

L'Hameçon d'Écloche

Un scénario Rêve de Dragon par Benjamin Schwarz

À Olivier qui est toujours là,
et à Mario qui est simplement là.

Émaillé de nombreux éléments loufoques et onirique ce scénario peut constituer une bonne introduction au monde de rêve de dragon. La simplicité des intrigues le rend d'ailleurs particulièrement adapté à des joueurs débutants.

Le peu de danger du scénario est en outre propice aux personnages débutants. Cependant les personnages tout comme les joueurs expérimentés devraient aussi y prendre plaisir. Sans grands problèmes techniques ni demande conséquente en préparation ce scénario devrait aussi convenir à un maître de jeu débutant.

Prévoir tout de même une petite vingtaine d'heures pour arriver au bout de ce voyage sans trop de digressions.

SYNOPSIS

Émergeant sur une crête montagneuse les personnages seront guidés par un rêve particulièrement prenant ; mais où donc dans ces collines pourront-ils manger le poisson dont ils ont rêvé ? Et quelle était cette étrange fête et ce château merveilleux ?

Au détours d'un prés, ils seront confrontés à la maladie d'une enfant et au désespoir de sa mère. En cherchant le remède ils rencontreront une légende et auront l'opportunité de réaliser leur rêve. Face à un choix cruel quelle sera leur attitude ? Décideront-ils d'aller au bout de leur rêve quitte à laisser mourir l'enfant ?

Il me paraît important d'avertir le meneur que contrairement à un grand nombre de scénarii RdD il n'y a pas ici de quête ou de but. Tous les éléments oniriques ont leur explication mais celle-ci n'est pas forcément accessible aux personnages. Les rêves par exemple sont des signes, pas des guides. Habitué à des schémas plus classique, il est probable qu'en suivant une piste les joueurs n'arrivent pas au résultat escompté. Certains pouvant s'en trouver déstabilisés, il sera facile de revenir à un schéma de type parcours fléché plus habituel simplement en supprimant les contraintes de temps sur la maladie de Lilly.



L'HISTOIRE

Tout commence par un rêve. Un lac immense avec un château immense, et un concours de pêche non moins immense.

Dans une première partie les personnages sont amenés à faire la rencontre d'une jeune fille condamnée par une grave maladie. Ils apprendront de la bouche d'une singulière rebouteuse que le seul remède est une préparation à base d'un poisson nommé guille. Ils apprendront en outre qu'un grand concours de pêche, le Grand Tournoi de Sospion, va débiter plus bas dans la vallée. Serait-ce là le



tournoi de leur rêve ? Quoi qu'il en soit, ils devraient trouver là bas une personne à même de leur pêcher une guille.

En chemin ils pourront rencontrer le jeune Écloche, légende vivante et six fois vainqueur du Grand Tournoi. Peut-être les personnages y participeront-ils eux-même cette année. En tout état de cause la vie d'une jeune personne est en jeu ; et si les personnages privilégient leurs loisirs à la recherche de l'antidote, Lilly pourrait bien en faire les frais.

Ce voyage peut se dérouler d'un grand nombre de manières suivant les choix des personnages. Iront-ils à Sospion ? Se focaliseront-ils sur la maladie de Lilly ? Chercheront-ils à pénétrer la cité ? Auront-ils suffisamment de ressources pour pénétrer les deux tours de Sospion ?

C'est à dessein que les contraintes de temps sont serrées. Bien des joueurs seront surpris de finir ce voyage au chevet d'une morte « Mais pourtant on a bien fait tout comme il faut !? On était bien au château comme on l'avait rêvé ? Et on a bien tout mangé le plat de poisson comme il fallait ?! » Certes, ils seront bien allés au bout de leur rêve, et c'était là un choix. Car il ne saurait en être autrement dans les rêves que dans la vie : il n'est d'autres buts que ceux qu'on se fixe.

◆ Des rêves

On prétend que le Grand Tournoi de Sospion est si connu et si prisé qu'il n'est pas une personne dans tout le rêve qui n'y ait mis les pieds au moins une fois dans sa vie. S'il s'agit bien sûr d'une exagération, il est néanmoins vrai que toute personne a au moins un archétype qui s'y soit rendu. En particulier les PJs y ont bien été une fois dans une de leurs nombreuses incarnations. De fait, jusqu'à ce qu'ils se soient rendus à Sospion, ils seront amenés à rêver avec force de cette période, désirant plus que tout en revivre le souvenir.

Au cour de ces rêves les personnages revivent une scène du passé. Ils pourront ainsi, qui se souvenir vaguement des règles du tournoi, qui se souvenir du décor, qui se souvenir de techniques de pêche ou du son des grelots du tournoi. Tous par contre se souviendront d'une cérémonie grandiose, la cérémonie de clôture, feux d'artifice sur le lac, musique et grand banquet de poissons. Ils se réveilleront avec le goût de ce plat en bouche et

même ceux qui d'habitude détestent le poisson auront une envie irrésistible de le déguster à nouveau. Il s'agit du plat correspondant au tournoi auquel l'archétype a participé, et ce souvenir hantera les premières heures de la journée de chaque PJ. Il y a d'ailleurs de fortes chances que ces souvenirs gustatifs soient différents pour chaque personnage. Le meneur trouvera une liste indicative de plats dans les annexes.

De même, les rêves étant des souvenirs d'archétypes, ils devraient être différents pour chaque personnage. Une liste indicative peut être trouvée en encadré.

Quelques idées de rêve

Les personnages pourront par exemple se souvenir...
 d'une promenade en bonne compagnie faite à l'aube au bord du lac avant le commencement du Tournoi ; du soleil se mirant dans l'eau et passant entre les tours du reflet d'un château. La jeune fille (le jeune homme) sourit, ...
 d'avoir assisté à une manche du tournoi (l'ensemble des barques, ...).
 d'y avoir participé ; d'une prise exceptionnelle ou d'avoir été malchanceux ; sur une barque au milieu du lac. Un château à deux tours carrées sur un îlot, des milliers d'autres barques, un bruit de grelots persistant, une attente très longue, une profonde tristesse à voir le voisin extraire sa dixième proie, contempler un monceau de poissons dans sa propre barque, ...
 d'avoir eu l'impression de subir une injustice ; tous les poissons demandés sont des poissons inconnus de l'archétype, il entend des noms énoncés au porte voix mais ne les comprend pas (glyphonix verdâtre abyssineux, mathusalante bleutée sudoripare, eryxtophène abscon, truite lénifiante, schpouaqueux coprophage, etc.)
 d'avoir gagné une manche ; grande fierté, remise de prix mineur par une tête couronnée, applaudissements.

Quelques transitions oniriques de fin de rêve

Ce n'est pas nécessaire, ça risque d'envoyer plus d'un joueur sur une fausse piste... Mais finir quelques rêves sur une note onirique c'est tout de même plus joli. Voilà donc quelques idées.
 Les nuages se reflètent dans l'eau et vont à contresens de bancs de poissons, la forme des nuages change. (Souvenir de la fin du Second Âge) On distingue une personne en haut d'une des tours, elle ouvre les mains et une cascade en jaillit pour s'abattre avec fracas dans le lac. L'onde sur l'eau a une forme de poisson. Le bruit des clochettes va en décroissant, remplacé petit à petit par les bruits du quotidien.
 Le rêveur a l'impression fugace, tel un sentiment de déjà-vu, que le ciel est un immense poisson, les nuages les écailles et le soleil (ou la lune)... un oeil. Il se réveille subitement sur son séant, les yeux grands ouverts pour contempler, là devant lui, qui la lune, qui le soleil (en fonction de l'heure).

Les origines du tournoi remontent au début du Second Âge, en fonction de l'époque où



l'archétype d'un personnage s'y est rendu, le souvenir en sera différent. À la fin du Second-Âge par exemple, le tournoi était autrement plus fastueux. Le plat servi à la fin des festivités était particulièrement excellent et d'une complexité à faire pâlir un cuisinier actuel. On pouvait encore y voir des feu d'artifices aux formes évocatrices de dragons dansant dans l'air, tournoyant autour de bancs de poissons... Les habits aussi seront de natures diverses, ainsi que le tintement des grelots et le type d'embarcations utilisées.

De manière générale seuls certains éléments immuables seront identiques dans tous les rêves. Les règles de l'Outrance (les autres épreuves étant apparues au début du Troisième Âge) ainsi que la présence des tours. Tous les PJ's auront une vue au moins partielle sur le château. Les personnages seront hantés par ces souvenirs une bonne partie de la matinée, et ils souhaiteront fortement revivre ces événements, se rendre à Sospion, voir les tours, le tournoi, et pour certains y participer.

Leurs rêves se feront de plus en plus précis les trois premières nuits et s'estomperont au cours des nuits suivantes jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus faire la différence entre ce rêve d'archétype et un rêve normal. Leur envie de poisson aussi disparaîtra au bout de cinq jours. À noter enfin qu'à partir du moment où ils apercevront le château, leurs rêves les quitteront, qu'ils aient réalisé ou non le reste de leurs désirs.

◆ Introduction

Les personnages sortent du gris-rêve vers l'heure du dragon sur les hauteurs d'une colline. Un chemin caillouteux sillonne la crête rocailleuse et de chaque côté à quelques dizaines de mètres en contrebas on peut contempler une forêt bien dense. Les personnages ont un vague souvenir de lac, avec un château au milieu. Deux tours immenses et des millions de poissons dans

l'eau. Étrangement ils se surprennent aussi à avoir une forte envie de manger du poisson... Mais pas n'importe quel poisson, un plat en particulier et dont ils ont le goût très présent en bouche.

Ce souvenir est en fait celui du rêve de la nuit précédente, mais bien malin qui pourrait faire la différence entre rêve et réalité au sortir du gris-rêve. Et après tout... Les rêves ne sont ils pas le reflet de la réalité ?

Cette première après-midi de jeu ne posera aucun problème, les personnages devraient continuer leur marche dans la direction qu'ils prenaient au sortir du gris rêve... c'est à dire dans le sens qui semble être la descente. Après tout, c'est par là qu'ils auront le plus de chance de déguster leur plat de poisson, non ? Et en tout cas de voir des gens.

Le décor est peu changeant au cours de cette journée. La crête étant dégarnie, les personnages subissent les assauts d'un léger vent froid. Il n'est néanmoins pas envisageable de quitter la crête pour s'enfoncer dans les bois, la progression y étant par trop difficile.

La nuit tombe rapidement et il commence sérieusement à faire frisquet. Avec la luminosité décroissante les personnages pourront deviner (VUE à -3) une lumière à droite sur l'autre versant de la vallée et (VUE à +3) une lumière en contrebas à droite et à moins d'un kilomètre. Si les personnages décident d'ignorer ces invites il leur faudra affronter seuls les rigueurs d'une nuit d'un début d'hiver dans les collines. Se diriger vers la lumière de droite serait quelque peu inconsidéré. Il faudrait en effet descendre la pente, traverser une forêt, traverser une rivière au bas de la vallée et remonter l'autre versant alors que la lumière serait masquée par les arbres. Cela prendrait bien une petite journée... Alors de nuit...

LA MALADE

◆ La chaumière de Léa

À quelques minutes en contrebas à droite de la route les personnages découvriront la chaumière de Léa. Il s'agit d'une bâtisse en bois renforcée de pierres à la base. Elle comprend deux pièces vaguement isolées par des tentures de grosse laine. La plus grande pièce fait office

de cuisine/salle à manger/dortoir. La seconde pièce constitue la chambre de la famille. Un peu plus bas on devine une autre bâtisse à peine plus haute. Il s'agit de la bergerie, déserte pour le moment.



La cabane de Lea

Léa vit ici avec Léo son homme, Lilly leur fille de 12 ans et Léonce leur jeune fils de 6 ans. Léo est parti depuis une semaine chercher les bêtes un peu plus haut dans la montagne, il sera de retour dans une semaine. Quelques jours après le départ de son père la jeune Lilly est tombée gravement malade. Une poussée de fièvre l'a clouée au lit en même temps que des éruptions cutanées lui ont zébrée le visage. L'état de sa fille ne s'améliorant pas, Léa songe à demander de l'aide à Baba la rebouteuse de l'autre côté de la vallée. De nature tranquille et travailleuse Léa est bouleversée par la maladie de sa fille, elle se sent impuissante et seule comme jamais face à cet événement.

Notez qu'en insistant sur son joli teint et sa hanche bien tournée il sera peut-être plus facile d'émouvoir les joueurs mâles que la maladie d'un enfant...

La vermicelle (INTELLECT/Médecine/0)
Véritable fléau, la vermicelle est une maladie heureusement assez rare. On ne l'attrape qu'une seule fois, ceux qui y survivent ne l'attrapent plus dit-t-on... Mais est-ce là un effet des statistiques ? Ils gardent néanmoins de profondes cicatrices sur tout le corps, car la vermicelle est une maladie qui marque. Elle touche plus facilement les enfants, mais les adultes aussi sont susceptibles de l'attraper. La vermicelle se caractérise par des poussées de fièvre accompagnées d'éruptions cutanées de forme longues et sinueuses, les vermiculites. Certains en meurent, mais c'est rare.
Réussite significative : On distingue la commune, ou vermicule, contagieuse mais somme toute bénigne puisqu'elle cloue généralement un individu au lit pendant une semaine. La vermicelle virulente (ou vermoulure) par contre est presque toujours mortelle. Dans cette seconde forme de maladie les vermiculites s'étendent jusqu'à l'intérieur de l'organisme. On en voit par exemple dans la bouche, sur la langue, etc.

Réussite particulière : L'unique remède connu est une décoction de faux murus et de guille portée à ébullition jusqu'à atteindre la consistance chèvre-cheval, attendre une heure et filtrer à la lueur de la lune.

Léonce est un jeune garçon de 6 ans plutôt débrouillard pour son âge. Il aide spontanément sa mère dans tous ses travaux, de la cuisine à la réparation de la bergerie en passant par la couture et les diverses corvées. Bien sûr son âge ne lui permet pas une grande efficacité, mais c'est un réel appui pour sa mère, surtout dans ce moment difficile. Lorsqu'il n'est pas au chevet de sa sœur où à effectuer gauchement une quelconque corvée (ramener le petit bois branche par branche à la maison, etc.) il est dehors à dresser Ouaf son jeune chiot, issu de la dernière portée de Grr, la chienne de son père.

Actuellement Léonce est très préoccupé par la maladie de sa sœur. « Maman a dit que Lilly elle pourra pas aller voir le Grand Tournoi cette année... Moi j'l'ai jamais vu, mais je connais tout et peut-être même que l'an prochain je pourrai y aller et voir Écloche. Moi quand je sera grand je veux pêcher comme Écloche. Papa a dit qu'il m'apprendra. » Et d'exhiber sa canne à pêche offerte rituellement à l'anniversaire de 4 ans de tout jeune homme de la région.

Lilly est une jeune fille sage et travailleuse. Elle a l'endurance et la volonté de son père. Sa figure par contre est sans conteste celle de sa mère... les vermiculites en plus. Elle reste courageuse malgré sa maladie et tente parfois de se lever pour aider sa mère lorsque sa fièvre tombe.

La guille (INTELLECT/Zoologie/-2)
Poisson d'eau douce, parent de l'anguille, elle s'est développée en largeur plutôt qu'en longueur. Sa chair n'est pas appréciée aussi la laisse-t-on généralement en paix, d'autant que son squelette chaotique ne permet pas de prélever facilement des filets. On dit que, tels les flocons de neige, il n'est pas deux squelettes de guille présentant les mêmes formes.
Réussite significative : à cause de son squelette chaotique et urticant la guille n'a pas de prédateurs. La guille aime les fonds clairs car dans la vase ou les roches elle est désavantagée dans ses mouvements si elle ne reste pas coincée.
Réussite particulière : Les sucs digestifs de l'animal entrent dans la composition d'ingrédients alchimiques. Aussi existe-t-il une méthode commune de pêche de cet animal, la « nasse à sucette ». Car la guille est très friande de sucreries et comme tout ce qui mange trop de bonbons, sa chair est molle et se déchire sous l'hameçon.
La nasse à sucette est un simple panier en osier à ouverture très large et tournée vers l'intérieur. On y dépose quelques sucreries et on attend que l'animal



s'enferme de lui même dans le panier. Lors de son entrée dans la nasse le poisson ouvre le panier, les arêtes chaotiques de l'animal l'empêchent de franchir l'ouverture dans l'autre sens. Il existe une sucrerie alchimique, l'abarbe-appât, qui permet d'attirer la guille quasi instantanément.

Baba, comme tous les habitants de la région a une connaissance sur la guille correspondant à un réussite particulière.

la viande séchée destiné à rémunérer autant qu'à amadouer la rebouteuse.

À l'arrivée des joueurs chez Léa le MJ impatient aura la possibilité d'écourter le scénario. On pourrait par exemple imaginer que Léa est déjà allée chercher Baba et que la vieille est justement là à l'arrivée des PJs.

Les contraintes de temps

Pour que le scénario se passe convenablement, le Grand Tournoi devrait débiter le surlendemain de l'arrivée de Baba chez Léa, ce qui devrait laisser le temps aux joueurs de dormir à la chaumière, de se rendre à Nossiop le lendemain pour y dormir en soirée et rencontrer Écloche, et arriver à Sospion le jour d'après, juste à temps pour l'outrance.

◆ Sur le chemin de Baba

Si les joueurs vont chercher Baba, ils prendront certainement le chemin indiqué par Léa. Il s'agit d'un ancien chemin forestier qui n'est plus guère utilisé que par les voyageurs traversant une forêt de grands feuillus (des bouleaux et des hêtres vers le haut, des chênes dans le fond de la vallée). Beaucoup de mousses et de fougères. Une progression aisée sur le sentier, un peu moins en dehors. Par le chemin il faut compter une petite demi-journée pour arriver à destination. Une bonne journée sinon. En particulier dans le fond de la vallée, le franchissement de la **rivière** est rendu plus aisé par la présence d'un gué situé sur le chemin. En cet endroit la rivière traverse un banc de sable, en s'aidant des branchages et des restes d'un vieux pont de bois il est même possible de passer en restant à peu près sec. En dehors du gué la traversée de la rivière n'est guère difficile, il faut juste faire attention aux trous d'eau et n'avoir pas peur de se mouiller dans un mètre d'eau froide. Un léger détail : les bords de l'eau sont fréquentés par des rieuses sylvestres (VUE/Survie forêt/-8 pour repérer les traces sur les berges). Le MJ qui voudra réveiller ses joueurs pourra ainsi à loisir utiliser quelques rieuses pour égayer un trop morne voyage dans les sous-bois. Ils pourront aussi avoir droit à quelques jets d'OUÏE pour les repérer aux rires.

Les rieuses (INTELLECT/Zoologie/-2)

Tenant à la fois du singe et de la hyène les rieuses sont de petits animaux aux membres longs et fins. Ils vivent généralement dans les arbres et n'hésitent pas à s'en prendre à des voyageurs isolés. Leur nom vient de leur cri. Prenez une hyène, faites-lui inhaler de l'hélium

Bien qu'inquiète pour sa fille, Léa répondra au devoir d'hospitalité des collines et partagera pain et fromage avec les voyageurs. Elle leur proposera en outre de dormir dans la grande salle, sans penser un instant à une possibilité de contagion. Les PJs s'en inquiéteront-ils ? En tout état de cause ils seront amenés à rencontrer la malade en cours de soirée. Il ne sera en effet pas possible d'ignorer les allers retours incessants de la mère inquiète dans la chambrette voisine. Celle-ci s'ouvrira d'ailleurs spontanément de ses malheurs. Si le meneur veut vraiment virer dans le mélo il est possible d'imaginer que la courageuse Lilly fera une brève apparition dans la première chambre pour aider sa mère à servir les invités par exemple. Elle s'évanouira, certainement sur les genoux d'un des PJs. Choisissez parmi eux celui qui vous semble le moins dégoûté par la maladie.



Au cours de la soirée Léa aura parlé de son intention d'aller chercher la vieille Baba à une demi-journée de marche et de ses scrupules à laisser ses deux enfants seuls. Si les joueurs ne le proposent pas spontanément elle leur demandera explicitement s'ils ne veulent pas le faire pour elle, ce qui lui permettrait de rester au chevet de sa fille. Léa aura alors soin de montrer aux PJs le petit sentier forestier qui permet de se rendre chez Baba. Elle les préviendra aussi du caractère « spécial » de la vieille femme et leur confiera un paquet contenant du fromage et de



pendant une demi-journée vous aurez quelque chose d'assez ressemblant.

Réussite significative : L'animal est très intelligent. Il vit en groupe d'une dizaine individus et est capable d'utiliser des outils rudimentaires. Il construit des abris précaires dans les arbres principalement avec des grandes feuilles et des branchages disposés plus ou moins chaotiquement. Habiles dans les arbres ils ont du mal à se déplacer au sol, leurs longs membres s'empêtrant facilement dans les taillis ou les racines. Charognards des forêts ils s'attaquent parfois à des proies vivantes. La queue touffue des rieuses est très soyeuse, on s'en sert pour faire les doublures intérieures de vêtements de luxe. Dans certaines régions le commerce est basé sur ces queues de rieuses, les gens prévoyants en ont en réserve, ce qui motive l'expression : mettre les rieuses de son côté. Pour une raison ou une autre le PJ connaît bien cet animal, il est capable d'en reconnaître les traces s'il en voit.

Réussite particulière : Les rieuses se dressent bien, elles sont alors susceptibles de comprendre des phrases simples et d'exécuter les tâches assignées. Elles sont cependant assez peu utilisées en raison de leur odeur persistante. Véritable spécialiste de la question (un ancêtre trappeur ?) Le PJ sait reconnaître les signes de passage (Survie forêt à 0 contre -6 pour les autres) et sait les piéger. La construction d'une nasse à carogne pour les prendre vivants est la méthode la plus classique. Un trou recouvert de branchages et de terre avec un piquet au milieu sur lequel on plante un animal mort. Il faut rester à proximité du piège pour intervenir rapidement. Le plus difficile est d'éloigner les congénères du trou le temps de s'emparer de l'animal. Généralement on a prévu des branchages disposés circulairement à quelques mètres du trou et auxquels on met le feu le temps d'enfermer l'animal. On peut aussi se mettre à l'affût pour les prendre mort : toute technique fonctionne, néanmoins, le succès repose sur la capacité du chasseur à ne pas se faire détecter par le reste du groupe une fois son forfait effectué. Fait étrange : les rieuses ne mangent pas leurs morts. En général elles délaissent rapidement le corps de leur compagnon et s'enfuient craignant d'être elles aussi prises pour cible, il est alors possible de récupérer son butin. Néanmoins, si le chasseur est détecté il pourra être pris en chasse par la meute.

Caractéristiques moyennes des Rieuses

Taille 1,30 (femelle) / 1,50 m (mâle), comptez la même envergure. Poids 50 / 60 kg
 AGI. 10 DEX. 8 RÊVE 7 FOR. 16 Mêlée 13 Dérobée 9
 Bâton +1 +dég (+3) Corps à Corps +1/ (+1) Esquive -2
 Endurance: 25
 Bricolage: -2 Escalade: +10

◆ Chez Baba

À bientôt quarante ans Baba est considérée comme une rebouteuse par les habitants des collines qui viennent la voir pour tous leurs soucis médicaux et ceux de leurs bêtes.

Accusée à tort de haute rêvanterie elle réussit à s'échapper de Sospion. Son homme eut moins de chance et fût pendu à l'hameçon comme il se doit. Baba est arrivée dans les collines il y a quinze ans à la suite de cet événement. À

Sospion, Baba et son hommes étaient médecins/chirurgiens et pratiquaient aussi l'alchimie pour la préparation de certaines potions.

Depuis son expérience traumatisante Baba ne cherche rien d'autre que la tranquillité d'une retraite loin des hommes. Son statut de rebouteuse lui vaut bien sûr d'être parfois dérangée, mais c'est là un mal nécessaire. Les habitants des collines la paient en laine, en fromages ou encore en viande, ce qui lui permet d'agrémenter un quotidien somme toute médiocre. Afin de ne pas trop attirer les foules tout de même Baba soigne son allure de sorcière. Outre des cheveux qui passeraient volontiers pour une serpillière sale coupée en lanières, elle dissimule son teint rose sous une épaisse couche de crasse. Elle ne sent pas trop mauvais... tant qu'elle n'ouvre pas sa bouche consciencieusement édentée à la suie. De même elle cache avec soin son caractère affable et aimable, donnant l'image d'une vieille folle égoïste acariâtre et sûrement méchante.

Mais les gens des collines qui la connaissent bien ne s'y laissent pas tromper et n'hésitent pas à faire appel à elle... Lorsqu'ils n'ont pas trop le choix. N'importe qui pourra assurer aux joueurs que Baba n'était pas ainsi à son arrivée. C'était en effet une belle jeune fille désespérée avec un bras cassé. Le bras s'est rétabli depuis, mais autre chose a dû se casser.

Baba vit au milieu de la forêt avec pour seuls compagnons Dago un vieux chien errant qu'elle a recueilli il y a 6 ans et Biquounette, sa chèvre rachitique. Les deux animaux partagent le même caractère revêche que la vieille femme ainsi que le même aspect « hors d'âge ».

La vieille femme ne craint pas les rieuses car elle sait confectionner une potion dont l'odeur indécélable au nez humain insupporte ces animaux au plus haut point. Elle en a badigeonné copieusement les alentours, les joueurs pourront d'ailleurs remarquer que le bas de certains troncs d'arbres présentent de grosses tâches orange... Certains autres sont recouverts d'une poudre jaunâtre... Mais il s'agit simplement de soufre pour empêcher Dago d'uriner sur les chêne-fluets, un arbre très fragile et nécessaire pour bon nombre de potions de Baba. Cette précaution est par ailleurs inutile car le vieux corniaud a tellement décliné qu'il ne ressent plus les effets du soufre.

La cabane de Baba est un bric à brac de branchages et de vieilles planches tenues à la



base par un monceau de pierres éparses ; nul doute que si l'époque s'y prêtait le toit serait en tôle ondulée et les fenêtres recouvertes de plastique poubelle flottant au vent. Bref, l'ensemble donne un sentiment de dénuement total et de saleté. En arrivant en vue de la cabane de Baba, les PJ's sont accueillis par des aboiement rauques et menaçants. Bien que profondément peureux, Dago joue à merveille son rôle de chien de garde paranoïaque et agressif. Accrochée à un piquet une chèvre rachitique broute avec dédain une herbe trop rare... Fait étrange pour un individu observateur, malgré son apparence famélique la chèvre a des pis étrangement gonflés. Résultat d'une mixture secrète de Baba, la production de lait de Biquounette est largement suffisante pour nourrir la vielle femme. Vieux clébard épileptique et presque-aveugle Dago se promène en liberté aux alentours de la cabane. Il aboie beaucoup mais ne mord que si on l'y oblige. En fait il aura plus facilement tendance à reculer si les joueurs avancent vers lui d'un air décidé.

Si elle n'est pas aux herbes ou en train de traire sa chèvre Baba est à l'intérieur de sa cabane à confectionner une potion ou à lire un de ses rares ouvrages qu'elle préserve avec un soin méticuleux. La « bibliothèque », ou quel que soit le nom qu'on donnera à l'endroit où elle stocke ses quatre livres, est d'ailleurs le seul endroit propre et dégagé de la chaumière. Avertie de la présence de nuisibles par les aboiements de Dago la vieille femme ne tardera pas à sortir de sa cabane ou d'un quelconque recoin de la forêt.

Baba se révélera très intéressée par n'importe quel ouvrage que voudront bien lui céder les PJ's. Les livres sont le seul aspect de la société qu'elle regrette, et les bergers ne peuvent lui en fournir. Son caractère s'adoucira nettement sous l'effet d'un cadeau ou d'un échange, la crasse craquellera par endroits et on aura l'impression que des dents lui auront poussé tant son sourire sera lumineux.



Les livres de Baba

Voyages en Botany par Rufel de Botany D:-4 T:40 Botanique +40
 Voyages en Alkemy par Cumerre d'Alkemy D:-4 T:40 Alchimie +40
 Voyages en Corps Humains suivi de digressions Animales par Maître Masteco de Regesi D:-4 T:40 Médecine +40
 Os et Nerfs D:-2 T:30 Chirurgie +20

La vieille alchimiste sera susceptible de se détacher d'un de ses livres mais uniquement contre échange d'un autre livre de niveau supérieur. Pour les trois premiers ouvrages: (D<-4 T>39 dans le même domaine) Pour le dernier ouvrage: D<-1 T>19 dans n'importe quel domaine.

L'abarbe-appât

Recette alchimique de base, elle figure bien entendue dans le grimoire de Baba qui avait l'habitude d'en préparer pour son homme lorsqu'il allait à la pêche. Il s'agit simplement de faire fondre du sucre ou du miel dans une marmite de cuivre et d'y introduire le bout d'un athanor où mijote à chèvre-mouton quelques cristaux de sève de pin... D'aucuns prétendent que la nature de la sève n'est pas importante et qu'elle ne fait que changer le goût du composé résultant. Cette friandise alchimique, outre un goût et une consistance toute particulière, a la faculté d'attirer instantanément les guilles.

Si les PJ's arrivent chez elle avec un semblant de diagnostic elle pourra leur parler de la guille, et peut-être même leur confectionner quelques boules d'abarbe-appât, piochant parcimonieusement dans ses réserves de miel.

Si les PJ's arrivent chez Baba sans passer par la chaumière de Léa, ils verront venir la jeune femme en fin de matinée. Elle a laissé Léonce pour s'occuper de sa sœur. En pleurs, Léa expliquera son malheur à la vielle qui finira par accepter de l'accompagner à sa chaumière, les joueurs seront certainement invités à les suivre afin de regagner la route de la crête. Ils atteindront cette dernière tard dans la soirée et Léa proposera naturellement aux PJ's de les héberger jusqu'au lendemain.



♦ La terrible nouvelle

Baba sera rapide sur le diagnostic, à peine rentrée dans la chambre elle déclarera : « C'est la vermicelle. » Puis elle demandera d'une voix pleine de sous entendus « hum... Est-ce que vous l'avez déjà eue ? »

Après un examen à peine plus long, ayant simplement ouvert la bouche de la malheureuse jeune fille, Baba se tournera vers Léa et lui apprendra la consternante nouvelle : « C'est la virulente. »

S'en suit une scène de désespoir intense. Léa s'effondre en pleurant sur le lit de sa fille qui lui caresse les cheveux. Si vos joueurs ne sont pas touchés par cette scène c'est signe qu'ils sont mûrs pour un AD&D ; rangez vos dés et votre paravent il est l'heure de partir.

« Mais... mais... n'y a-t-il aucun remède ?

- Si j'en connaissois bein un, mais y'm'faudrait une guille... Et ça en c'te saison, j'vois pas comment qu'on en trouv'rions.

- Oh docte Baba qu'est-ce qu'une guigne ?

- C'tun poisson qu'est pas très bon. Mais voyez vous, pour les potions on en a parfois b'soin. L'Albert (c'tait mon homme) il connaissait bein les coins. Moi j'aime pas l'poisson alors...

- Oh... Il y a le grand tournoi de pêche à Sospion dans deux jours. Baba, voudrez-vous bien vous y rendre ? Ce serait bien déveine que vous n'y trouviez point de guille...

- Et pis quoi encore, la dernière fois que j'y ai rencontré des villageux ces salopiaux y zont pendu le pauvre Albert à l'hameçon, et moi ils ont bein faili m'avoir aussi.

- Oh, acceptez donc de garder mes enfants pendant que j'irai chercher le poisson

- Si j'avais voulute des enfants j'les aurions fait moi même. Non, croyez moi, y's gard'ront mieux tout seul... C'est pas qu'j'ai l'coeur en pierre la Léa... Mais quand même les enfants ça j'peux point... »

Si les joueurs ne se proposent pas spontanément après ça n' hésitez pas à faire survenir une transhumance de porte-poisses pendant leurs prochains déplacements...

Le Grrand Tournoi de Sospion (INTELLECT/Légende/-1)

En tant que « Ville du poisson » Sospion organise chaque année le « Grrand tournoi de pêche ». Tous les pêcheurs de renommée de tous les coins du rêve se donnent rendez-vous en cet endroit pour la joute. Réussite significative : Les règles sont assez simples. Pendant 12 heures, à chaque nouvelle heure les pêcheurs se voient signifiés une nouvelle espèce de poissons à pêcher. Il y a plusieurs concours à l'intérieur du concours : un prix pour chaque heure et un prix sur la globalité de la journée. Sont récompensés les 5 premiers pêcheurs à avoir eu une prise ainsi que les cinq plus grosses pêches.

Réussite particulière : Ces dernières années un jeune homme du nom d'Écloche a systématiquement rafflé la première place au classement général de l'outrance.

Les joueurs pourront apprendre cela et bien plus encore auprès de n'importe quel habitant de la région.

Si les joueurs décident d'aider Léa, Baba les prendra à l'écart quelques instants pour leur parler. Ils la découvriront réellement soucieuse de la santé de la jeune fille.

« Lorsqu'vous aurez l'poisson, viendez donc dirrect'ment à ma chaumière que j'y prépare la potion. J'vous cache pas qu'y a pas une journée à perd'... Si vous êtes pas là dans 5 jours, beh c'est pas la peine de r'vn'ir si s'nest pour aider à creuser eul'trou... »

♦ À propos de la guille

Ce poisson n'est décidément plus à la mode. Sa chair flasque réduisant bien de dix fois à la cuisson n'en fait pas une proie recherchée. En outre les conditions climatiques lui ont fait délaissé les rivières et elle ne subsiste plus en Ésospionrie que dans le lac des Guignes. De fait, seuls les habitants des villages proches connaissent l'endroit, et encore, ne s'y rendent-ils plus depuis que les abords du lac sont devenus fangeux. En tout état de cause, seuls les vieux la pêchaient couramment. Pour ce qui est des jeunes de Nossiop, Sonipos et Ossipon ils se rappellent bien en avoir pêché dans le lac des Guignes dans leurs premières années lorsqu'ils s'y rendaient pour les pique-niques et baignades en famille. Il sera toutefois possible de trouver des nasses à sucette dans toutes les vieilles maisons.

LE GRAND TOURNOI

♦ En route pour Sospion

Après une petite demi-journée de marche sur la crête le paysage change sensiblement à droite : la vallée s'élargit pour faire place à une grande plaine que les joueurs atteindront dans l'après-midi. On devine quelques villages de loin en loin en contrebas, et à plusieurs kilomètres de là on distingue clairement une grande agglomération, Sospion. Pour des voyageurs avertis il ne fait aucun doute qu'au mieux on ne pourra atteindre la cité que le lendemain en milieu de journée.

Dans la plaine quelques routes se rejoignent et au fur et à mesure de leur descente les joueurs croiseront un peu de monde. En parlant avec eux ou simplement en observant leur équipement on comprendra que tout ces gens se dirigent vers la même destination : Sospion et le Grand Tournoi.

Les villages sur la route du Grand Tournoi

Les villages profitent bien de cet apport annuel de voyageurs. En cette occasion les auberges sont pleines et tout les habitants deviennent aubergistes pour une semaine. Il est en effet possible de dormir et de manger chez l'habitant pour une somme plus ou moins modique. L'événement constituant inévitablement une manne commerciale considérable, la moindre place s'y vend une fortune. Ainsi, les auberges sont-elles de plus en plus chères au fur et à mesure qu'on approche de Sospion. Fait incroyable : même les places de campement sont louées ! Le moindre carré de prairie est monnayé. La rue principale de tout village est bordée de petites échoppes où l'on invite le voyageur à s'arrêter. Il est par exemple possible de déguster une bonne bière à l'abri d'un parasol, d'acheter du matériel de pêche ou tout autre article de la région. Il n'est pas rare en outre que les natifs vendent leurs trucs et astuces de pêche à des voyageurs trop crédules. Il en va bien entendu de même pour toutes les denrées. Elles sont de plus en plus chères en approchant de Sospion.



Afin de donner un peu plus de vie au scénario le MJ pourra soigner particulièrement un PNJ ; cet endroit du scénario est en effet parfait pour intégrer un quelconque personnage au désir du MJ. Des individus voyageant ensemble une après-midi créent forcément des liens. Les joueurs pourront ensuite le croiser au cours du Grand Tournoi. Le PNJ se révélera peut-être être un excellent pêcheur, ou au contraire un invétéré maladroit ou malchanceux... Ou bien n'est-t-il là que pour regarder le concours de pêche ? D'ailleurs, s'agit-t-il d'un habitant de la région ou bien d'un voyageur ? Va-t-il à Nossiop aider un parent à tenir un commerce ? Y va-t-il pour établir un commerce ambulante ? Va-t-il régulièrement au concours ou bien est-ce la première fois ? Est-t-il ici comme les joueurs sous le coup d'un rêve ou bien a-t-il entendu

parler du tournoi ? Autant de possibilités pour agrémenter la partie. Pour des PJs inexpérimentés il serait certainement plus intéressant de leur faire rencontrer un habitant de la région qui puisse les avertir des pièges mercantiles en cours de route, et pourquoi pas les loger dans sa famille à Nossiop pour un tarif préférentiel.

La journée avançant, le nombre de voyageurs sur les routes devient de plus en plus conséquent, les villages traversés de plus en plus fréquentés et les prix de plus en plus élevés (cf carte des prix).

En fin de journée les joueurs devraient arriver à Nossiop, soit qu'ils y aient été conduits par un ami rencontré en chemin, soit tout simplement parce qu'il s'agit là du dernier village visité avant la tombée de la nuit. Prendre soin alors de bien leur rappeler qu'ils ont traversé le précédent village une heure draconique auparavant, que le suivant est à peine moins loin et qu'ils sont fatigués d'une longue journée de marche. En tout état de cause, bien qu'ils aient considérablement augmenté entre Nossiop et Pinoso, les tarifs pratiqués ne sont pas encore prohibitifs.

◆ Arrivée à Nossiop

Avec ses 400 âmes en temps normal le village de Nossiop pourrait déjà être considéré comme une petite bourgade. À l'heure du Grand Tournoi, la population quadruple l'espace de deux semaines. Les maisons locales se transforment alors en auberges et les résidents font appel à leurs connaissances et parents éloignés pour venir les aider à tenir auberges et commerces. Bon nombre de villageois alentours n'hésitent d'ailleurs pas à venir louer un carré d'herbe à Nossiop pour établir un commerce ambulante.

Situé à la sortie de la vallée d'Écarpe, Nossiop constitue le passage obligé et une halte facile pour tous les voyageurs avant la dernière marche sur Sospion. En outre, découragés par les prix pratiqués par les villages suivants et malgré l'éloignement beaucoup de voyageurs établissent leurs quartiers dans ce village quitte à faire une heure draconique et demi tous les matins et tous les soirs sur le chemin de Sospion. Il faut être un peu aisé pour s'offrir quelques jours dans une auberge, aussi les prés alentours sont pleins de cabanons montés à la hâte, de petites tentes... et de gens. Les places y sont peu chères, mais si on ne veut vraiment pas déboursier le moindre sou il est toujours possible

de s'éloigner du village. Les endroits sont néanmoins moins accueillants et confortables.



Pour donner une image de Nossiop imaginez une petite bourgade à flanc de colline. Une quarantaine de maisons organisées sur deux axes. Une vingtaine d'autres demeures et fermettes éparses sur le flanc de la colline ou le long des axes en direction de Sospion et de Niopos. Une forêt borde un des côtés de la ville, des pâturages en bordent l'autre. De ci de là on peut voir des étangs, certains naturels, d'autres visiblement artificiels.

En cette période de l'année les quelques rues ainsi que les auberges sont bondées. Les prés aussi sont mis à contribution, pas moins de mille personnes s'y sont installées qui à la belle étoile, qui sous une tente de fortune ou un cabanon loué pour l'occasion à un habitant de Nossiop. Le rassemblement n'est pas encore vraiment comparable à Woodstock... Mais c'est bien parce qu'il ne pleut pas. Dans les rues encombrées de la bourgade de rapides échoppes ont été dressées le long des rues. On peut y acheter des produits régionaux. Un grand nombre de commerçants venus tout exprès des quatre coins du rêve pour l'occasion ont monté leurs échoppes sur le pré. Il est donc possible de trouver toutes sortes d'objets à la discrétion du meneur... Ou à la chance des joueurs. Il est aussi tout à fait possible qu'un quelconque



commerçant ou campeur soit intéressé par un article possédé par un des joueurs.

Comme tout grand rassemblement, en cette saison Nossiop comprend son quota de musiciens, de bateleurs... et de pickpockets (un jet de CHANCE raté ou une tenue trop voyante motiveront certainement des tentatives. EMP/Survie cité pondéré par la compétence du pickpocket pour savoir s'il se fait repérer). Tout n'est que brouhaha, rires, cris des marchands attirant le badaud et musiques. Certains campeurs semblent ne pas profiter de la bonne humeur ambiante : ce sont les compétiteurs de demain qui s'astreignent à une discipline drastique.

Nossiop comprend deux réelles auberges, *Le grand pêcheur des sables* dont le fondateur était, dit-t-on, un excellent pêcheur des sables, et *la Métacarpe en Dos Laurie*, du nom de la recette qui a rendue l'auberge célèbre. En temps normal *le grand pêcheur des sables* est une auberge de voyageurs, mais pour le temps du Grand Tournoi il ne saurait être question de chambres non payantes. Il est encore possible de trouver une chambre pour 20 deniers la nuit à *La Métacarpe en Dos Laurie*. Il reste en outre des places en salle commune pour 10 deniers la nuit. Mis à part ces deux auberges régulières bon nombre d'habitants transforment leur étable, leur grange ou parfois leur propre maison en échoppe ou en dortoir. Les prix des dortoirs sont entre 7 et 12 deniers.

Entre les nouveaux arrivants, les commerçants et les badauds en transit il est tout à fait possible de trouver des places sur le pré. Le pré est divisé en parcelles démarquées par des bornes de pierre, chaque parcelle est administrée par un villageois qui a charge d'attribuer des places aux nouveaux arrivants et de notifier leur présence dans les registres.

Une foule bigarrée et sans cesse en activité se presse sur le pré. Si l'on veut être un peu tranquille il faut s'éloigner de la bourgade. En ce qui concerne les commodités, un ruisseau traverse le pré dans lequel on peut récupérer une eau de propreté douteuse étant donné le nombre d'usagers. Le plus sûr est de profiter des puits payants (10 deniers) où l'on peut acheter un seau une jarre ou une cruche. De manière générale la partie commerciale est très bien

organisée, il faut dire que les villageois préparent l'événement entre 4 et 6 mois à l'avance.

Les prix à Nossiop

Place normale par personne 3 deniers la nuit

Cabanon (2 personnes) 7 deniers la nuit, à rendre propre

Pour toute denrée locale se reporter à la carte des modificateurs en fonction du village.

Pour les denrées exportées (marchands ambulants), compter 30 % de plus que le prix usuel

Il n'est pas bien difficile de trouver un endroit où l'on parle poisson. En dehors des compétiteurs de demain et de ceux qui iront les admirer (la majorité), bon nombre de locaux sont d'authentiques passionnés de pêche. Si les joueurs ratent Écloche, ou s'ils sont obnubilés par la maladie de Lilly au point de ne pas aller à Sospion (les braves gens), il leur sera possible de trouver ici tout le matériel, l'expérience, voire même la main d'œuvre pour les accompagner pêcher la guille. Après une petite enquête ils apprendront que le lac des Guignes est réputé pour sa surpopulation de guilles.

Le service d'ordre est assuré par les cinq merlans habituels auxquels sont adjoints un renfort de 30 harengs. En cette occasion, c'est une baudroie qui prend le commandement de la police de la ville. Les forces de l'ordre siègent au bocal, une bâtisse ancienne de plain-pied sur la place centrale.

En hauteur, à quelques mètres à l'intérieur de la forêt, on peut visiter un petit belvédère que tous ici appellent « la chapelle ». De facture parfaite, l'édifice octogonal est constellé de mosaïque dans les tons blancs représentant des scènes de pêche ; il n'est visiblement pas récent. La nature a d'ailleurs commencé à reprendre ses droits. INT/Maçonnerie à 0 permet de dire qu'il s'agit d'un édifice du Second Âge, une particulière permet même de dater à la toute fin du Second Âge.

Un haut rêvant qui attarderait son regard sur l'édifice aura la surprise de voir la mosaïque bouger, comme si la mer représentée se mettait à tanguer, les poissons et les navires à bouger. Avant de perdre l'équilibre et de choir le haut rêvant pourra tenter de lire huit magnifiques signes draconiques de 20 points de sorts chacun pour une difficulté de 2 et uniquement sur des cases d'eau (pont, marais ou fleuve). Les signes sont si fort qu'il faudra réussir un jet de



CONSTITUTION ajusté par le draconique choisi pour la lecture à -4 pour ne pas vomir et perdre 4 points d'endurance.

Au Second Âge, ce pavillon faisait office de salle de cinéma. On y venaient en couple pour se divertir en regardant des images. Seule la seconde fonction a perduré puisqu'actuellement les jeunes gens continuent de s'y rendre pour leurs rencontres romantiques ou coquines. À l'intérieur du bâtiment, des trous dans la mosaïque laissent penser que des bijoux y étaient incrustés. Vraisemblablement pillés depuis, c'est précisément dans ces bijoux enchantés que résidait la magie du lieu et la projection des images.

Les grandes pluies d'automne

Les joueurs auront certainement l'occasion d'entendre mentionner les grandes pluies qui ont marqué la région cette automne. Dans le nord trois semaines presque sans interruption dit-t-on. Il paraît même que certains villages auraient été noyés sous les eaux.

Le fait est qu'avec le grossissement des cours d'eau certains villages tels Ossipon se sont bel et bien retrouvés inondés. Bien des habitants de la région ont des parents dans des villages différents du leur, pour cette raison une des premières questions qu'ils se posent en se rencontrant concerne ces grandes pluies. « Et votre famille, ça va ? Ils sont toujours au sec ? » demande-t-on avec sollicitude.

RENCONTRE AVEC ÉCLOCHE

En soirée les PJs seront spectateurs d'un guet-apens. Trois individus d'une trentaine d'année ont attiré un jeune homme grand et fin dans un endroit à l'écart et sont en passe de lui faire du mal. Le jeune homme est cloué au sol par deux gaillards qui lui maintiennent un morceau de cuir dans la bouche.

« C'est pas la peine de trop l'abîmer Boris, on avait dit just'un bras.

- Non, les deux, faut'êt'bein sûr Felix.

- Nous-en veux pas bonhomme, on a rein cont'toi tu comprends, mais faut aussi en laisser pour les aut'.

- On d'vrait pt'ête le tuer, Felix, pour pas qu'y cause...

- T'en fais pas, va, après c'qui va prend' y parl'ra pas avant quequ'jours... Et pis après d'main on s'ra loin. »

Après quelques tergiversations Boris brisera les deux bras du jeune homme à coups de bâton.

Cet événement pourra se dérouler en bordure du prés, à couvert des arbres par exemple si les joueurs vont chercher du petit bois, s'ils vont chasser, ou chercher de l'eau au ruisseau, qui est gratuite, elle. Ou bien encore aux environs de la petite chapelle si les joueurs ont décidé de la visiter ou d'y dormir. L'événement pourra aussi avoir lieu dans une arrière cour d'auberge ou une ruelle non fréquentée. Les PJs pourront par exemple avoir remarqué le manège de trois personnes (EMP/Survie cité/-4) : sont-ce des voleurs ? On-t-ils autre chose en tête ? En les suivant les joueurs pourront peut-être intervenir à temps... Il ne s'agit pas là de malandrins bien entraînés, mais de gens du commun qui veulent

se débarrasser d'un individu gênant. Ils seront donc facile à mettre en fuite. Attirer l'attention sur eux serait la meilleure manière de les voir rapidement déguerpir, mais ils ne le feront pas sans asséner au moins un coup à Écloche... Et Boris pourrait bien être tenté de donner une bonne leçon à ces enquiquineurs de voyageurs. Une simple démonstration de force de la part des joueurs sera néanmoins de nature à lui faire entendre raison.

Boris : grand gaillard d'à peine 30 ans, vaguement chauve et, contrairement à l'adage, pas plus intelligent pour autant. Boris aime prouver sa force et faire souffrir ne lui fait pas peur. Il est habitué aux bagarres de rues mais n'apprécie pas pour autant être blessé. Le simple fait de voir un opposant avec une épée et sachant s'en servir le décidera à prendre la fuite.

FOR. 15 AGI. 10 RÊVE 6 Mêlée 12 Dérobée 9 Esquive +1
Corps à corps +3 Bâton 0

Félix : petit Frère de Boris, il est à peine moins baraqué mais plus mesuré que lui. Originaire de Niopos, un village de bûcherons, cela fait trois ans qu'il concourt au tournoi de Sospion. L'année passée il a fini quatrième à l'outrance ce qui le fera reconnaître de n'importe qui dans la région. En temps normal il n'est pas particulièrement cruel, mais là il a une bonne raison de vouloir éliminer un concurrent hors catégories. De nature craintive et ne souhaitant pas se faire reconnaître il prendra la fuite au premier signe que les choses tournent mal.

FOR. 13 AGI. 11 RÊVE 7 Mêlée 12 Dérobée 10 Esquive -2
Corps à corps -2 Course -2 Pêche 12



Martin : ami de Félix et Boris depuis l'enfance il partage leur envie de mettre Écloche hors concours. Mesquin et craintif il serait du genre à se cacher pour poignarder dans le dos... Si seulement il avait un poignard. Martin a l'intention de se présenter cette année à la seconde pêche : la pêche à la plus grande saumuche.

FOR. 12 AGI. 13 RÊVE 7 Mêlée 12 Dérobée 11 Esquive -
4 Corps à corps -4 Bâton -4 Fronde 4 Pêche à la saumuche 7

◆ Et si les personnages refusent de prendre des coups ?

À ce stade le scénario peut prendre plusieurs inclinaisons principalement en fonction de l'attitude des joueurs mais aussi suivant les désirs du meneur. Comme le lecteur attentif l'aura deviné, le jeune homme malmené n'est autre qu'Écloche. En s'intéressant à son sort les joueurs auront une occasion unique de l'approcher et de lui demander son aide pour pêcher une guille. S'ils ratent cette occasion, le scénario n'est pas fini pour autant. Les joueurs pourront toujours essayer de l'approcher au Grand Tournoi, ou bien de s'adjoindre les conseils ou les services d'un autre pêcheur. Qu'il faudra certainement monnayer. Il ne sera pas trop dur (mais cher ?) de persuader un pêcheur... Reste à trouver un natif de la région qui puisse apprendre aux joueurs l'existence du lac des Guignes.

Les joueurs peuvent aussi décider de ne pas s'intéresser au sort de Lilly et se focaliser sur le tournoi, voir battre la campagne... Ne vous aï-je pas déjà parlé de cette invasion de quilleurbists en cette saison ?

Si les PJs aident Écloche et que celui ci est encore valide il leur proposera de l'accompagner à Sospion. Il acceptera volontiers de leur pêcher une guille, d'ailleurs il connaît un coin, mais il ne pourra venir qu'après le Grand Tournoi de demain, quitte à rater les événements des jours suivants, chose qu'il ne fait jamais d'habitude.

Si Écloche est trop diminué par ses blessures pour pêcher lui-même, il pourra demander aux joueurs de l'accompagner pour l'aider à remporter le tournoi. Il pourra leur révéler l'étrange pouvoir que semble avoir l'hameçon de son grand père. Comme preuve qu'on peut être gentil sans être bête : Écloche prendra soin d'avertir ses aides providentiels. « Dites que vous êtes mes apprentis. Ne parlez pas de

l'hameçon de mon grand-père, les gens ici sont assez sensibles sur le sujet, ils seraient capable de nous prendre pour des hauts rêvants et de nous pendre à l'hameçon ». D'ailleurs Écloche lui même a su s'arrêter à temps chaque année, laissant certains petits prix lui échapper afin que personne ne le soupçonne jamais de haute rêvanterie.

◆ Écloche

NAISSANCE D'UNE LEGENDE

À Ossipon, son village, le jeune Écloche était la risée de ses amis. Plus petit que ses camarades il en était le souffre douleur. Le pire de tout était que, probablement en raison de son jeune âge, il perdait systématiquement tous les concours de pêche, loisir attiré et fierté de tous les jeunes gens de la contrée qui le pratiquent entre eux depuis leur plus jeune âge.

Aussi pour ses 12 ans Écloche s'est-t-il vu offrir un hameçon argenté par son grand-père très attentionné... Et excellent praticien de la voie de Narcos. Avec cet hameçon Écloche s'imposa rapidement parmi ses camarades. À 14 ans, ayant acquis une maîtrise totale de son cadeau, Écloche se fit inscrire au Grand Concours... Qu'il gagna. Depuis cette date Écloche n'a pas raté un seul concours, et il les a tous gagnés. Cela fait maintenant 6 ans, et la renommée du jeune homme n'est plus à faire. Il est l'une des rares personnes du Troisième Âge dont le nom se soit répandu à travers les divers rêves.

Le grand père d'Écloche a fait croire à son petit fils que le secret de cet hameçon résidait dans son poinçon en forme de poisson : « Tu vois Écloche – lui disait-t-il – le poisson sur l'hameçon, il parle aux poissons dans l'eau et il les attire. C'est un roublard, il s'arrange toujours pour les faire mordre. Tiens, parfois il les insulte jusqu'à ce que les poissons le gobent pour le faire taire. Il faudra en prendre soin fiston, et lui parler gentiment, comme ça tu seras assuré de toujours prendre le poisson que tu veux. »

Le jeune Écloche fit semblant de croire aux histoires de son grand-père, et peut-être y crut-t-il effectivement un peu. Le fait est que bien qu'il fit tout pour le cacher, tout le monde dans la famille se doutait bien que le grand-père était haut-rêvant. De là à penser que cet hameçon fût magique il n'y avait qu'un pas... Que personne ne franchit pourtant jamais complètement.

Écloche tient énormément à son hameçon, il ne le prêtera qu'à contrecœur, et encore



uniquement à des personnes en qui il aura une entière confiance. Il sera par contre totalement impensable pour lui de s'en séparer définitivement, et ce d'autant plus que son grand-père est décédé l'an passé.

LE VISAGE DE LA LEGENDE

Grand échalas de vingt ans Écloche a un physique plutôt commun. De grandes jambes, de grandes mains, de grands bras, tout en lui semble s'être développé en hauteur et Écloche a fini par apprivoiser ce corps qui ne cessait de s'étirer au fil des ans. Avec son teint pâle, ses cheveux blonds mi-longs son regard distrait et son air rêveur Écloche plaît assez aux filles chez qui il stimule certainement l'instinct maternel. Grand timide Écloche n'a pas pris la grosse tête. Le cœur sur la main, il n'a par exemple que peu utilisé pour lui même l'argent des prix qu'il a gagné. En fait beaucoup de travaux dans son village ont été réalisés grâce à cette manne providentielle et annuelle.

À l'automne, les grandes pluies ont gonflé les cours d'eaux, et une digue s'est rompue au-dessus d'Ossipon détruisant une bonne partie du village. Dans cet accident il y eut aussi un grand nombre de morts et de blessés. Écloche vient donc au Grand Tournoi dans l'intention de ramener suffisamment d'argent au village pour le reconstruire.

C'est la sixième fois qu'Écloche se rend au Grand Tournoi. Chaque année sur la route de Sospion il s'arrête à Nossiop pour passer la nuit. Toujours accompagné de ses trois amis Tolerg, Salg et Ettenos, Écloche descend invariablement sur le pré pour camper. Comme à leur habitude, une fois le cabanon investi et leurs affaires rangées, les quatre jeunes gens se rendent à l'auberge du grand pêcheur des sables pour boire quelques godets et tenter leur chance aux dés ou avec les filles.

À force de les voir venir Ninette, la serveuse du grand pêcheur des sables a fini par connaître ces quatre lascars. Cette année Écloche a décidé de fausser compagnie à ses trois amis afin de demander la main de la serveuse. C'était sans compter sur la présence de trois autres concurrents du tournoi qui reconnurent le jeune homme et décidèrent de le mettre hors de course pour le lendemain. Ils repèrent rapidement l'intérêt que le jeune homme portait à Ninette et en profitèrent pour lui tendre un

piège. Afin de l'isoler, Félix fit croire à Écloche que sa dulcinée lui donnait rendez-vous dans un endroit isolé. On connaît la suite...

Malgré ses soucis et ses blessures Écloche n'est pas insensible aux malheurs d'autrui. Si on lui parle de Lilly il n'hésitera pas un seul instant à pêcher une guille pour les joueurs. Il connaît d'ailleurs un bon coin: le lac des Guignes. Il n'est en outre pas exclu qu'il accepte de suivre les joueurs pour rencontrer Lilly et son frère. Néanmoins la situation de son village préoccupe beaucoup le jeune homme, et il voudra à tout prix se rendre à Sospion pour gagner le prix.

L'hameçon d'Écloche

D'aspect, l'hameçon d'Écloche ressemble à n'importe quel hameçon de métal, rien ne permet de deviner qu'il est enchanté. Seul un petit poinçon en forme de poisson à son extrémité permet de le distinguer d'un autre hameçon.

Pour qui réussit à le maîtriser cet hameçon permet d'attraper n'importe quel poisson. Il suffit pour cela de penser très fort au type de poisson que l'on désire prendre (taille, sexe, espèce) et le poisson qui ressemble le plus à ce qui a été souhaité dans les environs ne tarde pas à mordre ! Attention, cet objet n'a pas la capacité de faire apparaître un poisson, pour pêcher un type de poisson donné il faut que celui-ci existe dans le coin (20 km à la ronde) et qu'il ait la possibilité d'arriver jusqu'à l'hameçon.

Concrètement, avant d'utiliser l'objet, il faut réussir un jet de RÊVE à -2 pour le maîtriser. Ce jet est effectué la première fois que la personne prend l'objet en main avec l'intention d'en utiliser le pouvoir, mais sans forcément en connaître l'origine, bref simplement en prêtant foi à l'incroyable propriété de l'objet. Si le jet est réussi, la personne peut utiliser ses capacités. À chaque fois qu'elle mettra l'hameçon à l'eau elle fera un jet de rêve modifié par la caractéristique *hameçon d'Écloche* que tout le monde possède à -4.

Échec total : les poissons fuient l'endroit

Échec particulier : l'hameçon est inerte, il agit comme un hameçon normal

Échec normal : Le premier poisson du coin mord à l'hameçon, à la discrétion du maître, ou au jet de chance...

Réussite : un poisson proche de ce que la personne souhaitait mord à l'hameçon en 1D6 + 10 minutes

Réussite significative : un poisson très proche de ce que la personne souhaitait mord à l'hameçon en 1D6+2 minutes, la personne gagne 1 point d'expérience dans la compétence *Hameçon d'Écloche*.

Réussite particulière : le poisson le plus proche possible de ce que la personne souhaitait mord à l'hameçon en 1D100 secondes, la personne gagne 3 point d'expérience dans la compétence *Hameçon d'Écloche*.

Caractéristiques d'Écloche:

RÊVE 16 FOR. 10 AGI. 9 DEX. 8 INT. 12 Hameçon d'Écloche +14 Pêche 11

EN ROUTE POUR LE GRAND TOURNOI

La route de Nossiop à Sospion est rectiligne et sans grande déclinaison. Au bout d'une heure draconique les joueurs arrivent à Ospoins. Un village de 200 âmes qui en compte 400 pendant la période du Grand Tournoi. Bâtie autour de la route de Nossiop à Sospion les 30 maisons et fermes se tassent en longueur le long de cet axe. L'ambiance y est sensiblement la même qu'à Nossiop, échoppes et décorations ornent les rues de la bourgades et les commerçants tentent d'attirer les passants. Comme en témoigne la carte des ajustements de prix, les denrées sont ici beaucoup plus chères qu'à Nossiop... Et les PJs ne sont pas au bout de leurs surprises car à Sospion tout est vraiment hors de prix.

Là aussi les champs sont mis à contribution, mais les baraquements semblent plus construits et les campements plus éparés, les gens s'arrêtent vraisemblablement moins ici, et ils sont généralement plus aisés... Question de prix justement. Ce qui explique la présence de trois auberges cossues (intérieur velours, salons privés, un peu de marbre dans certaines suites paraît-t-il) dans un si petit village. La *Grande Auberge de la Balayne*, le *Gentil Dauphin* et le fastueux *Coin du Cachalot* n'ouvrent en fait qu'en cette période de l'année.

En fonction de l'heure de passage des PJs la rue est plus ou moins animée. Dans les premières heures un grand nombre de voyageurs prennent la route pour les inscriptions au Tournoi, par la suite le gros de la troupe les suivra simplement pour assister au spectacle.

♦ Arrivée à Sospion

Une demi-heure draconique après Ospoins les voyageurs, accompagnés d'une foule assez importante, arrivent en vue de Sospion. La ville est protégée par une haute enceinte de pierre sans ouvertures. Les murs lisses sont constitués de grandes pierres plates aux arêtes lisses et bien définies. Aucune de ces pierres n'est identique à sa voisine. C'est visiblement un chef-d'œuvre architectural. Il ne fait d'ailleurs aucun doute que cette muraille d'une vingtaine de mètres de haut et de huit mètres d'épaisseur à la base est un reliquat de l'art du Second Âge. Il n'y a pas d'autres orifices visible dans la muraille à part les deux portes de métal. Trois niches dans la muraille, parfaitement sphériques et de six mètres de diamètre pourront intriguer les joueurs. Il s'agit des reliquats de tentatives de

perçage de la muraille par le haut rêve au cours d'un siège de la ville durant le Second Âge. En fait il existe une trentaine de ces niches le long de la muraille, mais elles ont été mises à profit par les habitants.

Au cours du temps la ville s'est développée à l'extérieur et contre les remparts. C'est d'ailleurs la seule partie de la ville que les PJs pourront facilement visiter puisque l'intérieur de la ville est interdite aux « extérieurs » ; comprendre par là aux non nobles et aux non autorisés. Il est néanmoins possible de rentrer secrètement dans la cité en se cachant dans les transports de ravitaillement, en se faisant embaucher comme manœuvre ou en rencontrant un individu qui connaît un autre individu qui connaît un troisième possédant deux maisons, une à l'intérieur de la cité, l'autre à l'extérieur et reliées par un tunnel. Plusieurs ancêtres auront en effet passé leur vie à agrandir une des niches pratiquées par haut rêve.

♦ La cité

On appelle cité l'ensemble des bâtiments à l'intérieur des murailles. Elle abrite une centaine d'« autorisés », principalement des cadres du royaume. 50 harengs, 100 sardines et 2 baudroies y sont en garnison, quant aux fretins (à savoir les « corvéable à demeure », ceux qui ne sortent pas de la cité le soir) on en compte pas moins de 300.

L'intérieur de la cité est donc composé d'une caserne construite sur le même principe que la muraille et d'un grand nombre de maisons cossues, la plupart en pierre de taille, mais certaines vraisemblablement plus récentes comprenant plus d'éléments structurels en bois, comme cela est le cas d'ailleurs dans la région pour toutes les maisons construites depuis le début du Troisième Âge.

Il est très peu probable que les joueurs se rendent à l'intérieur de la cité, mais après tout sait-t-on jamais. Voilà donc quelques éléments qui permettront au meneur de broder :

Contrairement à l'extérieur, les rondes à l'intérieur de la cité ne sont pas très fréquentes. Il faut dire que les rues sont plutôt désertes. Mis à part les quelques bâtiments administratifs l'essentiel des édifices sont de somptueuses habitations. Partout des sculptures rappellent le thème de la pêche ; vraisemblablement cet intérêt date au moins du Second Âge.



En se promenant dans les rues de la cité un haut rêvant aura le bonheur de découvrir un grand nombre de signes draconiques, la plupart du temps sur des sculptures ornant un rebord de fenêtre.

◆ La ville

Comme il est très peu probable que les joueurs prennent le temps de faire du tourisme dans cet endroit il ne sera donné ici qu'une description succincte de la ville. Charge au meneur de broder sur ce lâche canevas.

À l'extérieur des murailles une ville trépidante et chaotique s'est développée. On a coutume de dire qu'il y a deux Sospion : la cité, et la « réelle ». Plus on s'approche des remparts, plus les bâtisses sont anciennes. On peut dater la plupart de celles appuyées sur du Second Âge ; c'est assez flagrant à leur architecture et tant dans la profusion des ornements que dans leur finesse et leur qualité. Ces ornements représentent des poissons ou des scènes de pêche, et certains donnent lieu à signes draconiques (CHANCE à 0, une réussite donne lieu à la découverte d'un signe, significative 2 signes, particulière 4 signes. À titre indicatif, les signes sont globalement sur des cases d'eau, ont une difficulté de -4 pour un nombre de points de sorts de 6).

La ville comprend un grand nombre de canaux d'utilités diverses. Un grand nombre de ces canaux par exemple servent de tout-à-l'égout, alors que d'autres sont utilisés pour la pêche. Un ingénieux système de canalisations du Second Âge permet à ces divers canaux de s'entrecroiser.

◆ Le Grand Tournoi

À un quart d'heure à pied des murailles, hors se trouve le lac royal. Il s'agit d'une étendue d'eau en forme de poisson. Dans la longueur elle fait pas loin de 4 kilomètres et 2 dans la largeur. À l'endroit de l'œil, un îlot de près de 400 mètres de diamètre émerge de la surface. Sur cet îlot se dresse deux édifices impressionnants que les joueurs reconnaîtront du premier coup d'œil comme le château de leurs rêves. Sur le même principe que la muraille de Sospion, deux tours carrées monumentales (40 mètres de côté pour 200 de haut) semblent sortir de terre. Elles sont toutes deux couvertes d'une pyramide de pierre en guise de toiture, mais elle n'est pas visible du bas des tours. Pour qui a une bonne vue (VUE/-

4), un grand nombre de meurtrières sont percées tout en haut. Étrangement, aucune entrée n'est visible.

Sur la berge de l'îlot on devine un petit port d'attache, appuyé au pied d'une des deux tours il y a ce qui pourrait ressembler à une petite maisonnette. Il s'agit en fait du palais d'été du Grand Cachalot. Une vaste demeure (20 mètres sur 20 sur 3 étages) construite il y a quatre siècles avec les moyens du moment. Un œil averti (INT/Maçonnerie/-2) permettra de dater l'âge de cette construction.

Les deux tours

Demeure du roi haut-rêvant de la contrée à la fin du Second Âge, elles étaient reliées au palais central de la cité par deux zones de téléportation à double-sens ouvertes au travers de grands miroirs. Depuis bien longtemps les miroirs magiques du palais ont été brisés, mais ceux des tours sont encore en fonction. Malheureusement sans vis-à-vis ils ne reflètent que les limbes.

Il n'est pas très probable que vos joueurs se fendent d'une petite visite, mais sait-t-on jamais, certains joueurs en auront peut-être la ressource. Pour ceux-là voici une petite description de ce que les tours recellent. En fait, à part une chambre au sommet et un escalier monumental au centre de la tour, le reste n'est que bloc de pierre. Fait étrange, l'escalier descend très profondément jusqu'à un moment où la perception et l'équilibre du personnage sont mis à mal... Partant de là il a l'impression de monter les escaliers... Et de fait il les monte bien, pour arriver à une autre salle identique à la précédente : la chambre en haut de la seconde tour. Les chambres sont toutes deux gigantesques. Encombrées de mobiliers, d'étoffes ainsi que des objets d'art en parfait état, l'une est meublée dans les tons verts, l'autre dans les bleus. Toutes les décorations représentent des poissons de toute forme et de toute espèce. Sur un des côtés de la pièce, à côté d'un grand lit à baldaquin à six places, se trouve un miroir... Le miroir reflète des volutes grises sans cesse en mouvement. hypnotiques comme des coulées pyroplastiques de volcan, il s'agit des limbes. Si un joueur ayant autant d'instinct de survie qu'un canard en celluloïde dans un bain d'acide se prend l'envie de toucher la surface il sera irréversiblement marqué de ce contact avec le non-rêve. Pour intéresser un peu la partie, on pourra demander un jet de Volonté à -2 pour détacher son regard du miroir.

La route qui relie Sospion au lac continue sur une fine péninsule qui s'engage quelques 800 mètres à l'intérieur du lac, dessinant un joli sourire au poisson. Tout le long de la péninsule on peut distinguer des pontons auxquels sont amarrés des barques. Un grand bâtiment bloque l'entrée de cette bande de terre, c'est là qu'on s'enregistre pour les épreuves en passant sous la Grand Porte aux Poissons. Il s'agit d'un portique de pierre ouvragé décoré de sculptures de poissons d'une époque révolue. Devant cet



édifice une place immense (un carré de 500 mètres de côtés) au centre de laquelle trône une estrade géante. C'est ici que sont faites toutes les annonces. C'est aussi ici qu'aura lieu le repas clôturant les festivités. D'autres bâtiments bordent la grand-place aux poissons, il y a entre autre une caserne, un marché couvert et une auberge réputée et chère, *Le Relais du Lac*. Pour l'heure, la périphérie de la place est occupée par des marchands ambulants des quatre coins du rêve qui profitent de la foule pour vendre toutes sortes de produits. Le centre doit rester dégagé pour permettre à la foule de se masser autour de l'estrade.

Le Grand Tournoi a lieu chaque année sur le lac royal. Pendant deux semaines de grandes festivités se déroulent autour et sur le lac. La première matinée est consacrée aux inscriptions, les concurrents reçoivent une plaque de bois poinçonnée par un maquerele en fonction des droits dont ils se sont acquittés. À chaque participant sera remis une embarcation, chargée à lui de se fournir en matériel de pêche. Chaque participant se voit en outre distribué un grelot au tintement reconnaissable. Il l'utilisera pour se faire repérer d'un maquerele en cas de prise (il y en a un grand nombre qui croisent en barque parmi les participants), ce qui permettra l'enregistrement de la prise sur les registres. On comprendra que lors de pêches faciles le lac est bruyant, et qu'à l'inverse lors de pêches difficiles le lac puisse paraître bien calme. On parle alors de pêche silencieuse et de pêche casse-oreille.

À l'heure de la sirène les inscriptions sont closes et à couronne la cérémonie officielle commence : sur la grand place le dauphin et la sirène déclarent ensemble le concours ouvert. Des grands mannequins de poissons sont alors traînés vers la Grand Porte aux Poissons accompagnés par des gens costumés sur échasses ainsi qu'une foule joyeuse. Dès que les mannequins ont franchi la porte, les barques sont autorisées à lâcher leurs amarres. Des centaines de chaloupes quittent les quais dans un vacarme de rames, d'injonctions de

participants et de tintements de clochettes. Quelques instants plus tard, les maquereles prennent aussi le large emportant l'urne contenant la liste des poissons à pêcher. Les embarcations des maquereles sont plus conséquentes : 10 rameurs et une petite estrade en hauteur pour dominer la situation.

Une route pavée longe le lac. De loin en loin on trouve des belvédères et de petits édifices sur pilotis de pierre. Encore une résurgence du Second Âge. Les spectateurs se massent le long de ces berges où des échoppes de bois ont été dressées et proposent toutes sortes de spécialités de la région à déguster. Les connaisseurs admirent la technique des participants et se moquent des plus maladroits, les autres se réjouissent du bruit particulier des clochettes, du nombre de poissons pêchés, ou simplement du spectacle. Des paris officiels sont aussi organisés. Il s'agit de deviner quel nombre total de poissons sera pêché dans l'heure, ou bien encore quel poids, soit globalement soit plus spécifiquement sur un des participants. Ce genre de paris est très prisé surtout concernant les pêcheurs vedettes.

Le tournoi est composé de plusieurs épreuves. L'Outrance est de loin la plus courue, elle ouvre les festivités. Les jours suivants ont lieu les Écailles, des concours plus spécialisés. Enfin, les jours suivant les festivités dégénèrent joyeusement en toute sorte de spectacles et de jeux nautiques ; des joutes aquatiques aux concours de plongée en passant par tout ce que le meneur aura le courage d'inventer. À noter que des concours de recettes de poisson sont aussi organisés.

Le dernier jour, un lâcher de poissons est organisé qui donne lieu à une grande pêche de clôture, la Queue. Les poissons qui y sont pêchés sont alors préparés par les cuisiniers du Cachalot. Tout compétiteur d'au moins une épreuve a droit à une part gratuite, les autres peuvent bénéficier du repas pour la somme de 50 deniers.

LES EPREUVES

L'Outrance : Pendant 12 heures, toutes les heures une cloche sonne dans le palais du Grand Cachalot. Au son de la cloche les maquereles lisent le nom du poisson à pêcher au cours de l'heure suivante et le communiquent aux participants alentours. Les noms d'espèces sont tirés au sort parmi celles qui ont été repérées au cours du mois précédent dans le lac (il arrive qu'on remette quelques poissons dans le lac lorsqu'on remarque qu'une espèce a particulièrement chuté une année). Il s'agit là d'une épreuve de connaissance et d'adresse puisque chaque heure il faut savoir s'adapter à un nouveau gibier, mais c'est aussi une épreuve d'endurance puisqu'il faut rester éveillé 12 heures draconiques sur sa barque. Quatre personnes sont autorisées par embarcation, seule une a le droit de pêcher.

Le prix d'inscription est de 40 deniers. Les gagnants sont pris parmi ceux qui restent à la fin des 12 heures. Les petits prix récompensent les gagnants de chaque heures sur chacun des critères suivant : rapidité à prendre une prise, nombre de prises. Pour chaque critère le premier gagne un œil de poisson (saphir sculpté en poisson taille 3 pureté 4) ainsi que 100 sols, le second 50 sols, le troisième 20 sols, puis jusqu'au vingtième participant 10 sols. En outre un classement général est réalisé qui récompense les meilleurs participants en fonction de leurs divers rangs aux diverses pêches. Il s'agit des Grands Prix. Ce classement concerne les compétiteurs classés dans au moins deux heures, et ils sont rares. Un second classement est alors réalisé en fonction des places aux diverses heures et de la rareté des poissons de l'heure. Il va sans dire que c'est un grand honneur d'être classé dans un petit prix, mais les grands prix assurent la renommée pour un bon nombre d'années. On comprendra mieux qu'Écloche ayant raflé bon nombres de petits prix depuis 6 ans est une curiosité et une légende vivante. Les gagnants des grands sont récompensés du double des gagnants de petits prix, en outre tous jusqu'au vingtième ont droit à un œil de poisson sauf le premier qui se voit offrir un œil de cachalot (saphir taille 6 pureté 4).



L'Outrance

Les Écailles : il y en a deux par jours pendant cinq jours. Il s'agit de concours d'une demi-journée, le thème de la pêche est connu un mois à l'avance. l'inscription est de 40 deniers pour des gains de 20 sols, 10 sols, 5 sols et 1 sol sur les mêmes bases et critères que pour l'Outrance.

La Queue : c'est la pêche du dernier jour. Inscription 10 deniers, gains 20 sols, 10 sols, 5 sols et 1 sol.

Les épreuves de cette année

L'Outrance : Les 12 poissons à pêcher (et leur difficulté) sont, dans l'ordre, fernet mâle (-3), balmusette femelle (-2), truite lénifiante (-4), mathusalante bleue sudoripare (-7), olifiante monocorne (-8), tétrapode sudoripare (-6), coxycrue cornue (-5), olifiante trompeuse (-4), pénajour femelle (-9), barbotte urique (-5/-3), rozoire femelle (-6), eryxtophène suintant (-2). Quelques idées pour les Écailles. Concours de pêche : la plus grande saumuche, le premier à pêcher une main (5 carpes, 5 métacarpes et 5 phalanges), concours cullinaires sur les thèmes saumuche ensoleillée, fernet de rêve, la balmusette à nos gens.

La Queue de cette année consiste en une pêche à l'aisance qui donnera lieu à un festin de garbure à l'aisance.

À noter qu'au cours de l'Outrance et des Écailles, seuls les gagnants ont droit de prélever un poisson sur leur pêche. Les autres prises sont qui relâchées, qui saisies par les maquereles. Pour la

Queue tous les poissons sont récupérés en fin de pêche.

Au cours des épreuves les temps sont mesurés par les maquerels à l'aide de clepsydres, il faut se faire enregistrer.

La fin du tournoi est marquée par un grand banquet où pour somme modique on peut déguster le plat de poisson de l'année, pêché par les participants de la Queue.

Règles de pêche

Ces règles s'appliquent de base à tout pêcheur, en particulier un personnage ne réussissant pas à faire fonctionner l'hameçon d'Écloche.
 Pour être assez réalistes les jets seraient à faire sous DEX/Pêche(-4 de base) et modulés par deux paramètres. D'abord, le joueur connaît-il le poisson ? INT/(pêche ou zoologie) modifié par la rareté du poisson peut accorder un bonus (réussite +1, significative +2,

particulière +4. La rareté du poisson donne l'ajustement final.

Par exemple : Smaug (DEX 9, INT 16, Pêche -3, Zoologie +2) doit pêcher une truite lénifiante (rareté -4). Tout d'abord connaît-t-il cet animal ? Un jet de D100 donne 05 pour 16 à -4 (48 %), c'est une particulière. Smaug connaît très bien cet animal, son corps recouvert de fourrure favorise son endormissement dans les courants froids, Smaug se déplacera donc vers un endroit propice qui lui donnera un +4... Soit un jet de DEX à pêche +bonus +rareté = 9 à -3 + 4 - 4.

Pour une réussite normale considérez que le joueur a un poisson pêché à la 4D20^{ème} minute moins la compétence pêche (ainsi qu'1D10 poissons d'autres types). Pour une significative il en attrapera 1D4 dont le premier à la 2D20^{ème} minute moins la compétence pêche (et 1D6 autres). Pour une particulière il aura 1D20 poissons, le premier étant pêché à la 1D20^{ème} minute moins compétence pêche (et 1D4 autres).

Pour déterminer les gains on regardera simplement la rareté du poisson et on se reportera au tableau des résultats.

Le jet de pêche pour un poisson donné sera renouvelé pour chaque heure de pêche.

TYANI LA CYANE

Comme tous les ans la renommée du tournoi attire une foule bigarrée. Ce n'est cependant que la seconde fois dans l'histoire du tournoi qu'on peut voir de ces hommes à la peau bleue et au front orné d'une pierre luisante. La dernière fois (qui remonte tout de même à quatre-vingt-dix-sept ans), c'est l'un d'eux qui avait gagné. Aussi on comprendra que cette année tout le monde attend impatiemment la confrontation entre cet être et le champion local, Écloche. Afin de rendre cette rencontre plus spectaculaire deux grandes barques à tribune ont été construites pour que tout le monde puisse admirer le duel entre Écloche et le Cyan. Chacun des deux opposants se voient en effet gratifié de cette imposante barque ainsi que des 6 rameurs nécessaires à sa manœuvre.

S'ils connaissent les Cyans les PJs pourront peut-être convaincre Écloche et les autorités de ne pas mettre les deux compétiteurs côte à côte, mais il est hors de question d'empêcher l'un des deux de se présenter. Écloche a trop besoin du prix, et personne n'interdira à qui que ce soit de se présenter.

En tout état de cause, le Cyan, ou plus exactement la Cyane, pêchera sur sa barque à estrade. Ses trois compagnons de voyage resteront à ses côtés tout le long de l'épreuve. Leurs moindres gestes pour aider Tyani dans l'accomplissement de sa tâche (et de sa destinée) seront pour le moins cérémonieux.

Partie en quête depuis bientôt 2 ans Tyani est devenue une véritable experte dans l'art de la pêche. Ce qu'elle n'a pas appris de ses victimes elle l'a appris d'une pratique assidue. Accompagnée de Teyra sa sœur aînée, Melt'Aa l'époux de sa sœur et son frère Melt'Ea, elle sillonne les routes du rêve à la recherche de la perfection piscicole. Fiers et unis la petite troupe n'adresse la parole à personne à moins que cela ne soit vraiment nécessaire. Après avoir pêché dans un grand nombre de mers, de fleuves et de rivières, Tyani a entendu parlé du Grand Tournoi et a décidé de s'y rendre pour se confronter aux meilleurs.

Si Tyani devait être blessée ou même mourir en combat singulier au cours de sa quête ses amis partiraient sans chercher à empêcher que



l'événement ne se produise ni chercher à la venger. Ils repartiront avec ce qui restera d'elle, « C'était son destin ». Par contre ils interviendront sans hésiter si « la règle » devait être bafouée, à savoir, si qui que ce soit s'interpose entre Tyani et sa cible.

À la fin de l'épreuve Tyani se précipitera vers le meilleur pêcheur du moment. Personne ne pouvant rivaliser avec l'hameçon magique d'Écloche, c'est bien entendu ce dernier ou bien le malheureux qui tient la canne à pêche qui fera les frais de cette furie.

« Humain, tu pêches mieux que moi » et elle se ruera sur l'infortuné, poignard sorti. Au bout de 2 rounds quelques compétiteurs avoisinants interviendront (pas plus de deux certainement. Qui irait risquer un mauvais coup pour des inconnus ? Et puis pour mettre une femme dans un état pareil faut bien y avoir fait quequ'chose, non ?) les compagnons de Tyani seront aussi de la partie. Au bout de 10 rounds la garde interviendra et séparera les belligérants. Les témoignages seront en faveur des PJs, aussi ceux-ci ne seront-ils pas inquiétés même s'il y a eu mort d'homme. On leur demandera tout de même de venir donner leur version à la petite boîte à merlans après les épreuves.



Il est néanmoins plus que probable que Tyani attende la fin des épreuves pour être certaine d'éliminer le meilleur pêcheur et s'attribuer son art. Consciente de toucher à la fin de sa quête elle n'aura aucun scrupule à s'attaquer au gagnant de l'épreuve (à noter que si Écloche n'est pas là, elle sera certainement gagnante, sinon seconde) sur l'estrade de la place centrale et en pleine remise des prix. Au bout de 4 rounds, les harengs maîtriseront la situation et les Cyans seront jugés et vraisemblablement conduits à l'hameçon,

que Tyani ait réussi à perpétrer son crime ou non. Pour La Cyane mourir n'est pas un problème, tant qu'elle meurt en étant la plus grande pêcheuse de tous les rêves.

La quête d'archétype chez les Cyans

Pour les besoins du scénario j'ai ajouté un type de quête cyane, la quête d'archétype. Certains Cyans en effet sont obnubilés par une compétence qu'ils veulent absolument élever au plus haut niveau. Ce faisant ils augmentent leur archétype. La quête dure tant que le Cyan n'est pas intimement satisfait du niveau atteint. En général un individu est satisfait lorsqu'il sent qu'il a augmenté son archétype, mais il arrive que des individus particulièrement perfectionnistes ne se sentent satisfaits qu'après plusieurs augmentations. Dans certains cas cette quête peut ne jamais s'achever. Les Cyans sujets à cette quête perpétuelle sont appelés des *Insatisfaits*. Comme pour la quête « habituelle », le Cyan en quête d'archétype doit se faire greffer une gemme pour focaliser son attention sous peine d'entrer en délire autodestructif. Pour progresser dans la compétence qui l'obnubile, le Cyan aura les deux voies habituelles, à savoir le stress et l'entraînement. Il a en outre la possibilité de gagner de l'expérience en tuant une personne meilleure que lui dans la discipline. Il gagne alors la moitié des points d'expérience qui le séparent de cette personne.

S'il tient à développer particulièrement ce passage, le meneur pourra trouver une excellente description des Cyans dans le quatrième Miroir des Terres Médiannes, *Le sacré pinceau à barbe*. S'il n'a pas la chance de le posséder voici tout de même quelques éléments d'interprétation : n'ayant pas de haut rêvant dans leur groupe et ayant laissé tribu et clan derrière eux pour les besoins de la quête de Tyani, les quatre Cyans sont des « chronos ». Comme Tyani est en quête, elle est la seule du groupe à ne pas être en rêve bleu, ce qui signifie par exemple que contrairement à ses compagnons de voyage elle est capable de se souvenir des lieux et des personnes qu'elle a vue depuis plus de sept semaines.

Tout comme ses 3 compagnons de voyage Tyani un teint outremer très intense. Jeune Cyane d'une vingtaine d'années elle présente trompeusement un aspect fluet. Malgré sa petite taille et ses membres fins Tyani comme ses amis s'est endurcie au cours de ses voyages. Elle possède en outre une véritable détermination pour tout ce qui concerne la pêche, certains parleront de monomanie. Tant qu'on est pas ostensiblement meilleur qu'elle à la pêche (ce qui est assez facile en fait) il est tout à fait possible de s'entendre avec Tyani. Elle ramènera



pendant toute conversation vers l'unique sujet qui la préoccupe. Ses compagnons de voyage sont par contre plus renfermés et ne se mêleront pas facilement à la conversation. De manière générale, les trois compagnons de Tyani sont jeunes et d'allure avenante bien que leur attitude soit pour le moins distante.

Fait intrigant pour des humains: une aigumarine orne le front de Tyani. Elle semble comme enchâssée dans son crâne, ce qui est effectivement le cas !

Compétences des Cyans

Tyani, Cyane de 26 ans. Elle porte un pantalon bouffant de couleur beige ainsi qu'un gilet de cuir fin rouge qui laisse deviner ses formes... surtout lorsqu'elle se penche. De petite taille, ses membres sont extrêmement fins, mais ses muscles sont bien définis. Son front est orné d'un saphir d'une couleur proche de celle de sa peau et de ses yeux. Sa chevelure est rousse et laisse apparaître de nombreux reflets ambrés... lorsqu'elle n'est pas sale.
RÊVE 13 FOR. 10 DEX. 16 AGI. 13 Mêlée 11 Dérobée 13 Esquive +3 Corps à corps +1 Dague +5 Cimeterre +4 Pêche +12.

Teyra, sœur aînée de Tyani. Sur le même modèle que sa petite sœur quoique plus épaisse et plus en forme. Elle ne possède pas de pierre sur son front. Teyra a décidé d'accompagner sa sœur lorsqu'elle a fait vœu de quitter la tribu.
RÊVE 11 FOR. 12 DEX. 14 AGI. 12 Mêlée 11 Dérobée 12 Esquive +3 Corps à corps +2 Dague +4 Cimeterre +4 Arc +4

Melt'Aa, époux de Teyra, chasseur. Il a décidé d'accompagner sa femme. De corpulence moyenne, il est vêtu d'un empilement d'affaires de toutes sortes, glanées au cours de ses pérégrinations, vraisemblablement sur les cadavres des malheureux qui tentaient d'empêcher sa protégée d'accomplir son destin.
RÊVE 12 FOR. 12 DEX. 12 AGI. 12 Mêlée 12 Dérobée 11 Esquive +3 Corps à corps +2 Dague +5 Cimeterre +3 Arc +6

Melt'Ea, frère de Melt'Aa. Sur le même modèle que son frère mais en beaucoup plus grand et musclé, ce qui lui a valu d'être un guerrier dans sa tribu. Sa vêtue n'a rien à envier à celle de son frère.
RÊVE 12 FOR. 14 DEX. 10 AGI. 12 Mêlée 13 Dérobée 10 Esquive +2 Corps à corps +4 Dague +1 Cimeterre +5 Lance +6

◆ Remise des prix

À la fin de chaque journée d'épreuve, les résultats sont criés sur la Grande Estrade de La Grande Place aux Poissons. Le dauphin et la sirène remettent aux vainqueurs (les cinq premiers) un hameçon d'argent. Ils iront chercher leurs sols sous la Grande Porte.

À la fin de la première journée, venant chercher son prix, Écloche annoncera publiquement dans

un discours maladroit sa volonté de se désengager des prochains tournois afin de laisser la place à d'autres. « J'ai suffisamment gagné maintenant, je vais pouvoir faire reconstruire mon village et y vivre heureux. »

Le dauphin proposera officiellement à Écloche de venir chaque année sur le tournoi en qualité de « maître maquerel », ainsi que de venir en la cité siéger à la grande Académie de Pêcherie. « Afin que les cadres de notre Grand Royaume puissent profiter de votre Grande Science, nous vous décorons de la petite épuiette et nous vous invitons à revêtir l'harnachement de Grand pêcheur (genre de légion d'honneur). Qu'il soit dit en outre que dès ce soir vous serez résident de la Cité. » Vivas de la foule, liesse des spectateurs, gêne d'Écloche et... effroi des joueurs qui voient leur ami leur échapper.

◆ Promotion Sociale

Une fois Écloche descendu de l'estrade, un Grand Merland viendra lui signifier qu'un carrosse est prêt pour l'emmener dormir en ses appartements à la cité. Si les joueurs sont avec lui ou s'il leur est attaché, Écloche en fera timidement mention et les joueurs pourront se rendre avec lui. Sinon il leur faudra continuer seuls.

Néanmoins, si Écloche rentre seul dans la cité, on peut imaginer qu'une fois qu'il aura dormi il se rappellera de sa promesse de pêcher une guille et partira à la recherche des joueurs, ou les fera-t-il chercher, voire même leur procurera-t-il un pêcheur de qualité.

À l'intérieur de la cité, on a mis une maison de pierre de taille à la disposition d'Écloche. Trois fretins sont là pour entretenir la demeure et veiller au train de vie de leur nouveau maître. À leur arrivée, Clothilde, la maîtresse de chambre s'empressera de débarrasser son maître et de le mener à la salle d'eau où un baquet d'eau chaude l'attend. « Vous devez avoir sommeil mon bon maître. Je vous mène de ce pas en votre chambre ». Les PJs pourront aussi dormir en la demeure, ou bien déambuler dans les rues s'ils le désirent. Vers l'heure du dragon, Écloche sera réveillé par Clothilde. Un Grand Merlan du Grand Dauphin de la Grande Éspionrie demandera à voir le jeune homme pour parler de ses nouvelles attributions : conseils à la Grande Boîte des Grand Maquerels et dix cours l'an à dispenser à la Grande Académie de Pêcherie de



Sospion. Les joueurs pourront écouter la discussion. Écloche demandera s'il peut chercher sa famille, on lui répondra qu'ils ne sont pas anoblis mais peuvent tout à fait résider à l'intérieur des murs. Ses attributions débutant à la fin du tournoi, il aura deux semaines entières pour se préparer.

Écloche partira dans la journée en carrosse (comptez deux fois plus vite) pour chercher sa

famille. Se souvenant de sa promesse envers la petite Lilly il n'hésitera cependant pas à s'arrêter au lac des Guignes pour pêcher une guille avec les PJs.

La montée vers la chaumière de Léa n'est par contre pas envisageable en carrosse, la route n'étant pas suffisamment bonne.

À LA PECHE AUX GUILLEUGUILLEUGUILLEUUUUUS...

Dans la suite du document je suis parti du principe qu'Écloche était encore avec les joueurs. Si tel ne devait pas être le cas, les modifications à apporter au scénario sont minimes.

◆ Sonipos

Aller au lac des Guignes ne constitue pas un grand détour sur le chemin de la chaumière de Léa. Les festivités continuant à Sospion, en se dirigeant vers le lac les PJs croiseront beaucoup de gens se dirigeant vers la capitale. Le meneur commençant à être familier de la région n'aura aucun problème à broder sur les journées de voyage pour arriver à Sonipos.

Sonipos est le petit village à proximité du lac des Guignes, C'est là qu'habite Tantine, la tante d'Écloche chez qui ce dernier a prévu de dormir (s'il est encore avec les joueurs). Il sera aussi possible aux joueurs d'y trouver refuge moyennant finance, à moins bien sûr que les joueurs aient agis à un moment ou à un autre pour Écloche.

À l'inverse de son neveu Tantine s'est plutôt développée dans les largeurs. Toutes. Alliant des traits grossiers et vaguement laids à un caractère en or, Tantine est un authentique cordon bleu. Elle mène avec maestria les cuisines de la petite *Auberge des Guignes*. La renommée de l'établissement n'est plus à faire tant sur le plan gastronomique que pour le caractère aimable de la patronne. De nombreux voyageurs viennent ici pour profiter de la bonne cuisine et des promenades pittoresques que l'on peut faire dans les environs. Si l'on cherche à tout prix un élément de comparaison, disons que l'auberge des Guignes est une sorte de refuge du Club Alpin Français.

Quelques recettes de cuisine particulièrement maîtrisées par Tantine

La guille au lait (-2), Le fernet bancal (-3), carpe/métacarpe/tarses/métatarse en dos laurie (-3), trompe d'olifante farcie (-5)

Pour la saison du tournoi Tantine est aidée de sa très jolie nièce – et sœur d'Écloche – Cateline qui est venue avec Théophon son turbulent fils de 5 ans. Théophe, l'homme de Cateline est resté à Ossipon. Il est plus que probable que les deux femmes seront heureuses de laisser Théophon aux bons soins d'Écloche. Le « pauvre chéri » s'ennuie effectivement et ne cesse de traîner dans les pattes tant en cuisine qu'au service. Écloche s'acquittera avec plaisir de cette « corvée », mais les PJs risquent de ne pas apprécier la promenade. Non qu'il soit méchant ou même capricieux, mais Théophe est... disons « actif ». Particulièrement attiré par les armes, il n'aura de cesse que de voir et de prendre en main toutes celles que les joueurs porteront ostensiblement sur eux (« Diiiiis ? tu me la doooooones ? »). Il se pourrait même bien qu'il se mette à fouiller dans les paquetages des PJs à la recherche de trésors... Bref, ce dont les voyageurs raffoleront certainement.

◆ Le lac des Guignes

Au milieu d'une forêt et dans le creux d'une vallée le lac des Guignes est un endroit calme et isolé. Après une bonne heure de marche sur une vieille piste plus guère empruntée que par quelques pêcheurs, les PJs arriveront au pied d'une étendue d'eau d'une forme circulaire presque parfaite et d'environ 500 mètres de diamètre. Depuis quelques années les abords du lac sont devenus fangeux aussi plus personne ne vient se promener ici. Tout autour les collines sont assez abruptes et montent rapidement de

près de 400 m. Sur le côté opposé du lac une petite falaise d'une vingtaine de mètres surplombe les eaux. Une petite cascade jaillit à mi-hauteur de la falaise la plus encaissée et clapote dans l'eau, troublant à peine la surface tranquille. Au-dessus de cette falaise, un PJ observateur (VUE/-4 car elle est en retrait et cachée par les arbres) pourra deviner une petite tour. Il s'agit d'un bâtiment similaire au « temple » de Nossiop. Celui-ci s'étend cependant sur trois étages dont un en profondeur.



L'eau est généralement assez profonde, même sur les bords, de ce fait elle est plutôt froide. Seule la partie proche de la cascade est propice au développement des algues. Le fond sablonneux du reste du lac quant à lui est un endroit rêvé pour les guilles qui s'y développent à foison.

À cause de la chair molle de la guille Écloche utilisera la technique habituelle, à savoir la nasse à sucette (voir encart). Cela prendra donc un peu de temps de pêcher un poisson (CHANCE à 0 par nasse, par défaut Écloche en aura pris une seule, 1/4 heure pour une réussite particulière, 1/2 heure pour une significative, une heure pour une normale, 1 heure de plus par catégorie d'échec).

◆ ...Je n'veux plus aller mamannnn

En parlant de guignes... Les êtres humains ne sont pas les seuls à prendre des vacances, nos

PJs pourraient l'apprendre à leurs dépens. Depuis que les hommes ont délaissé le lac, des chafouins s'y sont installés. Le petit groupe a investi la vieille tour surplombant la cascade, se nourrissant des baies et des poissons dont le lac et ses environs regorgent. Ces sympathiques bestioles n'auront toutefois rien contre un petit apport en protéines humaines.

Si les joueurs semblent fatigués par ce (trop ?) long voyage et commencent à s'endormir il serait peut-être bon de les réveiller. Rien de tel que de les confronter à ces charmants chafouins. Plusieurs cas de figure sont envisageables. Les PJs et les chafouins pourraient par exemple tomber nez à museau, les chafouins allant à la pêche et les Humains en revenant. Ou plus simple et plus amusant, s'il a accompagné les pêcheurs Théophon sera une proie toute indiquée pour les chafouins. Pendant la première partie de la matinée les pêcheurs auront constamment gardé à l'œil la petite peste de peur qu'elle ne tombe à l'eau et ne se noie. Aussi ont-ils totalement relâché leur attention lorsque le petiot à force de se voir interdire de s'approcher du lac a commencé à s'intéresser plus avant aux bois. Il est vrai que les bâtons font de remarquables épées et que les arbres font de redoutables monstres à combattre. Un des joueurs pourrait bien se rendre compte (EMPATHIE à -1) de ce que tout à coup les bois lui semblent bien calme. Si les PJs trouvent la trace des chafouins (EMP/Survie-forêt ajusté en fonction du temps passé avant de se rendre compte de la disparition de Théophon) on pourra les laisser pister jusqu'au bout. S'ils sont trop mauvais il ne faudra pas hésiter à leur donner un coup de main, Théophon pourrait par exemple se réveiller et mordre la main d'un de ses ravisseurs provoquant ainsi un émoi et un bruit certain.

S'ils interviennent assez tôt (réussite significative au jet d'EM/+2) les joueurs pourraient bien arriver au beau milieu d'une scène à laquelle tout ethnologue du rêve souhaiterait assister : les chafouins utilisent des outils. Pour l'heure ils ont accroché les mains et les jambes de Théophon à un bout de bois et s'apprêtent à l'emmenner à leur campement. Le petit a été préalablement assommé.



GUERISON ?

Passons rapidement sur le retour à Sonipos où les joueurs seront vraisemblablement remerciés d'avoir sauvé Théophon, ce qui leur vaudra le droit de revenir gratuitement et quand ils voudront à l'auberge des Guignes. Un repas copieux et quelques provisions pour les prochains jours leurs seront en outre offerts.

Le voyage de retour vers la chaumière de Baba ne devrait en outre pas poser de problèmes autre que la fatigue. Il faut remonter sur la crête avant de redescendre dans la vallée. En outre, sur les routes le flot des voyageurs en direction de Sospion ne tarit pas et les joueurs pourront encore s'émerveiller de la diversité de ces gens.

Baba réalisera la potion en deux heures puis la laissera clarifier une heure à la lueur de la lune. Elle refusera d'amener le médicament à Léa en pleine nuit. « Z'êtes bein des fous tiens. C'est bin nuit noire. Pas question de courir e'je n'sais où à la nuit. Y'a des rieuses partout et en plus on n'y voit rien, meu non, eu'la p'tiote elle est pas à un jour près ! » Les joueurs pourraient par contre être tentés de prendre des risques pour ramener son antidote à Lilly. Il leur faudra réaliser plusieurs jets d'EMP/Survie-forêt à -4 pour se repérer en pleine nuit, donnons 10 points de tâche pour retrouver le chemin des crêtes. Un nombre de points de tâche atteignant -2 et les joueurs seront irrémédiablement perdus jusqu'au petit matin, où un jet à -1 leur permettra de retrouver la direction. En dernier recours il pourront toujours compter sur la chance...

Un MJ retors ou simplement désireux de faire plaisir à ses joueurs qui décidément feraient mieux de jouer à Donjon, pourrait en outre imaginer que des rieuses noctambules se promènent justement dans les parages. Cela dit, à moins que les joueurs ne se soient bien écartés du chemin et qu'ils n'arrivent au-dessous d'un « village » de rieuses, il n'y a aucune raison qu'ils en rencontrent... du moins pas de nuit.

De retour chez Léa ils seront accueillis avec espoir par une maman inquiète de la santé décroissante de sa fillette. L'état de Lilly a en effet empiré, elle a la figure constellée de vermiculites, ce qui n'est définitivement pas beau à voir mais heureusement ne sent pas. Depuis quelques jours Lilly ne s'est pas réveillée, et ce malgré les soins attentionnés de sa mère (tisanes, plantes odorifères, seaux d'eau et claques dans la figure... là où il n'y avait encore pas trop de vermicules). La potion fera-t-elle son effet ? Cela dépendra bien entendu de la date à laquelle arriveront les PJs.

Je laisse au MJ le soin de régler les derniers détails, ambiance lugubre de l'enterrement ou retour du père avec ses brebis juste à temps pour assister à la résurrection de sa fille. En tout état de cause le voyage s'achève ici, sur une crête de collines battue par les vents, sur un enterrement (la vie et les voyages sont aussi fait de drames après tout) ou une guérison miracle.

REMARQUES ET AIDES AU MENEUR

◆ Le plat de mes rêves

Écloche pourra aider les joueurs à réaliser leur rêve. Il a en effet la capacité de pêcher n'importe quel poisson, et sa tante connaît bon nombre de recettes. Il faudra néanmoins que les joueurs soient assez précis dans l'évocation du plat de leur rêve.

◆ Tous pêcheurs

L'Ésospionrie ne démérite pas de son surnom de pays du poisson. Si le besoin se fait sentir, considérez que la population a en moyenne +4 dans la compétence pêche.

◆ De l'ajout d'une compétence Pêche

Généralement pour les résolutions d'action de pêche on a tendance à utiliser la combinaison DEX/Survie extérieur, puis pour reconnaître le poisson un INT/Zoologie. Si dans bien des cas cette règle simple peut suffire en ce qu'elle rend effectivement bien la capacité de survie d'un joueur, elle devient quelque peu caduque lorsqu'il s'agit de préoccupations plus ciblées autour de la réelle activité qu'est la pêche.

Pour ce scénario ainsi que plus généralement dans l'univers de Rêve de Dragon je propose une nouvelle compétence *Pêche*. Cette connaissance avec la caractéristique INTELLECT permettra de décider si un joueur connaît ou non un poisson

(comptez un bonus de 1 par rapport à la compétence Zoologie). Avec la caractéristique DEXTÉRITÉ, ce pourrait être tous les jets annexes : construction de pièges ou d'appâts spéciaux par exemple. Avec la caractéristique

EMPATHIE, ce pourrait être le moyen de deviner quels sont les meilleurs endroits pour un poisson donné. Enfin, avec la caractéristique AGILITÉ on simulera l'acte de pêche à proprement parler.

RECOMPENSES

Pour avoir réalisé leur rêve d'archétype en découvrant le château de Sospion les joueurs gagneront 10 points d'expérience en légendes. S'ils ont en outre participé au tournoi, 10 points d'expérience en Zoologie leur seront accordés. Enfin, s'ils ont dégusté le poisson dont ils rêvaient dans leur rêve, comptez 3 point d'expérience en ODORAT-GOÛT

d'INT/Légende à -8 permettra à tout PNJ de connaître le nom du joueur comme étant celui d'un vainqueur du Grand Tournoi. Un avantage certain pour draguer les intellectuels piscicole.

Pour avoir sauvé la petite Lilly les joueurs auront en outre gagné toute ma considération et ma sympathie, ce qui n'est déjà pas si mal.

Le fait de gagner le Grand Tournoi est un tel honneur et un tel bonheur que si un des PJs venait à en être le vainqueur il recevrait 1 point de destinée. En outre, son nom aurait de bonnes chances de rejoindre celui d'Écloche au panthéon des rêves. Dans les voyages qu'il fera un jet



Annexes

GEOPOLIQUE ÉSOSPIONNE

L'Ésospionrie est un petit royaume coincé entre la mer et une chaîne montagneuse. Cette situation géographique a favorisé la stabilité et l'isolement du royaume dont la seule porte sur l'extérieur repose sur la navigation. De fait, les origines du royaume remontent au Premier Âge.

Les nombreux cours d'eau qui zèbrent le pays ainsi que la mer ont très tôt favorisé le développement de la pêche et de ses activités annexes. Mais c'est au milieu du Second Âge que la tendance s'est vraiment accentuée pour faire de l'Ésospionrie le pays du poisson qu'elle est devenu. Dès ce moment pas un village ne possède ses nombreux étangs où se retrouvent jeunes et vieux pour tester leur adresse et leur connaissance. De nombreux procédés sont aussi apparus pour mettre à profit le fruit de ces pêches.

Au moment du grand cataclysme peu de choses changèrent en Ésospionrie. Il faut dire que tout était si stable depuis si longtemps que le dragon Piskeskariott manquait d'imagination pour rêver à quelques nouveautés... De fait, mis à part de nouvelles espèces de poissons, l'apparition de nouveaux cours d'eau, l'affaissement de certaines collines et la remontée de leurs voisines, le paysage et les individus sont restés sensiblement les mêmes. La royauté a perduré à travers les siècles et les tenants du pouvoir sont les descendants de ceux qui l'avaient institué au Premier Âge.

Du fait de la stabilité du pays les Ésospinois ont pour la plupart un caractère aimable, tranquille et accueillant. Il n'y a guère qu'au cours des concours de pêche organisés au sein des villages ou chaque saison entre villages voisins qu'ils se permettent des écarts d'humeur qui peuvent parfois dégénérer en véritables vendettas.

Le Grand Tournoi de Sospion attire en outre chaque année les meilleurs champions de la région... Et de plus loin encore. Car en effet, outre la renommée qui à elle seule motiverait les voyageurs curieux à se rendre à la capitale Ésospionne, depuis bien longtemps une sorte de sortilège semble mener les pas des voyageurs dans la direction de Sospion juste à temps pour

les festivités. Mûs par leurs rêves, des milliers d'étrangers viennent chaque année dépenser leurs sols à Sospion et ses environs, emmenant dans leur sillage un nombre considérable de marchands de tous les horizons. Il va sans dire que cet événement compte pour beaucoup dans l'économie et le commerce Ésospinois. En effet, bon nombre de denrées introuvables dans le royaume sont acquises à bas prix en cette occasion, de plus quelques taxes et prélèvements sur les marchandises permettent un enrichissement substantiel.

Le pouvoir politique est entre les mains du roi aussi nommé Ggrand Cachalot, et de son épouse, la Ggrande Baleine. Leurs premiers enfants (dauphins et sirènes) ont rapidement un devoir d'état : ils représentent leur parents dans toutes les manifestations populaires. Lorsqu'ils jugent leurs enfants suffisamment mûrs le couple royal désigne l'un d'eux pour leur succéder. Dès ce jour le couple royal prend sa retraite et « part à la pêche » comme on dit ici.

Le couple royal s'entoure de conseillers, les Ggrands Merlans. Parmi ceux-ci, certains sont attachés à une ville, un village ou une région, d'autres, résident généralement à la cité et s'occupent d'affaires plus générales, comme la navigation, le commerce, ou les diverses pêches.

Quelques garnisons de sardines font l'essentiel des forces armées. Encadrés par des baudroies ils s'acquittent des tâches musclées de maintien de l'ordre. Interventions dans des affaires de vendettas ou police dans les grandes occasions. Leurs jolies armures bien briquées sont bien évidemment faites d'assemblages d'écaillés d'acier se chevauchant. La garde personnelle de la cité et celle de la famille royale est choisie parmi les sardines.

Des harengs, des hommes d'arme plus spécifiques, s'occupent des tâches de police du quotidien, encadrés eux aussi par des baudroies. L'essentiel des harengs travaillent dans les grandes villes. Aussi dans les grands villages où l'on n'a pas besoin d'une aussi forte présence armée, l'essentiel des tâches de police est-t-elle



effectuée par quelques merlans qui sont des apprenti-harengs, des apprenti-sardines ou bien encore des volontaires qui resteront simples merlans toute leur vie. Parmi eux un chef est désigné par une baudroie.

Toutes les tâches de justice sont officiellement du ressort du Grand Cachalot. Elle sont néanmoins généralement rendue par des maquereles, chargés de représenter leur roi dans ces événements. L'arbitrage des concours est considéré de la même manière que les tâches de

justice, ce sont donc les maquereles qui s'en chargent.

Les peines le plus souvent encourues sont l'évidage (le condamné doit servir un temps donné aux basses corvées dans les ateliers royaux), la nasse (le condamné est placé dans une étroite nasse d'osier pour une période donnée) et le supplice de l'hameçon (le supplicié se voit enfoncer un hameçon géant à bout arrondi sous le sternum, suivant sa peine on lui ajoute des poids accrochés à son corps par des hameçons de taille normale).

COMMERCE

Pays de poisson, tout y est axé sur la pêche est ses développements. Il existe de nombreux produits spécifiques à la région, tous apparentés de près ou de loin aux arts de la pêche.

Suivent quelques produits et prix indicatifs, n'hésitez pas néanmoins à en inventer d'autres. Souvenez-vous en outre d'appliquer les modificateurs de prix liés à la période de fête et à l'éloignement de Sospion. De même, les objets étrangers sont vendus par les marchands étrangers le double de leurs prix usuels.

Hameçons. On trouve ici des hameçons de toutes sortes et de tous usages. On peut imaginer que certains hameçons spécialisés apportent des bonus pour pêcher certains poissons. On peut aussi imaginer que certains poissons ne mordront pas à n'importe quel hameçon. Pour les prix, ils oscilleront de 2 deniers pour les plus simples à deux sols pour les plus spécialisés. Sans parler des œuvres d'art.

Livres sur la pêche. On trouvera facilement des ouvrages liés à la pêche ou aux activités en découlant. Voici quelques exemples. Les prix sont bien entendus donnés ici à titre indicatifs.

- **J'apprends à pêcher avec papa** de Madame Enna Piscilvestre (Diff. -2, tâche 15, pêche 25), 80 deniers. Premier livre offert aux enfants lorsqu'ils sont en âge d'écouter et de comprendre, parfois même avant. Bien qu'adoptant un ton résolument mièvre et enfantin, ce livre recèle de nombreux conseils pour un amateur.

- **En chair et en eau** (Diff. -4, tâche 30, zoologie 35), 3 sols. Ouvrage très exhaustif sur les poissons, il s'agit du cinquième tome d'une encyclopédie dont les autres volumes ont été perdus depuis longtemps. Cet ouvrage est l'œuvre d'un certain zoologue Pissophil-Gontiers.
- **Le Fer et l'écume** (Diff. -4, tâche 30, pêche 35), 10 sols. Recueil de techniques de pêches imprimé et diffusé par la Grande Académie de pêche de l'Ésospionrie.
- **Cuirs et écailles** (Diff. -2, tâche 20, maroquinerie 15), 2 sols. Recueil de techniques pour l'apprêtement des peaux de poissons.

En outre, pour les amateurs de livres les plus chanceux ils sera possible de trouver un ouvrage imprimé assez rare :

- **De l'épaisseur de l'écume et ce qui se cache dessous lorsqu'on la soulève** (Diff. -4, tâche 15, légende 10, thanatos 20 pour 10 points de tâche supplémentaires), 15 sols. D'un certain M. Ftaghn, thanatausien de la fin du Second Âge qui s'était intéressé aux aberrations piscicoles. Ce livre est actuellement pris pour un recueil de monstres de légende dont on se sert comme support de contes pour faire peur aux enfants. Pour le haut-rêvant qui saura lire entre les lignes il y aura en plus 10 points d'expérience à gagner dans la voie de thanatos.

Cuirs de poissons. Certaines peaux de poissons peuvent être utilisées en maroquineries. Parmi



celles-ci certaines plus résistantes entrèrent dans la composition de bottes ou d'ustensiles solides, d'autres seront plutôt utilisées comme coqueteries par exemple pour leur soyeux, pour leurs motifs ou la brillance des écailles. De manière générale ne comptez pas moins de 10 deniers pour un mètre carré de peau apprêtée, et vingt fois plus pour les peaux de luxe.

Objets en peau de poisson. Du chapeau aux gants en passant par les bottes ou les ceintures, les vêtements à base de peau de poisson sont nombreux. En tout état de cause leurs prix s'aligneront sur les prix usuels de tels objets.

Ivoire de poisson. D'un denier la dent de 1 cm à 2 sols la défense d'un mètre cinquante. Ces objets peuvent être aussi achetés sous la forme de sculptures qui peuvent aller jusqu'à en multiplier le prix par vingt en fonction de l'artiste.

Fromages de poissons. Réalisés à partir du lait du lémir, les fromages de poissons jouent la part belle aux fromages de chèvres (pas de vache en Ésopionrie) qu'on ne trouve qu'à proximité des

montagnes. Suivant les élevages et les maturations le goût et le prix sont différents. Comptez entre 10 et 60 deniers.

Alcools de poisson. Réalisé dans une plus ou moins grande mesure à base de poisson, il existe un grand nombre d'alcools, des bières aux spiritueux en passant par quelques vins. Les prix sont sensiblement les mêmes que pour les alcools usuels et le goût est généralement... salé.

Appeaux à poisson. Certains poissons sont sensibles aux sons. On pourra imaginer par exemple un appeau à fernet donnant +2 pour pêcher ce poisson et coûtant une sol. Ces objets sont généralement assez difficiles à réaliser, ce qui explique leur prix.

Balmusquette. Instrument à vent sur le modèle de la cabrette réalisé à partir de jeune Balmusette, 60 deniers.

Musette. Instrument de musique sur le modèle de la cornemuse réalisé à partir de Balmusettes de grande taille, 2 sols.

QUELQUES POISSONS

Voici quelques idées d'espèces de poissons pour agrémenter ce scénario ou bien d'autres encore. Entre parenthèses vous trouverez un niveau de difficulté indicatif. Pour simplifier les choses ce niveau pourra être pris comme étant la rareté du poisson, et donc tout aussi bien le fait de le connaître que celui de le rencontrer et donc de le pêcher. Libre au meneur d'interpréter les trois niveaux de réussites pour dispenser un savoir plus ou moins approfondi à ses joueurs. Pour les règles de pêche on pourra se référer à l'encadré de la partie *Les épreuves*.

Si plusieurs noms sont donnés avec plusieurs difficultés, prenez le moins grand des deux pour la difficulté, les autres difficultés pourront être prises pour exprimer la connaissance de telle ou telle appellation pour le PJ.

L'assie fidélis (-3) chien fidèle (-2)

Poisson de mer de taille moyenne (1 m pour 3 à 4 Sust), il a la particularité de pouvoir être apprivoisé. Nombre de récits font état de marins

rentrant au port grâce à leur compagnon à écaille.

L'aisance (-1)

Aisance commune (-1). Poisson commun des rivières, l'aisance se nourrit essentiellement d'algues et autres végétaux. Elle constitue une base commune à l'alimentation des villages. De taille modeste, elle n'apportera que 1 à 2 points de Sust.

Aisance des fausses (-4). Bien moins connue que l'aisance commune, on la trouve exclusivement dans les trous d'eau de grande profondeur. Aveugle, elle a extrêmement développé son odorat.

Balmusette (-2)

De forme sphérique, la Balmusette peut mesurer jusqu'à 1,30 m de diamètre. Elle vit principalement dans les marais, les lacs, les fleuves ou tout autre endroit où l'on peut trouver des oiseaux dont elle se nourrit. Une poche dorsale qu'elle remplit d'oxygène alliée à une



opercule mobile lui permette de produire des sons proches de ceux des oiseaux qu'elle croise. Une balmusette est donc susceptible de reproduire quantité de cris d'oiseaux, bien qu'elle ne soit vraiment efficace à reproduire que les sons qu'elle aura entendu dans ses 6 premiers mois. Les oiseaux intrigués et attirés par l'appau de cet étrange poisson se posent sur la surface où ils sont happés par la balmusette, noyés, puis dévorés.

On comprendra que les balmusettes soient généralement spécialisés dans l'imitation d'un nombre restreint d'oiseaux de leur région, et que cuisinées elles en aient le goût. Comptez de 2 à 7 Sust.

La musette (la poche à air et son opercule) de ces poissons est en outre utilisée pour la confections d'appaux à oiseaux ou plus généralement pour la confection d'instruments de musique.

Barbotte urique (-5) ou Harpe (-3)

Poisson jaunâtre des eaux douces en forme de harpe, ce qui l'empêche d'avancer trop vite. Néanmoins il éloigne les prédateurs en synthétisant de l'ammoniac, ce qui explique que ses chairs sont imprégnées d'une forte odeur d'urine. On peut faire disparaître en partie ce goût infect dans certaines saumures et récupérer ainsi 3 à 6 Sust par poisson. Il faudra néanmoins penser à retirer le cerveau de l'animal en faisant bien attention de ne pas le répandre sur les chairs. Ce dernier contient en effet des substances hautement soporifiques.

Batiscaraphe (-5)

Poisson des profondeurs, le batiscaraphe a une forme cylindrique très reconnaissable. En hiver, il lui arrive de remonter la nuit dans des eaux plus hautes et plus poissonneuses. Ses nageoires trop courtes ne lui permettant de se déplacer aisément que latéralement. Il synthétise de l'oxygène qu'il stocke dans une poche dorsale ce qui lui permet de monter. Correctement tannée cette poche entre dans la confection de bon nombre de gourdes ou de gobelets.

Carpes (-1)

Vous trouverez un bon descriptif de ce poisson dans n'importe quelle documentation piscicole.

Carpe (-1) Sust 2 à 3

Métacarpes (-2) Sust 3 à 7, de la même famille que les carpes, la métacarpe est un beaucoup plus grosse.

Phalanges (-2) Sust 2 à 3, il s'agit des alevins de la métacarpe.

Tarses (-2) De la même famille que les carpes, les tarses sont plus longues.

Métatarses (-3) Variété de tarses de grandes tailles

Coxycrue cornue (-5)

Poisson trapu de taille moyenne, avoisinant le mètre. Certaines variétés très rare peuvent néanmoins atteindre les trois mètres. Se nourrissant exclusivement d'algues, il n'en est pas moins agressif. Le mâle, nomade, arbore deux grandes cornes reliées à ses arêtes sur la tête. Elles lui servent essentiellement dans ses duels avec les autres mâles qu'il ne peut s'empêcher d'affronter dès qu'il les rencontre. La femelle, territoriale, passe sa vie dans un carré d'algue d'une dizaine de mètres carrés. Elle repoussera systématiquement toute autre femelle qui tentera de s'approcher de son carré, et tentera d'attirer les mâles par la bonne tenue de ses algues. Comptez 6 Sust en moyenne pour une femelle et 4 pour un mâle. La chair de ce poisson est ferme est on la déguste généralement crue.

Les légendes maritimes sont émaillées de récits où des coxycrue géante renversent des bateaux de leurs cornes magistrales. Certaines proues de bateaux de guerre sont d'ailleurs ornées d'une tête de mâle.

Encorné (-3) pelotte d'épingle (-3)

Petit poisson des lacs se nourrissant exclusivement d'algues à forte fermentation. Lorsqu'elles entrent en fermentation dans le corps du poisson, les algues se transforment en une mousse alvéolée qui a pour effet de rendre le poisson moins dense que l'eau et de le faire remonter vers la surface. Jusqu'à ce qu'il se soit débarrassé d'une grande partie de ces algues il lui est donc impossible de redescendre sous l'eau. En été, période de prolifération des algues en question, il est possible de pêcher les encornés à l'épuisette.

Le nom de ce poisson vient du fait que certains d'entre eux n'hésitent pas à s'empaler sur toute sorte de petits objets pointus afin de s'alourdir et de continuer à se gonfrer d'algues. L'encorné



mesure entre 10 et 20 cm en moyenne pour une Sust entre 1 et 2.

Contrairement aux autres poissons, les pêcheurs préfèrent prendre les encornés qui flottent à la surface des lacs plutôt que ceux qui nagent en profondeur, cela évite en effet la longue et pénible tâche de débarrasser le poisson de ses nombreuses pointes et autres cailloux.

Eryxtoène (-4) poisson péteur (-2)

Plus connu sous l'appellation de poisson péteur ou tout simplement de péteur, l'eryxtoène est assez répandu. Au cours de leur évolution ces poissons changent de forme. Une poche apparaît au milieu du corps de l'animal dans laquelle il synthétisera du gaz carbonique. Le gaz est comprimé dans les entrailles du poisson afin de ne pas le déstabiliser. La poche de gaz est donc très résistante à la traction. Elle entre dans la composition de nombre d'ustensiles de pêche, de la besace au lampion en passant par des flotteurs de bateaux.

Eryxtoène abscons (-6) Variété des grands fleuves. Poisson de bonne taille, un adulte peut apporter 30 Sust. Vivant en couples isolés les uns des autres on peut parfois observer leur étonnante remontée saccadée des grands cours d'eau.

Eryxtoène suintant (-2) La variété la plus répandue, on la trouve quasiment exclusivement dans les lacs. De taille moyenne (4 Sust), leur poche de gaz est proportionnellement plus petite que celle des autres espèces, ce qui n'empêche pas les enfants des bords de lac de s'amuser à la percer pour leur faire faire de jolis cercles dans l'eau. Chez cette espèce la transformation en gaz n'étant pas totale, une traînée huileuse accompagne généralement les émissions de gaz.

Eryxtoène voyageur (-4) À l'instar des saumons cette variété se développe en pleine mer mais retourne dans les lacs pour se reproduire. Leur méthode de propulsion leur offre un avantage indéniable pour la remontée des cours d'eau. Vivant en bancs de 100 à plus de 1 000 individus, on a parfois eu vent de marins asphyxiés et d'embarcations retournées par les remous provoqués par les gaz rejetés par ces poissons.

Fernet (-3)

Cet animal entre dans la composition de bon nombre de médicaments utiles dans le traitement d'affections du foie. Paradoxalement

l'aiguillon au bout de sa queue sécrète une substance qui agit directement sur le foie, provoquant des problèmes hépatiques pouvant entraîner la mort. Sa chair n'est pas déplaisante quoique présentant un léger arrière-goût médicinal. D'une taille moyenne, le Fernet apportera au pêcheur entre 2 et 3 points de Sust.

Le filiaire des perles (-5)

Poisson des rivières, avec son corps étiré en longueur le filiaire s'apparente à la murène. De taille réduite (50 cm en moyenne), il se cache dans des trous de rochers. C'est pendant les premières semaines de son existence qu'il est le plus vulnérable : il rassemble un grand nombre de pierre trouées à la sortie de son trou. Pendant le reste de sa vie il enfilera ces pierres à chaque sortie de son trou, se confectionnant ainsi une petite armure carapaçonnée. Il semblerait que cet animal ait développé un langage des perles, en fonction de son état d'esprit les formes et les couleurs de celles-ci varient en effet grandement. Une filiaire réceptive arborera par exemple des pierres de plus en plus petites et de plus en plus rouges vers sa nageoire caudale.

Le filiaire est réputé pour la finesse de son goût. D'aucun prétendent d'ailleurs qu'il n'en a aucun et que c'est la snobisme que de s'embêter à batailler avec des arêtes pour quelques misérables grammes de chair. On compte 1 Sust pour un animal de 50 cm. Le filiaire peut se pêcher à l'hameçon, au harpon ou à la main lorsqu'il est hors de son trou.

Ce poisson est plutôt pêché pour les cailloux qu'il arbore que pour ses propriétés gustatives. Les pêcheurs de filiaires sont donc plus généralement en cheville avec des orfèvres qu'avec des cuisiniers.

Une autre propriété intéressante de ce poisson est sa capacité à reconnaître les signes draconiques. Les cailloux troués qu'il choisit pour constituer son armure ont en effet trois chances sur cent de receler un signe. Concrètement, comptez une quinzaine de cailloux pour une prise de 50 centimètres, lancez 1D100 pour chaque cailloux, sur un score de 1 le signe est de difficulté 6, rapporte 20 points de sorts et est lisible sur un unique type de case. Pour un score de 2 la difficulté est de 3, les points de 8 et le nombre de cases de 3, pour un score de 3, difficulté de 0, 4 points et 5 cases.

La guille (-2)

Poisson d'eau douce, parent de l'anguille elle s'est développée en largeur plutôt qu'en longueur. Sa chair trop molle et au goût de vase prononcé n'est pas appréciée aussi la laisse t'on généralement en paix, d'autant que son squelette chaotique ne permet pas de prélever facilement des filets. On dit que, tel les flocons de neige, il n'est pas deux squelettes de guille présentant les mêmes formes. À cause de son squelette chaotique et urticant la guille n'a pas de prédateurs. La guille aime les fonds clairs car dans la vase ou les roches elle est désavantagée dans ses mouvements. Voire même elle risque de rester coincée. Les sucs digestifs de l'animal entrent dans la composition d'ingrédients alchimiques. Aussi existe-t-il une méthode commune de pêche de cet animal, la nasse à sucette. Car la guille est très friande de sucreries et comme tous ce qui mange trop de bonbons, sa chair est molle et se déchire sous l'hameçon. La nasse à sucette est un simple panier en osier à ouverture très large et tournée vers l'intérieur. On y dépose quelques sucreries et on attend que l'animal s'enferme de lui même dans le panier. Lors de son entrée dans la nasse le poisson ouvre le panier, les arêtes chaotiques de l'animal l'empêchent de franchir l'ouverture dans l'autre sens.



Le glyphonix (-6)

Famille de poissons plats et verticaux contrairement aux raies qui sont, elles, plates mais horizontales. De forme rectangulaire les Glyphonix évoluent en groupe de 10 à 50 individus. Les espèces se différencient principalement par la couleur et les reflets de

leurs écailles. La grande particularité de cette espèce repose sur le signe qui recouvrent leur flanc. Il s'agit très souvent de signes pouvant être approchés à des lettres de l'alphabet. De grands savants ont passé leur vie à étudier l'espèce et à répertorier les suites de signes de ces groupes de poissons. Certains prétendirent même que cette « mémoire aqueuse » était le reflet des pensées des dragons.



En raison de leur forme les glyphonix nagent généralement dans les eaux peu agitées. De taille moyenne (20 cm à 1,50 m) ils n'offrent que peu de chair (1 à 2 Sust par prise), mais certains sont recherchés pour la finesse de leur goût. On comprendra que les filets soient faciles à prélever. On distingue les sous-espèces :

Glyphonix verdâtre abyssineux (-6) D'une couleur verte intense et aux écailles miroitantes, cette espèce est recherchée tant pour son goût que pour ses merveilleuses écailles.

Glyphonix moutonneux du sud (-5) Variété à chair grasse, un peu plus grande que la moyenne (2 à 4 Sust), écailles ternes et peau boudinée induisant une nage lente et maladroite.

Glyphonix malingre (-6) Aucune graisse, on devine les arêtes au travers de la peau (1/2 Sust au mieux), fumée la chair est un met raffiné qu'on trouve au cours de grandes occasions sur les tables de gens aisés.

Glyphonix analphabète (-4) Variété présentant une couleur bleue unie et aucun signe.

L'hermaphrodisme pantouflard (-4) mâle-femelle (-2)

Plus connu sous le nom de mâle-femelle pour sa particularité de changer de sexe au cours de sa vie. Ce poisson est en effet femelle (-4) pendant les dix premières années et mâle (-5) pendant les cinq suivantes. Certains spécimens peuvent alors changer à nouveau de sexe pour redevenir femelle (-7)... Histoire de goût.

Ce gros poisson-chat hante les étendues d'eau vaseuses et passe sa vie dans un rayon dépassant rarement les cinq cents mètres, ce qui lui a valu son qualificatif de pantouflard. Sa chair est appréciée et constitue l'aliment principal de bon nombre de villages lacustres. Une femelle primale apporte entre 5 et 10 Sust, un mâle 15 et une femelle seconde (plus de quinze ans) peut atteindre les 30, voire les 50 lors de prises exceptionnelles. La laitance des femelles secondes est reconnue pour favoriser les menstruations, alors que les moustaches des vieux mâles sont sensées constituer un puissant aphrodisiaque. Les mauvaises langues diront que ça n'est aphrodisiaque qu'utilisé en prothèse et encore, lorsque le poisson est vivant.

La kantylaine (-7) Don des dragons (-6)

Il s'agit d'une variété de petits poissons vivant dans des eaux très pures. La moindre impureté peut être fatale à leur fragile équilibre. Dans certains pays la possession de ce poissons est une marque de richesse et de raffinement. Il n'est certes pas commun de trouver ces poissons, il est encore plus difficile de les garder vivants bien longtemps. Diverses variétés de ce poisson existent, chacune avec des spécificités et des propriétés bien étranges qui font murmurer que la kantylaine est la quintessence du rêve d'un dragon. Ceux qui croient en son existence donneraient cher pour en posséder une. On prétend qu'au Second Âge un certain grand zoologiste et certainement haut rêvant, sire Naivsirob, avait réussi à entreprendre un élevage de kantylaines. S'il a bien existé, son art s'est en tout cas perdu depuis. Parmi la grande diversité de kantylaines on distingue les variétés suivantes.

Kantylaine nuptiale (8) Petit poisson blanc des lacs de montagnes, elle possède des nageoires bien plus grandes que son corps et qui ressemblent à des voiles. L'adage dit que que tout couple sera heureux tant qu'il possédera une de ces kantylaine. Offrir un tel poisson à l'occasion d'un mariage est un symbole fort. Plus pragmatiquement, la kantylaine nuptiale rayonne de charme, toute personne à proximité sera physiquement charmante (comptez 3 points de Beauté en plus) et son humeur sera plus joyeuse. En outre, le poisson donne une fécondité garantie à qui l'ingurgite ainsi que la capacité de deviner le sexe d'un enfant à naître rien qu'en touchant le ventre d'une femme enceinte. Enfin, si la consommatrice est une

femme, elle aura aussi la capacité de choisir le sexe de ses enfants.

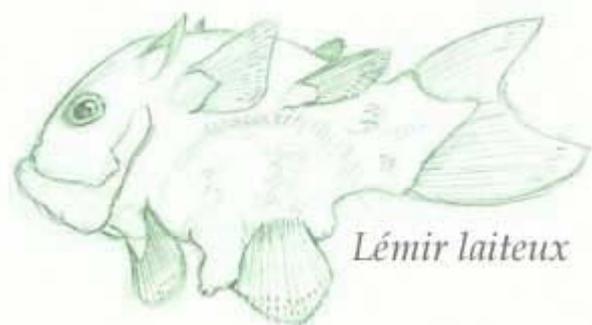
Kantylaine du trou vert (-10) Petit poisson d'un vert émeraude intense. Il vit dans les lacs souterrains. Emblème des musiciens érudits on lui attribue la capacité de faire résonner les roches, la glace et l'eau du simple battement de ses nageoires. Celui qui l'ingurgite obtient dit-t-on le don de musique (concrètement: 400 points d'expérience en musique).

Kantylaine déviant (-10) Petite variété des lacs de montagne, elle arbore une teinte bleu outremer électrique. L'absorption de ce poisson donne paraît-t-il à un individu la capacité de voler.

Kantylaine de la lie (-7) C'est la variété la plus connue. Contrairement aux autres kantylaines, celui-ci peut survivre ailleurs que dans les eaux cristallines. Il faut alors que ces eaux contiennent une forte concentration d'alcool. On prête d'ailleurs à ce poisson la capacité de bonifier le vin et les spiritueux. Ce qui explique que ce poisson ait naturellement trouvé sa place dans les cuves de certaines abbayes du Second Age.

Le lémir (-2) ou Poisson vache(-2)

Variété de poissons dont la femelle possède une poche ventrale produisant du lait qu'elle utilise pour nourrir ses petits. De taille moyenne, le lémir peut facilement atteindre les 3 mètres de long en captivité. Sa chair est très prisée. La forme de ce poisson herbivore n'est pas sans rappeler celle d'un phoque ou d'un lamantin. Les nageoires, par contre, sont bien celles d'un poisson.



Lémir sauvage ou *Lémir laiteux* (-4) Variété sauvage de lémir, c'est la variété souche à partir de laquelle on a obtenu le lémir laitier par sélection. De taille moyenne (1,30 m au maximum) sa chair ferme est plus prisée, que celle bien plus grasse du lémir laitier. Comptez de 4 à 8 Sust pour un lémir adulte. Cette variété



ne fournit qu'une quantité infime de lait, âcre qui plus est, bien qu'extrêmement nutritif.

Lémir laitier ou simplement lémir (-2) Variété d'élevage, elle peut atteindre 3 mètres de long et produire ses 5 litres de lait par jour. Comptez autour de 60 Sust pour une femelle adulte et 10 Sust pour un mâle adulte. Les lémirs laitiers sont élevés dans des fermes aquatiques. La traite est pratiquée dans des bassins spéciaux. Les mamelles du poisson étant situées du côté de la nageoire caudale, il est relativement facile de prélever le lait.

Lémir lithon (-7) Variété de lémir des barrières de corail d'eau douce, le lémir lithon a un apport en minéraux qui lui donne des couleurs opalescentes très reconnaissables. Ses écailles sont ainsi utilisées comme fertilisant et sa chair comme recalcifant des os. Comptez 3 à 6 Sust d'une chair coriace et sablonneuse.

Lémir arable (-8) Variété de lémir vivant dans les sols limoneux. La quantité de limon qu'il ingurgite le rend impropre à la consommation. Par contre les carcasses entières de ce poisson sont utilisées comme engrais. Une sous-variété de ce poisson, le Lemir Arable Humide est capable de faire des réserves d'eau qui lui permettent de passer quelques mois sous terre. Les habitants de régions désertiques sont capables de repérer le poisson sous quelques mètres de terre. Ils s'en servent alors comme gourde.

La mathusalante (-7)

Variété de poissons peu connue, la mathusalante prospère dans les bas fonds, peu importe la nature de l'eau. Pêchée dans certains pays elle présente une chair flasque et huileuse. Bien que comestible elle n'est pas consommée ; seuls les yeux et la cervelle présentent un intérêt culinaire, le reste du corps est généralement recyclé en huile et en colle. La mathusalante se pêche exclusivement à la nuit noire, généralement au filet sans trou (qui permet de masquer la lumière de la lune). Ces poissons sont en effet très attirés par les couches d'eau de la surface, mais repoussés par la lumière. En surface on ne pêche généralement que des poissons de moins de un mètre ; néanmoins on en a déjà vu atteignant facilement les huit mètres ! Ce qui laisse présager l'existence d'autres bien plus grands dans les fonds. On prêche généralement à la mathusalante des propriétés de longévité.

Une Mathusalante d'un mètre (4 kg) fournira 7 Sust consommée fraîche. Elle provoquera des nausées sur un test de CONSTITUTION/(-Sust mangée) raté. Séchée, elle ne présente plus que 2 Sust.

Mathusalante bleutée sudoripare (7) Variété des grands lacs. Elle possède deux glandes sudoripares sous les ouïes. Traitées convenablement ces glandes entrent dans la composition de parfums de luxe.

Mathusalante argentée (-8) Variété des fonds marins.

La myopapatte (-5) ou poisson-taupe (-3)

Pour compenser son handicap visuel ce poisson d'eau douce a développé une épaisse carapace qui lui permet de se cogner partout. Se nourrissant de racines, la myopapatte est pourvue d'épaisses nageoires latérales griffue lui permettant de creuser le sol. Sa chair fine est prisée des pêcheurs. Il faut néanmoins beaucoup de patience pour extraire quelques maigres filets de l'épaisse armure. 2 Sust pour une bête de un mètre et de 7 kilos.

La carapace très résistante du poisson est aussi utilisée pour confectionner des outils solides, de la pièce d'armure aux éléments de boîtes renforcées.

L'olifiantes (-4)

Variété de poissons à défenses. Celles-ci leur servent à gratter la vase où ils trouvent de petites plantes ou de petits animaux (alevins, larves et parfois même de petits coquillages) qui composent l'essentiel de leur alimentation. L'ivoire de leurs défenses est utilisée en ornement tant dans la marqueterie qu'en bijouterie ou simplement pour des manches de couverts. Leur taille varie entre un et deux mètres et présente une forme aplatie, plutôt trapue. Compter entre 4 et 12 Sust.

Olifiante trompeuse (-4) ou éléphant d'eau (-3) Variété possédant une trompe courte dont il se sert pour fouiller la superficie de la vase, filtrer l'eau ou encore troubler l'eau en soufflant sur la vase afin de se cacher dans le nuage ainsi obtenu. La trompe de l'animal est très prisée en cuisine pour certains plats régionaux où elle est remplie d'une farce.

Olifiante à moustache (-3) À défaut de trompe cette variété possède des moustaches très sensibles lui permettant de détecter le moindre

mouvement dans la vase ou dans un sol sablonneux.

Olifiante tricorne (-6) Outre les deux défenses sur les côtés de la bouche, ce poisson possède une troisième corne sur la tête.

Olifiante monocorne (-8) Ce poisson ne possède qu'une corne au milieu de la tête, il lui faut se retourner pour fouiller la vase.

La pénajour (-9)

Poisson plat sur le plan vertical. Chez la femelle l'arrière est plus étroit que l'avant et on voit les arêtes. Vivant une soixantaine d'année, la femelle pénajour ne pond que dans les 5 dernières années, ce qui explique la relative rareté de l'espèce. Néanmoins, pour compenser cet énorme handicap le nombre d'œufs ainsi pondus avoisine les cinq milliards ce qui ne peut qu'épuiser l'animal et explique son rapide déclin. Les œufs sont récoltés et consommés de diverses manières (mis à sécher, à fermenter, en sauce ou encore mis à maturer dans une gangue de cire, ...). Le poisson en lui même fournira 1 à 3 Sust pour une femelle « jeune », 3 à 6 Sust pour une pondeuse, et 2 à 4 Sust pour un mâle.

La prosopope, kantylaine miroir ou une-chance-sur-deux

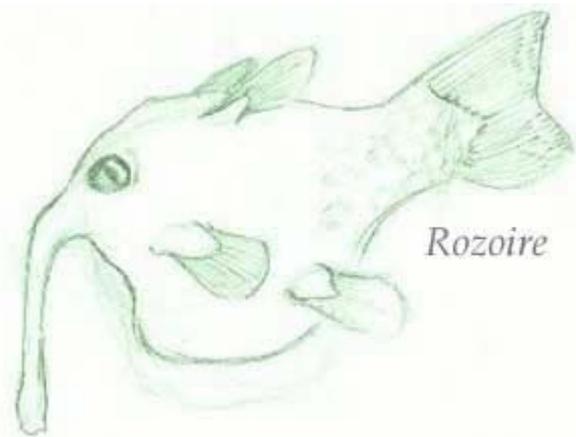
Toute médaille à son revers et les dragons sont facétieux. Chaque kantylaine a son contraire qui lui est physiquement identique, mais dont les effets vont à l'exact opposé. Le prosopope déviant paralysera physiquement son consommateur (perte de 3 points en FORCE et AGILITÉ). Le prosopope du trou vert transformera une diva en casserole (perte de 400 points d'expérience en musique), etc. Mais après tout, cela ne vaut-t-il pas la peine d'être tenté ?

Toute personne connaissant l'existence de la kantylaine connaîtra celui de son illustre antagoniste. Lorsqu'une personne pêche une kantylaine, un jet de chance tiré derrière le paravent permettra de décider s'il s'agit d'une kantylaine ou d'une prosopope. Bon courage...

La rozoire (-6) Pilote du vaseux (-4)

Poisson d'eau douce, la rozoire possède une longue trompe fine et mobile qui lui permet de filtrer la vase sans se salir. Sans écailles, la peau de cet animal est d'un gris velouté teinté de nuances de bleu, parfois égaillé de quelques

tâches blanchâtres sur l'arrière de l'animal. Poisson symbiotique du vaseux (cf Livre des Mondes) qu'il débarrasse des petites moisissures, pourritures et autres éléments dégradés. Les habitants des marais savent reconnaître ces signes : lorsque la concentration de ces poissons est élevée dans un endroit, c'est qu'un vaseux ne va pas tarder à en émerger. Des légendes circulent sur le fait que cet animal serait en fait à l'origine des vaseux. La concentration de rozoires créerait les vaseux et leur serviraient ensuite de guide.



De taille moyenne la rozoire procurera entre 2 et 3 points de Sust., avec cependant un goût de vase très prononcé. Convenablement tannée la peau de l'animal procure un cuir soyeux très réputé pour les articles de luxes (chaussures élégantes, gants ou ceinturons). Dans les régions où ce poisson est commun on a aussi l'habitude de le vider entièrement puis de laisser simplement tanner sa peau au soleil. Au final et en ajoutant une anse en osier on obtient une jolie burette ou un arrosoir

La saumuche (-2)

Cf. Le Livre des Mondes.

Le Schpouaqueux (-5)

Cet animal se développe en masse dans les endroits riches en déchets organiques de toutes sortes. Certaines variétés sont comestibles, mais on les délaisse en raison de leur goût infâme.

Schpouaqueux coprophage ou poisson des égouts (-1)

Habitant obligé des égouts, le schpouaqueux coprophage se nourrit exclusivement d'excréments. On comprendra donc que plus la ville est grande, plus il prospère.

D'une taille moyenne de 50 cm à 1,50 m, on peut les observer en bancs serrés dans les fleuves et les rivières de ville, aux endroits particulièrement pollués. Avec l'âge ils deviennent sensibles à la lumière du soleil et s'enfoncent dans les parties sombres des égouts. Leurs écailles développent en outre une résistance particulière aux polluants, ils peuvent alors littéralement nager dans un bain d'acide. D'aucun prétendent que des monstres de plus de six mètres auraient été aperçus dans les sous-sols de villes particulièrement polluées.

De manière générale, ceux qui auront vraiment faim et seront habitués à manger au Resto U de l'Esplanade trouveront entre 4 et 6 Sust sur la bête. L'odeur d'excrément de ses chairs étant particulièrement persistante, on demandera un jet de VOLONTE à -4 pour réussir à en manger (eh oui... Vous avez déjà essayé de manger de la merde ?) et un jet de CONSTITUTION à -2 pour ne pas vomir.

Schpouaqueux à carognes (-6) ou petit carognard (-3)

Variété similaire, se nourrissant exclusivement de charognes. On la trouve aussi dans les campagnes bien qu'elle soit plus présente en villes.

La sybilline à queue (-3) poisson scorpion

L'aiguillon caudal de ce poisson contient un poison étrange, aussi la sybilline n'est-elle généralement pêchée que par des spécialistes. La codaline extraite de l'aiguillon a effectivement la propriété de donner le don de double vue. Le problème étant que confondant allègrement passé, présent et futur la malheureuse victime n'est plus capable que de prononcer des phrases incohérentes pour son entourage.

La truite lénifiante (-4)

Poisson amphibie des eaux froides il a la forme d'une truite mais présente une abondante fourrure qui lui permet de survivre même dans la boue gelée. Ses nageoires avant présentent un squelette proche de celui de mains et lui permettent de prendre appui sur les berges ou de creuser la neige.

Cette espèce est assez fréquente dans les ruisseaux et les lacs de haute montagne. La fourrure du poisson est plus ou moins longue et épaisse en fonction de l'habitat. Dans certaines

régions on traite la fourrure de cet animal pour réaliser les doublures externes des manteaux, ses poils étant en effet hydrofuges.



Les tétrapodes (-8) Poissons patteux (-6)

L'ordre des tétrapodes est assez peu répandu dans le rêve. On prétend qu'il est dû à l'origine à un état de confusion mentale lié à l'éveil d'un dragon. Celui-ci aurait alors confondu poissons et autres animaux. La sélection naturelle et l'évolution ont depuis fait le tri dans cet ordre pour ne plus conserver que quelques rares espèces. Issus d'une même variété de poissons, les tétrapodes partagent un grand nombre de caractéristiques. Ils sont tous de taille moyenne (0,5 à 1,5 m, 2 à 5 Sust.), ils peuvent presque tous utiliser leurs nageoires, mais sont plus à l'aise à marcher sur les fonds, ce qu'ils font qu'ils se nourrissent essentiellement de coquillages, de crustacés et d'algues.

Tétrapode cinocéphale (-6) *chien des mers* (-4)

Poisson des hauts fonds marins, le cinocéphale est réputé pour son flair. Il ne connaît pas son pareil pour déceler les oursins opalescents ou les outotueries dont il est très friand. Facilement apprivoisable, nombre de pêcheurs emploient ce poisson pour la chasse de certaines variétés de poissons ou la cueillette des oursins opaques.

Tétrapode sudoripare (-6) *stinkfout* (-5)

Variété d'eau douce. Ses pattes sont non consommables en raison des glandes qui y sécrètent un liquide visqueux et odorant destiné à augmenter sa pénétration dans l'eau. Le sudoripare est le nageur le plus rapide de tous les tétrapodes. Par contre sur les fonds il lui arrive fréquemment de déraper, aussi a-t-il mis au point une technique de déplacement : la nage glissée.

Tétrapode sale (-6) *Groin de bauges* (-3)

Ce poisson de forme vaguement porcine est incapable de nager et préfère les eaux troubles. On prétend que dans certains pays il survit même dans des flaques de boue. Se nourrissant de tout ce que la vase peut lui apporter le tétrapode sale développe une épaisse couche de graisse utilisée tant en cuisine que pour l'éclairage.



QUELQUES PLATS

Ne sont donnés ici que quelques idées de plats en descriptifs succincts (la difficulté, entre parenthèses), libre au meneur de broder, modifier ajouter sur les goûts et les modes opératoires. En outre, les recettes usuelles telles que les courts-bouillons, potages et compagnie ne sont pas développés. Libre à vous de les y insérer.

Bourre couillon (-4)

Liqueur à base de poisson. Généralement sucré c'est un alcool traître qui frappe lentement, on ne ressent les effets qu'une demi-heure draconique plus tard... Trop tard. En fonction des bouilleurs de crus et des poissons utilisés, faites faire les jets au moment de l'absorption pour une force allant de -5 à -8.

Carpes aux fors (-3)

Les fors sont des petits champignons qui ont le bon goût de pousser à côté des étangs riches en carpes. On a donc naturellement associé les deux mets en un plat relativement simple à réaliser, et simplement bon. Le point délicat réside dans la cuisson du champignon, car c'est lui qui masquera le goût de vase du poisson et parfamera le plat. Cette recette ne nécessite pas un attirail particulier. Il faudra simplement prévoir de pré-cuire les fors avant de les introduire en milieu de cuisson des carpes.

Confiture de moustaches d'olifantes (-1)

Les moustaches d'olifantes revenues dans du sucre font le délice des enfants et des plus grands. Malgré la cuisson la texture de l'ensemble reste assez coriace, le met est donc à déconseiller aux personnes âgées et autres édentés. Comme toute confiture le succès de la recette repose essentiellement sur le choix des ingrédients et la cuisson. Chaque famille y va de son petit secret jalousement gardé.

Cornet d'encornés (0)

Il s'agit là par excellence du plat des fêtes estivales. Les gens se réunissent au centre du village ou sur les bords de lacs pour déguster cette friture servie généralement dans des cornets d'osier.

Simple friture d'encornés cette recette est irratable. Il y a néanmoins quelques variations

entre les villages, certains par exemple roulent préalablement les encornés dans une farine, d'autres ajoutent des légumes ou des fleurs de courge. Il faut néanmoins savoir choisir ses ingrédients ! L'huile, les poissons, la farine, même l'osier du cornet peuvent avoir une incidence pour les puristes.

Cuissot de chien des mers en robe étoilée

(-6)

On peut s'arrêter à la cuisson des cuissots en croûte de sel et d'algue et au four à bois traditionnel. Cette recette a le bon goût d'être simple et efficace (-1 en difficulté). Il est possible de l'améliorer en adjoignant une sauce aux étoiles de mer qui, elle, requiert une certaine dextérité et un équipement précis (-6 en difficulté).

Fernet bancal (-3)

Court bouillon agrémenté de plantes médicinales. On prête à ce plat des vertus curatives. Il n'est pas rare pour les familles de faire ce plat lorsqu'elles ont un malade à la maison.

Filiaire surprise (-3)

Cette recette date du Second Âge, peu s'en souviennent et plus personne ne la pratique. Elle fait partie des légendes au même titre que le rôti de cygne à la broche chez nous. En effet, quel intérêt y aurait-t-il à agrémenter son quotidien d'un poisson insipide ? Le filiaire n'est généralement consommé qu'en support d'un autre plat de poisson pour donner un peu plus de matière lorsque la pêche a été mauvaise.

La recette du filiaire surprise est assimilée à une friandise. L'animal est confit dans le sucre puis laissé à sécher au soleil ou pour les impatients chauffé dans un gros chaudron de cuivre. Il est alors servi comme une sucette réinséré dans son armure de perles. On comprend mieux l'intérêt qu'on apportait à cette friandise au Second Âge où une personne sur dix pouvait effectivement déceler de jolies surprises au milieu des perles...



Fromage de lémir

Confection de fromage à base de lait de lémir laitier. Il existe diverses techniques et donc divers fromages. Les plus connues sont:

- *la lémirette* (-2) Fromage au goût frais. Confectionné à l'air libre dans un endroit frais.
- *le lémirlion* (-3) Confectionné et mis à mûrir dans les greniers venteux. Chaque grenier et chaque vent apporte ses spécificités et son caractère au fromage. On raconte que certaines maisons ont été construites en fonction d'une meilleure orientation du grenier au vents... Fierté des familles et des villages, le lémirlion est l'occasion de grandes fêtes et de concours annuels où l'on compare son fromage à celui du voisin. « Untel a une croûte plus mauve, untel a systématiquement trois stries sur le dessus, c'est dû au vent qu'il a là haut, etc. »
- *le pet de drôle* (-4) Fromage à l'arôme corsé, et à l'odeur... persistante.
- *le lémirlichette* (-6) Fromage à pâte cuite et au goût très fin, le lémirlichette demande des conditions de maturation assez sévères.

Garbure à l'aisance (-2)

Cette forme bien connue de potée de légumes privilégie normalement les viandes d'animaux tels que le canard ou le porc. Dans les villages lacustres, elle a été adaptée à la chair et au goût de ce poisson qui constitue la base de leur alimentation. Le chou est parfois remplacé par certaines variétés d'algues.

Guille au lait (-2)

Après avoir fait réduire la guille dans une poêle, on ajoute simplement du lait. Cette recette sucrée est très prisée des enfants.

Kantylaine en gelée (-7)

Plat raffiné, met des rois du Second Âge. Il est certes tout à fait possible de manger crue la kantylaine afin de profiter de ses effets, mais ce ne serait pas lui faire honneur. Aussi, de grands chefs ont mis au point cette recette qui permet

d'extraire tout l'arôme du poisson. Prisonnier au centre d'un bloc de gelée cristalline, le poisson distille son goût subtil et parfume tout le plat. Chaque kantylaine a une tessiture spécifique qu'il n'est possible de goûter véritablement qu'avec cette recette.

Lémir au lait (-2)

Cuisson du lémir dans son propre lait, ce plat est à l'Ésospionrie ce que la choucroute est à la Bavière. Une recette simple pour un goût difficilement égalé.

Métacarpe en dos et laurie (-3)

La laurie et le dos sont deux plantes qui, à l'instar du fors poussent dans les marais. Elles entrent dans la confection d'une sauce qu'on associe souvent aux plats de métacarpe. Cette recette s'accompagne généralement de féculents tels que les pommes de terre ou les topinambours.

Olifiante courte bouillie (-4)

Le poisson est jeté dans une eau bouillante. Cette première cuisson rapide permet d'en décoller facilement la peau et d'affermir les filets qui peuvent alors être prélevés et jetés dans un gruau au froment et au blé.

Soupe de glyphonix (-2 pour la soupe... Le reste à l'appréciation du meneur)

Le succès de cette soupe repose presque autant sur les aromates choisis que sur les mots constitués à partir des lettres sur la peau de l'animal. Il est en effet de coutume de prélever la peau du poisson et de la faire revenir à part à la poêle, ce qui a pour effet de faire ressortir les lettres. Ces lettres sont ensuite replacées sur la surface de la soupe de manière à ce qu'elle constituent des phrases.

Trompe d'olifiante farcie (-5)

La trompe caoutchouteuse de l'animal est garnie des légumes et des chairs cuites à part dans un cours-bouillon. Le tout est ensuite rôti, grillé ou agrémenté d'une petite sauce. Ce plat peut déjà être considéré comme de la grande cuisine