



ONIROTHÈQUE

CHAPITRE QUATRIÈME

Ce qui doit être su de tous au sujet de Gladise, la légendaire cité des deux amants et du Bonheur Insoutenable.

Il existe une cité du nom de Gladise située dans un endroit tellement perdu et reculé qu'elle est devenue une vraie légende. Les plus proches bourgs ou villages ne peuvent être atteints qu'au terme d'un voyage de trois à quatre semaines, un voyage si long et si périlleux que personne ne le tente. Cette cité peut heureusement se permettre de vivre en totale autarcie. Une grande forêt apporte une source inépuisable de bois et de gibier, des terres arables permettent des cultures fructueuses et variées, arrosées par de nombreux cours d'eau et un climat doux donnant une vie agréable... Tout serait parfait si de part la loi, il n'était pas obligatoire d'être heureux.

D'un Âge à l'autre

Comme il est très souvent le cas dans les grandes villes, les citadins vivent dans le souvenir d'une très ancienne légende qui hante les esprits. Gladise elle-même n'échappe pas à la règle et sous son apparente insouciance se cache une terrible tragédie. Plusieurs versions déformées circulent dans les chaumières, de la romance qui fait pleurer les jeunes filles au conte qui fait trembler les enfants.

Autrefois

Il était une fois, au Second Âge, une jeune et belle princesse du nom de Gladise. Elle vivait dans une très belle ville, administrée par le roi son père. Celui-ci était vraiment fou de sa fille, surtout depuis la mort de la reine. Ni lui, ni sa fille ne s'en étaient vraiment remis, en tous cas jusqu'au jour où elle rencontra le capitaine de la Garde Royale, Astris.

Malheureusement, le sorcier royal était également amoureux de la princesse et fomenta le projet de se débarrasser de son rival. Il commença par la menacer mais elle se moqua de lui. Puis il lui promit de lui tuer son amoureux si elle ne l'épousait pas. Elle lui répondit que, dans ce cas, elle se tuerait aussi, persuadée qu'ils seraient réunis dans un autre rêve. Contrairement à la plupart des gens qui n'y croyaient pas, le sorcier pris cela très au sérieux. Pendant des mois, il étudia dans les greniers du palais où il avait élu domicile. Les dragons s'acharnèrent sur lui de leurs souffles et de leurs queues et le sorcier se désagrégea peu à peu, jusqu'à ce qu'il ne devienne plus que l'ombre de lui-même, une ombre cau-



chemardesque. C'est ce qui lui donna la solution. Le beau capitaine disparut ce jour-là. Mais il était toujours présent. Le sorcier l'avait rendu invisible. Et, comme Astris n'avait pas envie de rendre folle la population, il s'abstint de jouer les fantômes et vécut retiré dans la forêt. Les années passèrent, puis les siècles. Les dragons, qui ne rêvaient plus l'image du capitaine, en avaient oublié de rêver sa mort et il continua à exister entre les deux : une âme en peine ayant perdu la notion du temps.

Lorsqu'il disparut, la princesse sombra dans le chagrin. Son sourire, le soleil du roi, s'était éteint. Il fit tout ce qu'il put pour lui faire retrouver le sourire. Il organisa des fêtes somptueuses, fit venir tous les amuseurs, les baladins, les saltimbanques. Il faisait tout pour qu'elle ait constamment sous les yeux une vue agréable. De même, il faisait son possible pour que les habitants de la ville le soient eux-mêmes, qu'ils soient prospères, car quoi de plus déprimant que le spectacle de la misère. Et les gens le lui rendaient bien en arrangeant et décorant d'eux-mêmes leurs maisons, leurs quartiers, leur ville.

Aujourd'hui

Naturellement, il ne reste que peu de choses de ce que fut la ville autrefois, si ce n'est cette recherche du parfait bonheur, transformée en une véritable obsession. Mais le bonheur ne suffit plus car les citadins poussent cette quête au paroxysme. Le malheur est prohibé, et la moindre trace de tristesse est devenue un délit. La ville elle-même doit respirer la gaieté, elle en est devenue exubérante, luxuriante, excessive.

Les citadins prétendent que le monde, le Grand Rêve, n'est qu'un spectacle destiné à entretenir la bonne humeur des Dragons. Et, si le cataclysme de la fin du second Âge est arrivé, c'est que la vie des humains avait cessé de les amuser. Ils ont commencé à s'ennuyer et ils ont décidé que ça suffisait. Il fallait changer les acteurs. Alors, ils ont tout effacé. Ils ont frappé trois grands coups sur le Monde et le Grand Spectacle de la Vie a repris sur de nouvelles bases. Mais il ne faut surtout pas qu'ils recommencent à s'ennuyer, où ce pourrait bien être un nouveau cataclysme, la fin du troisième Âge. C'est ainsi que chacun doit se sentir concerné par le Spectacle et faire continuellement bonne figure. C'est pourquoi la Garde Hilare pourchasse les tristes, les malheureux, les dépressifs.

Les gens sont obligés de paraître heureux, de sourire et les dirigeants ont fait de cette quête constante du bonheur la Loi.

Premier Commandement de la Charte du Bonheur de Gladise : Chacun doit tendre vers le Bonheur. Second Commandement : Le Malheur est prohibé.

Cette Charte date de l'époque de la princesse Gladise et c'est le roi, son père, qui l'a promulguée après qu'elle ait sombré dans la tristesse (du moins, c'est ce que l'on suppose). Aujourd'hui, elle est appliquée à la lettre et le gouvernement de la ville la fait respecter par tous les moyens. Le Malheur est pourchassé, ainsi que tout ce qui en découle : les larmes, la peine, le chagrin, la mélancolie, la colère, etc... La Garde Hilare a pour mission de les traquer impitoyablement, mais toujours le sourire aux lèvres, cela va de soi.

Le Décor



ONIRO
12
THÈQUE

Gladise est une très belle ville, bien que fort singulière. De loin, elle apparaît comme une mosaïque de couleurs vives, utilisant tout l'arc-en-ciel. Les toits des maisons sont de forme bizarre, du cône aux volutes en passant par le champignon ou le dôme. C'est comme si chaque maison cherchait à être la plus remarquable, la plus visible, la plus originale.

VUE D'ENSEMBLE

Comme de nombreuses villes, celle-ci est fortifiée. Mais le mur d'enceinte, datant du Second Âge, est entamé à de nombreux endroits. Il n'a plus aujourd'hui de réelle fonction. Par contre, la porte principale est régulièrement rénovée, repeinte de couleurs criardes : rouge, bleu, jaune et vert. Les toits des deux tours qui flanquent la porte sont peints de spirales or et argent. Au-dessus de la porte, un écriteau comporte ces quelques mots : «bienvenue à Gladise». Vous qui entrez, abandonnez tout désespoir.

Deux gardes de la ville sont en faction à l'entrée et leur costume bariolé et loufoque donne tout de suite au visiteur le ton de la ville. Ils

interdisent l'introduction en ville de toute arme. Puis, en entrant véritablement, le visiteur se trouve pris dans un tourbillon de démesure comme il ne peut en exister que dans les rêves les plus délirants. Les gens sont habillés de vêtements complètement fantasmagoriques, avec de grandes épaulettes, de tissus chamarrés, lamés, de grandes capes aux couleurs vives, des coiffures vertigineuses, des chaussures à semelles surcompensées, des chapeaux extravagants, des maquillages les faisant ressembler à toutes sortes d'animaux ou à des caricatures...

Les avenues sont bordées d'arbres chargés de fleurs (qui n'ont souvent rien à voir avec l'arbre qui les porte). Des bannières sont tendues. Des passerelles aériennes, souvent couvertes, parfois plus acrobatiques, relient des bâtiments entre eux. Toutes les maisons sont très anciennes — beaucoup datent du Second Âge. La plupart sont en bois et possèdent des balcons finement ouvragés, sculptés, qui en font le tour. De nombreuses sculptures emplissent toute la surface libre des murs. En y regardant d'un peu plus près, on s'aperçoit que sont également gravées dans le bois à plus petite échelle des scènes, comme des «bandes dessinées». Les sujets vont de la vie quotidienne aux scènes érotiques (tout en haut, sous les toits), en passant par le vaudeville ou le burlesque. En fait aucun mur n'est lisse, tout est décoré, peint, enjolivé. Il y a même des automates qui jouent de petites scènes, sortent d'une cache d'un mur et y retournent après quelques secondes. Nombreuses sont les maisons qui rivalisent de loufoquerie dans leur architecture, avec des tours en surplomb surajoutées les unes aux autres, à tel point que l'on se demande comment tout cela ne s'écroule pas, des fenêtres volontairement de travers, une entrée par le premier étage, auquel on accède par une échelle de corde, une nacelle, etc. Dire qu'elles se distinguent de la sorte ne serait plus vrai, car au bout du compte quand tout le monde cherche à se distinguer, tout le monde se ressemble, ce qui pourrait paraître hétérogène quand on y regarde de près, apparaît finalement homogène avec du recul. La ville est un chaos, organisé et encouragé. Le piéton n'est pas simplement spectateur de ce décor, car il arrive qu'en passant près d'une statue, celle-ci tourne la tête et l'arrose d'un jet d'eau. Ce peut être aussi un clown grotesque de bois surgissant d'une fausse fenêtre en lançant un paquet de confettis. Et puis, la plupart des rues étant recouvertes de pavés, de plancher de bois ou de dalles, il est facile d'y cacher des surprises. Il n'est pas rare qu'une zyglute de bonne taille bondisse du sol en tirant la langue ou qu'un groin apparaisse en baissant ses braies pour montrer ses énormes fesses. Ce ne sont que des marionnettes, mais ce peut être aussi un farceur bien vivant qui jaillit d'une trappe.

Gladise présente le paradoxe d'être une ville à la fois touffue et possédant de larges artères. Dans certains quartiers, les maisons sont les unes sur les autres, très chargées, avec des annexes surajoutées à n'en plus finir. Il y a eu une volonté de conserver les maisons anciennes, tout en leur ajoutant d'autres éléments, pendant que des bâtiments plus récents venaient s'intercaler entre elles. Certaines zones construites sont donc très denses, avec de toutes petites ruelles dans lesquelles on ne peut se glisser qu'un par un et où il est impossible de se croiser. Mais la ville a aussi essayé de s'aérer, avec des avenues larges, de grandes places, des espaces verts... Ces espaces publics sont souvent envahis par des spectacles, des manèges, des sculptures au milieu de bassins et de fontaines et ils changent très souvent de visage.

Tous les jours, des spectacles animent les rues : danseurs, acteurs, chanteurs, musiciens... Il n'est pas rare de voir sur la même place trois orchestres différents et concurrents jouer en même temps, chacun tentant de couvrir l'autre pour s'imposer, créant une véritable cacophonie. Il est assez fréquent que des affrontements se déclenchent entre troupes rivales... pour se transformer miraculeusement en «fausse» bagarre burlesque lorsqu'arrivent les forces de l'ordre et finir dans de grands éclats de rire... un peu jaunes.

LES QUARTIERS

La ville est divisée en quartiers, séparés par de grandes avenues.

Le Quartier Beau

À l'ouest, c'est le quartier Beau, celui des personnalités de la ville, des grandes et belles demeures. Certaines sont même plus grandes que le Palais lui-même. Il y a de grands jardins et tous les espaces entre les maisons sont plantés d'arbres. La fraîcheur et l'ambiance romantique sous les frondaisons favorisent les promenades et les concerts. Le parc, le plus beau des trois que comprend Gladise, est plutôt un jardin fleuri public. Le quartier Beau est délimité à l'est par l'avenue Badine et au nord par l'avenue des Fleurs.

Le Quartier A Cheval

Plus au nord, c'est le quartier A Cheval. Curieusement, il comporte en plein milieu un mur, de 5 mètres de haut, orienté est-ouest et qui n'est relié à rien. Il s'agit probablement d'une portion d'un ancien emplacement du rempart, du temps où la ville était moins étendue. Certains anciens prétendent qu'il s'agissait d'une ancienne rue aérienne, qui permettait aux gens de se promener en profitant d'un panorama imprenable sur la ville. Pourtant, il ne reste aucun vestige d'escalier



permettant d'accéder au sommet. C'est au sud de ce quartier qu'est implanté le Palais du Grand Bouffon et la Garnison. On ne sait pas si le nom de ce quartier vient du fait qu'il est à cheval sur un mur, ou s'il est dû à la garnison, résidence des gardes à cheval.

Le Quartier Boréal

De l'autre côté de l'avenue Boréale, on trouve le quartier du même nom. En son centre, un parc à six côtés n'est qu'une vaste pelouse où, en été, vont se prélasser les citadins, pour prendre le soleil. On y monte aussi fréquemment des gradins, pour y faire de grands spectacles.

Le Quartier Fantasque

C'est là qu'ont été construites les maisons les plus extravagantes, biscornues. Ici, on rivalise d'audace et d'originalité architecturale.

Le Torte

Ce quartier doit son nom au labyrinthe de ses rues. C'est le quartier des plus modestes. Si dans le reste de la ville les immeubles sont divisés en appartements, il n'y a ici que des maisons individuelles très humbles, ce qui ne les empêche pas d'être tout aussi décorées que le reste de la ville. Certaines habitations sont très exiguës. Cet amas de petites maisons a été construit au fil du temps, allez savoir pourquoi, sans que deux maisons soient contiguës. Cela a créé un labyrinthe de ruelles où il est difficile de se croiser. Il faut un certain sens de l'orientation pour s'y retrouver, quand on est étranger. De mauvaises langues disent que c'est un véritable coupe-gorge, mais ce ne sont que des ragots. Tout ça parce qu'ils ont peur de passer dans ces venelles sombres... Évidemment, on y retrouve de temps en temps quelques cadavres, une dague dans le dos, mais on n'a jamais prouvé qu'il s'agissait de meurtres... La Garde Hilare y pénètre rarement. Ce quartier est coupé en deux par une large avenue qui tranche avec le dédale de passages. C'est la Percée. La partie sud du quartier, plus petite, a été appelée le Petit Torte. Enfin, à l'est, le rempart est en bonne partie éboulé, permettant d'entrer et sortir librement de la ville.



ONIRO

14

THÈQUE

Le Quartier des Faiseurs

Ce quartier est anciennement celui où était rassemblé tout l'artisanat de la ville, où était fabriqué tout ce dont la ville avait besoin. Aujourd'hui, si les ateliers se sont dispersés, il en reste encore une bonne concentration dans ce quartier.

Le Quartier de la Princesse

Rien d'extraordinaire dans ce quartier qui devrait son nom à ce que le lieu de rencontre des amants de la légende y aurait été situé...

L'Histrion

Au centre de la ville, c'est le quartier le plus vivant, où se donnent beaucoup de spectacles. C'est la zone la plus aérée de la ville, avec de nombreuses places et les tavernes, les théâtres et les salles publiques y abondent. Le seul inconvénient, c'est qu'on y dort assez mal. La musique y est quasi constante. C'est là que se trouve l'Auberge des Riants Voyageurs (*voir plus loin*).

PLACES ET RUES

La place Heureuse est celle sur laquelle donnent le palais et la garnison. C'est la plus grande de la ville, où sont données les exécutions, où un marché a lieu un matin sur deux.

Le boulevard des Mille Pas doit son nom à ce que tous les défilés, cortèges et parades empruntent cette artère. Beaucoup font en fait le tour de la ville en empruntant ensuite l'avenue de Bonne Fortune, puis celle du Grand Bonheur, pour revenir sur la Place Heureuse où ont lieu les grands spectacles et les exécutions.

Le rempart qui encercle la ville fait une dizaine de mètres de haut et n'est plus en très bon état. De nombreux échafaudages de bois ont été apposés contre les murs de manière plus ou moins définitive, qui servent autant à accéder au chemin de ronde qu'à soutenir le mur. Il n'est plus possible de faire le tour de la ville par ce chemin de ronde. Le mur est écorné en de nombreux endroits, et même complètement éboulé à l'est. Il faut souvent descendre au sol pour remonter quelques mètres plus loin. Il est parfois réparé par un plancher de bois qui enjambe les trous.

Au pied de ce rempart le plus grand boulevard de Gladise encercle toute la ville. Le seul inconvénient est qu'il est souvent encombré. Les échafaudages qui soutiennent le rempart gênent la circulation. D'une largeur très inégale, il est parfois aussi large qu'une avenue, parfois aussi étroit qu'une venelle du Torte. Ce boulevard n'a pas été officiellement nommé. On l'appelle «la Rue d'Autour», «la Ceinture», «le Serpent», «l'Anneau», etc..., mais ce ne sont que des surnoms populaires.

LA VOIE MÉDIANE

Nombreuses sont les maisons reliées par des passerelles couvertes, par-dessus ruelles et avenues. En fait, il existe même un moyen de joindre le rempart sud au rempart nord, sans poser le pied au sol, en passant uniquement par ces passerelles, entre ciel et terre. Le seul problème, c'est qu'il faut passer chez les gens. Depuis très longtemps existe une confrérie secrète, celle des propriétaires des maisons

Nord



Sud

QUARTIER BOREAL

QUARTIER A CHEVAL

QUARTIER FANTASQUE

Gladiase

QUARTIER BEAU

LE TORTE

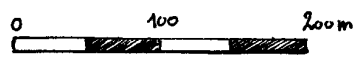
L'HISTRION

LE PETIT TORTE

- A: Palais du Grand Bouffon
- B: Garnison
- C: Auberge des Riants Voyageurs
- D: Demeure de Lothéra et sa mère
- E: Rencontre avec Joyeuse

QUARTIER DE LA PRINCESSE

QUARTIER DES FAISEURS





Auberge des Riants Voyageurs

Bière légère : 1d le verre (*force -1*)
 Bière additionnée d'une gnôle locale : 3d (*force -3*)
 Omelette surprise : 6 d
 Ragoût : 8 d
 Potage de légumes : 5d
 Poulet rôti : 10 d
 Viande-légumes : 8 d
 Plat «exotique» : 10 à 20 d selon la complexité.

constituant la Voie Médiane. Mais toutes les maisons possédant une passerelle ne font pas partie de la Voie, cela crée parfois certains conflits. Il arrive en effet pour passer d'une passerelle à l'autre à travers la maison, il faille traverser plusieurs appartements, dont certains, n'étant pas mitoyens à une passerelle et recherchant la tranquillité avant tout, n'adhèrent pas à la confrérie. Cela coupe la Voie. Curieusement, ces propriétaires-là sont assez souvent victimes d'accidents, incendies, etc... Une malédiction ?

La confrérie de la Voie Médiane fait partie de la Résistance (*voir plus loin*), même si ce n'est souvent que de façon passive, en autorisant le passage à ceux qui cherchent à s'enfuir et se cacher. La population extérieure à la confrérie ne connaît pas l'existence de celle-ci, ni même, aussi curieux que cela puisse paraître, celle de la Voie. Même les résistants ne sont pas tous au courant. En effet, nombreuses sont les maisons possédant une passerelle, mais comme on n'a jamais pensé à faire le plan de la ville, on ne s'est jamais rendu compte qu'il en existait autant qui soient reliées de la sorte. Certaines passerelles sont volontairement laissées délabrées extérieurement, tout en consolidant l'intérieur, pour laisser à penser qu'elles ne sont plus utilisables.

L'AUBERGE DES RIANTS VOYAGEURS

Cet établissement dans l'Histron est le seul qui propose des chambres aux voyageurs et cela ne lui arrive pas souvent. C'est surtout une taverne et si on sait que des étrangers sont en ville, on viendra là les voir et entendre de nouvelles histoires, un peu d'exotisme... D'ailleurs, selon la bonne vieille tradition des Auberges de Voyageurs, ceux qui y font une attraction, à condition qu'elle plaise (ne serait-ce que raconter ses souvenirs) se voient offrir le dîner et la chambre.

Elle est tenue par un petit homme qui reste toujours derrière son bar, sur son estrade. Son nom est **Psassèchizachesso**. En tout cas, c'est ce qu'il dit, même si un tel nom paraît improbable. Il s'amuse toujours à voir les efforts des nouveaux essayer de le prononcer correctement. Et il refuse de servir quiconque n'y arrive pas. Il est affublé d'une barbe gigantesque qu'il a teinte en bleu pour faire rigolo. Son gag favori consiste à l'écartier d'un seul coup en deux poignées de poils, en faisant une horrible grimace, pour montrer en dessous un tatouage le représentant dans la même position. Il possède une trompe faisant un bruit épouvantable lorsqu'il souffle dedans, un mélange entre le cri d'une zyglute qu'on étrangle et celui, exaspérant, d'une brolute rieuse. Deux minutes après, la Garde Hilare pénètre en trombe dans l'établissement. C'est radical pour les adeptes de la grivèlerie. Petit détail : l'auberge fait partie de la Voie Médiane et Psassèchizachesso de la Résistance, bien qu'il ne soit pas très actif (*voir plus loin*). Son rôle consiste surtout à aider ceux qui pourraient être en difficulté, comme par exemple certains voyageurs qui pourraient être confrontés à certains embêtements...

L'aubergiste aime servir des plats originaux. Ainsi, l'omelette surprise renferme un piment. La surprise, c'est quand on croque dedans. Cela fait vendre à boire... Mais surtout, Psassèchizachesso est un excellent cuisinier. Ancien voyageur, il a appris des recettes de toutes les contrées qu'il avait visité et d'autres que lui ont rapportés des voyageurs. Il accepte de tout faire. Il ne propose pas de carte, mais il saura faire tout ce que lui demanderont ses clients. D'ailleurs, un excellent moyen de le mettre de son côté serait de lui proposer une recette ou un cocktail qu'il ne connaît pas, mais ce ne sera pas évident d'en trouver (disons, CHANCE/Cuisine à -4). Si la recette lui plaît, il la servira gratuitement.



ONIRO

16

THÈQUE



La Vie à Gladise

Gladise est une ville très animée par tous les spectacles qui y sont donnés tous les jours. Les gens circulent beaucoup dans les rues et celles-ci sont toujours très encombrées. L'Histriion et le Quartier des Faiseurs sont pleins de boutiques où on trouve de tout. La Garde Hilare est omniprésente et prompte à réprimer toute triste figure. Mais, malgré la tension, malgré le despotisme du Bonheur Forcé, beaucoup parviennent à vivre heureux. La musique constante y contribue certainement pour beaucoup.

LES AMUSEMENTS

La vie ne s'arrête pas avec la nuit. Nombreux sont les spectacles qui se donnent après le dîner dans les parcs et dans les tavernes, spécialement dans celles de l'Histriion qui compte aussi des théâtres couverts. D'ailleurs, si certaines personnalités assistent à des spectacles qui n'ont pas assez de spectateurs, il arrive que la Garde Hilare aille chercher chez eux, au hasard, des gens pour y «assister». Ils sont emmenés de force. La population sait bien qu'il est inutile de résister et se laisse emmener. Chacun laisse un vêtement prêt à être enfilé rapidement à portée du lit, au cas il serait réquisitionné. Certains spectacles pouvant durer toute la nuit, les gens peuvent être réveillés à toute heure. Mais il ne faut pas croire pour autant que ces spectacles sont mauvais. La concurrence étant rude et les personnalités insatisfaites pouvant sévir, les artistes sont condamnés à être bons.

Les fêtes

Il y a toujours quelque chose à fêter à Gladise. On peut tous les jours trouver une nouvelle raison de faire la fête. Par exemple, le jour des fleurs, celui du bœuf, du bois, de l'eau, le jour des femmes, de l'enfant, des vieillards, le jour de la musique, etc... Chaque petit événement

peut être l'occasion d'une fête. La naissance d'un enfant peut créer le lendemain la fête des bébés, et tout le monde s'habillera en bébé ce jour-là. L'arrivée de voyageurs peut provoquer la fête des voyageurs. A chaque fois, la ville est redécorée selon la circonstance (le temps de la préparer).

LES DIFFÉRENTS CORPS DE MÉTIERS

Comme dans de nombreuses autres villes, les métiers se sont rassemblés en castes. Cela permet d'éviter la concurrence déloyale, d'organiser et de contrôler les activités. Et puis, cela crée un certain antagonisme entre les confréries, qui arrange le pouvoir en place : diviser pour mieux régner, c'est bien connu.

Les Élevateurs

Ils regroupent les cultivateurs et les éleveurs. Leur principale activité consiste naturellement à fournir de la nourriture à la ville. Mais, ne pouvant échapper à la tradition de loufoquerie de la ville, ils font aussi l'élevage de plantes et d'animaux exotiques. Il est de leur devoir de pouvoir répondre aux demandes les plus extravagantes des restaurateurs et aubergistes. Les cultivateurs font pousser du comestible, mais aussi beaucoup de fleurs sous serre.

Parterioa s'est fait le spécialiste des livraisons impossibles. Il possède une documentation impressionnante sur les mœurs des créatures étranges et sur leurs habitats. Sa demeure est équipée de nombreuses cages de toutes tailles où il élève les créatures les plus inattendues, destinées à la consommation ou au dressage pour les Saltimbanques, pour peu qu'on lui en fasse la demande. Et lorsqu'il ne possède pas l'animal désiré, soit il tente d'aiguiller le demandeur vers quelque chose d'autre, soit il engage des aventuriers pour lui rapporter ce qu'on lui demande... Dans ce cas, le délai de livraison peut être assez long. Il possède, entre autres, une zyglute (cuite avec ses œufs, il paraît que c'est un délice), un tigre vert, des chrasmes et même un oiseau-oracle (mais personne ne sait qui l'a capturé). Il a fait de sa maison et son jardin un zoo qu'il fait visiter (*Entrée : 20 deniers*).

Les Saltimbanques

Ils se subdivisent en plusieurs spécialités : dressage d'animaux, acrobates, illusionnistes, comédiens, musiciens, chanteurs et bien sûr clowns. Plusieurs troupes d'artistes rivalisent afin de se voir accorder les faveurs du Grand



ONIRO

17

THÈQUE

Bouffon. Il existe différentes troupes d'artistes, chacune spécialisée dans une discipline de saltimbanque.

Les Fabricants

Ce sont des alchimistes et des artisans. Ils fabriquent tout ce qui est vendu dans les Magasins du Bonheur : potions urticantes, slime, boules puantes, pétards, fausses armes. En moyenne : 3 d l'article.

Les Constructeurs

Charpentiers et maçons bâtissent des maisons et des bâtiments délirants. Certains sont d'ailleurs recrutés à Grand-Pierre, la ville des bâtisseurs.

Les Artistes

Ce sont les peintres et les sculpteurs. Ils réalisent sans arrêt des œuvres extravagantes, délirantes, saugrenues. Ils sont sans cesse sollicités pour décorer un nouvel édifice. Il leur arrive fréquemment de devoir démolir pour pouvoir reconstruire du nouveau.

Les Tavergistes

Ce corps regroupe les aubergistes, les restaurateurs et les taverniers et ont un rôle très important. Non seulement ils délivrent des boissons maintenant la bonne humeur des clients, des plats originaux, mais ils reçoivent aussi des artistes qui doivent distraire la clientèle.

Les Tisserands

Ils fabriquent des vêtements les plus délirants, bariolés de couleurs vives. Ils vendent aussi chapeaux et chaussures.

Braies bariolées de losanges multicolores : 3 s

Chapeau : 3 à 6 s selon l'extravagance

Chaperon (*sorte de bonnet avec une étoffe redescendant sur l'épaule*) : 3 s

Chausses à hautes semelles (*utilisées normalement par les paysans pour marcher dans la boue*) : 2 s

Chaussures à poulaines à la pointe reliée à une jarrettière par un fil muni de clochettes : 3 s

Hennin à voiles multiples : 4 s

Cotte ample de drap aux couleurs vives : 2 s

Gants au long poignet pendant en velours : 2 s

Cape longue : 1 s

Houppelande (*vêtement descendant jusqu'aux genoux, avec de larges manches pendantes*) : 5 à 10 s

Pourpoint : 5 à 8 s

Robe : 4 à 15 s

Disons qu'un costume complet qui soit suffisamment délirant, sans être trop luxueux pourrait coûter environ 10 à 15 sols. A cela il est possible de rajouter des plumes, de la passenterie, franges, broderies, orfrois, voire pierreries. Il en existe de tous les prix.

Les Maquilleurs

Les Maquilleurs permettent aux gens de paraître gais, même quand ils ne le sont pas particulièrement. Ils s'occupent non seulement du visage, mais aussi de la chevelure. Ils la coiffent, la coupent, l'arrangent, ou la teignent, et ils fournissent des perruques de toutes sortes. Les masques sont interdits, ils empêchent de voir si on sourit réellement. Une séance de maquillage / coiffure : 2 sols.

Le Bijoutier

Il serait difficile de parler d'une caste des bijoutiers, car il n'en existe qu'un seul ! Il s'appelle Trican et réside au quartier des Faiseurs. Il fabrique des bijoux, colliers, bagues et autres décorations corporelles surprenantes que l'on peut fixer un peu partout, parfois même au prix de pénibles douleurs.

C'est grâce à ces trois dernières castes que la population peut s'habiller de manière aussi fantasque.

LE POUVOIR

Les différentes voies du bonheur

Les Gladisiens ont différentes façons de réaliser leur quête du Bonheur. Au fil du temps, ces «voies» se sont muées en philosophies et même en quasi «partis politiques».

Ceux de la **Voie de la Folie** professent le rire incessant et en ont fait un décret dans Gladise : il faut non seulement paraître constamment heureux, mais aussi avoir constamment le sourire, voire rire souvent.

Une autre des grandes Voies du Bonheur est celle du **Rire Sérieux**. Ce sont principalement des jeunes d'une vingtaine d'années qui estiment que la recherche du Bonheur est une chose très sérieuse. La tradition de la ville proclame que le bonheur passe par le Rire, soit. Mais cela mérite une étude approfondie et scientifique. Ces gens-là ont démonté le mécanisme du rire. Ils sont capables de se mettre à rire, sans raison, simplement parce qu'ils pensent que ça fait trop longtemps qu'ils ne l'ont pas fait. Mais, en aucun cas, le rire ne doit être déclenché par l'une de ces futilités et encore moins par le malheur d'autrui. Le spectacle d'un homme se cognant contre un mur par distraction et se faisant mal ne doit pas être drôle. C'est un malheur pour lui et le devoir de chacun doit être de le secourir et le reconforter d'un sourire compatissant. Et puis, on dit qu'un bon rire vaut un bifteck, non ?

Il y a aussi la **Voie Friponne**. Ses adeptes sont tous d'âge vénérable et ils ont décidé qu'ils devaient passer la fin de leur existence à s'amuser. Ce sont eux qui en fait font le plus



ONIRO

18

THÈQUE



de bêtises dans la ville. La plupart des farces stupides sont perpétrées par des membres de cette voie.

La Folie au pouvoir

La Folie est en ce moment la Voie Officielle, et comme il se doit le Grand Bouffon, titre honorifique du dirigeant de Gladise, est complètement fou. Ses parents étaient frère et sœur et la consanguinité donna comme résultat un enfant déficient mental. Mais la folie du Grand Bouffon est du genre délirant. Il rit sans arrêt (preuve de son bonheur ineffable, naturellement), parle d'une voix aiguë et son discours est complètement incohérent. Il est complètement incapable de diriger quoi que ce soit, de prendre la moindre décision, la moindre responsabilité. Tout ce qu'il veut, c'est être amusé. Mais de temps en temps, il surprend son entourage avec des éclairs de lucidité, ce qui a amené certains à penser que sa folie n'était que feinte. Il a été amené sur le trône du pouvoir par ceux de sa Voie. Étant donné son apparence de bonheur intégral, il fut tout naturellement désigné.

Mais ce n'est pas lui le véritable maître de Gladise. En effet, il a un mentor, un homme à l'aspect horrible. Ainsi que tous ses ancêtres, et ainsi que toute sa descendance à venir, il possède deux choses fort contradictoires : une intelligence hors du commun, et une maladie

congénitale qui lui déforme les traits. Il est donc condamné à rester dans l'ombre. La simple vue de son aspect dans la rue le ferait immédiatement condamner. Comme personne ne le connaît, on ne serait que plus sévère avec lui. Il est haut-révérant et vraiment très puissant. Il pourra éventuellement servir de modérateur aux ardeurs des Voyageurs, ou d'ennemi invisible. Il connaît en effet tous les souterrains de la ville et sait apparaître et disparaître à volonté. Il possède en outre une bague d'Invisibilité qui peut le faire disparaître (pour de bon) en un round. Il n'est pas foncièrement mauvais, mais, pris dans l'engrenage de la tradition de Gladise, il ne peut faire autrement que continuer dans cette voie.

La garde

Et puis, il y a aussi les gardes. À Gladise, ils s'appellent la Garde Hilare. Ce sont les seuls citoyens à être armés. Personne d'autre n'est autorisé à porter ni même posséder une arme. Non seulement la Garde doit, comme toute garde digne de ce nom, maintenir l'ordre, mais elle a surtout la mission de vérifier que tout le monde est — apparemment — heureux. Et puis elle a en charge d'exécuter les décisions du Grand Bouffon. Mais quoi de plus ennuyeux que des soldats en uniforme. Aussi sont-ils eux aussi habillés à la mode de la ville : un pourpoint et des braies faits de



ONIRO
19
THÈQUE

losanges multicolores, un grand manteau garni de spirales rouges, orange et jaunes, des chaussures d'une longueur démesurée. Les cheveux sont teints, en orange vif, en vert fluo, etc. Enfin, le visage est maquillé, comme vous l'aurez deviné, en blanc, avec un large sourire rouge et un gros nez factice violet. L'armement visible consiste en une hallebarde à la lame en forme de marguerite à et un gourdin à la ceinture. Cela dit, les gardes, s'ils n'en ont pas l'air, sont malgré tout de bons combattants et leur hallebarde fait vraiment des dégâts. Ils savent également très bien se servir d'une rapière ou d'une arbalète. Mais ces hallebardes sont en plus équipées d'un dispositif très particulier. La hampe est creuse et la poignée dissimule une gâchette. Lorsque celle-ci

est actionnée, un jet d'eau jaillit par l'extrémité. La plupart des gardes ne s'arrêtent pas là. Ils en profitent pour ajouter dans l'eau un élément qui fera «plus rigolo»: un colorant, un gélifiant pour faire un genre de «slime», une potion hilarante, urticante, etc... La Garde compte une centaine d'hommes. Leur poste varie entre la patrouille de rue, la garde des remparts ou des portes. Des cloches ont été installées aux deux portes, à la Garnison, en différents points des remparts et quelques autres ont été réparties dans la ville. Chacune peut être entendue à environ 300 mètres, et est immédiatement reliée par celles qui sont à portée d'oreille. En cas de besoin, la Garde peut sonner l'une des cloches et rameuter du renfort très rapidement.

L'Envers du Décor

Gladise est une ville constamment en fête, emplie de manèges, de fleurs, de lampions, où il y a toujours un orchestre, des acteurs, des saltimbanques qui jouent, où l'on s'efforce de rendre la vie gaie et insouciance. Cependant, comme partout, existent répression et contestation. Il ne fait pas bon ne pas rire dans la cité du Bonheur.

gens sont tous endeuillés, ou déguisés en squelettes, en morts-vivants, en fantômes. Le principal devoir de la Garde Hilare étant de maintenir le Bonheur, elle n'a plus de raison de circuler dans les rues. Aussi, libre de toute répression légale, on en profite pour régler ses comptes. Les haines se libèrent. Le gouvernement lui-même en profite pour essayer de se débarrasser des gêneurs.

Les enterrements

Il est des moments où il serait difficile de continuer à sourire et paraître heureux : c'est au moment de la mort d'êtres aimés, de proches. À ces moments-là, la Garde Hilare pourrait faire tout ce qu'elle peut, elle ne pourrait pas empêcher les pleurs. Condamner à mort les gens tristes lors de ces moments douloureux ne ferait que démarrer une réaction en chaîne et la ville se dépeuplerait rapidement. Alors, il existe une échappatoire. En effet, le cimetière de Gladise est situé en dehors des limites de la ville et il est autorisé de pleurer pendant les enterrements, tant qu'on est à l'extérieur des murs. Naturellement, il faut reprendre un air enjoué dès qu'on repasse les portes de la ville. Pour continuer à garder le contrôle de la population, les autorités interdisent de s'installer, ou même de construire une maison, en dehors de la cité.

QUELQUES PLEURS OFFICIELS

Le Jour des Larmes

Une seule exception à la règle du bonheur : l'anniversaire de la mort de la princesse Gladise. Ce jour est le seul de l'année où le deuil soit de mise. Agissant comme un exutoire, il est autorisé de pleurer ce jour-là et la population n'a pas besoin de se forcer beaucoup. Toute l'année sur les nerfs pour se forcer à sourire, les gens peuvent enfin se laisser aller et craquent nerveusement. Une fois de plus, les rues sont redécorées, mais cette fois tout est recouvert de noir. La ville résonne de cris, de pleurs, de hurlements, de lamentations. Les

MURMURE DE REBELLION

Tous les gladisiens ne sont pas heureux. Certains en ont assez de cette mouvance, de ce délire constant. Et puis, il est impossible d'être constamment heureux. Chacun a ses pro-





blèmes, de famille, d'argent, de travail, etc... Comme toujours quand un pouvoir totalitaire est en place, cela engendre la suspicion, la délation, la peur du voisin et parfois la révolte. Car qui dit obligation dit opposition.

En effet, un mouvement d'opposants s'est créé, des résistants. Ils font pour le plaisir tout ce qui est interdit: ils cherchent la tristesse, mais souven- tement uniquement par esprit de contradiction. En fait, ils cultivent tout ce qui est interdit par le gouvernement en place. Ce ne sont pas des terroristes, encore moins des assassins, seule- ment des gens du commun. Ils ne savent pas se battre. D'ailleurs, s'ils ont parfois réussi à cacher quelques armes, la plupart ne savent pas s'en servir. Ils ne résistent que par des actions secrètes, parfois quelques coups d'éclat, tou- jours sans se faire voir. Par exemple: mettre de l'encre dans les fontaines, repeindre en noir un bâtiment, placer un monument funéraire facti- ce au milieu d'une place publique, remplacer les fleurs d'un arbre ou d'un balcon par des ossements d'animaux, annoncer à un bourgeois que l'un de ses proches vient de mourir par lettre anonyme, puis démentir au nom de la résistance.

Chaque corps de métier fait dans son domaine quelque chose pour la résistance.

Par exemple, l'oignon est proscrit, à Gladise. Normal, il fait pleurer, même si c'est sans tris- tesse. Du coup, il s'en fait des élevages clandes-

tins, pour le plaisir de l'éplucher, pas vraiment celui de la cuisine: une fois cuit, il n'a plus d'intérêt. Depuis le temps, on a perdu l'habi- tude d'en apprécier le goût.

Les saltimbanques résistants jouent en cachette des drames. Les alchimistes fabriquent des essences lacrymogènes pour les respirer par (dé)plaisir. Certains fabriquent en cachette des monuments funéraires. Des blagues morbides sont perpétrées pour le seul plaisir de voir pleurer... Bien sûr, ils se réunissent en réunions secrètes où, habillés de couleurs sombres, ils s'entraînent à pleurer. Si la Résistance ne va pas aussi loin dans la démesure que le pouvoir en place dans la recherche du Malheur, c'est uniquement parce qu'elle doit rester cachée. Mais l'esprit extrémiste est le même.

Leur chef est une femme que ses parents ont affublée du nom de Joyeuse. C'est une mode qui eut vent à Gladise, il y a une trentaine d'années, qui consistait à appeler les enfants d'adjectifs de ce genre, tels Heureux, Rigolo, Fend-la-Tronche, etc... Joyeuse est donc une femme qui en eut assez de ce nom et qui, par réaction, s'est mise à rechercher tout ce qui en était l'antithèse. Elle est devenue célèbre dans la ville, tout le monde connaît son activité. Mais la jeune femme a disparu depuis des années de la vie citadine. Elle vit retranchée dans les sous- sols et circule par les souterrains ou la Voie Médiane. Elle ne sort qu'en dehors de la ville, la nuit, pour prendre un peu d'air frais.



ONIRO
21
THÈQUE

LES CONDAMNATIONS

Le Large Sourire

Cette peine est appliquée à ceux qui n'ont pas été jugés assez souriants dans leur vie quotidienne. Il s'agit d'une bande rigide de métal en demi-cercle, se terminant en deux crochets (*qui ne blessent pas*) qui tirent les commissures des lèvres en arrière et vers le haut, pour forcer à un simulacre de sourire. Un cadenas empêche quiconque de l'enlever (difficulté de crochetage : DEXTÉRITÉ/Serrurerie à -5). Il permet toutefois de manger. Cette condamnation est relativement courante et il n'est pas rare de rencontrer des gens subissant cette peine qui continuent leur vie quotidienne comme si de rien n'était.

La Chatouille

La peine capitale est le rire poussé à l'extrême. Le condamné est attaché nu sur un chevalet en place publique et chatouillé au moyen d'une plume. En général, le supplicié ne peut s'empêcher de rire et il finit par en mourir d'asphyxie. Chaque round, le condamné joue un jet de VOLONTÉ. Le jet est à 0 au début. À chaque Echec, il joue un jet d'encaissement à 0. Le résultat sera lu sur la table des «Blessures». Le jet de VOLONTÉ est ensuite ajusté négativement aux nombres de points de vie perdus. Une réussite particulière suivie d'une normale signifie que le supplicié réussit définitivement à se maîtriser. Un échec, et les jets suivants recommencent avec la difficulté acquise auparavant.

Mais il arrive que certains ne soient pas chatouilleux (*en cas de particulière dès le départ*) et restent insensibles à l'excitation de leurs terminaisons nerveuses. Dans ce cas, on a recours à un autre supplice : on fait brûler une certaine variété de champignons dont les fumées sont hilarantes. Cela agit comme un poison (*P1 round, M6, D2*).

Magnanimes, les autorités peuvent gracier le condamné s'il survit encore à l'épreuve. La peine est alors commuée en une Invibilité perpétuelle. Dans le cas contraire, le spectacle est remis au lendemain...

L'Invibilité

L'Invibilité consiste à teindre le visage en bleu. Dès lors, la victime est considérée comme invisible : plus personne n'a le droit de le regarder, de s'occuper de lui, de l'aider. Selon la gravité de la faute et le verdict du tribunal, la teinture s'efface au bout d'une durée variable. En cas de peine capitale, la condamnation sera l'Invibilité Perpétuelle. Dans ce cas, la teinture bleue est indélébile, elle ne s'en va plus jamais. Dans ce cas, l'enterrement simulé de la victime a lieu en dehors de la ville. Le condamné ne fait plus partie de la population de Gladise. La Garde Hilaré a par contre le

«pouvoir» de voir les Invisibles, et de les empêcher dans la mesure du possible de profiter de leur condition aux dépens des autres. Il leur est notamment interdit de résider dans leur ancienne demeure, auprès de leur famille : ce ne serait plus une condamnation. Si, au départ, les Invisibles s'amuse de ne pas être vus, ils se rendent vite compte qu'être ignorés de tous est la plus terrible des conditions. Et ils se sentent désespérément seuls, au milieu des autres. Beaucoup se suicident, certains s'exilent, d'autres deviennent fous.

Textes : Philippe Bonneyrat

Dessins : Eric Goffelet

Plan : Emmanuel Grellard

CRÉER UN Voyageur ORIGINAIRE de Gladise

La création se fait comme de coutume avec les différences suivantes

Survie en cité est obligatoirement à -4 au départ. La base de Comédie et Travestissement est de -4, celle de Jonglerie et Acrobatie de -8. Il n'y a pas de compétence prohibées.

GERMES d'AVENTURES

Lors d'un spectacle, un personnage devait se faire tuer par le Méchant de la pièce, à l'aide d'une épée courte factice, dont la lame devait rentrer dans le manche. Mais au moment de la représentation, c'est une vraie arme, à la lame particulièrement effilée qui est utilisée, ressemblant exactement à l'autre et la victime n'eut pas besoin de simuler son agonie. Qui a fait l'échange ? Existait-il un antagonisme entre les deux acteurs ? Celui qui tenait l'arme était-il au courant ?

Psassèchizachesso l'aubergiste s'est mis en tête de faire une bisque de tournedent. Il s'adresse à Parterioa, mais celui-ci n'en a pas en réserve. Il cherche donc à engager une équipe pour lui en rapporter un. Il devra être vivant. Pas question, en effet de ne pas livrer de la viande fraîche. On sait, justement, qu'il y en a un dans les Monts Fous, à deux jours au nord.

Un Invisible adresse la parole aux Voyageurs, ce qui lui est interdit. Il est encore plus prohibé de lui répondre et ne parlons pas de lui venir en aide... Les Voyageurs seront donc partagés entre la pitié et la crainte de la Garde et des repréailles, surtout s'ils doivent mener parallèlement une enquête qui nécessite leur liberté de mouvement.

Le tigre vert de Parterioa s'est échappé et circule dans la ville. Il est particulièrement intéressé par toutes les plumes que porte la population citadine, qu'il prend pour des volatiles pouvant servir de repas....



ONIRO

22

THÈQUE