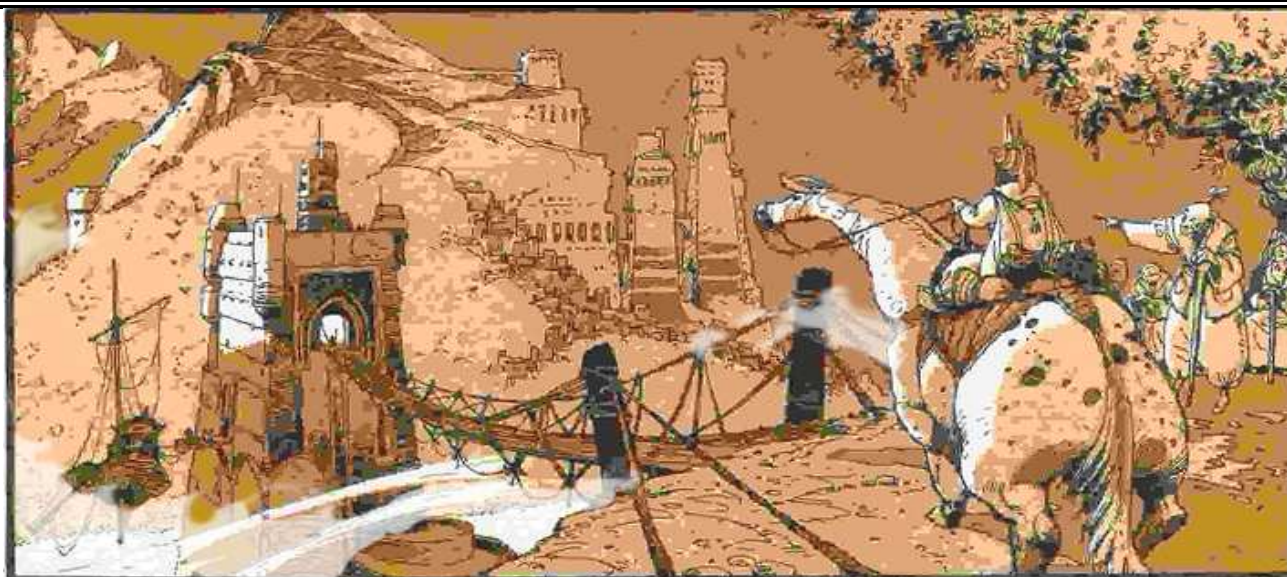


Les musiciens de Brême Reroll



Le scénario en quelques mots

A la demande d'un de mes amis, voici un scénar, peut-être un morceau de campagne, qui sait, motorisé sous Cadwallon SM, à insérer dans la résistance Gofenfinkienne face aux seigneurs Gnobelains. La milice verticale rappelle les nazis, le début est ultra classique et la fin un trip sous chamallow tout rose...

Lancer l'aventure

Petit matin dans la combe Lebel. L'humidité remonte du sol et vous grimpe jusque dans les os. La pierre des rognons dégouline d'humours, larmoie et s'effrite. Quelques champignons spongieux s'étirent sous les brumes rampantes, prêts à vous faire dérapier. À quelques mètres, le gros corps de ferme est parfaitement silencieux. Seules quelques silhouettes mouvantes passent rarement devant les fenêtres. La cheminée fume, ça sent la chicorée chaude et la chair brûlée. Devant le bâtiment couvert d'ardoise, un véhicule est arrêté. Une chenillette de la famille des Glixmobiles, un gros engin de métal monté sur deux scolopendres trépanés, les nerfs reliés au panneau de contrôle. À son bord, une machine de mort, sorte d'arbalète à répétition, tirant plusieurs carreaux à la seconde, son mécanisme macabre entraîné par une manivelle rotative. Deux soldats de la Milice Verticale fument appuyés sur la carlingue, indifférents aux deux

GOFERFINKER c'est quoi ?

Univers publié dans le magazine Casus Belli aux alentours du numéro 55, le pays de Gofenfinker ressemble à un chapelet d'îles, mais sans la mer. Ici tout n'est que pierre, pluie et brumes. L'érosion a creusé tant et tant de ravines, de gouffres et de gorges que le pays des îlots-terres n'est rien d'autres qu'un archipel de mesas et de plateaux rocheux, dominant d'autres îlots, hiérarchiquement des « doigts » ou « îlots-terres » qui culminent à 400 mètres d'altitude, puis des « manchots » à 300 m, des « rognons » ou « rognérons » à 200 m puis des « plates » et des « gravelis », pour enfin finir dans les profondeurs sauvages des « combes ». Le tout relié par une multitudes de ponts et de passerelles, la plupart à péage, surtout dans les étages supérieurs.

La vie s'accroche à la roche, que ce soit dans les beaux quartiers de la « surface », les monastères et les villages agrippés à flanc de ravin ou dans les fermes champignonnières, à demi enterrées au fond des gouffres.

Chaque îlot est comme un micro monde, riche de dizaine de cultures et de peuples immigrés que ce pays vagabond a accueilli au fil des ages.

Des artistes de *Long-Ilot* aux artisans inspirés de *Yaluinas*, aux cabarets de *Miluinas* jusqu'au camp de travail forcé de *la Truite*, tout est fait pour exploiter le traversant et le presser jusqu'à son moindre maravédis. Car Gofenfinker est avant tout un lieu de passage. Carrefour entre les terres certes, mais aussi entre les mondes, puisque deux élémentaires amoureux, FsFsfs (élémentaire de l'air) et Glglggl (élémentaire de l'eau) s'aiment, bataillent et se réconcilient sans cesse, interdisant tout engin ou sort de vol, et précipitant la contrée d'un univers à l'autre, au fil de leurs colères ou de leurs embrassades, toutes enluminées de brumes scintillantes et de violents éclairs.

Scénario GOFERFINKER

cadavres de fermiers abattus à leurs pieds. Il faut prendre la ferme. À ce moment du scénario, c'est la seule évidence à lâcher aux joueurs. Le pourquoi du comment viendra plus tard.

Évidemment, s'emparer d'abord de l'arbalète à répétition est la meilleure des stratégies : (+3 aux dégâts en tir, octroie en outre le signe particulier Ak 47, et un critique sur 11 ou 12, effrayant non?)

Les SOLDATS

Dangerosité 2 ; VIE 5 ; Dégâts 2. Encerclement

Il y en a deux contre la berline et douze à l'intérieur qui déjeunent ou fouillent les tiroirs.

Plus dangereux, un **SNIPER** avec un fusil à aiguille se perchera sur le toit à partir du deuxième tour. Dangerosité 4 ; VIE 5 ; Dégâts 3. Précision x2 (+2 aux dégâts deux fois dans le combat). Brutal (pas d'armure face à lui).

Une fois la zone sécurisée, les personnages pourront entrer dans le bâtiment. La ferme est sans dessus dessous. Les miliciens ne sont pas des enfants de chœur. On a brûlé les pieds des fermiers pour leur faire avouer où étaient leurs économies, et d'autres corps, entassés dans un coin, sont les témoins muets de la barbarie de la Garde Verticale. La chicorée dans la casserole en fer blanc répand une douce odeur qui fait plonger un des joueurs dans ses souvenirs.

Flashback

L'odeur reste la même, le décor change. Le café du commerce est un établissement moderne : un long comptoir en zinc martelé, une machine à vapeur qui fait des infusions de chicorée et réchauffe les brioches, des box tout en fer forgé et en vitre opaque et colorée. Le patron passe entre les tables, tondu de frais, et le torchon sur le bras. C'est là qu'un de vos joueurs a rendez-vous avec un informateur. Table 13, à quinze heures. D'autres personnages peuvent faire le guet, s'assurer qu'aucune patrouille ne fasse une descente dans le café etc. Table 13, il faudra peut-être déloger poliment un couple d'amoureux qui a fini de consommer depuis longtemps, à moins que ce soit une fratrie de quadruplés pommades et glaireux, tous identiques, sous la surveillance d'une sorte de nonne revêche. Une fois assis dans le box, le joueur a la surprise d'entendre une voix montant

d'un des tuyaux du système de plomberie. "Chut, tâchez de ne pas prendre un air trop étonné, et surtout ne me cherchez pas des yeux dans la salle... Nous avons tous les deux beaucoup à perdre. Moi, la vie. Vous, un informateur bien placé. Alors relaxez-vous et laissez-moi vous parler du Shluppen Maréchal Oberger. Cette âme damnée d'Insulf et de Drün partira vers un coin perdu des Combes, avec deux véhicules fabriqués par Glix, pour une mission secrète. Je n'en sais pas plus, juste que ce qui va se passer dans la Combe Lebel semble, aux yeux des Gnobelains, de première importance. Voilà ! À vous d'en faire bon usage. Maintenant finissez votre infusion et laissez-moi quelques minutes d'avance..."

UN PEU DE POLITIQUE

Qui dirige ce pays et la milice verticale ? Les Gnobelains sont une fratrie d'horribles, arrivés au pouvoir par des moyens détournés. Depuis leur château de Gofringhast, ils ponctionnent la population de taxes diverses, se promènent en seigneurs sur leurs terres et gèrent leurs problèmes par la force. Chacun d'entre eux ne régnant qu'un mois, la gouvernance mensuelle étant décidée par un obscur jeu de hasard, on ne peut pas dire qu'ils soient de bons dirigeants. Ils sont en voie d'être haïs par la population, qui se garde bien de le clamer... Dans la série de scénarios à venir, la réalité est encore pire, car si les Gnobelains se comportent en despotes en surface, ils se comportent en immondes tyrans dans les combes. Ils ont le monopole des armes, avec lequel ils équipent la garde verticale, le port d'autre chose qu'un couteau est interdit, ainsi que l'accès à la magie. De plus ils se préparent à lancer une guerre contre leur voisin, un bosquet féérique, lui aussi voyageant de réalité à réalité, dans le but de s'octroyer sa richesse magique, et la longévité des fays. Cet effort de guerre entraînera de la conscription dans la population, encore plus de taxes, et la guerre s'embourbera dans la guérilla faye, au sein d'une forêt plus grande à l'intérieur qu'à l'extérieur. Les gnobelains devront durcir leur régime, ce qui entraînera une partie de la population dans la résistance face au régime. Ce scénario se place juste avant la déclaration du conflit contre les fées. Pour le moment ce sont les seigneurs Drun et Insulf qui manigancent tout cela. Le premier est un guerrier dans l'âme qui rêve d'une bonne guerre, le second un mythomane qui se prend pour un sage et passe son temps à corriger l'histoire comme il lui plaît.

Deux frères se mêleront très vite à l'affaire, Glix, trop heureux de tester ses machines sur le terrain, et tout impatient de disséquer de la faye, et Traggal le Bref, clerc de la déesse gnome du Chaos, ravi de porter la mort chez des « abominations à paillettes ».

J'ai volontairement durci le régime des Gnobelains en quasiment un régime de terreur, pour augmenter le coté Pulp de l'histoire, obéissant aux desiderata de mes joueurs. En plus avec les fées en face, je me fais plaisir...

Retour à la combe Lebel

La chicorée finit de bouillir en sifflant, tandis que les joueurs débusquent un milicien dans la ferme, à l'étage. Il finissait d'éventrer les matelas à la recherche des économies des fermiers quand il a vu ses camarades se faire massacrer dans la cour. Ensuite il est resté dissimulé. Convaincu de parler, de façon plus ou moins musclée, il révélera que le reste de la colonne de soldats, ainsi que le Shluppen Maréchal, se sont dirigés vers un rogneron non loin de là, où trône une énigmatique dalle de pierre.

La Dalle

Le deuxième véhicule est arrêté là, alors que la route devient trop étroite. Les deux scolopendres ont été détachés de la carlingue, et utilisés pour transporter du matériel, comme peut en témoigner la remorque, vide. Des traces mènent au sommet du rogneron. Là, un déploiement de force digne d'un premier opus d'Hellboy. Des sortes d'engins marteleurs sur trépied, une console de commande hérissée de leviers de toutes sortes, et des grandes piles aquariums, remplies d'anguilles électriques en train de s'entre déchirer dans un concerto d'éclairs. Le temps que les joueurs contournent la sécurité et s'approchent des machines, le Shluppen Maréchal réveille une créature ancestrale, une sorte d'esprit végétal d'une dizaine de mètre, qui va briser la dalle sous laquelle il est enterré et semer le chaos. Au menu d'une scène que j'espère apocalyptique :

- Le sol qui se soulève, le paysage comme un jeu de cartes qui s'écroule, voilà de quoi faire faire des jets d'athlétisme ou chambouler la situation. Au pire c'est une façon pour la créature d'illustrer ses deux armures...

- Quand les aquariums vont exploser sur le sol, les mares d'eau où se débattent des aiguilles électriques en furie ont de quoi réserver quelques surprises.

- Les miliciens vont tirer partout et sur n'importe quoi. Dans un premier temps, ce sont eux les ennemis des joueurs... Le Maréchal, lui, sera entouré d'une horde de fidèles, en train de psalmodier...

- La chose se relève enfin, et là tous les gardes qui seraient encore survivants se mettent à tirer dessus en criant. C'est un esprit antique de la Nature, juché sur une couronne de pattes semblables à des feuilles, et la gueule s'ouvrant dans un cri comme un immense bourgeon. Elle déverse un flot de spores qui fait le ménage rapidement dans les troupes des ennemis, et peut-être aussi chez les pauvres bougres qui suivent les PJs. Donc il est temps de se mettre aux abris, demandez aux PJS ce qu'il font contre la première vague de spores, le premier jet est à 12, à eux d'être inventifs (Athlétisme pour se cacher derrière un débris du sol, Constitution pour retenir son souffle, Mêlée pour s'abriter derrière un PNj etc.) Si un PJ veut sauver un autre, il a 15 comme seuil plutôt que 12. Si un PJ rate son jet, il a un oedème qui se développe dans sa gorge et qui l'étouffera à terme. Il est prostré sur le sol à se débattre, la seule chose qui pourra le sauver c'est qu'un autre joueur

prenne trois round pour lui faire une trachéotomie d'urgence (seuil 12 encore sinon c'est la mort) Pendant ce temps nombre de PNJs convulsent et agonisent.

- Le combat contre la chose peut commencer, (20 points de vie, Armure x2, dangerosité 5, dégâts 4) mais à chaque tour, elle empêche d'attaquer une certaine fraction des PJS qui n'ont qu'un jet à faire, pour éviter des dégâts (seuil 9 ou 12) tandis qu'elle projette un morceau du sol, balaye l'espace d'un coup de ronce tentaculaire, ou qu'un milicien essaye de déclencher une grenade avant de se faire happer et de la lâcher aux pieds des PJs...



De plus, soit la bête les projette, les fouette d'un coup de tentacule ou de ronce, soit elle ventouse un personnage au visage et lui pompe de la vie, qui vient s'ajouter à la sienne. Ainsi quand un PJ rate un jet de combat, regardez bien si le résultat du jet est Pair ou Impair. Sur un jet pair, il prend juste les dégâts, sur un jet impair, le monstre le ventouse et se régénère d'autant de points de vie que de points de dégâts qu'il inflige.

- LES PNJS : les miliciens tirent chaque tour 1d6. Pair : ils infligent 1d6 points de dégâts à la chose. Impair, ils se font vampiriser et le monstre regagne 1d6 points de vie... Quand vous aurez assez joué avec ça, considérez que tous les miliciens ont été décimés.

Le combat est censé être bien difficile et pulp. Les joueurs ont, normalement, encore de la réserve d'héroïsme, et ça devrait dépenser sans compter pour passer le cap. Tant mieux, la suite n'en sera que plus intéressante

Au final, quand la bête meurt, elle crache une dernière bouffée de spores à laquelle il est impossible d'échapper, vu qu'ils pénètrent dans la peau par osmose, et tout le monde s'évanouit.

ACTE 2

Va y avoir du Spore...

Les spores que viennent de respirer les joueurs sont les derniers souffles d'une sorte de grand esprit végétal. Alors pensez donc si c'est de la bonne !

Les voilà plongés en plein trip shamanique, leurs esprits ont quitté leurs corps pour s'incarner dans quelques bêtes typiques des combes. Vous trouverez, en annexe de ce scénario, 4 fiches de faune Gofperfinkienne que je vous invite à distribuer à vos joueurs au hasard, comme on leur ferait tirer des cartes.

Tout le sel de cette deuxième partie de scénario est de comprendre la situation, découvrir son corps animal, se l'approprier et le roleplayer sans oublier le PJ à l'origine de cette incarnation, puis voyager de concert jusqu'à leurs corps humanoïdes, afin d'en reprendre possession.

Dans l'absolu, ne leur livrez pas les informations aussi brutalement et laissez leur les joies de la découverte.

Il voulait quoi le Shluppen Maréchal ?

Les joueurs peuvent tout de même se poser la question du pourquoi comment d'une telle opération, surtout si c'est pour délivrer une entité en sommeil, qu'il faut détruire ensuite. Un esprit végétal de cette ampleur aurait été un vrai atout stratégique pour la guerre que préparent Insulf et Drün, mais les PJs ne sont rien censé savoir de précis à ce sujet.

Soit le Shluppen Maréchal a raté son rituel de subordination de l'esprit végétal à cause de l'intervention des PJs, soit il l'a raté par maladresse. De toute façon, l'échec avait été envisagé si l'on en juge de tout l'équipement de guerre, lance projectiles à vapeur, bombardes et grenades, que la milice verticale avait amenés avec elle. Tout ce matériel aura malheureusement été fortement endommagé par la bataille, et seules les choses les plus simples (des épées, quelques cuirasses pas trop bosselées) seront au final récupérables pour alimenter la rébellion.

Au contraire, allez-y par petites touches quand vous parlerez au premier. (La Fauvette ou le Houlier). D'abord il y a cette sensation de liberté ... La découverte de leur nouveau corps, et puis ce sentiment d'être encore étendu, quelque part, loin de là, sur de la pierre froide. Les spores ont aussi reliés les âmes de tous les survivants à la cérémonie, aussi votre premier éveillé ressent comme une pulsation qui l'appelle à rejoindre le second et à l'éveiller à son tour. Jouez ainsi la reconstitution du groupe, les perceptions différentes qu'ils ont d'eux même et des autres. Voici des petites scènes pour guider votre improvisation.

- La salamandre est presque à l'état minéral, profondément endormie à coté d'un ruisseau glacé, au fond d'une combe. Il faudra la réchauffer, malgré sa toxicité, si l'on veut pouvoir discuter avec elle. Mais elle n'a qu'un désir, replonger dans ses rêves. Elle est d'ailleurs le guide mystique du groupe, elle sait

intimement que deux esprits cohabitent dans chaque corps, et qu'il faut entamer un voyage afin de réunir le groupe et ensuite les esprits « humains » avec leurs enveloppes.

- La brème broute au milieu d'un troupeau, l'esprit tout occupé par un fort sentiment de groupe, que Panurge ne désavouerait pas. Il faudra la séparer des autres ruminantes si l'on veut qu'elle puisse penser par elle-même. Évidemment le reste du troupeau prendra peur ce qui provoquera l'arrivée du berger.

- Le houlier essaye de marcher mais il flotte... De plus il peut entendre des cris d'enfants dans le lointain. Il faudra peut-être le sauver de ces petits monstres.

Et si je veux compliquer la chose ?

Si vous voulez compliquer l'histoire, ou que vous n'avez que trois joueurs, je vous propose de faire habiter un des animaux par l'esprit d'un milicien, plus ou moins éberlué, mais qui meurt de peur à l'idée de se retrouver seul dans son alter ego animal et fera tout pour se mêler au groupe, espérant regagner son corps adoré.

La façon dont il agira à la fin, face au Shluppen Maréchal est à votre discrétion.

La salamandre peut sentir le lien mystique qui les relie aux corps d'origine des joueurs, elle sera la boussole dans ce périple. Plusieurs difficultés peuvent envenimer le voyage :

- La fauvette ne peut se diriger qu'à l'ouïe. Si jamais il arrêta de pleuvoir (on ne sait jamais), elle se retrouverait sans repère. À moins que ces camarades ne la guide d'une façon ou d'une autre.

- La salamandre est toxique, et se déplace trop lentement. Elle pourrait être à l'abri dans les poils de la brème, mais reste aussi le problème occasionné par sa somnolence et son sang froid. Un petit nid sur le dos de la ruminante pourrait être une solution, mais laissons les PJs trouver la leur.

- Par temps de grand vent, le houlier ne va pas où il veut. Il pourrait même se retrouver emporté par une bourrasque.

- Parfois des drôles de pensées arrivent par bouffées à nos héros, juste histoire de leur faire comprendre qu'ils ne sont pas les seuls à avoir respiré les spores. Quelque part, le Shluppen Maréchal a lui aussi subi une expérience de réincarnation, et maintenant lui aussi avance pour reprendre possession de son corps légitime. Bien sûr le pire qu'il pourrait faire serait arriver à la Dalle avant les joueurs et détruire leurs corps. Ses pensées sont mélangées à celles de deux autres soldats affolés, et il n'a pas les idées très claires, cependant une chose est sûre : il n'est pas content.

- Enfin les fonds de combes ne sont pas sûrs du tout. Il y a des loups, des écorcheurs et nombre de prédateurs...

On a perdu la 7eme Compagnie.

Pendant leur voyage, nos héros vont croiser la route d'une autre troupe de la Milice Verticale, menée elle aussi par un Shluppen Maréchal : le sieur Brégançon. Apparemment perdu, le groupe armé bivouaque dans une caverne en attendant le lendemain. Pour peu que les joueurs les espionnent un brin les militaires (ce qui ne devrait pas leur poser de problèmes), ils apprennent que les soldats doivent raser Baïssescure, un village de Graveleux, peuplé d'une horde de rouquins brasseurs de shtoobs et soupçonnés d'avoir pour beaucoup du sang féérique. (Nb : les graveleux sont des habitants du fin fond des combes, qui vivent sur un gravelis). Mais les gorges alentours étant un vrai labyrinthe, les militaires se sont perdus.

Le Shluppen Maréchal fulmine, menace d'exécuter ses soldats si demain ils ne trouvent pas le village, puis relit sans cesse ses cartes des combes. Pour peu que les joueurs y jettent un œil, ils remarquent 5 croix rouges, 5 opérations militaires qui devaient être coordonnées dont une dans la combe Lebel.

S'ils ne font rien, les miliciens reprendront la route demain, et passeront par le sabre tous les habitants d'un village. Espérons que nos héros empêcheront le massacre et qu'ils seront imaginatifs, pour s'adapter à leurs toutes nouvelles limites, ainsi qu'à leurs nouvelles possibilités. Les autres lieux d'opérations marqués sur la carte peuvent être des occasions de scénarios et d'enquêtes pour des sessions ultérieures...

Au niveau règles, je fais comment ?

Loin de moi l'envie de donner des règles précises pour interpréter les 4 animaux. Le Mj est assez sage pour s'en sortir tout seul et faire sa petite sauce.

La mienne fut d'accorder un bonus ou un malus aux actions et aux compétences des joueurs, en fonction des capacités de leur animal. Ainsi, la fauvette qui veut être discrète dans la grotte a un bonus de +2, qui vient s'ajouter à la compétence du personnage, tant qu'elle fait semblant de faire son nid. Pour peu qu'elle veuille faire un effort de concentration, on peut lui donner un malus de 2, c'est une tête de piaf...

Si elle veut attaquer ses dégâts seront minimes, et si elle veut parler ou soulever un fusil ce sera un non, franc et direct...

De plus vous pouvez oublier un instant les clefs des Pjs et récompenser avec des points d'héroïsme les joueurs qui incarnerait bien leur animal.

Retrouvailles

Quand les joueurs arrivent à la Dalle, ils doivent composer avec la situation. Le Shluppen Maréchal s'est réincarné dans une des trois têtes d'un croqroc, les autres têtes sont ou occupées par l'esprit animal, ou par des soldats affolés.

Actuellement, il utilise les mâchoires du Croqroc pour dégager son corps des gravats, tout en faisant bien attention à ne pas le toucher, de peur de se réincarner dans son corps légitime certes, mais emprisonné sous la

Le Croqroc (Rocca Manducarit Bestiolis)

Le Croqroc est une sorte de lézard géant possédant trois têtes équipées de mâchoires d'acier. Certaines rumeurs prétendent qu'il serait le fruit d'expériences inconsidérées menées par Glix qui aurait voulu créer un « animal à construire des routes ». De fait, le Croqroc dévore tous les types de roches avec un bel appétit ! Au bout de quelques heures de digestion, il expulse des pavés aux formes régulières, idéaux pour le revêtement des routes de montagne. On ignore quelle apparence a le nid du Croqroc, mais tout le monde à

Goferfinker aimerait en trouver un, car un Traversant a un jour découvert une coquille d'œuf en mithril accrochée à la queue d'un de ces animaux...

Lorsqu'elle est attaquée, cette créature se bat avec ses deux têtes latérales (d : 2-8) et sa tête centrale, plus grosse (d : 1-16). Cette dernière peut également cracher, une fois tous les cinq rounds, des jets de gravillons portant jusqu'à douze mètres de distance (d : 3-12).



Pierre. C'est un adversaire redoutable, et la brême a une peur innée de ce prédateur. Il faudra utiliser les talents de toute la troupe pour le vaincre.

(Personnellement, après un combat épique de la brême, que la salamandre ait empoisonné une des têtes pour finir mâchonnée sur le sol, que le houlrier ait ébloui le monstre pour favoriser les attaques de son amie, et que la fauvette menaçait de crever les yeux du corps d'origine du Shluppen Maréchal, le houlrier a finalement repris possession de son corps, en même temps que le Croqroc faisait un faux pas et qu'Oberger regagnait son corps prisonnier jusqu'à la ceinture sous la roche... S'en est suivi une courte mais ultime fusillade.)

Une fois que les animaux touchent le bon corps, les PJs se réveillent dans leur enveloppe d'origine et tout est bien qui finit bien...

Et si on veut continuer ?

Pleins de pistes pour ceux qui voudraient continuer sur cette histoire. Et d'un, il faut faire évacuer le village de Baïssescure, avant qu'on ne leur envoie une deuxième colonne de soldats... Ensuite les trois autres croix rouges sur la carte sont autant de pistes. Qu'allait chercher les gnobelains là bas ? Leur opération militaire a-t-elle été couronnée de succès ? Etc.

Remerciements

- À Casus Belli pour Goerfinker
- Au magazine Di6Dent pour son spécial résistance
- À Hellboy
- Aux contes des frères Grimm
- A ma femme pour son interprétation époustouflante de la fauvette qui pépie...

Si vous avez des améliorations ou du background à apporter, des remarques à faire, ... adressez vos mails à :

jall2_at_orange.fr (en remplaçant _at_ par @)

LA BREME : La brême domestique est un mammifère herbivore et ruminant. Domestiquée par les goferfinkiens, elle leur offre une partie majeure de leur alimentation et de leurs ressources, tout d'abord sous forme de lait, puis pour sa laine, sa viande, sa peau, et ses sabots ou ses cornes dont on fait des boutons, ou les manches du couteau emblématique de la région, le Bléchar à lame recourbée, pour la cueillette des champignons.



D'un caractère changeant selon les individus, la brême peut être la plus grégaire et lymphatique des bêtes, comme elle peut développer son petit caractère et se métamorphoser en la pire des caprines revêche, revancharde et vicieuse, au point qu'on doit finalement l'abattre, mais même dans la mort, un tel spécimen se révèle souvent fort décevant : viande trop nerveuse, sabot et corne fendus à force de bataille etc....

Adaptée au saut, grimpeuse accomplie, que ce soit sur escarpement rocheux, murailles ou même dans les arbres si elle convoite leur feuillage, la brême est une composante du paysage typique des îlots terre, souvent accrochée à un relief apparemment inaccessible, son bêlement rauque se répercutant dans les gorges et les ravines.

Une brême vit à peu près 20 ans, si elle n'est pas dévorée par les loups, les crokrok, ou si elle ne tombe pas comme une gourde au fond d'une ravine, en suivant les autres, victime du fameux syndrome de Panurge.

LA FAUVETTE TROGLODYTE : ou Fauvette pluviophile.

Ce petit oiseau au plumage sage est le grand compagnon des orages, ô combien fréquents au beau pays de Gofefinker. D'habitude cavernicole, le volatile est aveugle et son vol n'est guidé que par son extraordinaire sens de l'ouïe. C'est pourquoi il ne vole que quand il pleut et qu'il entend les ricochets des gouttes sur les reliefs avoisinants.



Insectivore aérien, elle ne vole pas particulièrement vite, avec une vitesse estimée à 39 km/h, pouvant atteindre 72 km/h, et une fréquence de 5 battements d'ailes par seconde, pouvant atteindre 7 à 9 battements par seconde, mais sa queue fourchue lui confère l'agilité nécessaire pour se nourrir d'insectes au vol. Elle collecte sa nourriture en décrivant des cercles ou en volant très près du sol. Son vol gracieux est ponctué de virevoltes.

Son chant est un gazouillement grasseyant mais néanmoins mélodieux, qui se termine souvent par un grincement.

La fauvette se loge dans les endroits sombres et haut perchés, dans les vieux greniers ou les nombreuses grottes, au sein d'un nid en forme de demi coupe qu'elle compose avec un mélange de bave, d'argile et de petits végétaux.

De nombreuses superstitions entourent le volatile, et détruire ses nids est réputé conduire les brêmes à donner du sang plutôt que du lait, et aux poules d'arrêter de pondre.

LA SALAMANDRE COURONNEE : Cet amphibien fort rare, qui porte ses branchies en couronne autour de sa tête, est une curiosité biologique, de part sa capacité à passer toute sa vie à l'état larvaire sans jamais passer à l'âge adulte. Animal à sang froid, il est au maximum de son activité par beau temps, ce qui à Gofenfinker ne veut pas dire souvent. Quand le temps est mauvais, il somnole enroulé sur lui-même toujours à proximité des flaques et des étangs.



Aucun prédateur ne songerait à le croquer tant la bête est vénéneuse, comme peuvent en témoigner les vives couleurs dont il se pare. Qui plus est, cet animal a des capacités régénératrices étonnantes, tant qu'il s'avère capable de régénérer un œil perdu ou même une partie de son cerveau. Sujet d'expérience pour l'immonde Glix, qui espère lui soustraire son secret d'apparence quasi immortalité, il se reproduit très mal en captivité, ce qui pousse le gnobelain à monter des véritables expéditions pour parfois en recueillir une poignée de spécimens.

Dans la mythologie la plus antique des combes, la salamandre couronnée occupe une place mystique, passeur entre le monde réel et celui des esprits, ce grand dormeur est souvent représenté, enroulé sur lui-même, au centre des peintures rupestres et des évocations chamaniques. On prétend que lécher son dos serait un moyen d'ouvrir le monde des esprits mais la bête est tellement toxique que le voyage risque fort d'être un allé simple...

LE HOULIER DES BRUMES: Nul n'a jamais vraiment compris le cycle de vie du houlier des brumes, cette créature médusoïde que l'on voit parfois flotter par banc au dessus des grandes écharpes de brouillard qui hante trop souvent les combes goferfinkiennes. Organisme d'apparence simple, d'une semi transparence quasi phosphorescente, le Houlier ne semble se nourrir de rien si ce n'est de l'air du temps.



Pourchassé par les gamins des combes qui leur arrachent les tentacules pour se couvrir de peintures de guerre lumineuses, ou bien pour faire des batailles de matière organique et gluante, le houlier n'a, à part cela, pas de prédateur naturel.

Pourtant dans les récits de certains cueilleurs de champignons, plus ou moins imbibés de shtoob, le houlier prend parfois un autre rôle que celui d'une bestiole gélatineuse qui dérive vaguement au gré des vents. Certains maintiennent que ces organismes flottants défendraient en meute l'accès à certaines combes, noyant le rôdeur mal avisé sous un déluge de flash lumineux aveuglants, et certains mêmes vont jusqu'à parler de chocs électriques et exhibent pour soutenir leur propos quelques vagues traces de brûlures. Mais quand on voit avec quelle facilité les enfants attrapent et démembrer ces gros corps mous et sans défenses, on a du mal à croire à leur colère lumineuse et à leurs éclairs vindicatifs... Et puis qu'est ce qu'ils iraient protéger, au fin fond de vieilles combes moussues ?