CONTEXTE REVE DE DRAGON

Le Monde

Le concept de base de ce jeu est de dire que le monde n'est qu'un rêve de dragon. Il existe, quelque part, des êtres qui ressemblent - en tout cas dans l'inconscient populaire - à des dragons, qui dorment et rêvent de mondes dans lesquels nous vivons. Et tout comme les mondes eux-mêmes, les êtres qui les peuplent ne sont que le produit des rêves de ces grands reptiles.

On l'imagine aisément, quand un Dragon se réveille, ce n'est pas sans conséquences dramatiques, puisque son rêve s'interrompt. Fort heureusement, les rêves des différents Dragons sont intimement imbriqués et l'éveil d'un seul ne signifie pas forcément la fin du monde. Par contre, il se traduit par la disparition d'une ou plusieurs personnes: c'est ainsi qu'advient la mort.

Les mondes, eux, sont rêvés conjointement par tous les Dragons, et il faut donc un réveil massif pour affecter tout l'univers. Cela arrive de temps en temps - fort rarement, les Dragons en soient loués - et marque la fin d'un Age.

Le monde est peuplé par toutes sortes de créatures en plus des humains. Si ceux-ci sont dominants dans certains rêves, ce n'est de loin pas le cas partout. On trouve nombre d'autres humanoïdes, comme les *groins*, les *cyans*, les *ogres*, j'en passe et des meilleures. Quant à la faune, elle est des plus variées, allant des créatures les plus classiques comme le cheval, aux plus exotiques, comme le *félorn* ou la *brolute rieuse*.

Plus inquiétant que le rêve est le cauchemar, qui se manifeste de-ci, de-là, sous diverses formes. On trouve ainsi des entités de cauchemar, incarnées comme les *chiens de la mort* ou les *quauquemaires*, ou désincarnées comme les *haines* ou les *peurs*.

Un monde n'est pas illimité et sa bordure est constituée par les Limbes, tout ce qui n'est pas rêvé par les Dragons. Pire que la mort, c'est l'oubli définitif qui attend l'imprudent qui tomberait dans les Limbes.

Il est aussi possible de passer d'un rêve à l'autre. Le moyen le plus courant est la déchirure de rêve. Il s'agit d'une faille qui connecte deux rêves, permettant de passer de l'un à l'autre. Hélas, les déchirures ont plusieurs désavantages. Le premier est qu'elles sont à sens unique. Une déchirure a deux côtés, l'un jaune, l'autre mauve. Une déchirure mauve est une déchirure de départ, une jaune d'arrivée. Autrement dit, si l'on traverse une déchirure, on n'est pas sûr de pouvoir revenir dans son rêve d'origine. Le second désavantage est que les déchirure sont opaques. On ne peut pas voir où mène une déchirure mauve, ni appréhender ce

qui pourrait sortir d'une jaune. Les gens prudents évitent les déchirures.

L'autre moyen de changer de rêve est le *blurêve*. Contrairement aux déchirures, le blurêve marche dans les deux sens, mais il a d'autres défauts. Primo, si le passage d'une déchirure est un phénomène absolument instantané, le blurêve ressemble plus à un long périple à travers le brouillard, avec les chances de se perdre que l'on imagine. Secundo, le blurêve est peuplé de créatures pas forcément amicales...

Les Ages

Il y a bien longtemps, lors de ce que l'on appelle le Premier Age, les Dragons étaient présents dans le rêve. En effet, ils aimaient à se rêver eux-mêmes, se représentant justement sous forme de dragons, vivant dans des palais luxueux. Afin d'avoir des serviteurs, ils se mirent à rêver les humanoïdes. Le Premier Age durant très longtemps, les Dragons s'amusant grandement à regarder les merveilleux spectacles que leur offraient les humanoïdes, comme les guerres, par exemple. Ils trouvaient cela très émouvant.

Et puis, les gnomes, toujours plus travailleurs que les autres, découvrirent les gemmes, qui sont l'essence même du rêve. Partant, ils découvrirent aussi les premiers enchantements. La magie était née. Les humanoïdes acquirent ainsi un contrôle sur le monde, contrôle qui échappait, par contre, aux Dragons. Petit à petit, leur rêve se transforma en cauchemar et ils finirent par se réveiller. La grande majorité des mondes et des êtres qui les peuplaient furent détruits. Ce fut la fin du Premier Age.

Au fur et à mesure que les Dragons se rendormirent, commença le Second Age. Les Dragons n'étaient plus présents dans leur rêve et on les revit d'ailleurs jamais. Les rêves devinrent de plus en plus différents les uns des autres, comme si chaque Dragon essayait de rivaliser de créativité avec ses frères.

Toujours est-il que les êtres du Second Age héritèrent des découvertes des gnomes et ce nouvel âge devint celui de la magie. De brillantes civilisations s'érigèrent sur les bases de la thaumaturgie. Hélas, cela ne pouvait pas durer éternellement. Les Dragons perdaient de nouveau le contrôle de leur rêve et ils finirent par se réveiller une nouvelle fois.

Nous sommes maintenant dans le Troisième Age. Le monde a été complètement bouleversé par le Grand Réveil: des îles se retrouvent au sommet de montagnes, des ports sont échoués en plein désert. Comme lors du premier réveil, la majorité des gens sont morts, et les rêves sont parsemés de vastes étendues sauvages et inexplorées.

De fait, le Troisième Age est un peu l'âge de la découverte. Il a commencé il n'y a pas très longtemps et tout est à redécouvrir. L'inconscient collectif n'ayant pas été complètement perdu, les gens se souviennent d'un âge d'or passé, dont le fin est univoquement attribuée aux magiciens, qui sont ainsi devenus très impopulaires dans la plupart des endroits.

Le Voyage

Dans un monde aussi vaste et si peu connu, peuplés de mille dangers qui peuvent se cacher n'importe où, les gens ont tendance à rester chez eux, dans leur ville ou leur village. Pourtant, tout un chacun - à un moment ou l'autre de sa vie, mais généralement vers l'âge de vingt ans - est pris par l'envie du *voyage*.

On quitte alors sa demeure pour aller s'aventurer dans le vaste monde. Pour la plupart des gens, l'aventure se termine au village voisin. Après cette folle équipée, ils rentreront chez eux et meubleront de longues soirées d'hiver avec les souvenirs de leur périple. Mais il en est aussi qui ne s'arrêtent jamais et errent toute leur vie sur les routes du rêve.

Quoiqu'il en soit, le voyage est un phénomène reconnu et accepté. Les voyageurs sont généralement toujours les bienvenus. Tout village possède un bâtiment qui fait office de Maison des Voyageurs, où le gîte et le couvert est offert le premier soit à tout voyageur.

Le Haut-Rêve

C'est ainsi que s'appelle la magie dans Rêve de Dragon. Son nom découle de la nature particulière du rêve. Réfléchissez seulement un instant: faire de la magie, c'est affecter la réalité. Or qu'est-ce que la réalité, sinon le rêve? Faire de la magie revient donc à modifier le rêve, ce qui se fait logiquement en rêvant.

Il existe trois niveaux de rêve:

- **Les Basses Terres du Rêve:** c'est là que l'on rêve normalement quand on dort. On peut y faire des rêves-souvenirs et revoir son archétype.
- **Les Terres Médianes du Rêve:** plus proches des Dragons que les Basses Terres, cet endroit à la géographie variée et peuplé d'étranges créatures est le terrain de la magie.
- **Les Hautes Terres du Rêve:** effleurant la conscience des Dragons, les Hautes Terres sont un endroit aussi grisant que dangereux. C'est là que s'élève l'inconscient pour refaire le plein de rêve, mais on peut aussi attirer l'attention des Dragons sur soi...
-

Faire de la magie consiste donc tout d'abord à rentrer dans une espace de transe, le *demi-rêve*. Dans cet état, l'esprit du magicien est partagé en deux: une partie reste consciente des environs, alors que l'autre s'élève vers les Terres Médianes pour y faire acte de magie.

Il existe quatre voies magiques, qui sont intimement liées, selon la cosmogonie de Rêve de Dragon: Oniros, Hypnos, Narcos et Thanatos. Pour

rester simple, disons juste ceci.

- **Oniros:** c'est le rêve à l'état pur. C'est la voie qui permet de modifier le monde physique.
- **Hypnos:** c'est le sommeil, tantôt père, tantôt mère d' Oniros. C'est la voie des suggestions et des illusions.
- **Narcos:** sommeil également, mais plus lourd, plus profond. Narcos est le compagnon d' Hypnos pour engendrer Oniros, tantôt mère, tantôt père. C'est la voie du rêve-même, qui permet de faire les enchantements.
- **Thanatos:** penchant de la vie, Thanatos est la voie de la mort, car elle est celle du réveil. C'est la voie du cauchemar et des choses contre nature.

Or donc, une fois que la haut-rêvant s'est élevé dans les Terres Médianes, il doit s'y déplacer, jusqu'à trouver un terrain favorable au sort qu'il désire lancer. Là, utilisant la voie appropriée, il lance son sort, qu'il peut faire partir tout de suite ou laisser en réserve. Se déplacer dans les Terres Médianes pendant quelques secondes est aussi épuisant que de marcher plusieurs heures et les haut-rêvants ont donc tendance à se cantonner à une petite région. Ce d'autant plus que, plus on voyage, plus on a de chances de faire des rencontres. Certes, elles ne sont pas toutes hostiles, mais bon...

La magie est aussi un processus périlleux, car on essaie de changer le rêve des Dragons. Des fois, on peut aussi trop bien faire et attirer l'attention des Dragons-mêmes, avec des résultants rarement heureux. Il est alors facile de devenir victime d'une forme de malédictions, aux effets les plus variés (envie de danser nu sous la pluie, coup de foudre, relocalisation aléatoire dans les Terres Médianes, etc.). Un haut-rêvant se remarque parfois à son comportement erratique. On dit alors volontiers "qu'il a trop tiré le Dragon par la queue".

L' Archétype

Un personnage meurt quand le Dragon qui le rêve se réveille, ne serait-ce que l'espace d'un instant. Mais le personnage n'est pas totalement perdu, car, en se rendormant, le Dragon le rêve à nouveau. Certes, il n'est pas tout à fait pareil, mais, au fond, c'est bien le même être.

Mais cela va bien au-delà de ce simple artifice technique. Toutes les vies qu'a vécues un même personnage forment une somme que l'on appelle "archétype". Cet archétype n'existe pas réellement, mais peut être "touché" par le rêve, déclenchant ainsi des rêves-souvenirs. Dans ce cas, on rêve d'une vie précédente, mais le rêve se termine toujours abruptement, de manière frustrante.

Tous les voyageurs vous le diront, nombre de grandes quêtes ont commencé avec un rêve-souvenir.

Un environnement décalé

Il faut signaler deux éléments caractéristiques du monde

- les scénarios de Denis Gerfaud, créateur du jeu de rôle, sont conçus comme des voyages, occasions de situations plus humoristiques que dramatiques. Leur moteur n'est pas la lutte contre le mal et les méchants, mais plutôt la lutte contre la folie du monde et les malentendus
- un usage aussi massif que possible de jeux de mots : on se nourrit de "clopinette", on rencontre des "noiseaux" (petits oiseaux bruyants, dont le mâle est agressif quand il est en rut : on dit alors qu'il "cherche noises"), etc. La solution à une situation peut d'ailleurs en partie se trouver dans la correcte interprétation d'un élément linguistique, par exemple le surnom d'un personnage.

Contexte du Gn « laboure,gloire et potée »

La Baronnie de Strass et Son Baron Niklass

La baronnie de Strass, est un immense territoire regroupant de nombreux petits villages ainsi que quelques fiefs de plus grandes importances. Le baron de Strass règne en maître sur ces terres. Niklass est un jeune et ambitieux seigneur qui aime plaire par dessus tous, cultivant le tape à l'oeil comme art de vivre! Il aime le spectacle et soigne ses discours et arrivée, il charge son chambellan d'organiser tous le faste du à son rang et de faire de chacune de ses apparition publique de véritable « messes ». Il aime être entouré d'une cour attentif à ces moindres désirs, d'ailleurs pour Niklass tous les habitants de sa baronnie forme ses cours, qu'il divise en deux : les nobles,riches bourgeois, puissantes guildes et savants qui forme S*a Haute Cour* et les simples paysans, petits artisans et humbles commerçants qui peuple *Sa Basse Cour .* Ces deux cours doivent se pliées en quatre pour exécuter au mieux les moindres désirs du Baron.

Ses sauts d'humeurs sont célèbres à travers toute la baronnie, il peut un jours promulgués un édit et le lendemain un second qui le contredit tout en exigeant que l'on applique les deux avec rigueur, ce qui ne rend pas le métier d'hommes de loi facile en ces terre ! La justice du Baron est en générale expéditives et ses « Execteur de Hautes Justice » très craint. Prônant l'ordre et la sécurité notre baron entretiens une troupe importante de gens d'armes: les Compagnies de Répressions et de Sécurité dont l'uniforme noir à donnée leur surnom de « Garde Noir » leur capitaine prends ces ordres directement auprès du baron mais ce dernier aime quelque fois le court-circuité et prendre lui même la tête de ses hommes lors d'opérations de prestiges et d'envergure ! De plus il demande à chaque villages d'organiser une milice et pour cela il nomme un baillis pour la diriger ce dernier devant réglé les problèmes de basses justices en son nom.

Afin de s'occuper au mieux de ses ouailles notre bon baron ,qui aime sa *Basse Cour ,* fait désigné par les villageois un émissaire charger de lui rapporter les doléances de chacun. Le bon sens populaire à nommer la personne qui remplis se rôle le *bouc-émissaire* et on ne se bouscule pas au portillon pour cette tache ingrate ! En effet Niklass à beaucoup de mal à supporter la critique ainsi que toute forme de contestation et à la fâcheuse habitude de passer ses humeurs sur le pauvre *bouc émissaire !*

En plus de son goût pour le pouvoir, notre bon baron est un grand enfant et adore le jeu sous toutes ses formes, bien qu'il soit extrêmement mauvais perdant ! Du coups cette passion se retrouve sur toute la population et l'on joue beaucoup, à tous et partout dans la baronnie., Les auberges sont des lieux de convivialité où résonnent le bruits des dés et l'éclat de voie des joueurs de carte, chaque villages y va de sa kermesse à l'arrivée des beaux jours. Les compétitions inter-village et les concours en tous genres sont légions, et les habitants de Strass ont la mauvaise habitude de parié sur tous et n'importe quoi au grand bonheur de la Guilde des Auberges et Voyageurs qui organise cette lucrative activité (et reverse un impôt conséquent à la baronnie).

La Compagnie des Sauterie et Amusement, elle, a pour charge d'organiser tous ces événements et d'en faire d'inoubliables moments de fêtes et de spectacles (capable de faire oublier les nombreux impôts !)

Le baron de Strass c'est amouraché de l'une des vedettes local, Aphoris. Cette ancienne *Reine de beauté* s'étant dans un premier temps dirigé vers la carrière de chanteuse, malgré une absence totale de voie (les mauvaises langues disent que ce handicap est largement compensé par le fait qu'elle est l'héritière de l'une des plus riches et puissantes familles de la grande bourgeoisie) pour devenir depuis peu la dirigeante de la guilde la Compagnie des Sauterie et Amusement, chargé de l'organisation des spectacles et réjouissance à travers toutes la baronnie (grâçe à un lourd appuie du baron)!

Leurs fiançailles on eu lieu il y a peu dans un faste époustouflant. Aphoris avait laissé à sa guilde , le soins de gérer les festivités. On dit son ambition inversement proportionnel à son talent de chanteuse ! Les rumeurs prétende que la jolie compagne serait encore plus pétrie d'ambition que son futur époux et serait prête à tout pour assoir son pouvoir mais aucun membre de la cour n'aurait l'audace ou le courage de tenir un tel discours devant Niklass!

Intrigue de basse cour et Troôl Ball

Il y a peu, au fin fond de la baronnie trois obscurs misérables hameaux ont défrayé la chronique. En effet c'est aux *carrefour des trois hameaux*, entre *Trifouillis,Morte Touffes en Laie et Pataug' Beauf* , qu'est apparue, dans un nuage de fumée coloré, un étrange artefact. Il s'agirait d'un gigantesque écritoire, une sorte de stèle sur lequel semble scellé un immense grimoire, la chose la plus étonnante étant ce qu'il y -est inscrit , il semblerais qu'il s'agisse d'une liste de règles, afin de pratiqué un curieux sport ou jeu nommé « Troôl Balle », l'objet et apparue en même temps que sur le champ voisin c'est tracé comme par magie une étrange zone avec des signes draconnique, cette dernière étant décrite dans le grimoire comme le terrain où doit se déroulait le jeux. Au centre de ce dernier trôné une horrible tête d'un monstre bleu qui semblerais avoir été un troôl !

Bien qu'étant un peu surpris au départ par cette apparition, le sens pratique et grégaire de nos brave paysans à bien vite pris le dessus et ils ont vite vue dans ce curieux objet un nouveau moyens de régler leur nombreuses querelles, après d'âpres discussions, à « l'auberge du Poney Flatulant », chacun repartie avec l'envie d'en découdre sur le terrain.

C'est ainsi que Chiéra Socisse, petite fille de la Mére Guez matrone du clan de Morte Touffes, réunie la marmaille pour fondé ***les Cornichons***. Pendant qu'à Pataug'Bœuf le doyen Habar Bak avait bien du mal à former les ***Minautaures*** . De son coté c'est surtout parmi les membres de sa milice que (nom du chef de la milice) recruta les ***Ziglutes.***

Tous cela aurait surement viré à la farce paysanne mais voilà rien ne peux se passer à Strass sans que cela ne vienne aux oreilles de son Baron. Ce dernier fut fort intéressé par l'apparition de cette étrange objet et le curieux sport qu'il proposé. De l'avis

de ses savants et alchimistes il semblerait que ce curieu objet pourrait être l'un des puissants artefact du Second Age, ils auraient retrouvés des descriptions lui correspondant dans de poussiéreux grimoires et d'ancienne légende, il aurait été connus sous le nom de « Table de la Loi », objet unique et puissant, chargé de plusieurs « Grande écaille de Narcos » mais aucune description de ses pouvoirs et utilité n'a put être retrouvé jusqu'à présent. Quoiqu'il en soit Niklass pense que cette objet pourrait augmenté son pouvoir et son prestige et à donc charger ses sages de s'y intéresser de prés, De plus Niklass aimant beaucoup les jeux , il envisage de belle possibilité pour cette nouvelle activité, il à donc ordonné au CSA de prendre les chose en main et a confié à sa belle fiancé le privilège d'organiser un premier tournoie avant d'offrir ce nouveau loisir à toutes les population ! Alors que (Nom de la cantatrice) espère déjà négocier de juteux contrats avec la guilde des Auberges et Voyageurs et celle des Bâtisseurs, elle à confié à sa première dame le soins de gérer les détails techniques de cette rencontre.

C'est ainsi qu'une partie de la Haute-Cours à enfiler ses bottes pour suivre son énergique Baron dans la boue de la campagne profonde..Bien entendue une partie de la « Garde Noire » avec à sa tête leur capitaine accompagnera le Baron et sa cour.

(le capitaine) reste vigilant car les trois hameaux de Trifouillis,Morte-touffes et Pataug' Bœuf son classé « zone de guerre rurale » sur les carte du baron à causes des nombreuses querelles qui les déchirent, la tension et monté d'un cran il y a peu avec le tragique assassina de leur baillis et la mystérieuse disparition de leur Bouc émissaire. Le Baron Niklass à d'ailleurs décider que cela sera une bonne occasion de régler ces malheureuses affaires et de nommés de nouveaux baillis et émissaire.

Trifouillis,Pataug'Boeuf et Morte-Touffes, la guerre rural fait rage !

Afin de mieux comprendre, le contexte dans lequel ces rencontres *Troôl-balistiques* risque de se dérouler, un petit survol du paysage rural s'impose:

Même s'ils regroupent plusieurs familles chaque hameaux se considèrent comme un clan, avec ses coutumes et spécificfitées.

Pataug'Boeufs : « Ville d'eau quand il pleut », premier des trois hameau, ses fermes au grandes étables sont entouré de gras pâturages, où rumine paisiblement de massifs bovins, c'est là que vie le clan de Pataug'Boeuf, essentiellement composé de gros propriétaires terriens et de riches éleveur réputé pour leurs pingreries et avarices, ils sont en général définis comme lourd et massif alors qu'eux se disent forts et musclés! excellent dans les métiers de force, il sont boucher bien sur mais aussi charron et forgeron. Un peu lent à la détente mais buté et obstiné, on les dits crédules et superstitieux, eux se reconnaissent dévots ! Pataug'Boeuf est le moins peuplé des trois hameaux, ses grandes ferme sont bien vide souvent habité par de vieux garçons ou par de maigre familles. La natalité est le drame de Pataug'Boeuf souvent obligé d'aller chercher compagnes dans *d'autres crémeries,* au risque comme le dit le doyen du clan *de faire rentré le loup dans l'étable.*

Pataug'Boeuf est dirigé d'une main ferme par le plus gros éleveur de la région, tous le nomme respectueusement : *Doyen* et suivent ses conseils avisés, son fils par contre et un gros vantard fort en gueule, empestant « l'eau de fleurs » bon marché dont il abuse

pour masquer les effluves laissé par sa profession de tanneur, qui se verrait bien prochain baillis !

Trifouillis Les Oies « L' Oie c'est moi » de petites fermettes avec chacune leur mare entourées de champs de blé où seul le tintamarre des oies, canard et autres volailles vient troubler la quiétude de ce paysage bucolique. A Trifoullis tout est bien net et carré car comme aime à le dire le Vieux Jar qui dirige cette communauté : « l'ordre doit régner ! ». En plus d'être éleveurs de volailles et fermiers, les gens de Trifoullis se font un devoir de fournir le gros de « la milice rurale », grâce à leur qualité d'observation, leur sens du devoir et leur capacité athlétique vous diront-ils, parce qu'ils sont vicelards, braillards et léche-culs médiront les autres hameaux. D'ailleurs depuis longtemps la charge de baillis leur est dévolue. Même si cet ignoble crime a écourté la charge du dernier ils ont confiance en la justice du baron ! La petite communauté de Trifouillis est prospère, grâce au commerce de foie gras, très apprécié par la haute-cour. Chose amusante la fabrication de douillets oreillers les auraient rapproché de la corporation des Hauts-rêvant de la guilde des Alchimistes Apothicaire et Gens de Savoir qui aurait accepté de former certains membres de la communauté au Grand Œuvre. Les mauvaise langues disent elles que c'est leur Oie aux œufs d'or qui intéresse tout ce beau monde. Il est vrai que depuis que Sidoinie a vu naître dans sa basse-cour un curieux volatile capable de pondre une fois par an un œuf d'or, les savants de toute la baronnie sont venue étudier son croupion de prés, à l'oie bien sûr ! Les Voyageurs sont toujours bien accueillis à Trifouillis car ici on a le goût du voyage et il est habituel que certains jeunes quittent le nid (comme ils appellent leur clan) pour entreprendre un long voyage à travers le monde et parfois même à travers les Rêves !

Mortetouffes en Laie « Tout est Bon dans le Cornicochon », de veilles cabanes délabrées à l'orée des bois où une joyeuse marmaille patauge au milieu du lisier parmi les cornicochons sous le regard goguenard d'une opulente et gironde fermière rougeaude c'est le paysage familier de Mortetouffes ! « Ici on pète pas dans la soie mais on est démerdards ! » c'est le franc parler de Petronille Guése, la Bonne Mère Guése comme l'appelle affectueusement les nombreux enfant du clan de Mortetouffes !ils sont bûcherons ou charbonnier, mais vivent surtout de se qu'il peuvent glaner ou voler et braconner vous diront les miliciens de Trifoullis. Mais personne ne connaît les bois comme eux, la Bonne Mère a enseigné à ses filles à reconnaître les Herbes et à préparer les baumes. Même s'ils sont pauvres et crasseux, ils sont bons vivant, rigolards et gueulards, certains plaisantins rajouterons au tableau « sacré queuetards ! » pour souligner les mœurs légères du clan.

Les deux autres hameaux s'entendent toujours pour que se soit dans les rang de Mortetouffes que soit désigné le Bouc émissaire, le dernier ayant quitté précipitamment la salle du conseil du Baron et on aurait depuis plus aucune nouvelle de lui. Il serait recherché par la Garde Noire pour éclaircir certains points !
Les gens de Mortetouffes ont toujours eu mauvaise réputation pour preuve il y a quelque mois des pillards Groins (humanoïdes bestiaux au faciès porcin, souvent comparés aux

Orcs d'autres univers) ont mis à sac des fermes isolées, et on jacasse « que ceux de Mortetouffes y seraient pas tous blancs et que cela pourrait bien expliquer ce qui est arrivé à not'pauvre baillis ».

Au confluant des trois hameaux la rivière Discorde prend sa source au lieu dit de la Queue Relle. Les trois villages la convoitent et la polluent. La baronnie sachant le sujet sensible n'a pas établi de vraie législation sur l'eau ce qui donne lieu à une vraie foire d'empoigne !

Chacun des camps recherche à obtenir plus de terre que ses voisins pour les besoins de sa production, forêt pour les uns pâturages pour les autres et champs pour les derniers ! Là aussi l'appui du baron et très important mais la plupart des terres sont déjà réparties il faudra faire tomber la disgrâce sur certains pour récupérer leurs biens !

Chacun accuse l'autre de nuisance et désagrément : l'odeur de bouses et de tannerie pour Pataug'Boeufs, le bruits incessant et le jacassement stupide de la volaille de Trifouillis et enfin l'odeur de lisier de Mortetouffes et sa nombreuses marmailles qui vie au crochet des braves gens !

Un joyeux événement devrait s'ajouter au tournois, en effet le meunier, Ric Tudor, ne manquant pas l'occasion de se faire mousser à décidé de marier sa fille pour cette grande occasion en présence du baron. La pucelle étant riche et belle, gageons que cela ne fera qu'attiser le foyer des rivalités car les trois hameaux ont au moins chacun un prétendant ! Mais il semblerais que la belle soit rebelle et pas du tout décidée à se laisser mettre le grappin dessus alors que ce tournoi et le beau monde qui s'y déplace vont enfin lui donner une chance de montrer ses réels talents. C'est en effet à cette occasion qu'elle veut lancer le G.O.B. (les Groupies Occasionnellement Blondes) son école de filles à Pompons.

Le carrefour des Trois hameaux est considéré par tous comme un terrain neutre et tous se retrouvent à l'Auberge du Poney Flatulant chez ce bon Jude Poire Tapée. Son auberge animée est toujours lieu de jeux et ripailles et la réputation de cordon bleue de sa compagne n'est plus à faire. Son auberge est également maison des voyageurs. Aux vues des événements à venir l'effervescence règne, un personnel nombreux à été embauché auprès des trois clans et on a construit une buvette prés de l'étrange terrain. C'est aussi là que se trouve aussi la Fontaine de La Sirène à laquelle on prête de multiples vertus, même si les gens regardent à deux fois avant de boire son eau claire depuis que l'on y a retrouvé le baillis noyé !

Le tableau ne serait pas complet sans parler pas de l'inquiétant personnage qui vit dans les bois prés de Mortetouffes. La crainte et la superstition qu'il inspire sont parfois surmontées par les gens qui ont besoin de ses services. En effet on dit que son art est bien sombre, qu'il n'a pas choisi par hasard l'ancien cimetière comme résidence et que sa peau porte la trace de ses noires pensées.

Bon GN à TOUS et n'oubliez pas :
« Ça, c'est la magie du Sport !!! »