



Hocus Porcus

Une aide de jeu pour Rêve de Dragon écrite et illustrée par Benjamin Schwarz

*"Prison de chair, gangue de boue
Écrin de soies pour le plus brillant
des bijoux
Nez, groin, qu'importe
Je sens et je ressens"*
Les lais d'Adélie la laide

Le simple fait que bien que groin il n'ait jamais été tenté par les loisirs belliqueux des jeunes de son âge suffirait déjà à classer Hocus parmi les êtres étranges ou, n'ergotons pas sur les termes, simplement anormaux. À sa décharge et avec un peu de mauvaise foi on pourrait lui trouver une enfance malheureuse.

Fils unique et de père inconnu, sa maman s'occupa seule de lui, loin de tous dans une masure au plus profond de la forêt. C'est là dans le secret du chaste feuillage qu'il subit l'influence néfaste par trop féminisante de cette mauvaise mère, vraisemblablement punie et mise au ban de sa harde pour sa mauvaise conduite dont Hocus était très certainement le fruit.

Un voyageur venant à passer à proximité de la masure n'aurait certainement pas manqué d'être interloqué par le spectacle de cette mère aimante, emplie d'une dignité simple malgré son tragique dénuement et son exil forcé. Et si la grâce de ses gestes desservie par une enveloppe peu flatteuse n'aurait su trahir ses ascendances, le simple fait de l'entendre chanter ou déclamer de la poésie aurait ému le plus rustre des malfrats.

Aidant aux corvées ménagères, passionné de poésies, de chansons, de mythes et de légendes le jeune Hocus était le seul bonheur de sa maman. Comme il arrive parfois à ces enfants éduqués dans un univers féminin et peut-être étouffés par une mère trop aimante, le jeune Hocus développa des attitudes maniérées voire franchement efféminées.

Le jeune groin montra très tôt des aptitudes peu communes pour ceux de sa race.





Comme il n'avait jamais été confronté à un de ses pairs à part sa mère, il en déduisit que tous les groins de son sexe devaient comme lui pouvoir faire pousser les plantes ou transformer le bois en eau. Des spécificités qui ne laissèrent pas d'étonner sa maman déjà bien prompte à s'émerveiller devant les moindres faits et gestes de son rejeton.

Quand sur le coup de ses seize ans sa mère décéda emportée par une maladie qu'il ne sut endiguer, le jeune Hocus prit la route afin de retrouver les siens. Fort heureusement pour lui, ce ne sont ni des groins, ni des villageois ayant fait la douloureuse expérience de ses pétulants congénères qu'Hocus rencontra, mais des baladins aux idées larges et au talent indubitable. Voyant dans ce jeune groin l'occasion de quelques piécettes supplémentaires, ils l'accueillirent parmi eux dans l'intention de l'exploiter comme curiosité ou dans une attraction triviale de dresseur de groin.

Mais Hocus s'imposa rapidement par sa capacité à captiver l'auditoire avec des contes connus de lui seul et ses compétences vocales. Au cours de ces quatre années qui s'écoulèrent comme un rêve le jeune groin apprit le métier de baladin. Il devint expert dans le maniement du luth de la flûte et du tambourin. Il se fit encore spécialiste du jonglage, inventant de nouvelles figures à trois balles. Malheureusement, son amour impossible pour un jeune éphèbe de la troupe devait convaincre le groin de quitter les baladins pour entreprendre un voyage en solitaire.

Tout au long de ces quatre années, les réactions premières de certains villageois à l'arrivée de la troupe auraient dû inquiéter Hocus. Mais distrait, naïf et utopiste, le jeune groin ne voulut pas comprendre à quels problèmes il s'exposait en se promenant seul. La sinistre vérité devait le rattraper rapidement et plus d'une fois il manqua de finir en jambon. Cependant, son costume de bouffon aux couleurs chatoyantes et ses indubitables qualités d'éloquence lui permettent de vivre décentement de son art et de se sortir de la plupart des situations scabreuses. Convaincu que seules l'ignorance et la méconnaissance sont à l'origine des craintes des humains envers la gente grouine, il a entrepris de parler en bien de ses pairs dans tous les villages où il a voix.

Hocus possède un luth, une flûte et un tambourin. Son sac contient aussi quelques balles de jonglage, quelques livres de contes ainsi qu'un nécessaire à écrire dont il se sert pour coucher les histoires qu'il invente et le journal de voyage qu'il remplit occasionnellement.

En dehors de son costume de voyageur qu'il ne porte guère à proximité des villages, il possède deux costumes de scène dont un costume de bouffon jaune et noir pourvu d'un chapeau à grelots. L'expérience lui a enseigné que c'est ce vêtement qui lui confère la meilleure chance de se tirer honorablement d'une rencontre surprise.

En vrai baladin, Hocus possède rarement plus de quelques pièces en poche. Son réel salaire est le contentement de ses spectateurs.

De sa mère, il conserve un pendentif en bois dans lequel sont fichés des clous et des épingles de très belle facture. Bien qu'il ne le sache pas, ce colifichet et particulièrement les clous le désignent comme fils cadet d'un puissant chef de harde.

C'est sur les routes de campagne que les joueurs auront l'occasion de croiser le chemin de ce voyageur particulier. À moins que celui-ci n'ait par malheur franchi une déchirure qui l'aura éloigné de ses chemins favoris et poussé ou vers les villes, ou vers des contrées peu fréquentées.

Peut-être les joueurs seront-ils attirés par un chant nostalgique le soir au coin d'un feu lointain ou par une attraction sur la place d'un village. Peut-être auront-ils à cœur de jouer les intercesseurs dans une affaire opposant le malheureux artiste à une horde de

paysans en colère, ou encore de le protéger de ses pairs. Peut-être encore seront-ils témoins ou acteurs de son retour dans la harde et de son refus de la couronne.



Taille 17 Apparence 10
Constitution 8
Force 10 Agilité 15 Dextérité 15
Vue 11
Oùie 9 Odoat-goût 12 Volonté 9
Intellect 13
Empathie 15 Rêve 14 Chance 10

Mêlée 12 Tir 13 Lancer 11 Dérobée 9
Vie 13
Endurance 25 S.Const 2 Sust 4
+dom+1

Chant +6 Bricolage +1 Cuisine +1
Discrétion +2 Vigilance +2
Comédie +3 Musique flûte +4
Musique luth +4 Musique tambourin +2
Survie cité -3 Survie extérieur +3
Survie marais +1 Survie forêt +1
Écriture +4 Légende +7

Oniros +5
Brouillard (forêt) (R-3 r1+)
Croissance végétale (forêt) (R-6 r5)
Bois en eau (sanctuaire) (R-6 r4)
Eau en bois (forêt) (R-4 r3)
Hypnos: 0
Narcos: +5
Enchantement (cité) (R-4 r1+)