuivront. En cas de combat vraiment grave, les voyageurs pourront éventuellement être sauvés par l'arrivée d'Oreilles mettant les Gros Mots en déroute.

Et ainsi de suite...

Ci-dessous ne sont données que des caractéristiques utiles aux voyageurs. Les Bouches et les Oreilles n'ont donc pas de caractéristiques de combat. En ce qui concerne leur *protection*, il n'y a pas de jet de rêve à faire si on veut les toucher *amicalement* ; ce n'est que si on tente de les frapper (=souhaite de les annihiler) qu'il faut réussir un jet de *points actuels de rêve* / leur nombre d'ailes actives.

Les Salles

Ca et là les souterrains débouchent sur de grandes salles carrées, également creusées dans le roc. Ces salles font en moyenne 20 mètres de côté sur 8 mètres de haut. Au centre se dresse une haute plateforme. On peut y accéder par un ou plusieurs escaliers. Entre le sol de la plateforme et le plafond de la salle, il n'y a qu'un espace de 2 mètres au grand maximum. Là se tiennent souvent plusieurs oreilles, dressées sur

Caractéristiques moyennes des Bouches

REVE	21	Protection	3 ailes
TAILLE	20	VITESSE	12
ENDURANCE	41		
Esquive	10	niv +3	

Caractéristiques moyennes des Oreilles

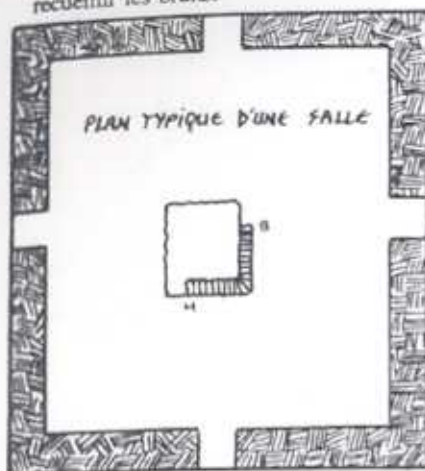
REVE	21	Protection	3 ailes
TAILLE	15	VITESSE	12
ENDURANCE	36		
Esquive	13	niv +3	

Caractéristiques moyennes des Gros Mots

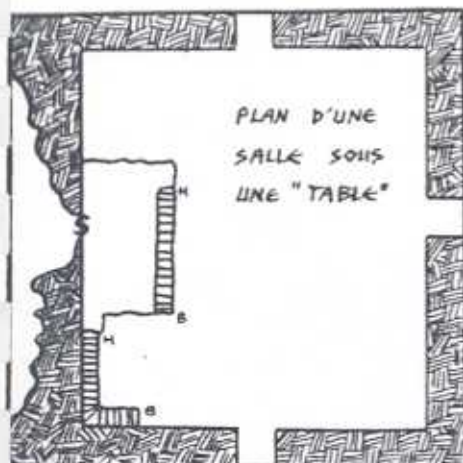
REVE	21	Protection	3 ailes
TAILLE	15	VITESSE	12
ENDURANCE	36		
Griffes attaque	18 niv +3	init 12	+dom +4
Griffes parade	18 niv +3		
Esquive	13 niv +3		

Note sur les 3 entités. Leur *Vitesse* est normalement de 12 mètres par round. Toutefois, lors des poursuites, considérer qu'ils ont : *course* 21 niv +3. Appliquer alors les règles de *course* par rapport à leur vitesse de base. (Echec T. ou normal = -2 mètres ; Réussite normale = pas de changement ; Significative = +2 mètres ; Particulière = +4 mètres ; Critique = +6 mètres).

leurs pseudopodes, collées au plafond. Ces salles correspondent aux principaux sites ou palais de l'Empire ; et c'est ainsi que les Oreilles peuvent en recueillir les bruits.



Quatre des salles n'ont pas leur plate forme au centre, mais le long d'une des parois. Ces salles sont situées sous les tables (Tables hautes, Royales, Grises et Sèches). Elles ont la particularité de communiquer avec l'extérieur par une ouverture secrète, une dalle basculante s'ouvrant à la base de la falaise. Pour la détecter de l'intérieur, il faut réussir *Vue/Maçonnerie* à -4. Pour la faire basculer, il suffit de peser dessus de toute sa force. Les passages sont indétectables de l'extérieur. Une fois ouverts, il est impossible de les refermer parfaitement.



LA NOTE MAUVE

Comme le futur Gardien des Rêves de cette histoire l'a probablement deviné c'est dans les Oreilles qu'il faut rechercher le secret de la note mauve. Les dernières lignes écrites par le roi Joueur ne disent-elles pas : "Il suffit d'avoir des oreilles et je les ai..." ? Par l'effet de la note jaune, les Oreilles ont été rendues omniscientes en ce qui concerne les bruits et les sons. Quelque part dans leur "mémoire" se trouve la note mauve. Les voyageurs peuvent arriver à cette conclusion s'ils

découvrent le secret des bailleurs de blèvre. Certaines de leurs prédictions dépassent ce que les Oreilles ont pu simplement glaner en épiant les palais de l'Empire, les arrivées des Fierabras, par exemple, ou leur propre arrivée selon messire Voltaire.

Pour entendre la note mauve, l'un des voyageurs devra pénétrer dans une Oreille. Certaines parmi les plus grandes ont un conduit auditif de près de 70 centimètres de diamètre, et un personnage pas trop gros, une fois dépouillé de son équipement, devrait réussir à s'y glisser. L'oreille n'aimera évidemment pas ça. Mettez-vous à sa place ! Et il faudra que les autres personnages la maintiennent solidement pour l'empêcher de se tortiller dans tous les sens ou de s'échapper. On peut y arriver sans problème en totalisant une *Force* égale à l'*Endurance* de l'Oreille. Par exemple, pour une Oreille de 36 d'*Endurance*, trois voyageurs ayant chacun 12 de *Force*. Si le total est insuffisant, le plus fort (et lui seul) devra jouer un jet de *Force* ajusté négativement à la différence. En cas d'échec, l'Oreille gesticule trop pour que le voyageur désigné puisse pénétrer à l'intérieur. Il n'est pas nécessaire de jouer un jet de *rêve* pour tenter d'immobiliser l'Oreille ; c'est par contre obligatoire si l'on veut la frapper. Dans tous les cas, celui qui tentera de s'y glisser devra réussir un jet d'*Agilité* à 0, + *Acrobatie facultativement*.

Dès qu'il y aura passé la moitié du corps, il s'y sentira brusquement aspiré, et se retrouvera dans un "espace" entièrement sombre, un espace "non euclidien", où il flottera sans pesantier. Immédiatement, il sera assailli par une myriade de bruits colorés, un jaillissement d'étincelles sonores. C'est alors qu'il devra réussir un jet de *points actuels de rêve* à zéro. Si le jet échoue, échec normal, l'intrus sera brutalement expulsé de l'Oreille, plop ! comme un bouchon de champagne. Il sera en outre frappé par une *Queue de Dragon* et ne pourra pas recommencer l'expérience avant 12 heures avec cette Oreille-là.

Si le jet échoue, échec total, même chose avec un *Souffle* à la place d'une *Queue*.

Si le jet réussit, l'intrus arrivera à mettre un peu d'ordre dans la cacophonie. Il lui faudra alors jouer *Ouie* à 0, + *Musique facultativement* ; et s'il réussit, il percevra parmi le jaillissement sonore, un accord indubitablement mauve. Cette note sera tellement marquante qu'il arrivera à s'en souvenir sans problème.

Si le jet de *rêve* réussit avec une particulière ou une critique, même

chose ; et si le jet d'*Ouie* est également réussi, en plus de la note mauve, le personnage recevra une *Tête de Dragon*.

Dans tous les cas, au bout de quelques minutes, l'Oreille, terriblement gênée, se contractera et finira par expulser l'intrus.

Note. Si le processus échoue avec une Oreille, il est toujours possible de recommencer immédiatement avec une autre.

EPILOGUE

Une fois en possession de la note mauve, il ne restera plus qu'à la jouer. Sur un instrument normal, la difficulté en est de -21. Sur la harpe d'Ellenusir, aucun problème, hormis la maîtrise normale de l'objet (-3). Toutefois, avant de la jouer, les voyageurs pourront être saisis d'un doute. Si la note mauve doit détruire l'Empire, ne vont-ils pas être détruits avec puisqu'ils en font maintenant partie ? Il n'y a aucune réponse à ce dilemme. Comble des combles, les voyageurs devront à nouveau jouer, miser en aveugles, pile ou face.

De fait la note mauve ne détruira que ce qui fait réellement partie de l'Empire, c'est-à-dire l'Empire lui-même, géographiquement parlant, les personnages ayant les pièces d'échecs pour origine (Gai-Ministre, joueurs, champignons, etc...) et tous les objets, même ceux apportés par les déchirures des tables. Seuls seront épargnés les objets que les personnages tiennent actuellement sur eux. Evanana ne sera pas non plus annihilée, puisqu'elle n'est pas originaire de l'Empire.

Dès les premières notes, un tourbillon de lumière mauve envahira la salle, suivi d'une stupéfiante déflagration silencieuse... et nos personnages se retrouveront sur la terrasse d'un petit kiosque en ruines, avec un vrai ciel au dessus de la tête, un vrai soleil... O joie ! ils entendront chanter des oiseaux et sentiront la caresse du vent sur leur visage.

Au centre de la terrasse se dresse encore les ruines d'une vieille table de pierre, lézardée et mangée par la mousse. La table a été brisée en deux et ses débris jonchent le sol parmi les herbes qui poussent entre les dalles. Des sortes de cases peuvent encore se laisser deviner sur le plateau de la table, ainsi que des espèces de statuettes, très érodées par le temps. C'est naturellement l'échiquier des magiciens-musiciens. *Intellect/Maçonnerie* à -2 peut faire remonter la ruine à plusieurs centaines d'années, probablement jusqu'au Second Age.

Les pièces peuvent maintenant se laisser saisir. Une *Détection d'Enchantement* donnera un résultat nul. Est-ce le temps qui a fini par user la magie de l'échiquier ou est-ce le résultat de la note mauve ? Les voyageurs choisiront la réponse qu'ils préfèrent. Il n'y en a pas d'autre. Et la harpe ? Hélas ! Deux notes draconiques consécutives sont plus qu'elle n'en pouvait supporter ; les voyageurs n'en retrouveront que des débris informes. Si avant de quitter les lieux, ils examinent ce qui reste des pièces

d'échecs, ils retrouveront le roi noir. Celui-ci a toujours la figure du Gai-Ministre. Mais illusion ou réalité ? Il semble qu'au lieu de son perpétuel sourire, il darde sur les voyageurs un rictus débordant de haine. "Brrr !" frissonneront sans doute les voyageurs au souvenir de leur aventure. Et de fait, à ce moment, ils gagneront tous, rétrospectivement, 100 points de stress.

Ils pourront exceptionnellement convertir ces 100 points de la façon sui-

vante :

jet de rêve

stress transformé

Echec total	50%
Echec normal	100%
Réussite normale	100%
Significative	100%
Particulière	150%
Critique	150%

Maintenant, les voyageurs sont réellement libres d'aller où ils veulent. En ce qui concerne l'Empire du Roi Joueur, l'histoire s'achève ici.

REGLES OPTIONNELLES

MUSIQUE

La musique, comme on l'a vu dans le scénario, peut avoir des effets extraordinaires. Cela est dû au fait que, plus que tout autre art, elle plonge ses racines directement dans le rêve. Il faut cependant souligner que les effets des notes "jaunes" et "mauves" sont tout à fait exceptionnels et ne doivent leur ampleur qu'au fait que la harpe et l'échiquier étaient préalablement enchantés de façon très spéciale. Sans aller aussi loin, la musique peut néanmoins avoir des effets à la limite du magique.

La musique peut augmenter le moral des auditeurs, voire du musicien. Cette propriété est déjà connue, voir Livre I page 27: *Musique et moral*. Certains morceaux, chantés ou instrumentaux, peuvent aller encore plus loin. Il s'agit de morceaux spécifiques, portant chacun un titre, une difficulté, sujets à certains jets de résistance, et produisant un effet particulier. En ce sens, bien que le rêve n'y soit nullement mêlé, leur fonctionnement est analogue à celui de certains sorts ou sortilèges.

Les 20 morceaux présentés ci-dessous vont par paires, chaque membre de chaque paire ayant les mêmes effets et caractéristiques. L'utilité de ces "doublés" est que si un musicien rate l'exécution d'un de ces morceaux, il peut tenter de jouer l'autre immédiatement s'il le connaît aussi.

Dans tous les cas, qu'il réussisse ou non, un morceau donné ne peut être joué qu'une seule fois par jour et par public. (S'il est joué plusieurs fois, les autres fois ne produisent que l'effet d'une "musique ordinaire"). Pareillement, pour un morceau donné, le musicien n'a droit qu'à un seul jet de dés. S'il obtient un échec total, il joue carrément faux. S'il obtient un échec normal, il obtient une musique commune et vulgaire, sans aucun effet particulier. Il joue... sans plus.

Chant et accompagnement. Certains morceaux sont uniquement instrumentaux. D'autres sont des chansons. Ces chansons peuvent être chantées seules ou accompagnées. Quand elles sont chantées sans accompagnement, leur difficulté augmente de -3. En termes de jeu, on commence par tirer le jet de dés de l'accompagnement. Si on obtient un échec total, tout est perdu. Si on obtient un échec normal, le chant a un malus de -3 (comme s'il était sans accompagnement. Si on obtient une réussite normale, le chant conserve sa difficulté normale. Si on obtient une particulière ou mieux, le chant gagne un bonus de +3.

Choix de la difficulté. Tous les morceaux ont une difficulté imposée minimum. Toutefois les musiciens peuvent tenter de faire encore mieux en se rajoutant une