

# *Louarned Brezhonek*

## *Manuel du MJ*

© Benoît Gerbier, 29/02/2008

Je remercie:

- Ozone pour ses relectures détaillées, son aide pour les créatures magiques, et sans les encouragement de qui je n'aurais sans doute jamais terminé Louarned;
- Rasputch pour ses commentaires.

Pour toute information ou commentaire, contactez moi par mail à:

[pasbenoit.degerbier@spamgmail.svpcom](mailto:pasbenoit.degerbier@spamgmail.svpcom) (enlever « pas », « de », « spam » et « svp » pour obtenir l'adresse correcte)

## *1 Présentation*

Ce livre est la suite du livre des joueurs de Kitsuned. Si vous ne l'avez pas encore lu, faites le avant de commencer ou il vous manquera des informations nécessaires pour tout comprendre.

Ce livre s'adresse aussi au MJ, il complète le premier pour vous donner toutes les bases nécessaires pour faire jouer les autres et créer vos propres scénarios. Il contient pour cela un certain nombre de « secrets », qu'il est plus amusant pour les joueurs de découvrir par eux mêmes en jeu qu'ici. Donc, si vous n'êtes pas MJ, il vous est conseillé d'arrêter votre lecture ici.

Que se passe-t-il pendant le Sommeil sans Reve?

## *2 Que se passe-t-il pendant le Sommeil sans Reve?*

Les PJ vont dormir pendant plusieurs dizaines d'années, puis ils vont se réveiller. Mais que se passe-t-il pendant ce temps?

La chronologie suivante, datée d'après le nouveau calendrier qui commence dans un futur pas si lointain, vous résume ce qu'ils vont rater:

31 décembre -1

Dernière journée normale avant la Nuit de Feu. C'est une journée parfaitement ordinaire sans évènement majeur. La France n'est, au dernières nouvelles, en guerre contre personne.

1 janvier 0, 03h

Début de la Nuit de Feu: des dizaines de missiles nucléaires de croisière pleuvent sur toutes les grandes villes bretonnes. Tout vie y est oblitérée. Il y a immédiatement des morts par centaines de milliers et bien d'autres périront plus tard des suites de la catastrophe. Des incendies énormes sont provoqués sans que personne ne soit plus là pour les éteindre. On n'en saura jamais la cause.

1 janvier 0, 04H

Les villes brûlent, soulevant une grande quantité de cendres et de fumées dans l'atmosphère. Le ciel en est couvert et les jours sont sombres.

Toutes les communications sont coupées et le gros de la population restante ne comprends pas ce qui lui arrive.

Le secours des blessés et des mourants dans les rayons proche des explosions est désorganisé et sous-équipé: c'est une seconde hécatombe due à l'incendie, puis à l'irradiation par rayons gammas.

8 janvier 0

Une partie des cendres, ainsi que beaucoup de poussière radioactive, retombe avec les pluies, pourtant le ciel continue à s'obscurcir et on est bientôt en nuit

permanente. Graduellement, la température chute jusqu'à -15°C. Un tel phénomène ne peut s'expliquer par la seule attaque de la Bretagne: on entre dans un hiver nucléaire signifiant que la Nuit de Feu a touché toute l'hémisphère nord.

Si les nuages stratosphériques noirs sont opaques à la lumière visible, ils laissent passer les UV. Hors la couche d'ozone a été ravagée par les explosions. L'exposition est de l'ordre de deux fois la normale et il faut sortir couvert. Devenir aveugle sera une affliction courante dans les années à venir.

Les infrastructures industrielles, médicales et de transport ont été détruites, les institutions balayées avec les grandes villes et les communications n'ont pas été rétablies. Malgré les efforts pour s'organiser, lorsque la nourriture et l'eau commencent à manquer on sombre dans l'anarchie.

Pillages et émeutes se multiplient. Avec les retombées radioactives et la famine elles vont décimer la population restante.

février 0

La température s'est stabilisée à 20° de moins que la normale et il fait toujours nuit en permanence. Au printemps, les plantes ne germent pas. Peu préparées à un hiver aussi long et au manque de soleil, elles commencent à mourir en masse.

La pluviométrie tombe de 75%.

La décomposition des cadavres fait son oeuvre et les premières épidémies se joignent à la fête.

Seuls les plus forts et les plus débrouillards survivront en se battant pour les réserves alimentaires, l'eau et les médicaments.

La faune animale est tout aussi atteinte que les hommes.

février 1

La couverture nuageuse se dissipe et on revoit enfin le soleil. Les températures remontent rapidement... et dépassent les normales saisonnières pour se stabiliser vers 15° en plein hivers: avec tout le CO2 libéré par la décomposition des plantes et des cadavres, on a un effet de serre notable. C'est l'été nucléaire.

La Bretagne est un désert où les rares survivants, organisés souvent en petites bandes, sont des hommes durs et violents. C'est d'ailleurs maintenant la violence qui est la première cause de mortalité, les autres conséquences de la catastrophe se réduisant.

Quelques bourgades isolées ont conservé un semblant de civilité. Lorsqu'elles ne se font pas piller et massacrer par les pillards nomades, elles préservent certaines

espèces animales, notamment les animaux de ferme.

avril 1

Le niveau de la mer monte à cause de la fonte des calottes glacières et de la dilatation de l'eau réchauffée.

Les courants marins sont perturbés et leur effet tempérant sur le climat breton s'en ressent. La température finit de se stabiliser à 15° de plus que les normales saisonnières. La pluviométrie explose. La Bretagne a maintenant un climat tropical.

Les plantes y trouvent des conditions idéales pour renaître et proliférer, et du coup les animaux rescapés se multiplient à leur tour.

L'élevage et l'agriculture redevenant efficaces, certains groupes nomades se sédentarisent.

an 3

Les petits villages sédentaires se développent bien et grossissent. Ils se réorganisent, avec des lois et une police, et se protègent contre les attaques des nomades.

Après le chaos et la violence on voit le retour timide à la civilisation. On est au niveau du moyen âge... des restes d'équipement technologique en plus. Mais l'essentiel est là: on ne survit plus mais on vie et on croit à nouveau dans le futur.

Les pillards nomades tendent à disparaître, mais le peu qui reste est lui aussi bien organisé.

L'époque étant superstitieuse et les nouveaux enfants peu éduqués, on commence à basculer de nouveau vers une ère magique.

Conséquence du retour de la magie et de l'irradiation par les UV, les premiers mutants apparaissent.

an 50

L'espérance de vie est de l'ordre de 40 ans et on a une nouvelle génération toute fraîche qui n'a pas connu le chaos.

La période est prospère et les villages souvent heureux, il se développe une philosophie humaniste qui veut préserver la culture et la science du temps passé mais éviter de reproduire ses erreurs. La magie, qui recommence à fonctionner, y a aussi sa juste place.

Pendant ce temps, les créatures magiques commencent à réapparaître et à se

réveiller du Sommeil sans Rêve. Elles sont encore peu nombreuses mais en plein développement.

an 55

Période à laquelle les PJ se réveillent à leur tour.

an 60

### 3 *Le monde*

Et oui, Louarned est un jeu post-apocalyptique... mais oubliez ce que vous savez de ce genre: ici on a dépassé la phase du chaos et on est en pleine reconstruction. C'est un monde encore dur mais qui se civilise, une vision plus optimiste où un avenir meilleur commence à pointer le bout de son nez et où les hommes croient fort en leurs possibilités.

Suite à la Nuit de Feu, les hommes ont été dispersés et décimés. On n'a plus de concept de pays ou même de départements: les communications ayant cessées de fonctionner, le monde connu, c'est à dire la Bretagne dans le cas de nos Louarned, s'est réorganisé autour des villages. Une lâche toile d'information et de commerce s'est tissée entre ces villages, créant un semblant de civilisation à moyenne échelle, de l'ordre d'une région contemporaine.

L'individu moyen passe toute sa vie sans voyager plus loin que quelques kilomètres autour de son foyer.

Les territoires hors de la Bretagne sont terre inconnue.

On est revenu en arrière pour la technologie, la science ne fonctionnant plus aussi bien qu'avant, bien qu'on conserve de l'équipement d'avant la catastrophe qui inclue quelques éléments légèrement futuristes comme les armes laser.

C'est globalement une période de croissance et de prospérité, même si la vie reste loin d'être facile. Les gens sont idéalistes et conscients de reconstruire le monde. Ils ont pour la plupart une volonté sincère de bien faire, ambitieuse et humaniste. Néanmoins on n'est pas angélique pour autant et il existe toujours des crapules et des profiteurs.

On est aussi superstitieux. On croit en la sorcellerie, en toutes sortes d'esprits auxquels on dédie temples et offrandes et en les vieux contes (qui ne parlent pas des louarned). Un mélange de culte des saints et d'animisme est la religion principale, très répandue.

A côté de ça, on veut préserver les savoirs anciens tant pour s'accrocher à sa culture que parce qu'oublier c'est risquer de commettre à nouveau les mêmes erreurs. Cela implique une révération de l'ancienne culture populaire qui est tenue comme un des biens les plus précieux... mais aussi de solides restes scientifiques et technologiques qui détonnent avec la vision magique du monde. Pourtant les deux facettes cohabitent

bien.

L'éducation des générations futures est une valeur forte.

Le monde reste dangereux. Les pillards nomades, s'ils sont devenus rares, demeurent une peur qui plane en permanence et, la nature ayant repris ses droits, les forêts abritent de nouveau des prédateurs de l'homme.

Du coup même les enfants sont armés et savent utiliser un couteau ou un fusil.

La violence, heureusement, demeure un accident rare. C'est une épée de Damoclès, une possibilité devant laquelle on ne peut jamais se permettre de baisser sa garde, mais pas un élément du quotidien.

Ce sera une période intéressante pour les louarned: les sociétés sont plus petites et on peut s'y faire une belle place et les influencer plus facilement que dans le passé. L'idéal de création d'un monde meilleur ne devrait pas leur être indifférent... et en cas de ratés, s'enfuir et aller vers un autre village remet les ardoises à zéro là où avant il fallait faire face à une police nationale.

## 4 Les villages

### 4.1 Commerce

Chaque village est généralement auto-suffisant pour le strict minimum vital. Mais s'ils veulent des repas variés et un peu de luxe à leur ordinaire il faut s'y mettre à plusieurs. On a donc des échanges commerciaux entre villages voisins ainsi que des caravanes itinérantes de marchands, souvent lourdement armées, qui fournissent toutes sortes de merveilles mais aussi racontent ce qui se passe au loin et peuvent emporter du courrier.

La nourriture est le premier bien échangé entre villages, suivit par les artisanats locaux: on a souvent une ou deux spécialités par village en fonction des ressources accessibles, telle la poterie, le tissage, la teinture de tissus, la production de balles de fusil, etc.

Au ceint du même village, les échanges sont plus variés et incluent de nombreux services, comme la location d'animaux de trait, l'enseignement, la sécurité, les soins médicaux, etc.

Les échanges inter-villages se font aléatoirement pour ne pas tenter les pillards par des horaires et des trajets fixes, c'est donc toujours une surprise assez festive que de voir débarquer un groupe de marchands. Il en va de même pour les caravanes dont l'itinéraire, changeant, est un secret bien gardé.

En revanche, le marché local sur la place du village est presque toujours hebdomadaire, le samedi.

Il y a peu d'intermédiaire: à part les caravanes qui sont faites de gardes et de marchands professionnels, le commerçant est celui qui a produit le bien ou un membre de sa famille. Dés qu'ils savent compter les enfants sont mis à contribution pour tenir l'étal ou la boutique.

En l'absence d'un système bancaire national stable, l'ancien argent ne vaut plus rien. On troque beaucoup et, au lieu de pièces et de billets à la valeur symbolique, on en veut ayant réellement la valeur représentée. C'est donc les bijoux en métaux précieux qui ont vite remplacé la monnaie.

Avec l'engouement pour les symboles religieux, on s'est vite adapté: les croix et

médailles de saints sont à présent faites en un poids standard de métal, chaînette incluse, pour être utilisées comme valeur d'échange.

S'il existe des variantes locales, le plus souvent on trouve des croix et des médailles d'or, d'argent et de cuivre. Une croix, plus grosse, vaut dix médailles. Le cuivre à peu de valeur, l'argent dix fois plus et l'or cent fois.

Le tableau suivant donne les valeurs des différentes possibilités:

Croix	Médailles	Valeur en médailles de cuivre
	Cuivre	1
Cuivre	Argent	10
Argent	Or	100
Or		1000

Par exemple 1 croix de cuivre = 1 médaille d'argent = 10 médailles de cuivre.

On utilisera les abréviations MC, MA, MO, CC, CA et CO pour, respectivement médailles de cuivre, d'argent et d'or et croix de cuivre, d'argent et d'or.

Les marchands préfèrent parler en croix (pour donner l'impression de plus petits chiffres) et les acheteurs en médailles (pour la raison opposée).

Si presque tous ont au moins une croix ou une médaille autour du coup pour se porter bonheur, certains riches en ont toute une collection bien visible en signe de leur statut. D'autres les portent aussi mais cachés sous leurs habits ou avec juste quelques unes en vue pour montrer qu'ils ne sont pas pauvres. D'autres encore préfèrent les ranger dans une bourse.

La coutume moyenâgeuse de mordre les pièces d'or pour vérifier leur consistance n'a plus court: il serait blasphématoire de croquer une croix ou le portrait d'un saint.

## 4.2 *La religion*

Les grandes religions, comme toutes les institutions, ont sévèrement souffert des suites de la nuit de feu: tout ce qui était trop organisé et complexe s'est décomposé au profit d'idées plus simples et faciles à retenir pendant la période de chaos. Il existe donc encore des croyants à l'ancienne mais ils ne sont plus qu'une poignée, tandis que les vieilles superstitions sont revenues en force.

La religion principale est donc un mélange d'animisme et de restes de christianisme. On a oublié Dieu, mais on croit en une multitude de saints protecteurs et guérisseurs (dont on a oublié les prénoms, on dit « le saint des agriculteurs » ou « le saint des maux de tête »), il y en a pour toutes les professions et toutes les maladies. On croit aussi aux esprits de la forêt, de la maison, des champs, des saisons, etc. Certains sont bons, d'autres sont mauvais, la plupart sont des êtres sauvages qu'il faut respecter acheter par des présents pour qu'ils restent bienveillants. Il existe ainsi des lieux tabous dans lesquels personne ne met les pieds et les mutants les plus impressionnantes de la forêt sont considérés comme des esprits sacrés.

Les saints représentent les divinités civilisées et les esprits celles de la nature.

Les églises, très nombreuses en Bretagne, sont les temples de cette religion. Y résident les sorcières (qui jouent d'un mélange de réel pouvoir et de poudre aux yeux) du village et le rebouteux, lequel possède une formation médicale réelle et peut aussi bien vous administrer des cachets que vous imposer un petit pèlerinage au dolmen le plus proche. Loin de l'ambiance feutrée d'antan c'est souvent un lieu animé puisqu'on y passe pour toutes les occasions où une bénédiction peut être utile: on y baptise les enfants comme le bétail, on vient y prier à haute voix les saints pour une faveur et on y résoud les querelles en public et sous leurs yeux, on y fait bénir les armes et outils, ...

Pour la même raison de bons auspices et d'avoir les puissances divines à ses côtés pour chaque décision, les conseils de villages s'y réunissent aussi.

Autres lieux de foi, les mégalithes (dolmens et menhirs) sont considérés, à raison, comme des noeuds où se concentre la magie. En tant que tel ils sont réputés avoir des pouvoirs magiques divers et variés et sont des lieux de pèlerinage et d'offrande. On trouvera sous chacun de la nourriture, des habits, des outils, des cierges et des ex-voto (peintures naïves remerciant pour l'accomplissement d'un voeux) représentant toutes sortes de choses (mais surtout des champs et du bétail ou des portraits).

On n'y trouve en revanche presque jamais d'argent car c'est une offrande interdite:

elle inciterait trop les vandales à un pillage qui pourrait enrager les esprits.

Il va sans dire qu'un homme volant ce qu'il trouve sous un mégalithe est promis aux pires malédictions et à un grave châtiment terrestre s'il est pris... par contre, lorsque des animaux ou des créatures magiques (comme les louarn) se servent c'est vu comme un excellent présage.

Il est autorisé de retirer les offrandes périsposables pour les remplacer par de plus fraîches.

On croit aussi aux sorcières, très appréciées, aux fantômes et à tous les contes et légendes dont on se souvient encore... mais aussi aux vieilles superstitions de marin et gare à qui passera sous une échelle, proférera le mot « c o r d e » au lieu de « bout » (prononcer le t) ou jurera sans cracher ensuite par dessus son épaule.

On ne croit pas pour autant en n'importe-quoi. Par exemple les extraterrestres, ou les louarned (qui ne font pas partie du folklore breton) seront vus comme aussi incroyable qu'avant le retours de la magie.

### 4.3 *La politique*

La nouvelle politique est issue tout droit de l'organisation des survivants de la période du chaos: elle varie mais il y a presque toujours une semi-démocratie, un chef de village et un conseil des anciens.

On prends les décisions en réunissant tous les intéressés, soit parfois tout le village, généralement dans l'église. Selon les villages, un crieur public annonce les assemblées soit elles sont prévues à l'avance et affichées sur un panneau public. C'est la partie démocratique, où chacun quel que soit son status est autorisé à participer et à donner son avis. Il y a souvent vote à main levée pour sonder l'opinion, mais son résultat n'est pas forcément la décision finale.

En effet, les villages ont presque tous un chef et c'est ce dernier qui a le pouvoir de décision. Là encore, les pratiques varient: certains chefs sont élus, d'autres cooptés par le conseil des anciens, d'autres fils ou filles de l'ancien chef. Certains sont chef pour un an, d'autres pour la vie, d'autres encore jusqu'à ce qu'un vote contre eux les démette de leurs fonctions.

Dans tous les cas, le chef n'ayant pas d'armée autre que celle des hommes qui veulent bien le suivre, une révolte est toujours possible. Du coup les tyrans et les incapables sont rares et on peut s'attendre à avoir un homme sage et équitable à la tête d'un village.

Dernier organe politique, le conseil des anciens est, comme son nom l'indique, constitué des plus vieux et des plus sages. Il a au minimum un rôle de conseil, et parfois même un droit de véto sur les ordres du chef ou celui de le destituer. Généralement très respecté, il est écouté avec attention. Comme le chef, sa nomination suit des règles variables d'un village à un autre et il peut être plus ou moins grand.

La justice est très variable d'un village à l'autre, avec ou sans un code de lois précis. Souvent le conseil sera une fois de plus mis à contribution pour juger les offenses graves, avec ou sans un avocat et un procureur. Une sanction légère courante est de raser la tête du coupable, une grave de le bannir du village. Dans les villages plus militarisé on pratique occasionnellement la peine de mort, par pendaison ou décapitation.

Comme au moyen âge, on n'hésite pas à juger les animaux, ou des créatures magiques telles les louarned.

Si les bases restent les mêmes, les petites différences et le caractère des intervenants font que chaque village est unique. Pour les influencer il faudra apprendre à connaître leur fonctionnement et leurs gouvernants...

#### 4.4 *Les loisirs*

Le temps de la société de loisirs et de consommation est loin dans le passé: le travail occupe le plus gros de la journée et les ressources ne sont pas excessives. Ça ne veut pas dire pour autant qu'il ne reste aucun temps libre et que les gens ne savent plus s'amuser.

La télévision demeure un loisir de choix. Rare, elle a sa salle publique où l'on s'entasse à l'occasion, vide dans la journée mais bondée en fin de soirée et en matinée. Elle reste allumée de jour comme de nuit. Les spectateurs sont rarement passifs et discutent entre eux de ce qu'ils voient ou commentent à haute voix avec enthousiasme: on hue les méchants des films et on siffle les jolies présentatrices.

Le stock d'écrans diminue d'année en année, et les réparations n'améliorent pas la qualité d'image.

Les jeux d'argent sont un vice répandu. Tout y est prétexte, des cartes aux petits-chevaux en passant par les échecs. On parie sur ses exploits et sur ceux des autres. On organise aussi des courses et combats de rats, chez les adultes, et d'insectes chez les enfants. Ces derniers utilisent des billes en terre cuite, ou plus rares et luxueuses en verre ou en métal, comme monnaie.

Être en pleine forme physique est vu comme un atout de survie et rares sont ceux qui ne pratiquent aucune activité sportive. C'est vu comme partie intégrante de l'éducation des enfants. Le football demeure le sport national mais les arts martiaux ont eu un regain de popularité toujours pour des raisons pratiques: chacun veut être capable de se défendre en cas de besoin. On a donc dans chaque village au moins un dojo où les jeunes s'entraînent avec leurs aînés.

Mais l'activité reine qui réunit tout le monde tous les soirs, ce sont les festou noz (au singulier fest noz), la fête traditionnelle bretonne. Les sonneurs (musiciens et chanteurs) sortent les binious et les bombardes et on danse en couple et en ligne jusqu'à épuisement. L'ambiance y est détendue et fraternelle et les classes sociales s'y entremêlent alors que l'alcool coule à flot. C'est très proche de l'esprit des fêtes de famille des louarned, qui devraient s'y sentir comme chez eux.

Si la musique traditionnelle y est reine, les autres musiques du temps passé y ont leur place et on y écouterait aussi tout ce qu'on pouvait entendre dans les années 2000.

#### 4.5 *La mode*

Pendant longtemps après la Nuit de Feu, on a conservé les habits qu'on possédait sans pouvoir en fabriquer de nouveaux. La mode à donc peu changé. Puis avec la reconstruction on a repris l'existant et on y a ajouté un retour aux sources de la tradition bretonne.

On a donc des vêtements proches par l'aspect de ce qu'on pouvait porter dans les années 2000, plus un grand retour du noir et du blanc, des gilets brodés très fréquents ainsi que les chapeaux ronds à boucle.

Les matériaux sont naturels, l'industrie chimique manquant pour créer des matières plus élaborées.

On privilégie le côté pratique et les vêtements sont résistants et fait pour le travail plus que pour l'apparat: pantalons solides en toile, sweat-shirts épais à cagoule, bons bottillons en cuir, ...

Toujours pour des raisons pratiques, la mode féminine est strictement identique à la masculine, chapeaux inclus, chez les jeunes. Seules certaines anciennes, naturellement moins mobiles, reviennent aux lourdes robes à sept jupons et à la coiffe traditionnelle.

Côté accessoires, au moins une croix ou une médaille de saint en pendentif sont presque obligatoires, ainsi que les armes. Dès cinq ou six ans, un enfant se promènera avec une dague tandis que ses parents portent une épée et parfois un fusil.

## 4.6 *L'alimentation*

La plupart des grosses créatures ont disparu pendant l'hiver nucléaire, à part quelques animaux de ferme préservés par les hommes. Les gros animaux restants sont assez rares et précieux pour ne pas être mangés, donc on se rabat sur de petites proies: oiseaux, lapins, écureuils, rats... la viande est un met de luxe.

Les légumes et les fruits sont du coup une base de l'alimentation, en particulier le chou et la pomme de terre.

Les épices aussi se font rares et chères.

Autre nouveauté, les insectes font leur apparition en tant qu'aliment courant: le besoin et leur développement aidant c'est un héritage des périodes de famine.

On a gardé les vieilles recettes de la gastronomie française, plus les sempiternelles bonnes galettes bretonnes, et on les a adaptées à un ordinaire plus pauvre et à une variété d'ingrédient moindre. C'est de la nourriture rustique mais qui tient au corps, et souvent servie en généreuse portions.

Quand aux boissons, on les aimes corsées et on fait de l'alcool avec tout et n'importe quoi. Le chouchen et le cidre (un cidre fermier assez fort pour désinfecter une plaie, oubliez le gentil cidre actuel) sont les deux grands favoris dont on s'arrange toujours pour avoir de bonnes réserves: l'alcoolisme reste un vice local fort et on a toujours ces vieux rougeauds confits dans l'alcool.

L'eau doit être bouillie avant d'être bue. Elle vient d'une rivière proche, d'un puits pour les villages chanceux et pour beaucoup de la collecte d'eau de pluie par de grandes bâches.

## 4.7 *Les transports*

Il reste de nombreuses voitures, des motos et même des camions qui ont été préservés depuis la Nuit de Feu... mais l'essence est rare. Du coup ces véhicules sont généralement la propriété générale du village et on ne les sort, avec l'accord du conseil, que pour des grandes occasions: c'est à dire essentiellement des missions dangereuses ou très urgentes pour lesquelles un transport mécanique est nécessaire.

Moins élitistes mais encore chers, il y a les animaux. Les deux montures les plus fréquentes sont des chèvres ou des cochons mutants atteints de gigantisme, les deux ayant à peu près la taille d'un cheval. Posséder son propre animal est réservé aux plus riches mais on peut facilement en louer un pour quelques jours. C'est ce que font les paysans pour avoir leur bêtes de trait, et du coup ils les utilisent aussi beaucoup pour leur transport. Les gardes aussi ont des animaux gracieusement fournis par le village, ou parfois les leurs, pour les aider à assurer la sécurité.

De même que les animaux, la sellerie est louée plus souvent que possédée.

Les chèvres sont des montures nerveuses et rapides, capables de toutes les acrobaties, elles sont le moyen de transport préféré entre villages. Les cochons sont placides et puissants.

Les chevaux existent encore mais sont une rareté, spécialité de quelques villages.

Enfin, il reste le véhicule le plus employé de tous: le vélo. A peu près tout le monde possède une petite reine et s'en sert pour la plupart de ses déplacements et transports. Ce sont des vélos rustiques et souvent inconfortables mais résistants et tout terrain, conçus pour emporter de lourdes charges et endurer les pires traitements.

Les caravanes et les pillards sont motorisés et presque personne ne sait où ils trouvent leur essence. La vérité c'est que les premiers ont inventé un nouveau carburant à base d'alcool que les moteurs acceptent, le gardant secret pour conserver leur monopole de mobilité, et que les seconds se fournissent auprès d'eux. La encore, ce commerce avec l'ennemi est un secret bien gardé.

## 4.8 *L'architecture*

Si la Nuit de Feu a ravagé les grandes villes, autour on s'en est tiré avec quelques vitres et portes brisées lors des pillages. Il y a bien plus de bâtiments que d'humains qui ont survécu aux années noires et du coup on a pratiquement pas reconstruit. Les villages, qui contiennent généralement plus de maisons qu'il n'y en a d'utilisées sont donc dans le même état que dans les années 2000: beaucoup de locaux modernes et quelques vieilles maisons en pierre plus pittoresques.

Quelques-uns ont reconquis la ville et occupent une barre de HLM rescapée ou un quartier.

Seules constructions récente, dictée par le besoin, des murs d'enceinte entourent généralement le périmètre des villages pour les protéger. Ils sont faits en pierre et en bois, hérissés de pieux à pointes et dotés de chemins de garde et de tours.

Les routes n'étant plus entretenues, elles ont été très dégradées par la forêt. Il n'en reste que des chemins cahoteux... mais encore praticables et surtout bien cartographiées, elles sont donc toujours très utilisées.

On n'a plus l'eau courante, ni le tout à l'égout. D'ailleurs ces derniers, en plus de ne plus être entretenus, sont vus comme un danger dans lequel les mutants rôdent: les bouches d'égout ont été soudées fermées.

Les riches villas isolées ont été annexées par les pillards et les châteaux ont retrouvé une vie comme à l'ancien temps, devenant des villages.

## 4.9 *La protection*

Dans un monde encore hostile, la sécurité est une préoccupation importante. Chaque village possède donc un contingent de guerriers prêts à assurer sa protection. Il existe en gros deux écoles: la militarisation et l'emploi de mercenaires.

Les villages militarisés ont généralement un chef qui se considère comme un militaire et une organisation très stricte. Ils créent leur propre petite armée en imposant aux jeunes un service militaire plus ou moins long et intense. Une telle discipline étant peu commode, ce sont souvent de gros villages... et il n'est pas rare qu'ils aient des ambitions conquérantes ou imposent des lois et impôts aux villages environnants.

Craints mais rarement appréciés, ils sont des forces avec lesquelles il faut compter.

Les autres villages, la majorité, n'ont pas le désir ou la possibilité de former et d'entretenir leur propres soldats. Au lieu de ça il font appel à des professionnels auto-organisés, les mercenaires.

Personnage romanesque mais un peu inquiétant, le mercenaire à un passé secret et souvent trouble (beaucoup sont d'anciens pillards) et des moeurs volontiers violentes. On ne choisit cependant pas n'importe qui non plus et ils doivent avoir une réputation irréprochable: ce sont donc des gens fiables et responsables sur qui on peut compter pour maintenir l'ordre.

Ils protègent aussi bien des menaces extérieures que des troubles intérieurs, empêchant les bagarres... sauf entre eux même: il est généralement admis que tant qu'aucun civil n'est impliqué, les mercenaires sont libres de vivre selon leurs propres règles.

Mercenaires comme soldats sont équipés d'armes laser (elles ne tombent pas en panne de munitions) et ont généralement une solide connaissance des arts martiaux.

Malgré une méfiance justifiée, le breton demeure traditionnellement accueillant et des visiteurs pas trop nombreux qui acceptent de laisser leurs armes aux gardes peuvent entrer librement dans la plupart des villages. Ils seront surveillés, plus ou moins discrètement, le temps de faire leur preuve mais seront bien reçus s'ils ne sont pas des fauteurs de troubles.

## 5 *Les artefacts*

On est en train de basculer vers une ère magique, la science ne fonctionne donc plus aussi bien qu'avant. Elle a principalement besoin qu'on ait foi en elle pour fonctionner, et une foi assez forte.

Ainsi l'individu moyen qui tenterais de s'adonner à la chimie ou à l'électronique subirait un échec cuisant même s'il s'y prends convenablement: les exceptions sont des sortes de magiciens, tels les rebouteux qui parviennent encore à pratiquer la médecine.

Si les nouveaux objets technologiques fonctionnels sont devenus des rareté, les vieux n'ont pas tous cessé de fonctionner... au contraire, lorsque la magie s'est répandue ceux qui sont le plus emblématique et intégré dans la vie courante, par la force de l'habitude et de la conviction, se sont même mis à fonctionner mieux qu'ils ne le devraient. Ce sont les artefacts.

Voici quelques exemples d'artefacts courants:

- les téléphones portables: qui fonctionnent bien que ne captant aucun réseau;
- les armes à feu: qui tirent toujours bien que la poudre noir soit devenue ininflammable quand elle n'est pas utilisée dans des balles;
- les armes laser: qui non seulement fonctionnent toujours mais en plus ont plus d'autonomie qu'avant;
- les véhicules à moteur: dont les moteurs semblent être insensible à l'âge...

Et de choses qui sont peut-être des artéfacts

- la télévision et la radio: qui continuent à diffuser des émissions du passé, aléatoirement... y a-t-il encore quelqu'un qui les émette?
- les sources de courant: qui continuent à délivrer de l'électricité... la centrale de Brennilis serait-elle toujours en activité?

Toutes sortes d'autres artefacts peuvent exister, comme des ordinateurs portables à la limite de l'intelligence humaine, mais ils sont plus rares.

Les villages ont encore l'électricité grâce à quelques parties encore actives du réseau. Malheureusement elles sont changeantes, il faut donc souvent se rendre dans la forêt avec un sourcier pour les détecter et tendre de nouveaux câbles. Ou réparer les câbles endommagés.

## 6 *La forêt*

La Bretagne a, depuis l'été nucléaire, un climat tropical chaud et humide très propice à la végétation. Après avoir été transformée en désert elle est maintenant une immense forêt. C'est une forêt jeune dont les arbres sont maigres (15 à 20cm de diamètre au plus) et peu élevés... à part quelque mutants végétaux ou des arbres magiques qui au contraire peuvent être des plus impressionnantes. A certains endroit, se frayer un chemin est une gageure pour un humain qui doit tailler sa route à la machette mais en général un renard peut s'y faufiler sans trop de difficultés.

Les premiers survivants de la Nuit de Feu sont les créatures les plus petites: oiseaux, écureuils, rats et autres prolifèrent d'autant mieux qu'il n'y a presque plus de gros prédateur pour limiter leur population. Ils sont légion au point de pouvoir devenir un danger pour l'homme sur leur propre territoire. Par exemple, aussi ridicule que ça puisse paraître, être agressé par une horde d'écureuils est un danger à prendre au sérieux.

Mais les grands gagnants dans la catégorie petite taille sont les insectes... qui ne sont plus si petit que ça d'ailleurs. Fourmis de la taille d'un poing, scarabées capables de chasser des rats et autres chenilles de la taille de petits serpents sont monnaie courante.

Les créatures plus grosses ont toutes été sauvées par l'homme avant de redevenir sauvages, leur liste est donc courte: moutons, cochons, vaches, chats et chiens. Les deux derniers, les seuls prédateurs, sont les seigneurs de la forêt.

Le chien, n'ayant pas peur de l'homme est à la fois son meilleur ami et son pire ennemi. Bien dressé il redevient le compagnon fidèle qu'on connaît, mais sauvage et en meute il n'hésite pas à attaquer un groupe d'humains en voyage ou à effectuer des raids sur les villages.

Si les louarns parlent aux autres animaux il découvriront des êtres sauvages et concentrés sur leur survie mais pas nécessairement inintelligents. Les oiseaux sont individualistes et opportunistes, les petits mammifères paranoïdes mais organisé, les gros plus méditatifs et contemplatifs... quelques uns sortent du lot:

- les chiens se considèrent comme une monarchie, avec un roi et une reine qui gouverne la meute, des ducs en dessous et un bouffon tout en bas de la hiérarchie, ils ont le sens de l'honneur et de la chevalerie et un royaume pour territoire;

- les moutons ont toujours eu une tradition druidique et, maintenant que la magie revient, leur pouvoir n'est pas à négliger malgré leur placidité;

- les corbeaux et les rats comme les louarns participent ensemble activement au feng shui du territoire, eux en plaçant stratégiquement de nombreux menus objets et en creusant des galeries pour orienter les flux...

Enfin les forêts sont remplies de mutants. Créatures déformées, tentaculaires, improbables... et effrayantes pour les humains. Elles sont d'ailleurs souvent un danger réel. Issues de la magie plus que de causes naturelles (les probabilités de mutations viables dues aux radiations sont infinitésimales), elles sont le reflet de leurs cauchemars nucléaires. Pourtant le mutant n'est pas nécessairement mauvais, les plus dévastateurs n'étant ni plus ni moins que des prédateurs comme les autres. Certains sont d'une intelligence pratiquement humaine avec lesquels on peut parler et négocier. Ils emploient occasionnellement des outils et portent des parures.

Quelques mutants ont même été acceptés par l'homme pour leur utilité. On a déjà cité les cochons et chèvres géants, un autre grand classique est la « double-vache » un siamois de deux bovidés entremêlés dans une diagonale improbable. Il y a généralement une « vache principale » dont les pattes touchent le sol et une autre atrophiée dont les membres maigres pendent de son épaule et de son flanc. La double-vache rumine mieux qu'une simple vache et produit plus de lait.

## 7 *Les autres créatures magiques*

### 7.1 *Les Ankous*

L'Ankou est un grand humain émacié, à la chair blanchâtre, portant un costume traditionnel d'une noirceur profonde. Une grande faux, plus aiguisée qu'un rasoir et au tranchant sur l'extérieur, se dresse fièrement dans sa main squelettique. Il est sensé être le serviteur de la mort et se promener dans le monde pour collecter les âmes. On le repère facilement au couinement traditionnel des roues centenaires de son véhicule: une vieille charrette tirée par un vieux cheval aussi maigre que son maître. Entendre ce grincement est un présage de mort.

Ca, c'est la légende... mais elle est un mensonge: les Ankous, car ils sont plusieurs sont plus que des messagers de la mort. Ils fauchent à leur propre compte et prennent des vies pour eux-même. Un examen approfondi des cadavres morts après leur passage révélerait des marques de croc proche d'une vaine importante et une exanguination. L'Ankou est la couverture qu'ont prise, en Bretagne, une famille de vampires.

Leurs chevaux sont aussi des vampires.

Les Ankous écoutent volontiers qui a le courage de leur parler... mais ont tendance à le tuer ensuite et manquent de conversation: « Rappelle toi que tu n'est que poussière », « Tôt ou tard je les emporte tous » et autres joyeusetés du même acabit font partie de la mise en scène et ils sortent difficilement du personnage. Ils en savent beaucoup sur tout les sujets mais font payer toute aide chèrement.

Ils sont neutres vis-à-vis de toutes les créatures, ils se considèrent comme infiniment supérieur et ne s'intéressent pas à elles sauf si elles proposent un bon marché. Seul leur importe leurs chasses, et le secret de leur identité. Contrarier l'une ou l'autre peut provoquer leur terrible colère et jamais il ne renoncent. Un Ankou en colère réserve souvent une mort des plus incroyablement désagréable à sa cible, mais aussi aux suivantes...

Si la faux n'est pas leur outil d'assassinat de prédilection, en cas de besoin ils sont extrêmement habiles à la manier.

On raconte que l'Ankou est le dernier mort de l'année. Ils respectent effectivement cette tradition pour se reproduire. Tous les 25 décembre, un humain soigneusement choisi est vampirisé et laissé entre la vie et la mort. Il passera les 5 prochains jours à mourir, maintenu sur le fil par les dons de sang du clan vampire... puis il renaîtra à la

night et sera formé à devenir un Ankou.

L'heureux élu est généralement un homme de caractère fort, attiré par le pouvoir et, d'une façon ou d'une autre, impur.

Comme tous les morts vivants, les Ankous « empestent la mort » pour les louarned et sont insensibles à leurs illusions (sauf celles devenues réelles).

## 7.2 *Les bisclaverets*

Les bisclaverets ont deux apparences bien distinctes. La première est un homme à la pilosité prononcée, d'une force et endurance à toute épreuve, et aux sens surdéveloppés, mais physiquement "normal". Le seconde est une immense créature recouverte de poils noirs et à l'apparence d'un loup aux griffes et crocs démesurées et aux muscles surdéveloppés. Aussi connus sous le nom de loups-garou, les bisclaverets ont le pouvoir de se transformer à volonté ou accidentellement sous le coup d'une forte émotion chaque nuit lorsque le ciel est bien noir (23h-4h en été, 19h-6h en hiver). Ils est donc nettement plus fréquent de les voir sous leur forme animale en hiver.

Même si certains bisclaverets rejettent leur partie loup, ils en maîtrisent toujours parfaitement le comportement. Malheureusement, la puissance monte facilement à la tête et peu de bisclaverets résistent à l'envie d'impressionner les hommes et les animaux par des démonstrations souvent meurtrières. Défenseurs de la nature, ils éprouvent une grande haine pour les hommes qui la détruisent. L'honneur est une chose primordiale pour le fonctionnement de leur meute, ils sont donc facilement manipulés en alimentant cette fierté mal placée qui les domine. Devenir l'ami d'un bisclaveret est à double tranchant: ce sont de redoutables protecteurs, mais aussi de dangereux susceptibles. Les bisclaverets détestent les vampires par dessus tout, et n'aiment pas trop voir les louarned sur leur territoire sans raison valable.

Les bisclaverets naissent au hasard parmi les hommes. Dès leur enfance, une profonde et incontrôlable attirance pour la nature les poussera à explorer forêts et montagnes de nuit. Rejetés par les autres enfants de part leur différence, ils s'isolent souvent jusqu'à l'adolescence où à lieu la première et douloureuse transformation. L'amour sincère bisclaveret pour un homme ou une femme peut, agrémenté de relations intimes sur plusieurs années, transmettre le pouvoir de transformation. Il est très difficile de les tuer de part leur capacité surnaturelle de régénération.

## 7.3 *Les croque-mitaines*

L'apparence des croque-mitaines est peu connue car ils ont un don surnaturel pour se cacher derrière les portes, sous les lits, dans l'eau, les buissons ou la neige épaisse. Les rares Louarned qui ont eu la malchance d'en voir un parlent d'une grande créature noire, fine, poilue et hideuse, dont le seul contraste est une effrayante mâchoire aux dents longues et acérées, et à une énorme langue rouge comme le feu. Les croque-mitaines ne font pas de bruit, et ne laissent jamais de traces, ni de pas, ni odorante. Leur présence provoque toujours un sentiment de malaise extrême et inexplicable. En forêt, de nuit, ils sont souvent confondu avec les bisclaverets.

Les croque-mitaines obéissent toujours à un maître: souvent un sorcier maléfique car ils sont considérés comme des incarnations de la magie noire. Ce n'est pourtant pas une loi et un sorcier gris peut les employer pour une bonne cause. Un croque-mitaine sans maître est voué à disparaître doucement, sans laisser de trace, sa substance se dissolvant avec le temps. Leur comportement est donc en adéquation des ordres que donne le maître. Ils ne font pas dans le sentimental, et l'ordre de manger un homme sera tout aussi valable que d'aller chercher de l'eau au puits. Pourtant, le croque-mitaine est une créature timide qui ne supporte pas qu'on puisse voir leur apparence repoussante. Ainsi ils évitent les vastes étendues sans cachette, la lumière, et plus particulièrement les miroirs qui leur provoquent une peur panique.

Connaître le nom d'un croque-mitaine permet de lui donner des ordres comme un maître.

Comme leur nom l'indique, les croque-mitaines sont anthropophages mais peu gourmands: quelques doigts suffisent amplement à leur bonheur pour un moment.

Les croque-mitaines naissent de la peur du noir et des coins sombres, mais ils ont besoin qu'une volonté extérieure cristallise ces sentiments pour leur donner vie: leur maître et créateur qui leur donne un nom. On raconte que certains d'entre eux ont décidé de s'affranchir et que, dans des fées obscures, ils enlèvent des enfants qu'ils terrifient jusqu'à la folie avant de voler leur peur et leur nom pour se faire des armées...

## 7.4 *Les dragons*

Les dragons sont de très gros reptiles, généralement d'une dizaine de mètres de long du museau à la queue, pourvus de cornes et d'épines dorsales ainsi souvent que d'une colerette. Leur couleur varie du rouge au noir en passant par le vert, ainsi que leur configuration qui peut être proche du serpent ou au contraire du dinosaure. Leur peau est faite d'écaillles très larges et résistantes qui en font une véritable armure, et leurs crocs et dents sont redoutables. Certains crachent du feu, d'autres du venin ou même de l'acide.

Le dragon est un vieux sage placide qui vaque à ses occupations sans chercher de noises à personne... mais dont la colère est terrible si on vient lui en chercher. Grands amateurs de beauté et de richesse, ils habitent dans des grottes qui sont de véritables cavernes d'Ali Baba. C'est de là que vient leur mauvaise réputation, un chevalier cupide du passé ne tardant que rarement à aller pourfendre le dragon pour son or, se faisant massacer, et entraînant une visite de représailles sanglante par un dragon furieux sur le village le plus proche: le dragon voit les autres créatures comme les humains voient les animaux et n'hésitera pas à faire du ménage s'il est dérangé, ou insulté.

Approché avec respect et sans toucher à son trésor, ou mieux appâté par le présent d'un bel objet, le dragon est une créature avec laquelle on peut discuter. S'il déteste se mêler directement des affaires des autres, il les suit de loin et possède un savoir encyclopédique qu'il ne recigne pas à partager. En fait, ils aiment être écoutés et guider les autres et peuvent devenir des mentors affectueux si on sait les prendre.

Le dragon est un être de chair et de sang qui se reproduit comme les autres et pond des œufs. Ces œufs, gardés par la mère (le dragon ne vit pas en couple), sont couvés et protégés avec amour pendant des dizaines d'années avant d'éclore. Il y en a rarement plus de trois par couvée. Le dragon souffle aussi son feu, son venin ou son acide sur eux et on raconte que si on volait un œuf et qu'on remplaçait ce milieu par un autre on changerait aussi la race du dragon à naître.

## 7.5 *Les goules*

La goulue est un cadavre d'humain, dans un état de perpétuelle décomposition moyenne, déformé en un être prédateur. Ils possèdent de larges mâchoires aux dents acérées, de longues et larges griffes faites pour creuser la terre et une courte queue. Elles aiment porter des vêtements mais ils sont souvent en lambeaux et, comme elles, couverts de terre à cause de leur vie souterraine. Elles marchent courbées et sans grâce... mais peuvent s'avérer très rapides et agiles lorsque le besoin s'en fait ressentir.

La goulue est un charognard qui se nourrit de cadavres, avec une préférence pour ceux des hommes qui les font hanter les cimetières. Elles vivent en colonies assez organisées, un peu à la manière des fourmis où chacun a sa spécialité simple: soldat, gardien des enfants, collecteur de nourriture, ... La goulue moyenne est peu intelligente mais il y a des individus plus doués que les autres et ceux-là grimpent la hiérarchie, il ne faut donc pas sous-estimer la ruse d'un chef goulue.

Quoi que macabre, la goulue n'est pas un mauvais voisin. Elle ne cherche pas de noises à son entourage et reste soigneusement cachée dans ses galeries, tendant à éviter tout contact avec l'extérieur. En résumé, elle adopte un profil bas dans l'espoir d'éviter les ennuis. Aller la chercher sur son territoire est en revanche dangereux car elle est toujours affamée et peut se laisser tenter par un vivant de temps à autres.

Il y a deux hypothèses sur l'origine des goules. La première est qu'elles sont des vampires dégénérés, qui ne sont pas totalement morts pendant leur cérémonie de création. La seconde c'est qu'elles sont des liches ratées: des magiciens ayant cherché à se procurer magiquement l'immortalité mais ayant échoué à conserver leur intelligence en route. Quelle que soit la vérité, les nouvelles goules apparaissent aujourd'hui tout simplement par reproduction sexuée.

Comme tous les morts vivants, les goules « empestent la mort » pour les louarned, en revanche elles sont encore assez vivantes pour être sensibles à leurs illusions.

## 7.6 *Les korrigans*

Les korrigans sont de petits êtres humanoïdes, d'environ 50cm de haut, noirs et velus. Ils ont une grosse tête fort laide et très ridée, avec de longues oreilles pointues et un long nez crochu. Les mâles sont généralement dotés d'une énorme barbe qui, comme pour les nains auxquels ils sont apparentés, fait leur fierté. Ils portent de beaux habits de toile grise, bien soignés, et de grands chapeaux ou bonnets.

Le korrigan est joueur, grand amateur de fête et de danse et connu pour son caractère farceur qui va du simple jeu à la méchanceté. D'un tempérament emporté, ils sont capables d'une grande générosité comme des pires vengeances.

Ils aiment à lancer des défis aux humains qui viennent les troubler, le plus souvent sur l'endurance à la danse, qui se terminent par la mort ou la satisfaction d'un voeu selon que c'est un échec ou un succès.

Taquins moralisateurs, bons ou mauvais, festifs et emportés... les korrigans sont très proches de caractère des louarned avec lesquels ils s'entendent bien.

La plupart des gremlins bretons sont des korrigans: les gremlins sont une organisation de membres du petit peuple qui ont deviné très tôt l'arrivée d'une ère technologique, s'en sont inquiétés, et se sont défendus en apprenant la technique afin de saboter les machines humaines. Depuis le retours de la magie, leurs rangs sont divisés entre ceux qui considèrent que la science n'est plus une menace et veulent maintenant la conserver pour profiter du meilleur des deux mondes et ceux qui souhaitent terminer son éradication une fois pour toute.

Les korrigans sont des élémentaires terrestres. Ils naissent par génération spontanée dans les tréfonds de mines ou de grottes là où la magie est assez forte. Les ronds de sorcière, de grands cercles de champignons, indiquent en surface les lieux où ils sont susceptibles de naître.

## 7.7 *Les lémuriens*

Les lémuriens sont des êtres filiformes, à la peau grisâtre recouverte d'une fine fourrure blanche, dotées d'énormes yeux noirs. Ils ressemblent à de sortes de singes clairs, avec de grandes mains, à l'air trop fragiles pour marcher sans se briser. Ils se promènent soit nus, soit dans des combinaisons en une pièce très colorées et comportant de nombreuses poches.

Quand ils ouvrent la bouche, ils exposent des rangées de petits crocs pointus fort déplaisants... mais inappropriés à la mastication de la viande: ils sont en effet exclusivement insectivores.

Les lémuriens se considèrent comme une civilisation supérieure, gouvernée par des intelligences artificielles et optimisés en tout point. Originaires de Gamma du Centaure, ils viennent sur terre afin d'en étudier les formes de vie, dans le but futur de prendre contact officiellement pour faire profiter les autochtones primitifs de la lumière de leur civilisation. Le chaos récent dû à la Nuit de Feu à tout remis à zéro en rendant l'essentiel de leur savoir sur la culture humaine obsolète.

Comme l'humain, le lémurien peut être plus ou moins bon ou mauvais, surtout quand il ne se sent pas proche de ceux qu'il approche: certains sont tristement célèbres pour leurs expérimentations médicales et leur vivisection de sujets prélevés au hasard, d'autres des humanistes convaincus très fréquentables.

Les lémuriens se sont depuis longtemps affranchis des contraintes de la reproduction naturelle et naissent artificiellement dans des cuves, par clonage et sélection, un contrôle de qualité étroit étant effectué pour assurer la perfection de chaque individus. Ils croissent à vitesse accélérée, des machines leur implantant des souvenirs artificiels, afin de produire directement des adultes formés à leur futur métier.

Certains lémuriens de la terre, rebelles à leurs lois, sont revenus à des méthodes de procréation plus primitives...

## 7.8 *Les Marie-Morgane*

Les Marie Morgane, appellées aussi sirènes, ont, pour les humains, l'apparence de femmes magnifiques... mais il en va tout autrement pour les yeux capables de voir au travers des illusions, comme ceux des louarned. Sous leur vrai forme, elles sont toujours féminines et humaines, mais avec des yeux vitreux de poissons et une peau écailleuse et flasque, un corps gonflé d'eau comme celui d'un cadavre, des ouïes sur les côtés du cou et des doigts palmés. En guise de cheveux elles arborent une toison de filaments gélatineux rappelant ceux de méduses.

La Marie Morgane possède une intelligence humaine mais elle est arc-boutée vers un unique but dans la vie: dévorer des hommes, et en particulier des hommes beaux. Elles sont assez malignes et patientes pour opérer tout en douceur et en subtilité, en évitant de se faire prendre. Dans le passé, habitantes des mer elles jouaient les naufrageuses et on croyait les cadavres dévorés par les poissons et les crabes. Depuis la Nuit de Feu elles se sont adapté au nouveau monde et ont souvent choisi une prometteuse carrière en tant que mercenaires. Dans les missions dangereuse, un humain disparaît facilement sans témoins.

Perverse, elles aiment jouer avec leur proies et si possible en faire un amoureux. Leur exécution favorite est par la noyade mais elles ne reculeront pas à employer la strangulation à la place si elles manquent d'eau.

Si elles sont moins dangereuses pour les louarned, elles peuvent les attaquer par erreur en les prenant pour des humains car elles ne percent pas leurs illusions. Traîtresses et manipulatrices, elles seront aussi un grand danger si elles se savent démasquées.

On dit que de prendre une femme sur un bateau porte malheur. La raison derrière cette croyance est que si une belle femme se noie en mer sans être en paix avec elle-même elle se transforme en Marie Morgane au lieu d'une revenante et n'aura de cesse de faire naufrager le bateau dont elle est tombée pour venger sa mort. Alimentées seulement par quelques suicides et accidents, elles ne seraient pas très nombreuses si elles ne prenaient pas les choses en main en capturant des femmes pour les noyer dans la mer... du coup, vu leur naissance la plus courante, les Marie Morgane se détestent les une les autres.

## 7.9 *Les revenants*

Les revenants sont de purs âmes sans corps. Capables de changer de forme à volonté, ils apparaissent de façon variable, mais demeurent toujours bleuâtres et semi-transparents. Ils ont trois formes privilégiées, qu'ils adoptent la plus part du temps:

- le feu follet, une flamme bougeant doucement dans les airs à hauteur d'homme;
- la forme qu'ils avaient avant de mourir, en général ils sont humains mais il existe des revenants animaux;
- leur forme actuelle, c'est à dire celle d'un cadavre pourrissant ou d'un squelette.

Le comportement d'un revenant est représentatif de l'humeur du défunt lors de sa mort, qui a généralement une mission à accomplir. Il peut vouloir une vengeance, aider des proches, ou subir une punition. Ils conservent leur intelligence mais deviennent mono-maniaques, entièrement obsédés par leur but. Un spectre en colère n'a pas le pouvoir de blesser directement un être vivant. Ils ont alors tendance à se venger de cette faiblesse en frappent contre les portes et les tuyaux pour effrayer les mortels. Par contre ils peuvent facilement blesser des êtres magiques comme les louarned, prudence...

Un revenant apparaît lorsqu'un vivant au seuil de la mort la refuse avec suffisamment de violence. En général ce refus n'est pas lié à la simple et naturelle peur de la mort mais à un incident dramatique ou à une obsession du vivant. Par exemple un homme assassiné peut revenir pour se venger, un avare maladif rester sur terre à protéger son argent, une mère arrachée à son enfant rester pour s'occuper de lui, un meurtrier revenir pour se racheter, ... Le revenant est ainsi piégé entre la mort et la vie sous sa forme fantomatique qu'il conservera jusqu'à être apaisé.

Comme tous les morts vivants, les revenants « empestent la mort » pour les louarned et sont insensibles à leurs illusions (sauf celles devenues réelles).

## 7.10 *Les trolls*

Les trolls ont l'apparence d'humains monstrueux et primitifs, au front bas et épais et aux énormes pieds, mains et nez. Ils sont couverts de fourrure à part sur le visage, les paumes et les plantes des pieds. Sales, rarement habillés bien qu'ils portent souvent des grigris en os autour du coup, ils sentent fort et sont souvent couverts de peintures de guerre faites du sang de leurs victimes.

Le troll est aussi primitif qu'il en a à l'air et d'un naturel mauvais. Il attaque les autres créatures intelligentes pour le plaisir de montrer sa force plus que pour tout autre motif, bien qu'il ait appris la prudence face aux humains capables de se défendre. Il aime tout spécialement les victimes faibles et facile à effrayer comme les enfants. Se livrer à des actes mauvais est souvent un rite de passage chez eux et ils sont tout particulièrement actifs à la fin de l'adolescence et aux saisons des amours (pour prouver leur virilité).

Le troll vénère toutes sortes de divinités très anciennes et sinistres, pour lesquelles il effectue toutes sortes de sacrifices du rat... à un autre troll. Comme on n'a pas le droit de citer leur noms et que les sculptures les représentant ne sont que des cailloux vaguement dégrossis, on en sait peu sur ces dieux à part qu'ils sommeillent dans l'espace lointain en attendant de se réveiller pour dévorer le monde.

Si ils sont une nuisance ou même un danger pour presque tous, ils ne feront pas de mal à un louarn: pour eux un animal capable de créer des illusions est un puissant mauvais esprit, et donc un être très respectable. Ils les honoreront comme des dieux.

Les trolls sont des êtres de chair et de sang qui se reproduisent comme les autres. Ils ont des pratiques spartiates et le bébé est soigneusement examiné à la naissance: s'il est trop faible, mal formé, ou que c'est une femelle et que la mère n'a pas mis au monde au moins deux mâles, il sera tué à coup de pierre et offert aux dieux. Puis dès que le jeune troll est assez fort, il est soumis à une série d'épreuves de survie visant à le renforcer. Du coup les trolls sont forts et endurants, et en majorité mâles.

## 8 *Les fluctuations magiques*

Si on est en plein retours de l'ère magique, le basculement demeure encore incomplet. C'est pourquoi les créatures magiques sont encore peu nombreuses. Le basculement n'est pas non plus uniforme et du coup il existe des zones de magie, fluctuantes, et d'autres de non-magie.

Si les louarned restent trop longtemps dans une zone non magique, il risquent de sombrer de nouveau dans le Sommeil sans Rêve, ce qu'ils sentiront venir plusieurs jours à l'avance. Inversement, lorsqu'un puissant louarn céleste leur apparaît il a tendance à les recharger en magie.

Le résultat est que les louarned sont pour le moment condamnés à une vie d'aventuriers, forcés de bouger sans cesse et d'accepter les missions des célestes... mais ce sort n'est pas forcément pour leur déplaire.

Les fluctuations magiques influencent aussi tout équipement technologique, qui peut tomber subitement en panne sans aucune raison extérieure au milieu d'une pointe de magie.

## 9 *Le monse céleste*

Si les joueurs dépassent leur limites, ils peuvent utiliser le pouvoir de vol vers le monde céleste. Que découvrent-ils alors?

Après un vol dans une lumière de plus en plus éblouissante... ils jaillissent au travers d'un mandala. Celui ci est d'une grande beauté et d'une complexité infinie, carré de plusieurs centaines de mètres de coté, fait de sables si fins qu'on dirait presque de l'eau. Parfois un louarn céleste à neuf queue en jaillit ici où là où au contraire y plonge et y disparaît. Le tracé se reforme tout seul là où il est dérangé.

On se trouve dans une salle colossale de ce qui semble être un palais oriental d'une grande richesse. Des voûtes dorées à l'or fin s'élancent aussi haut que le ciel et les murs sont recouverts de fresques représentant l'histoire de la terre et des louarned. Le lieu est presque silencieux à part le doux son de conversations chuchotées: au bord du mandala des foules de louarns s'activent, discutant ou modifiant les tracés de sable. Ils ont tous au moins neuf queues, certains plus, quelques uns, visiblement très vieux et respectés en ont cent. Les louarned qui rentrent et sortent du mandala, en volant, vont et viennent autours de ces derniers.

A un bout de la salle il y a un trône colossal au dessus duquel flotte un louarn doré à mille queues, chevauché par un humain androgyne d'une grande beauté. Les deux exhalent un sentiment de présence et de puissance magique qui irradient dans toute la salle.

D'abord on ne prêtera pas attention au nouveau venu, tout le monde étant trop occupé pour ça. Puis, si il s'adresse aux autres, tente de s'approcher du louarn doré ou perds une seule goutte de sang sur le mandala il est repéré. On lui fera savoir, très gentiment mais fermement, qu'il n'a rien à faire dans le tribunal céleste et doit rentrer chez lui. On l'y aidera et on le ramènera sur terre sans qu'il subisse les effets secondaires normaux pour avoir outrepassé sa puissance normale. S'il pose des questions on restera très évasif: il apprendra ce qu'il a à savoir quand son heure sera venue. S'il demande de l'aide, on lui répondra que le tribunal céleste n'intervient pas directement dans les affaires terrestres de peur de rompre l'équilibre fragile du monde... mais des demandes raisonnables comme un gain de pouvoir, l'aide d'autres louarned sauvages ou la descente d'un céleste à neuf queue pour répondre à des questions peuvent être acceptées.

Si en revanche le louarn à tendance à venir troubler le tribunal céleste sans raisons valables trop régulièrement l'accueil sera nettement plus froid. Après quelques

remarques glaciales sur son outrecuidance il sera balayé comme un fétu de paille et se sentira tomber du monde céleste pour revenir sur terre. Il subira le contre-coup normal, voire devra cocher toutes ses cases de blessure grave sauf une.

Il existe cependant une exception: si le louarn demande à transmettre la prière d'un humain à Inari, la salle entière fait silence et toutes les têtes se retournent vers l'humain. D'une voix qui fait trembler les murs et sonne presque douloureusement fort dans la tête de ceux qui l'écoutent, le louarn doré répondra alors simplement « Inari écoute », puis attendra que le demandeur ai dit tout ce qu'il avait à dire et conclura par un retentissant « Inari a entendu ». Sur ce tout le monde reprends son activité et le visiteur est renvoyé chez lui, mais il y aura probablement intervention indirecte pour répondre à la prière (ça peut devenir la mission du groupe).

Si, avant d'être repéré, le visiteur regarde les fresques il pourra admirer une représentation détaillée de la Nuit de Feu (et vérifier que la Bretagne n'a pas été la seule cible touchée). Il pourra aussi écouter les conversations: on y parle de flux d'énergie et de perturbations de destinée, de leviers et de digues, de comment et où les réorienter pour les harmoniser... et beaucoup de louarned sauvages à engager ou pas et des informations et requêtes exactes à leur présenter, chaque mot étant soigneusement soupesé.

## 10 *Les féeries*

Les fées ont quitté le monde avant le Sommeil sans Rêve, dégoûtées par ce qu'en avait fait les hommes. Elles sont parties en féerie, une dimension artificielle creusée à coup de magie et modelée à leur image. Depuis on appelle féeries toutes les petites enclaves parallèles creusées dans la réalité par diverses créatures magiques. Des lieux, généralement assez petit, situés... nulle part, n'occupant aucun espace, et dans lesquelles les lois du monde ne s'appliquent pas toujours normalement.

Les croque-mitaines ont leur féerie de ténèbres, pleine de galeries qu'ils utilisent pour voyager au travers des ombres. Les gremlins ont leur féerie technologiques pleines de machines improbables dans lesquelles ils laissent libre court à leur rêves d'ingénieurs mages. Les louarned eux mêmes ont le monde céleste et savent créer de petites bulles copiant la réalité par le feng shui. Etc.

On appelle l'entrée d'une féerie un portail. Il peut prendre toutes les formes et filtre les passages en fonction de lois variables. Par exemple ce peut être une flaqua dans laquelle on peut plonger par les nuit de pleine lune si l'on saute sur le pied gauche, une ombre que peut traverser un être sans remord, une porte lorsqu'elle a été ouverte par la bonne clef après avoir frappé trois fois, ...

Les féeries sont des lieux où la magie est très forte ce qui les rends particulièrement merveilleux... ou horribles. Tout peut arriver au voyageur qui s'y aventure.

## 11 Quelques armes

Naturelles	Contrôle	Poison	Effet faible	Effet normal	Effet fort
Pieds & Poings	2	Non	1 plaies et bosses	3 plaies et bosses	3 légères
Pieds & Poings + Art Martial	4	Non	2 plaies et bosses	5 plaies et bosses	5 légères
Crocs & Griffes, petit animal (chat)	1	Possible	1 plaies et bosses	2 plaies et bosses	2 légères
Crocs & Griffes, moyen animal (chien)	3	Possible	2 plaies et bosses	4 plaies et bosses	4 légères
Crocs & Griffes, gros animal (crocodile)	6	Possible	3 plaies et bosses	2 légères	2 grave

De mélée	Contrôle	Poison	Effet faible	Effet normal	Effet fort
Petite arme blanche (couteau, tournevis)	6	Possible	3 plaies et bosses	2 légères	2 grave
Moyenne arme blanche (dague)	8	Possible	4 plaies et bosses	3 légères	3 grave
Grande arme blanche (sabre)	8	Possible	1 légères	1 grave	5 grave
Lame sur manche (baïonnette, faux, hache, fourche)	8	Possible	2 légères	2 grave	Mort!
Arme blanche mécanisée (tronçonneuse)	0	Non	5 légères	5 grave	Mort!

A distance	Contrôle	Poison	Effet faible	Effet normal	Effet fort
Sarbacane	0	Possible	0	0	0
Petit projectile non tranchant (pierre)	0	Non	1 plaies et bosses	5 plaies et bosses	1 légères
Petite arme de jet (couteau, shuriken)	0	Possible	2 plaies et bosses	1 légères	1 grave
Lance	0	Possible	5 plaies et bosses	4 légères	4 grave
Lance + Lanceur	0	Possible	1 légères	1 grave	5 grave
Arc	0	Possible	1 légères	1 grave	5 grave
Arc à pouliés	0	Possible	3 légères	3 grave	Mort!
Arbalète	0	Possible	3 légères	3 grave	Mort!

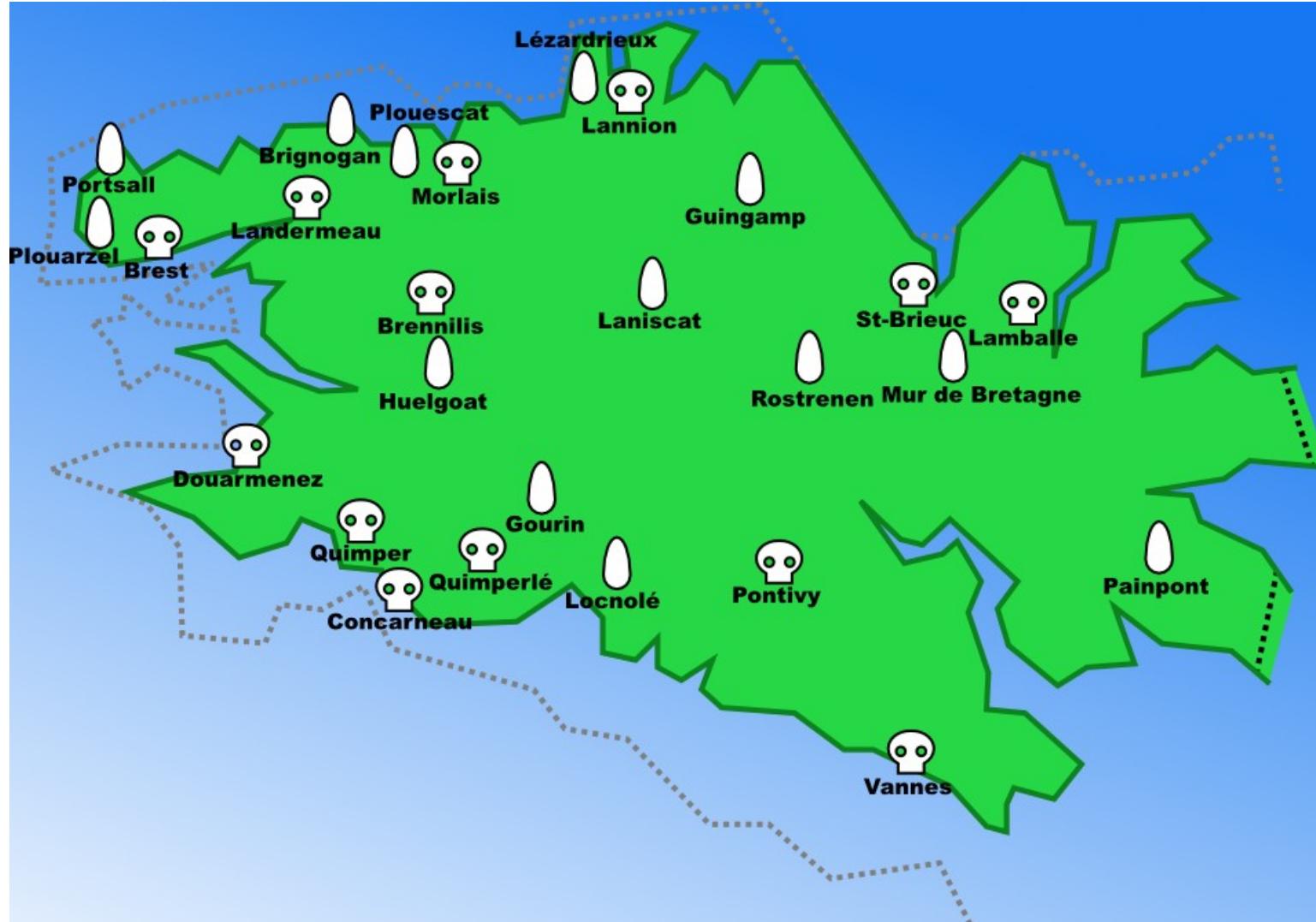
A feu	Contrôle	Poison	Effet faible	Effet normal	Effet fort
Arme à feu, petit calibre (pistolet)	0	Non	2 légères	2 grave	Mort!
Arme à feu, moyen calibre (fusil)	0	Non	4 légères	4 grave	Mort!
Arme à feu, gros calibre ou mitraille (fusil de chasse)	0	Non	5 légères	5 grave	Mort!

De contrôle	Contrôle	Poison	Effet faible	Effet normal	Effet fort
Bâton de capture	8	Non	0	0	0
Filet	10	Non	0	0	0

Autres	Contrôle	Poison	Effet faible	Effet normal	Effet fort
Tazer	10	Non	0	1 plaies et bosses	1 légères
Flammèche de louam	0	Non	1 plaies et bosses	3 plaies et bosses	3 légères
Torche	0	Non	3 plaies et bosses	2 légères	2 grave

## 12 La carte du monde connu

Sur cette carte, les crânes représentent les grandes villes ravagées par la Nuit de Feu, les dolmens les menhirs et dolmens où se concentre la magie et les pointillés l'ancienne Bretagne avant la montée des eaux.



## *13 Conseils au MJ*

Louarned a été créé pour un style de jeu très ouvert. Tenez en compte en créant vos scénarios car les grands pouvoirs des joueurs vont les rendre très difficile à contrôler.

Le système de combat a aussi été calibré pour être plus une punition lorsqu'il n'est pas évité qu'une partie importante du jeu. N'utilisez pas le combat comme un obstacle, préférez lui des obstacles psychologiques ou politiques (devoir réconcilier X avec Y, trouver qui possède telle information, ...)

Lorsque vous donnez des notes de jeu, ne les annoncez pas tout haut, donnez juste le résultat de l'action: sinon vous risquez de créer des jalouxies et des compétitions qui peuvent rendre l'ambiance détestable à votre table de jeu. Toujours à propos des notes de jeu, n'hésitez pas à être plus généreux envers les débutants et plus exigeant envers les vétérans.

Dosez votre surnaturel en douceur: il est bon que les joueurs puissent se demander si un évènement à des causes naturelles ou pas, ou de créer du contraste avant de les plonger dans une féerie bien merveilleuse ou effrayante.