



La chambre rouge

Lancés à la poursuite d'un improbable brigand, embarqués sur un intrigant navire à l'équipage non moins invraisemblable, les Voyageurs vont explorer, de nuit en nuit, une série d'îles étranges et merveilleuses. Espérons qu'ils parviendront à rattraper le voleur et à reprendre ce qu'il leur a dérobé...

Ce scénario onirique convient à tous types de Voyageurs. Il est utile, pour la vraisemblance de l'histoire, que l'un d'eux au moins ait une haute caractéristique RÊVE. La présence d'un érudit est un plus, de bonnes compétences en navigation, natation, escalade et Oniros seront utiles. Des combats sont probables.

Un repos bien mérité

Par un bel après-midi d'été, les Voyageurs se prélassent à la terrasse d'une taverne isolée, à l'ombre de la pergola envahie de vignes dont les grappes bleues et dorées finissent de mûrir. En contrebas, au pied de la colline, s'étend une mer turquoise où paressent trois barques de pêcheurs. Les pins embaument, les cigales strident. Les Voyageurs se rafraîchissent de vin blanc résiné, frais comme un clair matin d'hiver, en picorant leur collation d'olives, de pain, de fromage frais et de câpres. La route attendra bien un peu...

Le froissement de pas sur les aiguilles qui jonchent le sol. Quelqu'un approche à travers la pinède qui entoure la taverne. Bientôt, un homme monte les quelques marches qui mènent à la terrasse. Sans mot dire, il s'assoit à une table et ôte son bonnet. Le tavernier s'avance avec l'empressement inquiet et nerveux de qui redoute un esclandre. Il faut dire que ce client est intimidant : des membres longs et noueux ; des joues burinées, mangées par une barbe de trois jours poivre-et-sel ; un imposant nez busqué surmontant une épaisse moustache grise, maintenue par une cire généreusement appliquée en longues mèches horizontales qui lui viennent jusque sous les oreilles ; un regard bridé, clair et farouche sous d'épais sourcils noirs ; un front creusé de rides que l'ombre du chapeau a partagé en deux zones bien nettes : brune et sèche en dessous, claire et perlée de sueur au-dessus, un crâne rasé où se distingue déjà une repousse de cheveux blancs, drus et raides.

Ses bottes de cuir éculées et poussiéreuses, son pantalon bouffant souvent repris, les deux poignards passés dans la large ceinture qui lui couvre le ventre, la chemise élimée et le court gilet dont les bords s'effilochent, tout dans sa vêtue indique un coureur de chemins, sans doute

misérable. L'arme qu'il a appuyée sur le muret derrière sa chaise intrigue : on dirait une arbalète dont l'arc aurait été remplacé par un tube d'acier enchâssé dans l'arbrier, là où devrait glisser le carreau, et qui s'évase vers l'avant comme une trompette. Les Voyageurs n'ont jamais rien vu de pareil.

Après l'avoir servi, le tavernier retourne précipitamment à l'intérieur. Le terrible moustachu mange lentement en observant les Voyageurs. Il semble bourru mais pas hostile (EMP / Comédie facultative à -3). Si les Voyageurs s'adressent à lui – il n'y a de toute façon personne d'autre avec qui discuter – il se montrera réservé mais affable et répondra volontiers à leurs questions. Il se nomme Agalli S'fagalli-Galli et est brigand. À son avis, le tavernier craint simplement qu'il ne se mette à dévaliser les gens dans l'établissement. C'est idiot ! S'il observe les Voyageurs, c'est pour estimer s'il est avantageux de les voler. Pas ici et maintenant, bien entendu. On verra plus tard. Son arme est un espringlon, qui fonctionne grâce à une poudre alchimique explosive. On la met ici, voyez-vous ; un peu de filasse et des petites billes de plomb enfermées dans un morceau de gaze par dessus ; on tasse bien ; on arme le chien avec le pouce ; on relâche le ressort en appuyant sur le levier ; ce silex frappe ici, fait une étincelle et pan ! tout explose. Une bonne arme, fiable, capable de tuer un poulet à six pas.

Agalli S'fagalli-Galli est décidément un brigand franc et honnête... Il ne cherche pas à savoir où les Voyageurs désirent se rendre, ni quel chemin ils projettent d'emprunter et reste sur la terrasse jusqu'à la tombée de la nuit. Si les Voyageurs y sont toujours à l'heure du Serpent, ils le voient se renverser en arrière sur sa chaise et se préparer à dormir là, assis sous les vignes.





Le voleur de rêves

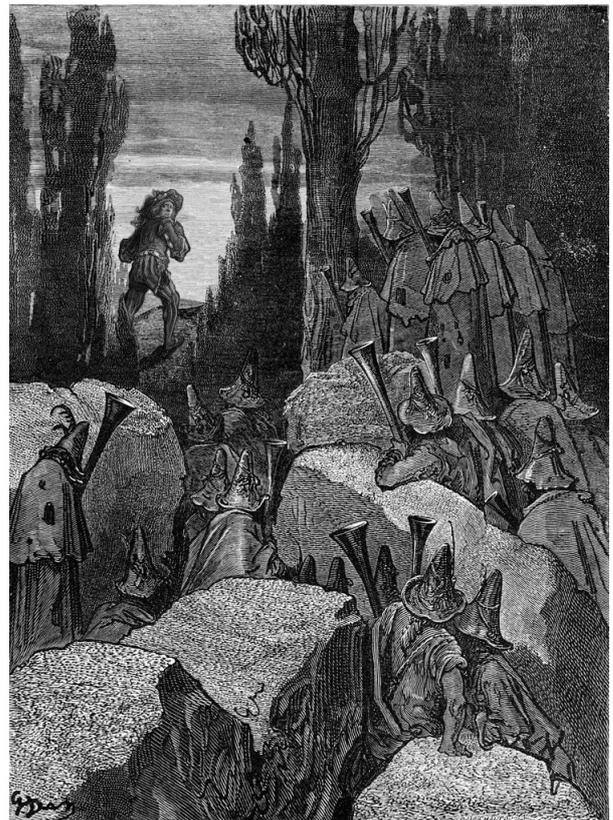
Que les Voyageurs dorment dans la taverne ou qu'ils s'installent à la belle étoile, tous feront des songes étranges. Chacun est plongé dans son rêve, un rêve ordinaire, flou et inepte comme sont les rêves, quand Agalli S'fagalli-Galli y entre, sortant selon les cas de derrière un arbre, de la brume, d'une huche à pain... Ses habits sont cette fois neufs et chatoyants, tout en teintes vives et broderies multicolores. Il regarde autour de lui en fronçant le nez, examine le décor, regarde sous une pierre ou derrière une porte avec une moue sceptique, renifle de déception et grommelle un commentaire dédaigneux : « Hmm... Songe creux ! C'est plat. » ou « Arh ! Encore un pauvre rêve de constipation... » Puis il s'en va en haussant les épaules et le rêve reprend son cours.

Le Voyageur dont la caractéristique RÊVE est la plus élevée n'a pas cette chance. Le brigand regarde autour de lui avec un air appréciateur, hoche la tête. « Éh bien, voilaaa... » Il déploie un grand sac de toile de jute. La large ceinture brodée de fleurs qui lui couvre le ventre bouge et tressaute, comme si des petites bêtes étaient cachées dedans et en effet, cinq, dix, trente, cent Agalli S'fagalli-Galli hauts comme la main s'extirpent des plis du tissu et s'éparpillent dans le paysage onirique, qu'ils empoignent à pleines mains comme s'il s'agissait d'une toile peinte, tirent à eux et fourrent dans le sac grand ouvert. Leur larcin accompli, ils retournent se cacher dans les plis de la ceinture. Agalli S'fagalli-Galli referme le sac, désormais bien plein, le jette sur son épaule et s'enfuit en courant. À la place du rêve volé, il ne reste plus que les *limbes* au milieu desquelles l'étrange moustachu s'éloigne rapidement, jusqu'à disparaître derrière une volute gris vert plus dense que les autres.

Curieux... Tout cela serait cocasse si la victime du vol ne se réveillait si amoindrie. Ses rêves ne sont plus que des lambeaux gris et ternes, dépourvus de signification, presque entièrement noyés par les limbes. Elle se sent en permanence transie, si nombreuses que soient les fourrures dont on la couvre. Elle n'a plus ni ressort, ni imagination. En termes techniques, elle n'a à l'aube qu'un point de rêve et découvrira la nuit suivante que son *seuil de rêve* (p. 206) est réduit à 1d3. C'est peu. Surtout pour un haut-rêvant.

L'investigation

Il est bien entendu possible de récupérer le seuil de Rêve perdu par la voie normale : en maîtrisant des Rêves de Dragon dans les Terres Médiannes du Rêve ou dans les Hautes Terres (p 208). Mais il est plus probable que les Voyageurs cherchent à retrouver Agalli S'fagalli-Galli pour lui demander des comptes. Il faut pour cela reprendre sa piste sur la terrasse de la taverne, où ils l'ont quitté la veille au soir. Mais après avoir scruté les aiguilles de pin tout autour de l'établissement, les meilleurs pisteurs ne trouveront pas d'autres traces que celles des Voyageurs eux-mêmes.



Légende : Le voleur de rêves guettant sa prochaine victime.
On note qu'il s'est démultiplié pour l'occasion.

Le tavernier ne sait rien. Quand il est allé se coucher hier, le brigand ronflait sur la terrasse. Quand il s'est levé ce matin, le brigand était déjà parti, en laissant sur la chaise le prix de son repas. Si les Voyageurs expliquent qu'Agalli les a volés, le pauvre tenancier se tord les mains en répétant : « Ah ! Je le savais, je le savais ! » Si on l'interroge plus avant, il se tord les mains en répétant : « Ah ! Je ne sais pas, je ne sais pas ! » Il n'y a décidément rien à en tirer.





Si l'on insiste, le brave homme finit tout de même par expliquer qu'Agalli passe régulièrement dans la région et a très mauvaise réputation. Il se souvient que son grand-père le mettait déjà en garde contre le brigand quand il était enfant. Et l'aïeul disait tenir cet avertissement de son propre grand-père. C'est dire... Lui même n'en sait pas plus sur cet infâme personnage, mais peut-être dame Ninanna pourra-t-elle en dire davantage. Elle est herboriste dans le village de Zaraç, au bord de la mer à une heure de marche vers le sud. Les Voyageurs descendent donc des collines pour rejoindre le chemin côtier.

Zaraç

... est un village d'une quarantaine de maisons abrité au fond d'une petite crique rocheuse. Les gens des collines viennent y échanger du poisson et des coquillages contre la viande et le fromage de leurs brebis. Il n'y a pas de Maison des Voyageurs, mais les étrangers peuvent loger pour presque rien dans l'un des petits hangars à bateaux. Les Zaraçain ne savent rien d'un brigand moustachu errant dans les collines : de toute façon, ceux des collines sont tous plus ou moins moustachus et plus ou moins brigands... C'est pour cela qu'il vaut mieux rester au bord de l'eau. C'est pour cela aussi que Zaraç s'est doté d'une milice réduite mais efficace, constituée d'un escogriffe un peu simple d'esprit, nommé Cechitino, qui déambule dans les rues armé d'un véritable bec-de-corbin.

L'herboristerie de dame Ninanna est une grande maison à deux étages, flanquée d'un jardin clos où poussent simples et aromates, juste à la sortie du village sur le chemin des collines. L'herboriste est une petite dame replète, aux grosses joues rouges et aux cheveux gris rassemblés sur le sommet du crâne en un énorme chignon. Après s'être essuyé les mains sur son tablier, elle lorgne la victime du voleur de rêves en haussant un sourcil et demande aimablement aux Voyageurs ce qui les amène. Peut être un peu d'herbe de lune, pour commencer ?

Si les Voyageurs en profitent pour faire des emplettes, le Gardien des Rêves peut considérer que les albanelles de porcelaine bleu et blanc qui garnissent les étagères renferment toutes les herbes décrites dans les règles, ainsi qu'une grande variété d'herbes et tisanes communes.

Les plus simples est que les Voyageurs exposent directement leur problème à dame Ninanna, qui comprend immédiatement de quoi il retourne. Si elle n'a jamais rencontré Agalli S'fagalli-Galli, l'herboriste a lu et relu les documents que son père a jadis rassemblés sur cet étrange brigand qui, selon les sources, se montre dans la région tous les sept, dix-sept ou quarante-sept ans. Elle invite les Voyageurs à prendre place dans sa salle à manger et, après leur avoir servi une infusion relaxante, extrait de sa bibliothèque une pile de manuscrits.

Dame Ninanna

Né à l'heure du ✨, 52 ans, beauté 11
 TAI12 APP13 CONST14 FOR09 AGI13 DEX16
 VUE15 OUIE14 ODO14 VOL15 INT16 EMP13
 CHA14 RÊVE16
 Mêlée11 Tir15 Lancer12 Dérobée11
 Vie13 End28 +dom0 Prot.1

corps à corps, esquive+1, dague0, cuisine+4, discrétion, vigilance, séduction+3, commerce+5, musique0, jeu+6, chirurgie, alch.+5, astrologie, légendes, écriture+4, médecine, botanique+8 Hypnos+4, Oniros+5, Narcos+4, Thanatos-11

détection d'aura, lecture d'aura, annul. de magie
 H : repos, égarement, fou-rire, non-agressivité, sérénité, invocation d'un homme-roue
 O : bouclier, brouillard, chaleur, froid, croissance végétale, lumière, miroirs, pluie, quiétude, terre transparente, annulation de ses propres zones
 N : enchantement, purification, permanence.

Têtes de Dragon : sentir les haut-révants, le mensonge, contrôler son sommeil

Les archives de l'herboriste

Le premier document utile est la copie minutieuse d'un bas-relief montrant des Gnomes à la barbe tressée, coiffés de tiaras, amenant des captifs enchaînés, Gnomes eux aussi, la barbe rasée pour marquer l'humiliation de leur défaite, devant un personnage ailé. Celui-ci, seul à être représenté de face, arbore la même moustache horizontale démesurée, le même nez en bec d'aigle et le même menton râpeux que le voleur de rêves croisé la veille.





Un texte rédigé en cunéiforme gnomique proto-kazénien (INT / Écriture à -10) se superpose aux images, le tout évoque (INT / Légendes à -7) les royaumes gnomes mythiques du Premier Âge. Fort heureusement, un second feuillet porte la traduction de ces écrits antiques :

[...] Je leur infligeai une défaite écrasante et j'éparpillai les cadavres de leurs guerriers comme du malt à faire sécher et j'en remplis les hautes terres de la montagne

Je fis couler des fleuves de leur sang dans les torrents et je teignis du rouge de la plante-illuru la plaine, et la base de la montagne

Les archers, les lanciers, je les égorgeai comme des moutons de sacrifice et je leur coupai la tête, les haut-rêvants, je les offris à Akallu Sap^haglugal qui se reput de leur rêve

Ces ennemis malfaisants, je les obligeai à battre en retraite et au milieu de la montagne Wa'ush ils tournèrent casaque

Leurs chevaux remplirent les ravins des torrents de la montagne, et eux, comme des fourmis affolées se répandirent sur les sentiers les plus ardu

Dans le déchaînement de mes armes puissantes, je grimpai derrière eux et je remplis les montées et les descentes des cadavres de leurs combattants

Sur une distance de six doubles-heures du mont Wa'ush au mont Zimur, la montagne du jaspe, je les poursuivis de la pointe de mes flèches [...]

Voilà qui éclaire d'un jour nouveau les paisibles Gnomes à bonnet pointu que les Voyageurs ont peut-être croisés...

Vient ensuite une série de témoignages et récits montrant Agalli S'fagalli-Galli surgissant de nulle part sous le nez des braves gens, se démultipliant en sept, dix-sept, trente-sept incarnations plus féroces et moustachues les unes que les autres, disparaissant derrière l'horizon d'un bond gigantesque, ouvrant démesurément la bouche pour gober d'un seul coup un cheval entier, grimpant jusqu'à la lune en utilisant sa propre moustache comme une corde, se dissipant dans un fracas de tonnerre et un nuage de fumée noire malodorante et autres billevesées du même acabit. À moins que les témoins n'aient simplement rapporté sans s'en rendre compte ce qu'ils avaient vécu en rêve.

Un rapport du prévôt de la bonne ville de Korça fait état d'un *malandrin Agali Shvagaligal, qui se fait l'odieuse spécialité de s'infiltrer dans les rêves des dormeurs pour y voler ce qui lui plaît, et parfois le rêve tout entier*, et dont un *vieux Gnome crasseux du quartier des Échelles assure qu'il n'est ni Gnome ni Homme, que l'on ne peut se défendre contre lui mais qu'on peut le forcer à renoncer à ses larcins en lui disant trois fois : « Agali, Agali, rends ce que tu as pris »*. Le prévôt note cependant que la méthode, par ailleurs douteuse, n'a pu être mise en œuvre car le voleur de rêves s'est enfui hors de la ville au milieu de la nuit. Un garde alors en faction, qui affirmait l'avoir vu enjambrer les murailles, fut révoqué pour ivrognerie.

Une dizaine d'autres textes plus ou moins anciens conte la même histoire de moustachu aux étranges pouvoirs, surgissant de nulle part, rôdant quelques temps alentour, dérobant les songes des bonnes gens et disparaissant sans laisser de trace. Son nom varie légèrement d'un récit à l'autre, mais comporte le plus souvent sept syllabes... Et si Agalli S'fagalli-Galli était en fait une entité de rêve ? Cela expliquerait son incroyable longévité et son étonnante résistance, car tous ceux qui ont tenté de le blesser semblent avoir échoué.

Dans un ultime carnet, le père de dame Ninanna a recensé aussi précisément que possible les dates et lieux d'apparition du voleur de rêves et tenté d'y trouver des motifs et régularités. Sans résultat, semble-t-il.

Le père disparu

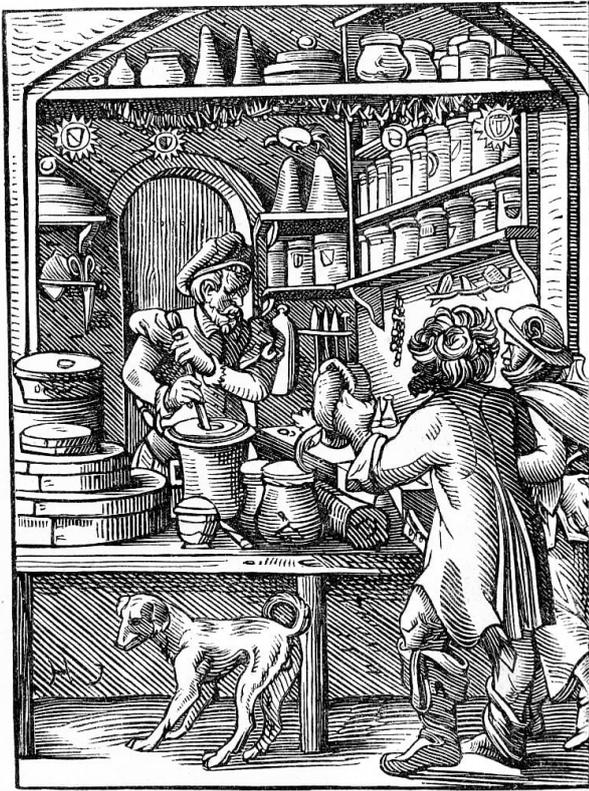
Mais pourquoi l'herboriste a-t-il consacré une telle énergie à ces recherches ? Dame Ninanna ne fait aucune difficulté à raconter l'histoire de son père.

Après un long apprentissage, Nenno reprit l'herboristerie de son propre père. Ainsi installé, il se maria à Elfira, fille d'un notable de Zaraq. Hélas, l'épouse de l'herboriste mourut de la fièvre puerpérale une semaine à peine après la naissance de Ninanna. Elle se souvient de son père comme d'un homme aimant mais taciturne, qui s'animait seulement quand il lui décrivait les rêves incroyablement précis et marquants qu'il faisait certaines nuits. Souvent, il se rêvait marin, ou capitaine d'un vaisseau et se réveillait au matin avec le désir de sillonner les océans. Un soir, Ninanna avait alors huit ans, Agalli S'fagalli-Galli frappa à la porte.





Le prenant pour un voyageur, Nenno lui offrit l'hospitalité. Au milieu de la nuit, le voleur s'insinua dans ses rêves, fit entrer tout l'océan dans un bouteille de grès et s'enfuit en ne laissant derrière lui que les limbes. L'herboriste ne rêva plus jamais de la mer.



Légende : le père de dame Ninanna dans son herboristerie.

Retrouver le voleur devint une obsession. Nenno interrogeait tout le monde, mettait les gens en garde, rassemblait tous les indices qu'il pouvait trouver. Mais après presque dix années d'enquête, durant lesquelles Agalli S'fagalli-Galli apparut une nouvelle fois quelque part dans les collines, l'herboriste finit par accepter qu'il ne parviendrait jamais à attraper le voleur de rêves lors d'une de ses apparitions. S'il voulait le retrouver, il fallait le traquer chez lui, dans les rêves.

L'herboriste fit venir à grands frais des contrées de l'Ouest des poutres et des planches récupérées sur les épaves de navires, ainsi que des voiles qui avaient déjà connu les embruns. Avec le bois, il se fit construire un grand lit. Dans le tissu, il fit couper des draps et des rideaux qu'il fit teindre en rouge, d'après les voiles des navires de ses rêves disparus. Il prit chaque soir une infusion d'herbe de lune et chercha Agalli S'fagalli-Galli dans ses songes, qui avaient fini par lui revenir en partie.

Cela dura six années, l'herboriste devenait de plus en plus distrait et lointain. Il ne s'occupait plus guère de son commerce. Un matin, ne le voyant pas descendre, Ninanna toqua à la porte de sa chambre. Pas de réponse. Elle entra, craignant le pire. Le lit était défait et les draps encore tièdes : son père y avait sans aucun doute dormi. Mais Nenno avait disparu, sans rien emporter avec lui, pas même ses vêtements qui étaient tous bien rangés à leur place. Personne n'avait rien vu ni entendu. On le chercha partout, en vain. Dame Ninanna veut croire que son père a finalement trouvé le chemin des Terres du Rêve et qu'il y poursuit le voleur. Peut-être même l'a-t-il rattrapé et rêve-t-il à nouveau de ses vies précédentes, quand il était navigateur...

La chambre rouge

Il est prévisible qu'ayant connaissance de ces indices, les Voyageurs veuillent passer la nuit dans le lit de Nenno. Dame Ninanna garde la chambre de son père en l'état, au cas où celui-ci reviendrait. Elle change les draps et fait le ménage chaque semaine depuis sa disparition, il y a vingt-huit ans. Craignant que les Voyageurs ne s'exposent à un danger inconnu, elle sera d'abord réticente, mais un peu de persuasion (APP / Séduction à -3) la fera facilement changer d'avis.

Située à l'étage juste au dessus de l'herboristerie, la chambre est vaste, quoiqu'assez basse de plafond. Une large fenêtre pourvue de volets intérieurs peints de fleurs et flanquée de lourds rideaux s'ouvre en façade, en direction de la mer. Le plancher est couvert de trois tapis de laine aux motifs exotiques. Une niche dans l'un des murs accueille un bougeoir et un plateau d'étain portant un gobelet et une aiguière. En face, un miroir bombé reflète la lumière du jour dans tous les recoins de la pièce. Devant une petite table de bois rouge aux lignes élégantes est disposée une étrange chaise : son assise est une vertèbre de géant, ses pieds et son dossier des côtes tout aussi énormes¹. Un coffre sculpté de volutes et incrusté de nacre ainsi qu'une haute armoire de chêne, dont la corniche a été découpée pour s'imbriquer dans les poutres du plafond, parfonde le mobilier. La teinte du bois, les nuances des tapis et des rideaux, le verre légèrement orangé des fenêtres créent une atmosphère rougeâtre et chaleureuse.

1 INT / Zoologie à -6 pour reconnaître des os de baleine.





Mais ce qui attire l'œil est le lit de Nenno : un grand lit à baldaquin dont le ciel, les courtines et les draps sont taillées dans la même toile cramoisie. Sous la cire brun-rouge, on remarque l'usure du bois des chevets et des longerons. Un œil aiguisé² déterminera qu'il a été longuement exposé aux éléments. Le meuble est fait d'un mélange de bois flotté et de pièces prélevées sur des épaves. Chacun des quatre piliers est à l'image de trois hommes, le deuxième debout sur les épaules du premier, qui lui tient les chevilles ; le troisième, sur celles du deuxième, agrippe de ses mains tendues le sommet du pilier. Tous regardent les dormeurs de leurs yeux incrustés de corail. Les matelas, garni d'un épais polochon et d'oreillers à chaque bout, long d'une toise et presque aussi large, peut aisément recevoir cinq dormeurs couchés tête-bêche, six en se serrant un peu.

C'est de cette majestueuse couche que, il y a bien longtemps, l'herboriste a disparu. Et c'est là que les Voyageurs vont passer la nuit.

L'Entremetteuse

Ils se réveillent en plein jour, l'air est doux et chargé d'embruns, le soleil chauffe leurs habits. Ils ne sont plus dans le lit de la chambre rouge mais sur un plancher qui tangué sous eux au gré des vagues, sur le pont d'un navire en pleine mer.

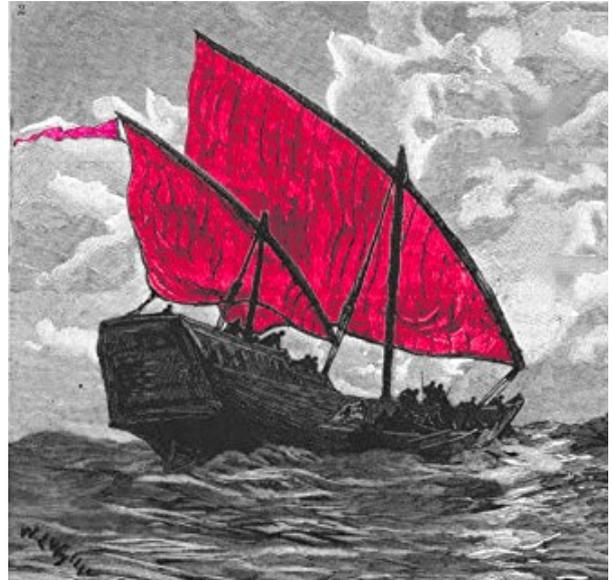
Un homme râblé à l'imposante barbe blanche, coiffé d'un large turban pistache, est penché sur eux, les deux mains sur ses genoux pliés. Au milieu de son visage buriné, deux yeux à l'inhabituelle teinte nacarat fixent les Voyageurs. « Ah, voilà qui est inattendu. Que faites-vous sur mon navire et comment êtes-vous arrivés là ? » Il a l'air plus étonné que fâché par ce surprenant abordage, mais les présentations sont néanmoins de rigueur.

Il se nomme Drezaïem et est depuis toujours le capitaine de ce vaisseau, un imposant boutre, ou baggala, de quarante pas de long, dont les deux mats portent des voiles triangulaires cramoisies. Le boutre est baptisé l'Entremetteuse, car il met les marchands en contact avec leurs fiancées, les îles inconnues aux ineffables richesses, et arrange leurs rencontres. Drezaïem n'entend rien aux histoires d'herboriste, de chambre rouge et de lit magique que les Voyageurs lui racontent peut-être, mais ne semble pas disposé à les jeter à la mer.

² VUE / Charpenterie à -4

L'Entremetteuse

Prendre les caractéristiques de la nef, p. 238 du livre des règles.



Légende : l'Entremetteuse et son équipage de Brumeux.

Drezaïem

Né à l'heure du ☽, 63 ans, beauté 12
 TAI09 APP14 CONST13 FOR12 AGI16 DEX13
 VUE15 OUIE14 ODO18 VOL15 INT16 EMP15
 CHA19 RÊVE20
 Mêlée14 Tir14 Lancer13 Dérobée14
 Vie11 End26 +dom0 Prot.1

corps à corps, esquive+4, épée une main, dague, dague lancée+3, vigilance+7, bricolage+5, course, escalade, saut+3, commerce, jeu+6, srv. en ext.+4, natation+1, navigation+11, chirurg., médecine+4, astrologie+6, botanique+9, légendes, écriture+5

Sous un abord bourru, le capitaine est un hôte agréable et cultivé. Serviabile et bienveillant, il est prêt à aider les Voyageurs dans leur traque : ce n'est après tout qu'un nouveau voyage et pourquoi est-il capitaine, si ce n'est pour voyager !

L'équipage

Le baggala est manœuvré par un équipage de douze hommes, des Brumeux originaires d'un pays mal connu dans l'outre-rêve. Le Gardien des Rêves peut considérer que tous ont une compétence Navigation à +8.





Les Brumeux

Comme ceux de leur capitaine, les yeux des douze marins ont des couleurs incongrues : pourpre, écarlate, cerise, bordeaux, carmin, rose, vermillon, grenat, garance, cinabre, ponceau, amarante... toutes les nuances de rouge. C'est d'ailleurs le seul trait que les Voyageurs parviennent à se remémorer tant les visages des marins, indiscutablement familiers quand on les observe, semblent se dissoudre dans l'oubli, changer et se recomposer dès que l'on détourne le regard. Leurs paroles, mélange d'aimables platitudes, de mises en garde et de recommandations quand les Voyageurs traînent sur le pont ou aident aux manœuvres, se dissipent pareillement dès que l'attention s'en éloigne. Les Voyageurs ne perçoivent ainsi les douze marins que comme une entité unique, avenante, efficace, mais difficile à appréhender : l'Équipage brumeux.

Les Terres du Rêve

Voici donc les Voyageurs embarqués sur un boutre au nom équivoque, voguant sur une mer inconnue vers un archipel qui l'est tout autant. Drezaem le nomme « les Isles Neuves ». Elles sont apparues dans ce rêve il y a peu. Nul ne sait vraiment dire quand : de telles considérations n'ont pas cours dans les Terres du Rêve. Mais elles sont, à ce que l'on sait, la dernière contrée de Celui-qui-ajoute a créée. Une dizaine d'îles, peut-être davantage, dont les insoupçonnables merveilles attendent les découvreurs et les cartographes. Une aubaine pour l'Entremetteuse et ses Brumeux !

En interrogeant plus avant le capitaine, les Voyageurs peuvent glaner les informations suivantes :

- ⊗ Le nom et la description du voleur de rêves ne lui évoquent rien, non plus qu'aux Brumeux.
- ⊗ Le Dragon qui rêve ce monde l'étend petit à petit, ajoutant ici une cité resplendissante et ses habitants, là une île merveilleuse. D'où son nom.
- ⊗ On dit qu'en ces occasions il visite en personne le rêve, et que c'est une chose magnifique à voir. Mais Drezaem ne connaît personne qui l'ait vu.
- ⊗ On dit que parfois des étrangers apparaissent, venus de nulle part comme les Voyageurs, et disparaissent tout aussi mystérieusement.

Au cours de leurs séjours, les Voyageurs découvriront par ailleurs que les Terres du Rêve présentent des caractéristiques pour le moins curieuses :

- ⊗ Le temps s'y écoule pas de manière continue mais comme une succession de séquences à la durée imprécise, mal raboutées, probablement séparées par des ellipses analogues au *gris rêve*.
- ⊗ La géographie est elle aussi floue et mouvante. Les distances et positions relatives des lieux et points marquants peuvent changer d'une séquence à l'autre, voire se dilater ou se contracter au sien d'une même séquence, sans que cela empêche les cartographes de faire des relevés et de s'y référer avec succès.
- ⊗ Les habitants des Terres du Rêve laissent aux Voyageurs la même impression de flou indistinct que celle qu'ils ont éprouvée avec les Brumeux, comme si leurs personnalités se mêlaient les unes aux autres en un égrégore mal défini, dont les interlocuteurs des Voyageurs ne seraient que des émanations fugaces. Seuls quelques personnages avec qui ils ont des interactions suivies échappent à cette indétermination, encore suscitent-ils un sentiment, malaisé à saisir, de manque de densité onirique, d'incarnation inachevée.
- ⊗ Certains résidents des Terres du Rêve sont au contraire bien présents, clairement définis, pleinement incarnés. Les Voyageurs eux-mêmes tout d'abord, mais aussi le capitaine Drezaem, [Djadrid](#) et [Lwahc n iflew](#) (voir plus loin).

⊗ Les décors et événements des Terres du Rêve ne sont jamais ternes ou ordinaires, toujours flamboyants, fantastiques, chatoyants, colorés, merveilleux, excessifs, démesurés.

Le Gardien des Rêves l'a compris, les Voyageurs le devineront sans doute, tout cela tient à l'origine même des Terres. Comme on s'en doute, le trouble Agalli S'fagalli-Galli n'est pas un brigand ordinaire mais une très ancienne Entité de Rêve. Voyant que les Dragons rêvaient le monde, il a voulu dès le Premier Âge faire de même. Mais il ne possède pas leur puissance et, incapable de créer, doit se contenter de composer son œuvre, les Terres du Rêve, avec des lambeaux de songe volés à droite à gauche. Il a d'abord tenté de subtiliser des bribes de rêve aux Dragons eux-mêmes, mais ceux-ci se sont retournés dans Leur sommeil. Peut-être même ces méfaits ont-ils causé le premier Réveil.





Quoi qu'il en soit, les premières Terres du Rêve furent irrémédiablement détruites et Agalli jugea plus sûr de voler, plutôt que les rêves des Rêveurs, ceux des rêvés, dont il scrute le sommeil en quête des songes les plus rares et les plus précieux. Les Terres du Rêve assemblées par Celui-qui-ajoute sont ainsi de même nature que les Basses Terres du Rêve et les excursions qu'y font les Voyageurs sont autant d'extensions de leurs propres songes nocturnes, mis en communication avec le monde d'Agali S'fagalli-Galli par l'improbable magie de la chambre rouge et de son étrange lit.

Quant aux personnages pleinement incarnés que les Voyageurs ne manqueront pas de remarquer, ce sont d'autres créatures rêvées par les Dragons eux-mêmes et qui ont d'une manière ou d'une autre trouvé le chemin des Terres.



Le secret de Drezaïem

Les Voyageurs peuvent supposer que Drezaïem n'est autre que Nenno. L'examen d'un ancien portrait que dame Ninanna garde dans sa chambre le confirmera : plus âgé, plus buriné, plus barbu, le vieux marin est bel et bien la réincarnation de l'herboriste. La nuit de sa disparition, Nenno est simplement mort dans son sommeil, alors qu'il visitait les Isles Baladar à bord de l'Entremetteuse. Par une aberration onirique dont les Dragons ont le secret, il a disparu corps et rêve de sa chambre et, sans même s'en rendre compte, s'est réincarné dans les Terres du Rêve. Depuis, il navigue sans trêve, émerveillé par ses fabuleuses découvertes et oublieux de sa vie passée. Quoi que les Voyageurs puissent lui en dire, Drezaïem ne parviendra pas à se souvenir d'avoir jadis été Nenno, ni d'avoir vécu autre part que sur son boutre en compagnie de ses fidèles Brumeux.

Il est fort improbable que les Voyageurs ou dame Ninanna comprennent exactement de quoi il retourne, mais la simple confirmation que son père a enfin retrouvé ses rêves et navigue désormais sur les mers qu'il aimait tant suffira à reconforter et réjouir l'herboriste.

Un sommeil réparateur

Les Terres du Rêve sont d'ordinaire un monde clos et caché : Agalli S'fagalli-Galli ne tient pas à ce que les Dragons dissipent une nouvelle fois son œuvre. Ne peuvent en trouver le chemin que ceux qui ont un lien avec elles, c'est à dire dont les rêves ont été pris par le brigand. Mais rares sont ceux qui y parviennent. Si le vide onirique créé par ce vol appelle les Terres, seule la magie du lit-vaisseau de Nenno, présent dans les deux mondes, permet le passage. Et cette magie est telle que tous ceux qui couchent dans ce lit avec le Voyageur dépouillé passent avec lui dans les Terres du Rêve.

Mais à mesure que les rêves du Voyageur dépouillé se reconstitueront, ce vide se comblera et l'appel se fera moins puissant, jusqu'à être trop faible pour permettre une nouvelle incursion. Les Voyageurs pourront donc faire 7 voyages dans les Terres, pas un de plus. Chacun comporte un danger. S'il est surmonté, tous les Voyageurs dont l'incarnation onirique a survécu jusque là gagnent 2 points de seuil de rêve (1 est perdu à chaque heure du Château Dormant si le seuil ainsi acquis dépasse la caract. Rêve). Si en revanche les Voyageurs y succombent, leur réveil encauchemardé leur vaut une perte de 2 points de Vie et des récupérations de rêve et de fatigue divisées par deux pour cette mauvaise nuit. Il en va de même pour un Voyageur dont l'incarnation onirique meurt avant que les autres réussissent leur quête.

Les blessures reçues dans les Terres du Rêve disparaissent au réveil et auront été oubliées lors du voyage suivant. En revanche, les points de Vie perdus en raison d'un réveil encauchemardé, de même que ceux qui découleraient d'une maladie ou d'une blessure subie dans le monde de l'Éveil, produisent leurs effets des deux côtés du mur du sommeil et ne peuvent pas être regagnés dans les Terres du Rêve. Nul doute cependant que les remèdes de dame Ninanna suffiront à régler ce problème.

La mort dans les Terres du Rêve n'est donc pas une affaire si terrible. Le septième voyage et l'affrontement avec [Lwahc n iflew](#) sont toutefois une funeste exception, qui sera expliquée en son temps.

Le Gardien des Rêve est seul juge de ce qui peut arriver si un Voyageur meurt dans le monde de l'Éveil alors qu'il rêve dans les Terres.







L'isle d'Ogug

Le soleil est haut dans le ciel sans nuage, la mer turquoise est calme. Des milliers de petits poissons étincelants et colorés comme des bijoux nagent avec vivacité dans les eaux transparentes, puis retournent se cacher sous le sable blanc du fond. Entassés dans une chaloupe avec Drezalem et deux Brumeux, les Voyageurs quittent L'Entremetteuse, qui a jeté l'ancre à quelque distance de l'île. Sept marins les ont précédés. Ils remplissent des tonneaux à l'eau d'un ruisseau qui traverse la plage ou cueillent des fruits à la lisière de la forêt qui s'étend au-delà. Seuls trois hommes restent en faction à bord du boutre aux voiles rouges.

Au dessus de la forêt s'élève le panache de fumée de ce qui doit être un grand feu, quelque part au milieu de l'île. Lorsque les Voyageurs mettent pied à terre, les Brumeux finissent d'allumer leur propre brasier dans une fosse creusée dans le sable. Ils se préparent à cuire sur un lit de braises l'énorme coquillage qui gît à leurs pieds. Un peu plus long qu'un homme, protégé par une coquille double à peu près rectangulaire³, le mollusque a surgi verticalement du sable juste devant eux, à la limite des vagues, avant de tomber sur le côté. Un Brumeux l'a rapidement tué d'un coup de lance. Cuit dans son jus avec de l'ail et du gingembre, voilà qui changera de la morne pitance de la haute mer. Si les Voyageurs choisissent de partager ce repas, ils découvrent que la chair de ce coquillage est en effet délicieuse (plat de qualité 8, cf. p 347). Ils subissent alors [le même sort que les marins](#).

S'ils laissent les Brumeux à leur gourmandise et partent explorer l'île avec Drezalem, ils trouvent sur l'éstran quelques unes de ces coquilles, vides, certaines intactes, d'autres brisées. Cette plage ne révèle rien de plus et les Voyageurs ont le choix entre suivre le rivage et s'enfoncer dans la forêt où l'on sent du plus loin le cèdre pétillant et le thuya, dont les fumées embaument l'île.

Le chemin de la côte les mène, une fois franchie une barre rocailleuse couverte de petits arbres secs, à une seconde crique sablonneuse, de taille plus modeste que celle où ils ont accosté. Sur un écueil à l'entrée de la crique est échouée une barque à la voile déchirée. À la limite des vagues gisent deux solens géants, leurs coquilles ouvertes,

³ Que l'on se figure un couteau de mer, ou solen, géant.

tournées vers le ciel protégeant leur occupant de l'ardeur du soleil. En regardant par dessous, on voit que la coquille n'est plus attachée au mollusque, qui semble nettement plus gros que celui que les Brumeux ont tantôt dégusté. En y regardant de plus près, il s'avère que l'animal a déployé un large manteau, élastique, couvert d'une bave épaisse, et l'a hermétiquement drapé autour de quelque chose. Une chose allongée, grande comme un homme... En effet, chacun des monstrueux gastéropodes digère paisiblement le cadavre d'un noyé : l'un des deux pêcheurs naufragés.

Si les Voyageurs tournent leurs pas vers l'intérieur de l'île, ils arrivent devant une vaste caverne. À l'entrée est bâti un autel de pierre carré où brûle un grand feu. Autour de la caverne, un bois a poussé sa futaie vigoureuse : aunes et peupliers et cyprès odorants où gîtent les oiseaux à la large envergure, chouettes, éperviers et criardes corneilles, gygis blanches qui vivent dans la mer et travaillent au large. Au rebord de la voûte, une vigne en sa force éploie ses rameaux, toute fleurie de grappes, et près l'une de l'autre, en ligne, quatre sources versent leur onde claire, puis leurs eaux divergent à travers de moelleuses prairies où verdoient la mauve et le persil. Dès l'abord en ces lieux, il n'est pas de Voyageur qui n'aurait eu les yeux charmés et l'âme ravie.

Dans le fond de la caverne, au-delà de l'autel, une masse indistincte semble glisser et onduler dans la pénombre (VUE / Vigilance à -5). Mais quand les Voyageurs approchent de l'entrée, ce sont bien des formes humaines qui viennent à leur rencontre. Les habitants de l'île fixent les étrangers avec un air ébahi ; leur tournent autour sans rien dire ; les examinent avec attention mais sans marquer d'émotion particulière. Si leur accueil est peu conventionnel, ils ne semblent pas hostiles. Ils ne prendront la parole, dans une langue du voyage lente et hésitante, qu'une fois que les Voyageurs auront prononcé les premiers mots. Tel est le roi Bizaqos, tel autre le pêcheur Vouanzaren, tel encore Maamas le marchand, tel enfin Ouveche le marin et ainsi de suite. Les Voyageurs sont les bienvenus sur l'île d'Ogug et les Calyptes sont heureux de leur accorder l'hospitalité, assurent-ils sans se départir de leur air ahuri.

Il ne faut pas bien longtemps aux Voyageurs pour comprendre que, décidément, leurs hôtes sont très bizarres.





Les Calyptes

Leurs paroles tout d'abord sont étonnamment plates, génériques, parfois légèrement hors de propos. Au fil de la conversation, il devient apparent (EMP / Comédie facultative à -3) que si les répliques des Calyptes répondent de façon logique à celles des Voyageurs, elles ne semblent pas former un discours globalement cohérent, né de la volonté de porter un message ou traduire une pensée claire. Leur diction terne et monocorde est parfois rompue par des envolées lyriques ou tragiques que seul le hasard paraît justifier.



Légende : le roi Bizaqos, entouré de ses courtisans, prend forme humaine.

Leurs mouvements ensuite, parfois curieusement mous, élastiques. Comme si leurs articulations ne pliaient pas normalement, ou n'étaient pas au bon endroit. Comme si, en fait (VUE / Chirurgie à -4), aucun squelette ne limitait leurs mouvements. Et les yeux de l'astrologue Zerguerras ne sont-ils pas étrangement globuleux et protubérants ? Son œil droit ne vient-il pas (VUE / Vigilance à -6) de faire une brève excursion hors de son orbite, comme porté par un pédoncule mou ? Le cou de Chaat le rameur ne s'est-il pas soudain rétracté ? Et pourquoi le pilote Giblah bave-t-il autant ?

Car les Calyptes ne sont pas des humains mais bel et bien des mollusques, de la même espèce que les solens géants de la plage qui sont leur stade larvaire. Nés dans le sable saturé d'eau salée, ils grandissent lentement jusqu'à la taille que les Voyageurs ont observée, puis attendent de trouver à la limite des vagues un noyé, un naufragé inconscient ou un imprudent endormi qu'ils vont pouvoir envelopper et assimiler. Ils perdent alors leur coquille et entament leur vie terrestre, semblables à de grosses et courtes limaces protéiformes. Après avoir accompli cette mutation, les Calyptes gagnent la faculté de prendre la forme de ceux qu'ils ont digérés et d'imiter leur comportement. Mais comme on l'a vu, ce sont des mollusques sans intelligence, qui ne comprennent pas les gestes et paroles qu'ils miment.

Prendre l'apparence des hommes est pour les Calyptes une méthode instinctive de chasse et de défense. Les visiteurs sont en effet moins enclins à tuer leurs semblables que de simples limaces et, si l'illusion fonctionne, ils peuvent accepter l'hospitalité qui leur est offerte et s'endormir auprès des Calyptes, qui feront alors un repas plantureux.

Cet étrange cycle de vie serait moins fructueux si la chair des Calyptes n'était un met délicat et recherché, qui attire les gourmets dans les eaux environnant l'Isle d'Ogug. Mais la dégustation n'est pas sans danger : qui mange la chair des Calyptes est envahi par l'indolence, la torpeur et sombre vite dans un profond sommeil. Si possible tout près de l'eau, car l'ardeur du soleil est bien cruelle...

(JR à -8 ou dormir jusqu'à la prochaine heure du Château Dormant, sans pouvoir être réveillé ; les Voyageurs, venant du monde de l'Éveil, voient leurs chances de succès doublées).

Tel est le sort postprandial des Brumeux restés sur la plage. Les paupières lourdes, ils s'allongent sur l'éstran. Les longues coquilles des Calyptes ne tardent pas à surgir du sable trempé. Les Voyageurs à proximité peuvent essayer de libérer leurs proies (FOR / c.-à-c. ou dague à -7, 10 pts de tâche, périodicité 1 rd, règles d'asphyxie p. 109).





Le réveil

Qu'ils fuient l'Isle d'Ogug, finissent étouffés par les Calyptes, massacrent le roi Bizaqos et son peuple ou trouvent une conclusion paisible à cette aventure, les Voyageurs sont tirés du sommeil par un choc sourd : celui qui dormait le plus près du bord du lit vient de tomber lourdement et est allongé sur le parquet, une jambe encore prise dans les draps. Alertée par le fracas, dame Ninanna passe la tête par la porte de la chambre rouge et lance gaiement : « Éh bien, je vois que vous avez eu un sommeil agité ! »

Le Gardien des Rêves aura soin de distribuer les points de stress appropriés. La chute ayant eu lieu à la toute fin de l'heure du Château Dormant, les Voyageurs peuvent immédiatement faire leur jet de stress (p. 147), sans oublier les ajustement décrits plus haut.

Les Voyageurs ont toute la journée devant eux pour se remettre de leurs émotions, réfléchir aux rêves de la nuit et faire le point de la situation. Qu'ils interrogent les habitants de Zaraç ou fouillent dans leurs souvenirs, ils n'apprennent rien de nouveau sur les Terres du Rêve. Ils n'ont pas croisé Agalli S'fagalli-Galli lors de ce premier voyage et ne retrouvent pas davantage sa trace dans le monde de l'Éveil. Il ne reste donc plus qu'à attendre le soir.

Lors de chacune des six nuits qui vont suivre, les Voyageurs arrivent dans les Terres du Rêve sur l'Entremetteuse ou dans son immédiate proximité. Quels qu'aient été les pertes et drames de la nuit précédente, l'équipage Brumeux est de nouveau au complet et le capitaine Drezalem frais et dispos, avide de nouvelles découvertes. Même s'il est tué – ce qui est très improbable car sa chance semble inépuisable – il se réincarne sur son boutre, semblable à lui même. Il garde alors le souvenir précis du mauvais pas dans lequel il s'est trouvé, sans pouvoir s'en remémorer le dénouement, et invente une histoire rocambolesque expliquant comment il s'en est tiré.

Chacun des sept voyages dans les Terres de Rêve débute *in medias res*, alors que l'Entremetteuse accoste ou arrive en vue d'une nouvelle île. Le Gardien des Rêves peut toutefois intercaler entre les îles des scènes de navigation. Il trouvera à cette fin, après la description du septième voyage les [tables des événements fastes et incidents en mer](#).

L'isle de Tcho

Deuxième voyage. Une avarie a contraint l'Entremetteuse à jeter l'ancre devant l'Isle de Tcho, à l'entrée de la baie de Veshum. Les Voyageurs frémissent encore au souvenir des hurlements de rage qui ont retenti quand le boutre a doublé la pointe sud des sinistres Rocs du Guerrier Rouge. Le capitaine Drezalem a débarqué pour négocier avec les Onavesh – ainsi se nomme le peuple qui fonda la cité de Veshum – le prix des réparations. La chaloupe est revenue au navire avec un chargement de vivres frais. Les Voyageurs sont libres de l'emprunter pour explorer l'île à leur guise.

Trois groupes de récifs la protègent des vagues du grand large. Les Rocs-Longs et les Rocs de l'Aube ne sont que des roches noires et luisantes, nues, battues par les flots. Les Rocs du Guerrier Rouge sont hantés par la créature éponyme : un homme à la peau parcheminée, corseté dans une armure noire, vêtu mousseline écarlate flottante, voilé et enturbané de même. De sa masse d'arme d'acier noir, il massacre tous ceux qui osent poser le pied sur les rocs. Ses cris de rage poursuivent ceux qui n'ont pas cette témérité. Les Onavesh assurent que le Guerrier Rouge est une Haine d'une puissance telle qu'elle a fini par s'incarner.

Le Guerrier Rouge (ECI)

TAI15 RÊVE25 niveau+8 Vitesse 12/24
End40 +dom+4 Prot.6, jet de rêve à -8

masse lourde 1m/2m : 20 à +8 init18 +dom+7/+8
esquive 20 à +8 (malus armure -6)

Le Guerrier Rouge est en effet une Haine incarnée. Il peut se matérialiser sur n'importe lequel des rocs qui portent son nom mais ne peut aller au delà. S'il est vaincu, il ne laisse derrière lui qu'une flaque de sang frais, qui s'évapore vite en une Haine (ECNI) de Rêve 20. Quel fou prendrait le risque d'affronter une telle horreur ?

Les trois frères sont des piliers de basalte, hauts sur les flots, creusés d'une multitude de petites cavités où nichent des fous à pieds bleus. Franchir à la nage les eaux déchaînées du détroit et grimper au sommet de l'un des trois frères sous les cris et coups de bec des fous, puis y gober sept œufs volés au nid lors de l'escalade est un défi fort dangereux, mais populaire parmi les jeunes Onavesh.





Isle de Tcho



L'île est dominée par trois monts de médiocre hauteur. Le Sidramont aux flancs couverts de forêts abrite, dit-on, la caverne où Sidragazum, fondateur légendaire de Veshum, s'est retiré à la fin de sa vie. Il y siégerait encore, face à l'entrée, le corps momifié par les siècles mais l'esprit encore alerte. L'orientation de la grotte de Sidragazum est l'objet de débats sans fin : est-il tourné vers le large ou regarde-t-il vers la baie de Veshum et la cité ? Nul n'ose gravir le mont pour vérifier.

Le Mont aux Poissons est assez haut pour que son faite se couvre en hiver de neige et de glace. Il tire son nom des torrents et petits lacs emplis de truites qui s'y trouvent.

Le Mont Jaune est sillonné d'innombrables failles et fissures laissant échapper des fumerolles âcres. Rien n'y pousse mais la fleur de soufre cristallise sur les pierres en concrétions d'une grande pureté qui font le bonheur des alchimistes.





La Baie des Mirages est une fente rocailleuse qui entaille profondément la côte sud de Tcho. Les plongeurs les plus audacieux assurent que sa profondeur dépasse les cent brasses. À certaines heures, ses eaux incroyablement calmes et transparentes trompent l'œil et donnent l'impression de disparaître. Les embarcations voguant sur la baie semblent alors suspendues dans le vide au-dessus d'un abîme sans fond.

L'île elle-même est couverte de jungles touffues et de mangroves luxuriantes, qui lui valent le surnom de Jardin des Dragons. Les fruits les plus extraordinaires s'y trouvent toute l'année, nourrissant une foule piaillante de singes. Les frondaisons retentissent des chants de toutes sortes d'oiseaux. Des panthères arboricoles se prélassent sur les branches et des mingips – félins jaune et brun ocellés, tenant dans la main et chassant surtout les insectes et les crevettes – glissent furtivement dans les fourrés. Serpents, crocodiles marins, moustiques urticants, fourmis de feu et poissons-fouet rappellent au Voyageur que ce paradis n'est pas sans danger.

Les eaux chaudes et stériles du Lac Noir sont saturées d'oxydes métalliques qui précipitent en un sable léger, d'un noir mat et profond. Les mouvements du liquide créent à la surface du lac une mosaïque de tâches noires et gris sombre, dont les contours se réorganisent en un instant au moindre souffle de vent. Le soleil ne se reflète pas sur le Lac Noir, si bien que les Onavesh boudent ses berges. Certains singes s'y baignent toutefois, sans paraître en souffrir.

Descendant du Mont aux Poissons et rejoint par quelques sources méphitiques du Mont Jaune, le fleuve Stygée traverse la Forêt Féroce pour se jeter dans la baie de Veshum. Sur ses rives pousse une petite plante aux tiges tordues et hérissées de piquants, aux feuilles sombres et sèches : la *hatine*. Ses minuscules fleurs vermillon ne donnent jamais de fruit ; elles exhalent quand elles se fanent une minuscule volute de vapeur rouge, qui n'est rien d'autre qu'une petite entité de Haine (r1). Rien de dangereux pour un animal aussi volumineux qu'un singe ou un homme mais cela explique peut-être que les moustiques et moucheron soient aussi agressifs près du fleuve. Les Haines doivent grossir et se renforcer au fil des ans car il n'est pas rare de rencontrer dans la Forêt Féroce des bêtes apparemment enragées.

Le Mur du Silence

Les marins de passage chuchotent que les hatines fleurissent là où est tombé le sang des indigènes chasseurs de têtes de Tcho, que les Onavesh menés par Sidragazum ont exterminé à leur arrivée sur l'île, au Second Âge. Les Onavesh rétorquent que le doux et sage Sidragazum n'aurait pas ordonné leur mort à tous s'ils n'avaient déjà été enragés.

Pour éviter que l'influence délétère des hatines ne submerge la cité, les Onavesh ont jadis élevé sur le cours du Stygée un barrage, le Mur du Silence, et noyé les anciennes berges sous le lac de retenue. Le barrage ne laisse passer, par trois conduits souterrains, que les eaux du fond du lac, réputées pures, calmes et étales. Chaque saison, les Onavesh brûlent les rives du Stygée, entre l'embouchure et le Mur du Silence, sur une largeur de cinquante pas. Ils interdisent à quiconque de se rendre dans la Forêt Féroce, au-delà du barrage.

Mais les Onavesh n'ont plus la science architecturale de leurs ancêtres et l'antique mur de basalte menace de ruine. En amont, les hatines couvrent les berges du lac de retenue d'un épais tapis noir piqué d'une infinité de petites fleurs écarlates, sur lequel planent en permanence des écharpes de vapeur rose évanescence. Qu'advient-il si le barrage venait à céder ?

Le Gardien des Rêve jugera s'il reste quelques chasseurs de tête sur les pentes méridionales du Mont aux Poissons et dans la partie nord de la Forêt Féroce. Si c'est le cas, ils n'ont pas moins de +6 en Survie en forêt et en Discrétion et haïssent profondément les Onavesh et, plus généralement, tous ceux qui viennent de la mer. Réels ou non, ces fantômes ont de quoi dissuader les intrusions dans le centre de de l'île.

Veshum

La baie de Veshum forme un cercle presque parfait bordé de pentes rocheuses assez abruptes sur lesquelles s'accroche un couvert végétal qui descend jusqu'à l'eau. Au nord-est, le flot du Stygée a taillé une large échancrure dans la crête. À l'ouest, la baie est close par deux îlots où s'aperçoivent des fortifications ruinées, envahies par la jungle. Le passage entre l'îlot le plus au nord et le rivage est encore fermé par une grosse chaîne de bronze verdi.





La cité est bâtie au milieu de la baie, sur des assemblages cyclopéens de pierres sombres aux formes irrégulières, exactement emboîtées, formant des îles artificielles affectant la forme de carrés aux coins coupés, tous de taille identique et disposés sur une grille régulière. Sur ces socles alternent chantiers navals et entrepôts ; marchés couverts et quartiers du bas peuple ; pêcheries et potagers ; palais et jardins d'agrément. Il n'y a à Veshum ni trottoir ni passerelle, on ne circule qu'en barque en suivant les canaux où, petit à petit, la nature reprend ses droits. Certains palais ne sont plus accessibles depuis des générations, la prolifération des iris noirs ayant obstrué tous les accès.



Légende : au bord du canal du Flacon d'Or.

Les Onavesh sont souriants, aimables et pondérés. Ils parlent d'une voix douce et posée, sans jamais élever le ton. Leurs gestes sont mesurés et réfléchis, leurs réparties mûrement pesées. Leur patience paraît infinie et ils semblent incapables de se mettre en colère. Même si les étrangers n'abordent l'île de Tcho qu'exceptionnellement, l'accueil y est emprunt de respect et de douceur. Qui plus est, les Onavesh ne demandent rien en échange de leurs services et refusent tout paiement.

Mais il devient vite clair que sous cette aménité paisible, une tension formidable est tapie. Comme un bel après-midi d'été prépare en secret l'orage qui éclate soudain, l'admirable équanimité des Onavesh est une façade derrière quoi se cache la rage féroce ment réprimée qui les habite.

Parfois, un Onavesh perd tout contrôle et s'élançe en hurlant, tuant ceux qui ont le malheur de se trouver sur son passage. Il faut aux témoins toute leur force de caractère pour ne pas à leur tour se laisser gagner par la rage, mais s'éloigner en bon ordre, en attendant que le forcené soit criblé de flèches par des gardes à l'impassibilité vacillante qui, leur devoir une fois accompli, seront savamment engourdis de drogues lénifiantes.

Les capitaines de Veshum affrètent en toute saison des vaisseaux pirates qui emportent les Onavesh habités par l'urgence de la violence dans une orgie de meurtre et de pillage. Hommes et femmes de tous âges participent à ces razzias redoutées, qui font la richesse de la cité et valent aux voiles noires des galères de l'île de Tcho leur sinistre réputation. Car les pirates de Veshum ne prennent ni otages ni prisonniers et n'ont que faire du commerce des esclaves : tomber entre leurs griffes est la garantie d'une mort atroce et brutale.

Hors de ces exutoires, la société Onavesh est régie par un système rigoureux de règles et d'interdits visant à éviter que la cité ne s'embrase.

Pour les Voyageurs, le danger est double. Tout d'abord, les écarts tolérés dans d'autres lieux sont ici implacablement et méthodiquement réprimés. Insulter, voler, frapper quelqu'un ou simplement s'échauffer lors d'une discussion provoque l'intervention d'un Apaiseur, qui prie le contrevenant, avec une douceur lourde de menace rentrée, de faire immédiatement des excuses et de quitter l'îlot. S'il refuse d'obtempérer, il est considéré comme un forcené. Les témoins évacuent alors les lieux en bon ordre et une dizaine d'archers apaiseurs arrivera peu après pour rétablir l'ordre de quelques flèches bien ajustées.

Ensuite, les précautions des Onavesh sont vaines. Les Haines sont partout, dans l'eau qu'ils boivent, dans l'air qu'ils respirent, dans les animaux dont ils mangent la chair. Tous sont possédés et leur VOLonté, sans cesse mise à l'épreuve, dépasse toujours 16. Les Voyageurs subissent une tentative de possession (p. 434, RÊVE 4d6) à chaque h^{dr} passée à Veshum ou dans la Forêt Féroce.





L'isle de Maqadise

Troisième Voyage. L'Entremetteuse arrive en vue d'une grande île où le capitaine Drezalem suppose, sans bien savoir d'où lui vient cette intuition, que l'on trouvera des épices précieuses. Après avoir longé pendant une journée une côte rocheuse presque rectiligne sans voir aucun village, on se décide à aborder. Les Voyageurs s'enfoncent donc dans une savane de longues herbes jaunes et de petits arbustes, qui couvrent mal une terre pulvérulente couleur brique. À chaque pas, l'on entend le froissement de serpents qui glissent prestement hors de vue. Tapies sous les pervenches à fleurs roses, des mangoustes au pelage rayé scrutent les intrus qui interrompent leur chasse.



Légende : un malagouin de l'Isle de Maqadise.

La prairie desséchée par le soleil cède vite la place à une forêt dense où domine une espèce de banyan (INT / Botanique à -4) dont les racines aériennes pendent des branches en épais rideaux, se muant en autant de troncs secondaires quand elles rejoignent le sol. Depuis l'ombre des feuillages, des malagouins aux longues queues préhensiles et aux doigts en spatules observent les Voyageurs de leurs yeux ronds et brillants. Conformément à l'intuition de Drezalem, les herboristes vigilants identifient plusieurs espèces de lianes à poivre et de canneliers.

Dans la forêt serpentent plusieurs sentiers qui mènent à un village où les Voyageurs arrivent à la tombée de la nuit. Les racines aériennes des banyans, guidées par des cordes et des cerceaux de bois, ont créé en s'épaississant une trentaine d'abris en pain de sucre, assez vastes pour loger trois ou quatre autochtones.

Au centre du village est ménagée une large place de terre battue où se dresse un édifice tétraédrique. L'une de ses faces, orientée au nord, verticale et haute de cinq toises est un agencement élégant de poutres sculptées et de claies de branchages ; les deux autres, plus pentues et allongées, forment un toit d'herbes sèche descendant presque jusqu'au sol, délimitant un vaste espace triangulaire. Une porte ogivale inconfortablement étroite mène dans un intérieur sombre au sol couvert de nattes de paille. Le long des pans du toit sont alignés des coussins cylindriques de fibres tressées.

À l'autre bout de la place, on remarque une quarantaine de rectangles de terre meuble, de la taille d'une tombe, où ont poussé les mauvaises herbes. Non loin est dressée un étendoir rudimentaire où sont accrochées des couronnes de fleurs fraîches et de courts balais de paille. À son pied sont posées six corbeilles de rotin fermées par un couvercle.

Les villageois sont rassemblés sur la place. Ils ont revêtu leurs plus beaux habits, de longues jupes de tissu coloré enroulées autour des hanches, des foulards brodés de perles autour du front et des pectoraux d'or rutilants. D'autres autochtones arrivent par les sentiers de la forêt, eux aussi parés de leurs habits de cérémonie. Certains portent des corbeilles identiques à celles qui sont au pied de l'étendoir. Ils se saluent à voix basse, avec une cordialité empreinte de dignité.

Le relèvement des morts

L'arrivée des Voyageurs provoque d'abord la consternation. On leur demande qui ils sont et d'où ils viennent. Mais dès que les habitants de l'île apprennent qu'ils sont arrivés par la mer et viennent d'au-delà des eaux, l'atmosphère se détend et ils sont accueillis avec respect. Un vieil homme vient les voir un à un, palpe leur visage en marmonnant des paroles incompréhensibles et fait signe à des jeunes garçons d'amener des nattes de paille et des vêtements de fête, qu'ils puissent se changer. Une fois les Voyageurs parés de ces atours exotiques, on les coiffe de couronnes de fleurs et leur offre un bol de riz et un fruit aussi inconnu que rafraîchissant. Puis on leur fait signe d'attendre.

Quand l'obscurité est complète, une femme âgée monte en haut de la façade de la maison tétraédrique le long d'une échelle dangereusement flexible et frappe l'un contre l'autre deux morceaux de bois qui rendent un claquement sonore.





Après cinq séries de cinq claquements, la terre des tombes envahies d'herbes commence à se soulever. Bientôt un squelette poussiéreux s'extrait de chacune, à la grande joie des indigènes qui se précipitent vers eux avec leurs petits balais et entreprennent de les nettoyer. Cela fait, ils amènent devant chacun l'une des corbeilles de rotin. Le vieillard qui a accueilli les Voyageurs extrait de chaque corbeille un masque de terre cuite et peinte – reproduisant sans doute les traits du défunt – et le fixe cérémonieusement sur le crâne du squelette avec une colle élastique qu'un assistant lui présente dans unealebasse. Puis les villageois drapent de tissus splendides et couronnent de fleurs le mort qui a ainsi retrouvé son visage, avant de lui offrir un bol de riz et un fruit.

Sur un signe du vieil homme, qui semble diriger la cérémonie, tous entrent dans la bâtisse tétraédrique. Les Voyageurs sont invités à faire de même. Les villageois s'assoient sur les coussins cylindriques. Les Voyageurs et les morts restent au milieu de la pièce. Dans l'obscurité éclairée par une unique lampe haut dans la charpente, les vivants lancent quelques plaisanteries auxquelles les morts répondent d'une voix sèche et râpeuse. Puis on demande aux Voyageurs de raconter les histoires du pays d'au-delà de la mer. Quels que soient les récits qu'ils choisissent, les autochtones les écoutent avec un grand intérêt, posant de temps à autre une question. C'est ensuite au tour des morts, qui relatent les histoires que les vers et les insectes fouisseurs qui les ont visités leur ont raconté dans leur langue. Toutes ont trait à la texture, à l'humidité et au goût du sol. Là où l'eau des pluies a stagné, là où un animal est tombé mort et où sa carcasse a pourri, là où les arbres ont été renversés par la tempête et où une végétation de clairière a étendu ses racines, et ainsi de suite. Les autochtones semblent en tirer des indications sur les terrains qui seront le plus propices aux cultures durant la prochaine saison. Cet inhabituel témoignage permet à chaque Voyageur de gagner 2d4 points d'expérience en Survie en forêt et un nombre de points de stress laissé à la discrétion du Gardien des Rêves.

Pendant les échanges, une jatte d'un liquide beige, épais, plâtreux, au goût de tubercule sucré, discrètement alcoolisé, passe de main en main. Chacun, vivant ou mort le porte à ses lèvres et boit une gorgée. Manifestement, on s'attend à ce que les Voyageurs fassent de même.

La falaise des ancêtres

Au milieu de l'heure de l'Araignée, le vieux maître de cérémonie lance un bref appel. De nouveau, cinq séries de cinq claquements retentissent au faite de la façade. Les autochtones morts et vivants sortent sur la place centrale et partent en procession dans la forêt, entraînant les Voyageurs avec eux. Entre les feuilles, les gros yeux ronds et dorés de dizaines de malagouins attentifs reflètent la lumière des torches. Au bout de quelques minutes, le chemin commence à grimper, pour finalement arriver au pied d'une falaise.

Dans la paroi sont creusées de longues niches où par rangées de quatre à dix, des squelettes aux masques de terre cuite, revêtus des plus beaux atours, se tiennent debout, fixés à des armatures de bois par des cordes passées autour du ventre et sous le menton. Derrière chacun est placée une plume brunâtre d'une taille extraordinaire, longue comme un homme et au penne gros comme une canne de bambou, qui a du être prise à un oiseau gigantesque. De leurs yeux peints grand ouverts, les ancêtres des insulaires de Maqadise surveillent la forêt où vivent leurs bien-aimés descendants, effrayant par leur simple présence les esprits de cauchemar. Trois niches vides attendent les morts sortis ce soir de leurs tombe et les Voyageurs venus du pays au-delà de la mer où, comme chacun sait, les morts par noyade attendent d'être relevés.

Les autochtones pensent donc que les Voyageurs sont déjà morts et ne leur veulent aucun mal : ils doivent simplement prendre la place qui est la leur dans la société de l'île. Une place d'honneur qui plus est. Si les Voyageurs se laissent faire, les cordes retenant leur cou seront serrées au point de les étrangler (règles d'asphyxie p. 109).

Il est probable qu'ils en l'entendent pas de cette oreille, mais la magie de la cérémonie, l'odeur entêtante des couronnes de fleurs, le suc sédatif du fruit qu'ils ont mangé et la boisson narcotique bue dans la maison tétraédrique troublent leurs esprits et érode leur volonté. Chacun a droit à 3 jets de VOL à -5 pour secouer sa torpeur et s'enfuir : un pendant le trajet jusqu'à la falaise, un avant de monter à l'échelle jusqu'à la niche de pierre, un au moment de se faire étrangler. S'il n'en réussit aucun, il meurt avec les honneurs du village et se réveille en sursaut dans la chambre rouge, vaincu par son propre cauchemar.





Le gouffre de Molamola

Quatrième voyage. L'Entremetteuse est échouée sur le fond rocailleux d'un gouffre dont la taille défie l'imagination. À cent pas à bâbord et tribord se dressent des falaises dont les parois humides s'élèvent aussi loin que porte le regard, pour enfin s'effacer dans le flou d'une luminescence blafarde. Par dessus la poupe et la proue, la faille s'étire à perte de vue. Des moirures jaunes finissent de se dissiper, amenant un dernier paquet de mer qui s'écoule entre les rocs luisants. Dans leur agonie, des poissons de toutes tailles et toutes formes fouettent violemment le sol de leur queue. Le boutre a été victime d'une perdition (p 325).

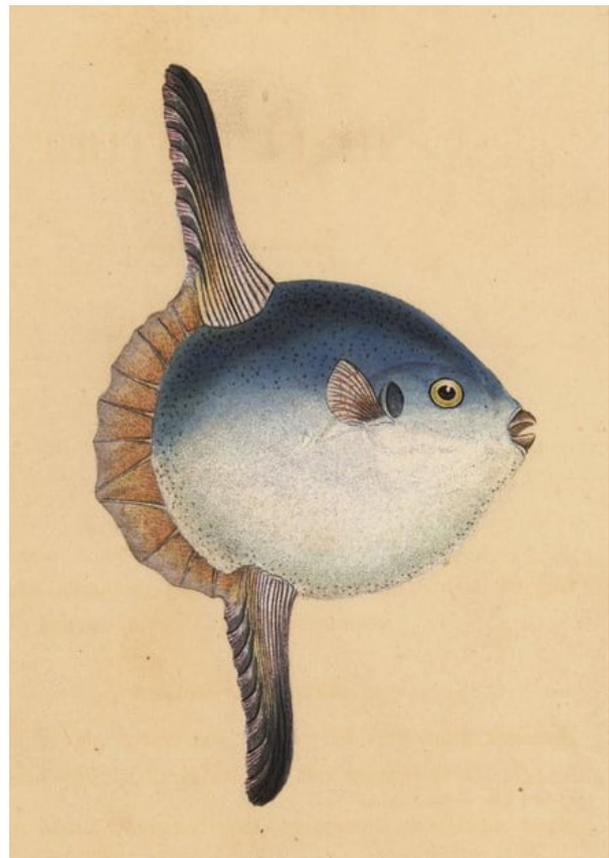
Après avoir lâché une copieuse bordée de jurons, Drezaem décide d'attendre une journée – enfin ce qu'il estimera être une journée, car la lumière maladive venant des hauteurs ne semble pas varier et son sablier s'est cassé lors du naufrage – au cas où un effet de marée onirique donnerait naissance à une perdition violette qui ramènerait le baggala sur une mer. Faute de quoi il faudra démonter le boutre, cheville par cheville, et le porter à dos d'homme jusqu'à la sortie du gouffre.

Encore faut-il la trouver. Le capitaine suggère donc que les Voyageurs partent en reconnaissance pendant quelques heures. Ils n'ont de toute façon rien de mieux à faire. Aussi loin qu'ils aillent vers l'arrière, les Voyageurs arpentent le même paysage de rochers à marée basse, coincé entre deux falaises. Mis à part quelques coudes peu marqués, éboulis et anfractuosités, la faille est à peu près rectiligne. Les perditions jaunes doivent être fréquentes car des poissons échoués, morts ou frétilant encore le sol, se rencontrent à chaque pas, faisant le bonheur de tout un peuple de petits crabes verts. Les oiseaux de mer sont en revanche absents. Quand les voix des Brumeux se sont estompées, seuls troublent le silence les claquements mouillés des poissons agonisants et l'éclaboussement sporadique de paquets de mer frappant les rochers.

Les Voyageurs tombent également sur quelques squelettes de baleine ou de cachalot. Des épaves plus ou moins anciennes aussi, toutes orientées dans la même direction que l'Entremetteuse. Nul trace d'occupation humaine de ce côté. Il faut donc rebrousser chemin et partir dans la direction indiquée par la proue des épaves.

Les poissons-lune

À une heure de marche vers l'avant, les Voyageurs trouvent les premiers signes d'activité. Des poissons plats affectant la forme de disques un peu allongés avec deux longues nageoires recourbées vers l'avant, comme un croissant de lune fiché dans une pleine lune, gisent au sol. L'un de leurs flancs est gris perlé, couleur de lune, l'autre plus sombre, couleur de nuit sans étoile. Ils font trois pas de long et paraissent peser plus de trois mille livres. Sur certains, qui semblent encore frais, les énormes filets ont été proprement levés avec des lames bien aiguisées (VUE / Cuisine ou Chirurgie à -4). Leur chair, gris anthracite pailletée de nacre dégage une odeur suave et appétissante.



Légende : poisson-lune du gouffre de Molamola.

Un spécialiste (INT / Zoologie à -6) reconnaîtra un type de poisson-lune. Curieusement, l'odeur de la chair est assez semblable à celle de l'*Herbe aux fous* (INT / Botanique à -5), une digitale à la fleur couleur de nacre dont les empoisonneurs tirent un encens dont la fumée fait perdre l'esprit. En effet, si la chair des poissons est délicieuse (qualité 8), sa consommation n'est pas sans danger.





Les lunatiques

Un peu plus loin, les Voyageurs sentent une odeur de fumée et de friture. Accroupis entre les rochers, trois hommes en haillons ont allumé avec du bois d'épave un feu sur lequel est disposée une large poêle de fer. Ils y font fondre des morceaux de crapois et plongent dans la graisse grésillante des petits crabes et des filets gris sombre de poisson-lune. Quelques dizaines de personnes partagent ce repas exotique, accompagnant le poisson frit d'un pâté d'algues vertes.

Les Lunatiques du gouffre de Molamola sont tous des naufragés, presque tous des hommes, dont une perdition a jeté le jahazi, le dhow, le bhum, le sambouk, le ghanjah ou le zaroug entre les falaises. Faisant contre mauvaise fortune bon cœur, ils mènent au fond du gouffre une vie simple mais non dénuée de charme. Des filets d'eau douce et fraîche ruissellent en permanence le long des parois ; des petites grottes en hauteur fournissent contre les déluges d'eaux salées un abri sûr, que le talent de charpentiers désœuvrés emplît d'un mobilier étonnamment raffiné ; le savoir d'un alchimiste mort depuis longtemps leur a donné la recette d'un alcool vert vif, brassé à partir d'algues et de pommes de terre cultivées dans un terreau de varech et de bois pourris⁴ ; et enfin, la Lune, guide des marins et des sages, leur offre ses poissons pour nourriture. Les Voyageurs sont les bienvenus dans ce paradis. Mais peut-être ont-ils apporté avec eux des tissus et des soieries ? car les Lunatiques en manquent cruellement, leurs habits en lambeaux en rendent témoignage⁵.

Pour l'heure, on invite les nouveaux venus à partager le repas. Les carapaces des crabes frits craquent sous le dent, le pâté d'algue est bizarrement rafraîchissant et les filets gris pailletés, à moins que ce ne soit la bière ? provoquent une douce sensation d'engourdissement, dans laquelle se forment d'étranges pensées. De fait, tous les mangeurs de poisson-lune doivent réussir un jet de rêve actuel à -2 ou être frappés d'une *queue de Dragon*. Ceci se produit à chaque repas et explique le comportement quelque peu erratique des Lunatiques.

4 Les Lunatiques ont une sorte de bière iodée et trouble, vert pomme (force 1) et un distillat vert émeraude (force 5).

5 Aux Voyageurs de décider s'ils ont une telle cargaison dans les cales de l'Entremetteuse. C'est après tout leur rêve.

L'escalier interdit

Les Lunatiques ne connaissent pas d'issue à leur monde. La faille n'a pas de fin, ni d'un côté, ni de l'autre. Qu'en est-il alors, demanderont sans doute les Voyageurs, de cet escalier, creusé à flanc de falaise, juste au milieu du village de grottes, assez large pour une personne et qui zigzague sur la paroi jusqu'à se perdre hors de vue ? Ces marches doivent bien mener quelque part.

À la mention de l'escalier, les Lunatiques se font graves et soucieux. Il est là depuis toujours et on ne peut en aucun cas y monter. Le gouffre de Molamola est en effet, assurent-ils, tout au fond de l'océan. L'air qui l'emplît est une simple bulle, coincée dans la faille du fait de son étroitesse. Celui qui monterait l'escalier finirait inmanquablement par atteindre la surface de la bulle et par la crever, libérant les eaux qui engloutiraient tout. Faire courir le risque d'un tel cataclysme est le seul crime que redoutent les Lunatiques, et il est puni de mort.

Si les Voyageurs hésitent, Drezaem les pousse à l'action. Il n'a aucune envie de rester au fond de ce trou et compte emmener l'Entremetteuse, maintenant entièrement démontée, en haut de l'escalier. Il propose de faire porter jusqu'au bas des marches la cargaison, qu'il se résigne à abandonner aux Lunatiques, et les bois du baggala, que les Brumeux hisseront sur leur dos le long de la falaise⁶ tandis que les Voyageurs couvriront leurs arrières.

Même si les conspirateurs enivrent les naufragés de Molamola avec le vin de palme tiré des cales du boutre, ceux-ci finiront par s'apercevoir que les nouveaux venus les ont trompés. Immédiatement dégrisés par la terreur, ils se ruent à leur suite dans l'escalier, les suppliant de redescendre. Si les Voyageurs et les Brumeux ne s'exécutent pas, les Lunatiques tenteront de les tuer sur les marches ou de les précipiter dans le vide. La configuration du terrain fait que le combat se résume à un duel entre le Voyageurs le plus en arrière et le Lunatique le plus en avant. Le Gardien des Rêves est invité à interrompre ce songe une fois que deux Voyageurs ou six naufragés ont basculé dans le vide.

6 Sont-ils soudain plus nombreux que les douze matelots dont les Voyageurs ont l'habitude ou le boutre est-il anormalement peu encombrant une fois démonté ? La réponse reste noyée dans un flou onirique.





L'isle de Dilmun

Cinquième voyage. Les Voyageurs essayent de gagner l'Isle de Dilmun, dont on leur a vanté le port magnifique et les palais incomparables des locaux, enrichis au-delà des limites de l'imagination par le commerce des perles. Les Dilmuni ne sont pas de ces pêcheurs de perles misérables, qui descendent eux-mêmes chaque jour au fond de l'eau, remontent hors d'haleine, les lèvres déjà bleues et meurent ou deviennent aveugles avant leurs quarante ans. Non, ils dressent des cormorans huîtriers, qui font de la cour des palais leur refuge. Quand ils ont faim, les oiseaux s'envolent vers la mer et reviennent bientôt avec une huître dans leur bec crochu. Ils se posent sur la grosse pierre cubique placée au milieu de la cour et y frappent le coquillage jusqu'à ce qu'il se brise. L'oiseau y gagne un savoureux mollusque, son maître une perle de la plus belle eau. Les Dilmuni les plus riches ont dit-on jusqu'à cinquante cormorans, et des enclumes de pierre si exquisément sculptées qu'elles arrachent des larmes d'admiration aux visiteurs.

À la grande déception des Voyageurs toutefois, le tap ! tap ! tap ! des coquilles sur la pierre ne se fait pas entendre. La ville s'est manifestement enfoncée sous les flots depuis des générations. Les toits en terrasse des palais de Dilmun glissent sous la quille de la chaloupe, clairement visibles à moins d'une demi-brasse de profondeur, envahis d'algues, refuges des poissons. À marée basse, ils doivent tout juste émerger, formant autour de ce qui reste de l'île un récif protecteur.

Qu'importe, il faut ravitailler l'Entremetteuse. La chaloupe traverse donc la lagune, contourne les mangroves qui rendent le rivage inabordable et finit par arriver, à la tombée de la nuit, à une petite plage. Des grandes tortues de mer rampent sur le sable et creusent laborieusement leur trou hors de l'atteinte des vagues, pour y pondre leurs œufs. Après avoir tout recouvert, elles retournent épuisées vers la mer. Les Brumeux en attrapent deux, qu'ils découpent et font cuire pour le repas du soir. Les cormorans que l'on a aperçus depuis le pont du boutre ne sont nulle part en vue, sans doute couchés avec le soleil. Il est trop tard pour explorer l'île. Tous se couchent donc sur le sable et s'endorment au son des rampements des tortues et de leur souffle exténué.

La vallée des serpents

Au matin, le ballet des cormorans reprend. Tenant leur proie dans leur bec, ils survolent la plage vers la forêt, puis retournent vers la mer en criant. Une observation attentive révèle qu'ils convergent vers un point situé en pleine jungle, à mi-pente de l'escarpement qui occupe le centre de l'île (VUE / Vigilance à -5). Une fois sous le couvert des arbres, les Voyageurs doivent s'orienter de mémoire ou d'après les battements d'ailes. Après une heure de progression pénible dans la sylve embrumée, ruisselants de sueur, ils entendent enfin le claquement des coquilles sur les rochers.

À leurs pieds s'ouvre le vaste cirque d'une ancienne carrière à ciel ouvert, dont un éboulement a complètement obstrué l'accès. Les oiseaux noirs, par dizaines, se posent sur les blocs de marbre abandonnés là et, de quelques violentes torsions de leur long cou, fracassent les huîtres sur la pierre. Puis ils saisissent le mollusque sans protection de la pointe du bec et l'essuient consciencieusement sur la mousse, avant de l'avalier en rejetant la tête en arrière. Entre les blocs s'amoncellent des éclats nacrés et, sans doute, les perles qui faisaient jadis la richesse de Dilmun. Il n'y a qu'à descendre dans la gorge rocheuse pour ramasser un véritable trésor. Un Voyageur attentif peut toutefois voir (VUE / Vigilance à -6) de très nombreux serpents glisser entre les pierres, ignorant superbement les huîtriers qu'ils ne peuvent atteindre.

Djadrid

Un appel au secours retentit. Sur le premier gradin de la carrière, à deux toises en dessous des Voyageurs, une jeune fille est assise. Elle tient à deux mains sa cheville gauche visiblement douloureuse et supplie les Voyageurs de l'aider à remonter. Une fois sortie de ce mauvais pas, elle remercie ses sauveurs avec des larmes de soulagement. Elle dit se nommer Djadrid et avoir dû sauter sur la corniche où les Voyageurs l'ont trouvée pour échapper à un tigre vert (p. 413), il y a de cela deux jours. Elle s'est par malheur tordu la cheville et n'a pas pu escalader la paroi pour quitter son abri. Un rapide examen montre que la blessure est sans gravité – pas même une foulure. Après s'être désaltérée à la gourde tendue par un Voyageur compatissant, Djadrid retourne à son campement.





Djadrid

Né à l'heure de la ☉, 26 ans, beauté 15
TAI07 APP15 CONST11 FOR08 AGI15 DEX17
VUE12 OUIE11 ODO13 VOL15 INT14 EMP12
CHA13 RÊVE18
Mêlée11 Tir14 Lancer11 Dérobée14
Vie09 End24 +dom-1 Prot.0

corps à corps, esquive+4, dague+2, discrétion+5
comédie, séduction+7, survie en cité, en ext.+5
escalade, acrobatie, chant, danse+4, orfèvrerie+3
botanique, écriture, légendes, médecine, zool.+5
vigilance+3, Hypnos+4, Oniros+6, Narcos+1

H : harpe, miroir et voix d'H.os, repos, sérénité,
non-rêve, soufflet, fauchage, fou-rire, invoc. d'un
Petit Nascoeil, d'une Aravalle d'Épisophe.
O : détection et lecture d'aura, bouclier, brouillard,
chaleur, froid, illusion animale et géog., miroirs,
quiétude, silence, bulle volante, air et métal en feu
N : enchantement, purification, dague de force.

Les Voyageurs relèvent vite certaines bizarreries. D'abord, Djadrid est vêtue de soieries raffinées et chaussée de délicates babouches brodées, ses cils sont maquillée de khôl et dans son sillage flotte un parfum assurément coûteux (ODO / Alchimie à -3). Bref, sa tenue serait plus appropriée au harem luxueux d'un sultan qu'à la rudesse d'une jungle sauvage. Son campement ensuite, à quelques pas derrière un rideau de lianes feuillues, constitué d'un pavillon d'épaisse soie magenta brodée de tulipes d'or, meublé d'ébène incrusté d'ivoire, au sol couvert de tapis aux couleurs éclatantes sur lesquels est disposée une vaisselle d'or et d'argent chargée de mets délicats, est tout à fait incongru dans un lieu si isolé. D'autant qu'aucun serviteur, aucun animal de bât ne s'y trouve qui expliquerait comment tout ce bric-à-brac a pu être amené ici. Enfin... tels sont les rêves. Mais le plus étonnant est que, à l'instar de Drezalem et des Voyageurs eux-mêmes, Djadrid n'a pas cet aspect évanescent et incomplètement incarné des habitants des Terres.

Légende : Mieux valait laisser faire l'oiseau...





Le gilet de plumes

Si les Voyageurs l'interrogent, Djadrid déclare ne plus se souvenir comment elle est arrivée là, ni d'où viennent toutes les richesses de son camp de base. Elle s'est réveillée dans son pavillon de soie et sait qu'elle est là pour chercher des perles. Assez pour emplir la coupe d'albâtre posée sur cette table basse. Le récipient de pierre diaphane, d'un blanc nébuleux, a la taille d'une tête et sur son flanc est gravé le visage stylisé d'une vieille femme, dont les rides dessinent de délicates volutes. Le pied de la coupe est d'or ciselé et un œil exercé jugera que sa valeur (INT / Orfèvrerie à -4) dépasse de loin celle des perles qu'elle pourrait contenir.

Mais qu'importe, coupe la jeune femme, il s'agit de remercier les Voyageurs de l'aide qu'ils lui ont si gracieusement apportée. Avec d'innombrables précautions, Djadrid sort d'un coffre un gilet aux reflets bleu-vert, et l'offre au Voyageur qui a été le plus actif dans son sauvetage (dans le doute, prendre celui qui a la plus haute APParence). Le vêtement sans manches est taillé dans un damas noir sur lequel sont piquées et cousues des milliers de petites plumes turquoise aux reflets irisés. Des plumes, indique la Djadrid, de l'oiseau Yiliyi. Le gilet, assure-t-elle, protégera son porteur contre la morsure mortelle des serpents – pour appuyer son propos, Djadrid pointe plusieurs pierres sur les gradins de la carrière, qui évoquent à s'y méprendre des formes humaines convulsées de douleur. Les Voyageurs pourront ainsi obtenir autant de perles qu'ils désirent. Ils n'auront qu'à lui rendre le gilet quand ils en auront assez. Un jet d'INT / Légendes à -5 confirmera aux Voyageurs que le mythique oiseau Yiliyi est insensible aux venins de toutes sortes et qu'une de ses plumes, trempée dans un liquide empoisonné, devient noire.

Imaginons donc que l'un des Voyageurs se décide à enfiler le gilet. Une fois fermés ses trois petits boutons d'or fin, le tissu noir disparaît sous les plumes. Les plumes qui semblent maintenant couvrir le cou et les épaules du Voyageur, puis ses cuisses, ses mains dont les doigts s'allongent à mesure que le reste de corps se tord et rétrécit. En un instant, l'infortuné est métamorphosé en un bel oiseau turquoise, de la taille d'un merle, probablement en proie au plus vif affolement. Il essaye d'enlever le gilet magique mais son bec fébrile ne trouve pas ces satanés boutons.

l'oiseau Yiliyi

TAI01 CONST02 FOR01 PER16
INT, EMP, VOL, CHA, RÊVE : scores du Voyageur
Vie01 End08 +dom - Prot.-8
Vitesse 6 (à terre, sautilllements) /40 (en vol)

vol 15 à +7, esquive 17 à +8

Sous cette forme, le Voyageur est immunisé à tous les venins, ainsi qu'à la magie. Il peut stocker une dizaine de perles dans son jabot et les régurgiter à volonté. Si l'on tente de l'attraper, son instinct animal reprend le dessus (sauf jet de VOL à -8) et il s'envole hors de portée. Si toutefois on parvient à mettre la main dessus, trouver et défaire le premier bouton du gilet demande un jet de DEX à -8. En cas de réussite, le charme est rompu et le Voyageur reprend sa forme initiale ; en cas d'échec, il s'envole et tout est à refaire. L'oiseau ne peut atteindre seul les boutons du gilet pour se libérer.

Une négociation tendue

Il est probable que les Voyageurs soient contrariés par le tour que leur a joué Djadrid. Elle s'est cachée sur la corniche en les entendant venir et n'a improvisé son histoire de tigre vert et de cheville blessée que pour justifier sa fausse gratitude et sa récompense frelatée. Si les Voyageurs semblent vouloir en venir aux mains, elle se met hors d'atteinte grâce à la *Bulle volante* qu'elle a en réserve et attend qu'ils se calment. Si les choses dégénèrent vraiment, elle peut utiliser quelques *Fauchages* (3 en réserve) pour faire dégringoler ses assaillants dans la vallée des serpents (voir alors plus loin [Et si?](#)).

Quoi qu'il en soit, il devient vite évident, comme elle le leur explique avec une inépuisable patience, que les Voyageurs ont besoin d'elle pour rendre sa forme première à leur camarade⁷. Mais il faut d'abord remplir son unique condition : la coupe d'albâtre doit être remplie de perles. L'oiseau se résout donc à descendre dans la carrière et picorer des perles, que Djadrid lui demande de recracher dans un petit plateau d'or. Elle mire les perles une à une et sans que les Voyageurs sachent pourquoi, rejette les unes et place les autres dans la coupe.

⁷ Dans le cas contraire, considérer au réveil que celui-ci a succombé au péril.





Les perles du souvenir

Remplir la coupe d'albâtre demandera à l'oiseau Yiliyi du temps et de la chance⁸. À chaque perle placée dans la coupe, Djadrid murmure, perdue dans ses pensées : « Oui, je me souviens... » et un mot ou un nom. Et à chaque souvenir, elle semble prendre de l'âge. Elle gagne d'abord en maturité, puis ses cheveux grisonnent, sa peau fraîche de jeune fille se ride peu à peu, son dos se courbe. Quand la coupe est pleine, elle est devenue une très vieille femme au regard triste, dont le visage n'est pas sans rappeler celui qui est gravé dans l'albâtre. Elle contemple ses doigts tordus par l'arthrose, sa peau couverte de taches brunes. Après un moment de réflexion, elle tend le bras gauche et dit : « Tu as courageusement accompli ce que, peut-être, je n'aurais pas dû te demander, petit oiseau. Merci à toi. » Elle entonne une série de trilles rapides et l'oiseau Yiliyi vient se poser sur la main tendue. Djadrid déboutonne le gilet avec délicatesse et pose le Voyageur métamorphosé, déjà en train de se retransformer, sur le tapis devant elle. Si on l'interroge, elle dira seulement : « J'ai retrouvé les souvenirs que l'âge avait pris. Mais parfois, l'oubli est plus doux que le souvenir. » Elle s'avance péniblement vers la carrière et d'un ample geste du bras, disperse dans le vide les perles de la coupe. Puis elle revient vers sa tente de sa démarche douloureuse de vieille et se couche sur son lit d'ébène et d'ivoire.

Si les Voyageurs ont pris le temps de mirer dans la lumière du soleil les perles écartées par Djadrid, ils y ont distingué des images mouvantes et indécises, comme les fragments de souvenirs anciens. Certains, venus de leurs incarnations passées, se gravent profondément dans leur mémoire. En termes techniques ces Voyageurs bénéficient au réveil de *Souvenirs immédiats de l'archétype* (comme la Tête de Dragon p. 203).

Par ailleurs, ceux qui ont entendu les trilles de Djadrid peuvent faire un jet d'INT / Musique ou Chant à -7 pour se les remémorer (un seul essai). Sifflées ou jouées sur une flûte (difficulté 7) avec un jet réussi, ces trilles ont sur les oiseaux le même effet que le *Don d'appriivoiser les animaux* (p. 204). Le bonus de qualité découlant d'une Part. ou Sign. au jet d'interprétation est appliqué au jet d'EMP.

⁸ CHA actuelle à -4 (sans ajust. astro.), pér. 1 vol, 12 pts de tâche, si Éch. P. ou T., 0 pt de tâche mais attaque de [serpent-pierre](#), *demi-surprise* si Éch. T., possibilité de dépenser 1 pt de chance pour améliorer le degré de réussite d'un niveau.





L'isle des Brumes

Sixième voyage. Les Voyageurs ne peuvent pas même distinguer le château arrière, encore moins la pointe des mats. Drezalem jure dans sa barbe. Impossible de s'approcher du rivage dans une telle purée de pois. Si ses passagers tiennent à explorer l'Isle des Brumes, si judicieusement nommée, et à exhumer ses prétendus savoirs cachés, qu'ils s'attellent eux-mêmes aux avirons de la chaloupe. Les Brumeux, quant à eux, n'ont rien à faire dans un pareil endroit. Passant sur l'ironie de cette déclaration, les Voyageurs descendent dans le frêle esquif et commencent à ramer vers les silhouettes floues des hautes falaises, à peine visibles dans le brouillard. De fines gouttelettes se condensent dans les barbes et sur les fibres des gilets de laine dont les Voyageurs se sont enveloppés. Le clapot des vagues et le bruit des rames semblent étouffés par l'air visqueux, les murmures des marins se dissolvent peu à peu dans le silence, aucun son ne se fait entendre en direction de l'île.

La quille de la chaloupe ne tarde pas à racler les galets. Les Voyageurs débarquent sur une petite plage et tirent leur embarcation hors de portée des faibles vagues. On n'y voit pas à deux pas. Un peu plus loin sur la droite s'aperçoit néanmoins une forme sombre et allongée. Une barque assez grande pour quatre ou six personnes. Vide. Son bois pourrissant indique qu'elle attend là depuis des années. Seul le crissement des galets qui se dérobent sous le pied rompt le silence accablant. Au terme d'une brève d'exploration trébuchante, les Voyageurs constatent que la plage est encerclée d'un surplomb rocheux dans lequel s'ouvre un unique sentier.

Après une courte montée le sentier débouche, pour autant qu'on puisse en juger, sur un plateau rocailleux où dominent les lichens et les ajoncs. La visibilité n'est pas meilleure mais les Voyageurs ne tardent pas à faire leur seconde découverte : un mat solidement fiché dans la pierre, qui épouse précisément les contours de la pièce de bois (un jet d'INT / Oniros à -3 montre que des transmutations élémentaires ont certainement été utilisées). Il est brisé à une coudée de la base, sans doute sous l'effet de son propre poids, un champignon ayant attaqué sa structure (VUE / Charpenterie à -3). Non loin gisent les restes d'une nacelle de rotin, assez grande pour accueillir un homme et encore accrochée au sommet du mat par des cordes, et une échelle qui permettait sans doute d'y monter.

La momie improbable

En errant encore un moment dans la brume – le Gardien des Rêves fera tout de même perdre quelques points de fatigue – le Voyageur le plus chanceux s'aperçoit soudain que le voile blafard qui obstrue sa vue depuis l'arrivée près de l'île s'est soudain dissipé. Il voit clairement le sol sous ses pieds et juste devant lui une touffe d'ajoncs jaunie, complètement sèche. L'humidité qui imprégnait ses vêtements et ses cheveux a tout d'un coup disparu.

La zone libre de brume affecte la forme d'une demi-sphère posée sur le sol, de six mètres de diamètre. Comme on s'en doute – et une lecture d'aura magique le confirmera – il s'agit d'une *zone d'Eau en Air* rendue permanente. Au milieu repose un corps, couché sur le côté, la main droite tendue vers l'avant dans un dérisoire geste de défense, la bouche ouverte sur un cri de terreur. Sa peau est brune et sèche, ses dents saillent sur des gencives noires et rétractées, ses muscles et organes sont ratatinés, ses habits de soie un peu usés mais en excellent état. Dans l'air absolument sec de la zone de transmutation, le corps du malheureux s'est momifié naturellement. L'examen de la dépouille parfaitement conservée ne révèle (VUE / Médecine ou Chirurgie à -2) aucune blessure. L'homme, vraisemblablement un intellectuel si l'on se fie à son vêtement, ses mains et sa stature, est simplement mort de peur.

En bordure de la zone sont éparpillées des feuilles de papyrus couvertes d'une écriture serrée, les unes au dehors, rongées de moisissures, illisibles ; les autres au dedans, idéalement préservées. Un encrier renversé, juste à l'extérieur du cercle magique, a taché les pierres de noir. Une poignée de calames de roseau et un petit couteau sont dispersés non loin. Une écritoire brisée – l'homme effrayé a dû marcher dessus – gît près de là.

En rassemblant les feuillettes lisibles et en les remettant dans l'ordre, les Voyageurs peuvent reconstituer les fragments d'un journal, rédigé dans la langue du voyage en utilisant une forme scripte l'abjad zéluzéen (INT / Écriture à -4 pour déchiffrer tout cela). Son contenu a de quoi faire dresser les cheveux sur la tête et justifie indéniablement les réticences du capitaine Drezalem. En voici la retranscription, que le Gardien des Rêves donnera aux joueurs :





Le journal des 4 Savants

4 mois du ♄. Voilà 40 et 3 jours que notre navire a quitté le port de Zarylée. Le capitaine fait de son mieux pour comprendre les indications astrologiques que je lui donne, tirées de l'Orbe de Sagesse de l'alaman dément Ferdiz Nitz ibn-Karlotfi al-Pfortati. Il est vrai que le voyage qui l'a mené jusqu'à l'Isle des Brumes avait pour point de départ la ville de la Vache multicolore, ce qui complexifie terriblement mes calculs. J'ai bon espoir cependant que nous approchions. En dépit de mes assurances répétées, mes estimés collègues commencent à s'impatienter.

25 mois du ♄. La tension est palpable et les marins murmurent. Le fait qu'un quart des hommes ait été terrassé par l'épidémie de chirpinya qui a balayé l'équipage comme un vent mauvais y est sans doute pour quelque chose. Fort heureusement, le traitement prophylactique de citrus confit dans le phlegme de harpie nous a garantis du mal.

27 mois du ♄. L'isle est enfin devant nous, dissimulée sous son manteau de brumes. Nous nous congratulons de la réussite maintenant certaine de notre expédition savante. L'excellent Zepzeki Çelebi, qui a tant lu que l'on s'étonne qu'il ait eu le loisir d'écrire et qui a plus écrit, peut-être, qu'on ne peut lire, expose à nouveau sa théorie, qui est que les sagesses de l'Isle des Brumes sont consignées sur des rouleaux enfermés dans des urnes de terre cuite celées, dans la quiétude de la caverne des Esprits, au cœur des brumes. L'illustre Faygag Ishshewan, le plus pénétrant des penseurs dont s'orne le Rêve, professe quant à lui que l'Orbe se doit lire allégoriquement et non littéralement, et que les sagesses viendront à ceux qui exercent leur esprit dans la caverne de quiétude qu'est le cœur des brumes. Je suis arraché à cet enivrant débat par l'amiralbahr al-Qirsh, qui exige que je soigne sa rage de dents avant de débarquer.

4 mois de la ♃. Le camp de base de l'expédition est enfin installé. L'illustre Faygag Ishshewan a fait dresser non loin son philosophoir, pour méditer au sein de la brume, élevé au-dessus des effluves telluriques qui engourdissent l'intellect et alourdissent la pensée. L'excellent Zepzeki Çelebi détermine sur son néphélomètre à lames l'intensité, la densité et la turbidité des brumes alentour, pour déterminer en quelle direction est leur cœur, et la Caverne qu'il dissimule. L'inégalable Si' Belajar, pour qui nulle chose n'est trop minime pour éveiller l'intérêt, a capturé maints spécimens autochtones de puce des sables et prend sur des tablettes de cire l'empreinte de leurs pattes, pour les mesurer. Son tableau statistique et les graphes qu'il en tire sont admirables de rigueur et de précision. J'enrichis pour ma part mes observations sur l'effet hypnotique des circonvolutions molles, dont les brumes impénétrables qui nous environnent offrent tant d'exemples.

6 mois de la ♃. Les circonvolutions molles de la brume semblent avoir une vorticité plus excentrique au-dessus des eaux que de la terre, ce qui est un résultat inattendu. Il faut réaliser un nouveau jeu de mesures pour confirmer l'observation. L'excellent Zepzeki Çelebi pense avoir triangulé avec une assez grande précision le cœur des brumes et m'a fait l'honneur de me prier de relire sa trigonométrie qui est, comme je m'y attendais, non seulement exacte mais encore d'une exquise élégance. Nous marquons donc les directions sur son horizonneur à bulle. Il fera demain matin un premier repérage et pense revenir au bout de 8 heures draconiques. L'illustre Faygag Ishshewan médite dans son philosophoir, hors de notre vue, depuis maintenant deux jours.

8 mois de la ♃. Les circonvolution molles présentent des anomalies de phase que je ne m'explique pas, en particulier en résonances paires. Je m'en suis ouvert à l'inégalable Si' Belajar, pour qui nulle chose n'est trop grande pour justifier une étude minutieuse. Il s'en étonne autant que moi mais s'en remet à mon jugement plus expert. En scrutant la brume au-dessus du camp de base, il croit avoir vu une chose inclassée mais spécifique, qu'il refuse de décrire avant d'avoir plus sûrement renouvelé l'observation. Il est tout à l'heure parti à quatre pattes dans la brume, à la recherche de nouveaux spécimens de puces. L'illustre Faygag Ishshewan n'est pas descendu de son philosophoir, gardons-nous de perturber sa méditation, qui doit être d'une insondable profondeur.

9 mois de la ♃. L'excellent Zepzeki Çelebi n'est pas encore revenu de son repérage. Sans doute ses premières trouvailles ont-elles été si prometteuses qu'il n'a pas voulu perdre le temps d'un aller-retour au campement. La faiblesse de ses provisions le contraint sans doute au jeûne, qui éclaire l'esprit. L'illustre Faygag Ishshewan est toujours en méditation. Avec de si titanesques penseurs, quels progrès n'allons nous pas connaître ! Je ne peux me vanter de tels succès : les anomalies de phase semblent maintenant se présenter en résonances impaires. C'est à n'y rien comprendre ! Je dois reprendre tous mes calculs et débusquer l'erreur qui s'y cache nécessairement. L'inégalable Si' Belajar se plaint de ses genoux endoloris et annonce qu'il passera la journée de demain à regarder en l'air plutôt qu'à chercher des puces sur le sol. Il espère apercevoir à nouveau ce qui a attiré son attention hier.



11 mois de la \mathcal{U} . Par trois fois hier j'ai croisé dans la brume aux environs du campement l'inégalable Si' Belajar qui marchait le nez en l'air, une moue dubitative sur les lèvres, marmonnant dans sa barbe. Il ne veut rien dire encore. Il est tombé dans l'après-midi en trébuchant sur une pierre. La journée n'aura pas été plus clémente que les précédentes pour ses pauvres genoux. L'excellent Zepzeki Çelebi n'a toujours pas reparu. Espérons que son horizonteur ne s'est pas malencontreusement dérégulé. Avec cette brume, il aurait le plus grand mal à retrouver son chemin. S'il n'est pas là dans 2 jours, j'en toucherai un mot à l'illustre Faygag Ishshewan. Il ne m'en voudra pas de suspendre sa méditation pour une affaire grave. Mais je m'inquiète sans doute en vain. Ayons la sagesse d'éloigner le souci des événements sur lesquels nous n'avons pas prise.

Plus tard : j'ai vérifié mes calculs deux fois par la méthode directe et par la méthode inverse sans y trouver d'erreur. Et de nouvelles observations les confirment : il y a bien dans les circonvolutions molles de la brume des anomalies de phase suivant un motif d'alternance convolvulaire. Elles peuvent être révélatrices de la présence de matrices convectives. Une analyse par décomposition harmonique m'en dira-t-elle davantage ?

12 mois de la \mathcal{U} . Si j'en crois mes calculs, le motif atypique des circonvolutions indique qu'il y a une chose dans les brumes, quelque part au surplomb de l'île. Cela ne peut être juste ! Et pourtant, cela expliquerait les observations des derniers jours. L'inégalable Si' Belajar hoche pensivement la tête à l'exposé de mes extraordinaires conclusions. Il ne peut négliger plus longtemps l'étude des pattes des puces mais m'aidera après-demain dans mes scrutations. Il repart à quatre pattes dans la brume. L'excellent Zepzeki Çelebi tarde toujours.

13 mois de la \mathcal{U} . Le philosophoir est vide ! Nulle trace de l'illustre Faygag Ishshewan. Quand je suis monté à l'échelle, j'ai trouvé la nacelle absolument vide. Nous avons cherché partout sans rien trouver. Pas un indice, pas une trace, rien ! Il semble, à en juger par la variation des motifs circonvolutaires et épivolvulaires, que la chose dans les brumes s'est déplacée de l'azimuth 30 et 6 à l'azimuth 20 et 2. Qu'est-ce que cela peut bien être ?

14 mois de la \mathcal{U} . Quelle tragédie ! Que faire ? L'inégalable Si' Belajar a disparu à son tour. Il était à quelques pas de moi, à peine visible à travers les brumes et, soudain, il n'y était plus ! Ai-je vraiment vu sa silhouette s'élever brusquement dans les airs ? Ai-je vraiment entendu son cri déchirant, étouffé par l'atmosphère épaisse ? Non, mes sens me trompent ! L'angoisse me vient de la lourdeur du silence et de l'opacité des brumes. Ce n'était qu'une illusion née d'une trop longue déprivation sensorielle. Pourtant, l'inégalable Si' Belajar n'est par rentré au camp de base pour le souper. Il cherche sans doute de nouveaux spécimens du côté de la mer. Il reviendra bientôt.

16 mois de la \mathcal{U} . La chose dans la brume bouge ! Elle bouge ! On ne peut la voir mais les circonvolutions molles de la brume révèlent sa présence quand on y regarde de près ! Toute la journée, j'ai appelé mes trois collègues. Aucune réponse. Je ne m'entends même plus moi-même et ma gorge est douloureuse. Cette nuit, je dormirai sous un abri de trois grandes pierres plates, à la façon des tombes des anciens Cimérites, en fermant l'entrée avec nos malles.

17 mois de la \mathcal{U} . Je l'ai vue ! Pas entièrement, mais j'ai vu membre mou et allongé, comme un tentacule ou un pseudopode, tâtonner près de ma cachette. Fait de brume. Ou invisible et révélé par la brume ? Il semble que

Plus tard : l'abri de pierres s'est effondré. Tout seul ? Heureusement, je n'étais pas dessous à ce moment-là, sinon j'aurais péri écrasé. Il faut trouver autre chose.

Plus tard : la chose est-elle faite de brume ? Si c'est le cas, peut-être que l'eau qui la compose est vulnérable en tant qu'élément. Sinon, que les Dragons m'assistent ! Il faut essayer : que faire d'autre ?

19 mois de la \mathcal{U} . La chose ne s'approche pas de la zone. Mon intuition était juste. Toute la journée, j'ai appelé l'excellent Zepzeki Çelebi. En vain, mais il fallait bien essayer. Enfin, je suis pour l'instant protégé.

21 mois de la \mathcal{U} . Elle a bien failli m'avoir. Je rampais hors de la zone pour lécher une flaque d'humidité, à moins de deux pas. Elle a bien failli m'avoir. Je l'ai fait fuir avec une transmutation. Est-ce que je l'ai blessée ? Je le crois, je l'espère, mais rien ne le prouve. Rien ne me permet de le croire. Je ne peux pas sortir. Elle est là. Elle attend.

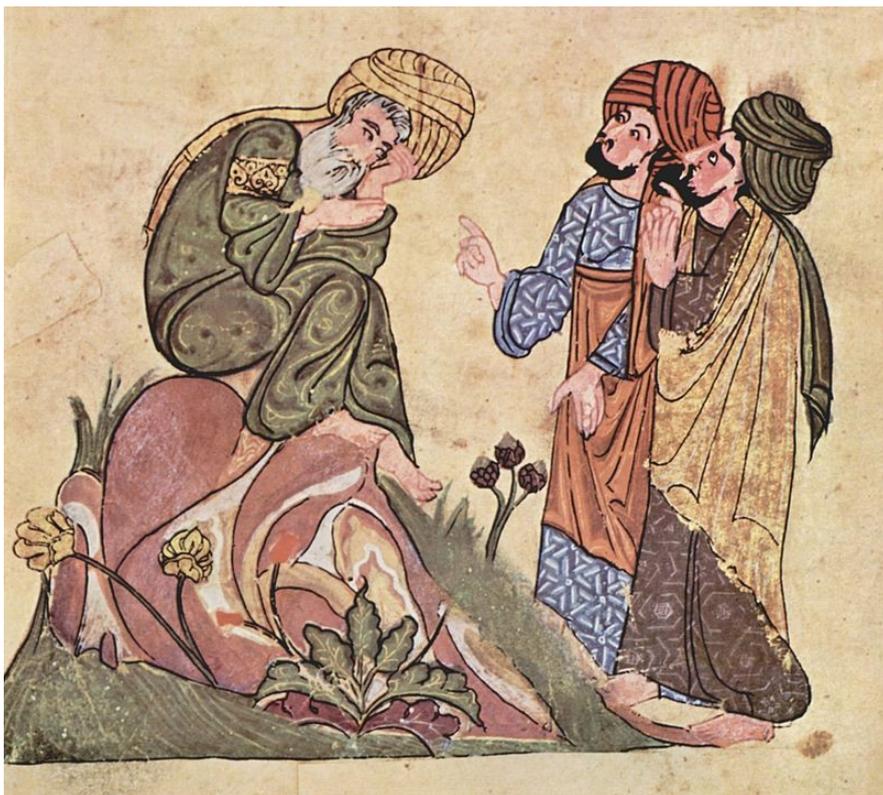
22 mois de la \mathcal{U} . La soif. La soif est insupportable. La chose dans la brume... Il ne faut pas. Non ! C'est impossible ! Cela ne se peut pas ! La chose dans la brume ! Iä ! Iä ! L'abolition de l'intelleçt. Iä !





Perplexité

Quand les Voyageurs auront fini de s'ébaubir du dévouement et de l'application de cet érudit anonyme, qui a continué de tenir son journal au cœur de l'horreur et jusque dans ses tous derniers instants, ils voudront sans doute en savoir plus. Un jet d'INT / Hypnos à -8 leur enseigne qu'il existe bien un traité d'hypnologie algémétrique intitulé *de l'effet hypnotique des Circonvolutions Molles*, ce qui ne les avance pas à grand'chose car son auteur est inconnu. Le secret des outils de mesure évoqués dans le journal est perdu et les noms des trois estimés collègues ne disent rien à personne.



Légende : l'excellent Zepzeki Çelebi et ses disciples.

Si méthodiques que soient leurs recherches, ils ne retrouvent pas le camp de base, disparu sans laisser de trace. Tout au plus découvriront-ils derrière un rocher un diptyque de bois fin dont l'humidité a décollé la marqueterie et gauchi les deux volets. Sur leurs faces intérieures, deux à-plats de cire couleur ardoise portent encore une collection de minuscules traces en « v » barbelés, arrangées par paires. Probablement (INT / Zoologie facultative à -4) les empreintes des cuisses menues d'insectes sauteurs. Suivre les pas de l'excellent Zepzeki Çelebi ne servira qu'à attirer l'attention de...

La chose dans les nuages

Car il n'y a rien à trouver sur l'Isle des Brumes que des rochers, des lichens, les insectes qui s'en nourrissent et, près de la mer, quelques ajoncs étiques. Mais dans les nuées qui la couvrent en permanence, haut dans les nuages, rôde une horreur informe, faite de brume et d'abstractions, qui guette les esprits les plus perçants pour les avaler sans retour. Ceux qu'elle saisit ne laissent rien derrière eux que le souvenir de quelques pensées confuses.

Pour chaque tranche de 30 minutes passées après la découverte de la momie, le Voyageur ayant le plus haut score dans une Connaissance joue un *jet de chance* d'une difficulté égale à ce score. En cas d'échec, la chose dans les nuages a repéré le groupe et se met en chasse, créant de longs tentacules de brume pour saisir sa proie et l'attirer dans l'éther, d'où jamais il ne redescendra. Incapables de lui infliger le moindre dommage, les Voyageurs n'ont d'autre ressource qu'une fuite éperdue jusqu'à l'Entremetteuse.

Faite de brume, la chose dans les nuages ne peut matérialiser ses tentacules sous l'eau. Regagner le baghla à la nage et plonger sous la surface pour éviter d'être pris est donc une option plus sûre que reprendre la barque, trop lente et dont l'étroitesse gêne toute tentative d'Esquive (malus de 2 en sus de la difficulté de l'attaque). Comme l'avait supposé le savant

innommé, la chose craint les zones de transmutation d'Eau en Air. Ses tentacules n'y entrent pas et lâchent immédiatement une proie qui y entre.

Pour tous ses jets, la chose utilise comme niveau de compétence celui de la plus haute Connaissance de sa proie et comme caractéristique son INT (idem pour le calcul du modificateur de TAI p. 135). Elle n'esquive pas les coups (sans effet sur elle) et tente d'*Empoigner* ses victimes (pp. 133 sqq., avec un malus de 4 pour saisir les proies allongées au sol), en commençant par le Voyageur le plus savant. Une proie immobilisée est hissée dans les hauteurs et réputée morte.



L'isle Waq-Waq

Septième et dernier voyage. L'Entremetteuse jette l'ancre à quelques brasses de la côte rocheuse, abritée des vents par l'avancée d'une falaise pas plus haute que le mat. La chaloupe est amenée au ras de la paroi. Il faut peu de temps aux Voyageurs et aux Brumeux pour escalader la roche brune, rendue glissante par les embruns, et hâler des tonneaux que les seconds vont remplir à l'onde d'un ruisseau. L'île est couverte d'un gazon épais parsemé de fleurs, que la paissance d'une troupe de gazelles garde à la hauteur d'un doigt. Sur la pelouse sont plantés des fruitiers de toutes sortes et les marins emplissent à leurs branches basses assez de paniers pour une semaine de mer. Plus loin, derrière une rangée de saules, les Voyageurs croient discerner sous le gazouillis des passereaux et les cris des paons le bourdonnement atténué d'une conversation.

Les appels des Voyageurs restent sans réponse. S'ils dépassent la rangée de saules, ils trouvent un bosquet de palmiers hauts d'une toise, portant des noix rondes et brunes, de la taille d'une tête et couvertes de grosses fibres. Les voix se sont tues. À bien y regarder, les fibres sont disposées sur le haut et le bas des noix, comme autant de chevelures et de barbes, et les plis des coques rappellent les traits de visages endormis. Soudain, une noix ouvre des yeux tout blancs, et une bouche aux dents et aux muqueuses blanches également, et pousse un cri d'alarme. Les autres noix se réveillent et se mettent à jacasser.

Elles ne produisent d'abord que des syllabes ne formant aucun mot compréhensible, mais si les Voyageurs parlent devant elles, les sons s'ordonnent en paroles intelligibles. Les têtes de noix échangent des propos sans suite, des phrases sans rapport entre elles. Ce n'est que si on les interroge directement que leurs réparties ineptes s'organisent en réponses relativement sensées, dans les faibles limites de leur intelligences de noix parlantes.

À les en croire, ces noix sont les fruits de l'arbre waq-waq et l'île est nommée Waq-Waq en leur honneur. Le jardin a été planté par le maître de l'île, dont le palais se dresse au milieu de la forêt. Il n'est pas là pour le moment, mais il a tout remis entre les mains des fruits, qui sont des jardiniers et des administrateurs hors pair – c'est un mensonge éhonté : les fruits du waq-waq ne font que parler et dormir. Si les Voyageurs le souhaitent, ils peuvent jouir de l'hospitalité du maître : les fruits assurent avoir tout préparé pour les recevoir. Qu'ils usent du palais comme de leur propre maison.



Toutefois, avertissent les noix : « Défiez-vous de la porte des Terres du Cauchemar, défiez-vous du puits aux barreaux d'ivoire. »

Les Voyageurs ne sauront pas qui est le fameux maître de l'île, que les noix ne désignent que par ce titre. Il est probable que la curiosité l'emporte une fois encore sur la prudence et que l'idée de voir le palais tente nos héros. Ils s'aventurent donc dans l'intérieur de l'île, couvert d'une forêt bien entretenue, riche en essences rares et odorantes et regorgeant de gibier à poils et à plumes.



Lwahc n iflew

Les Voyageurs s'engagent ainsi dans la forêt, accompagnés de Drezalem et de Brumeux armés d'arcs et de flèches, qui entendent bien abattre un peu de gibier dont ils fumeront la viande. Bientôt, ils aperçoivent entre les arbres un édifice très grand qui a l'air abandonné. Les chasseurs sont tentés de s'en approcher ; et quand ils y arrivent, ils voient que c'est un palais fort élevé de forme carrée, entouré de solide murailles et qui a une porte d'ébène à deux battants.

Comme cette porte est ouverte et n'est gardée par aucun portier, les chasseurs la franchissent et pénètrent de plain-pied dans une immense salle aussi vaste qu'une cour, ayant pour tout meuble d'énormes ustensiles de cuisine et des broches d'une longueur démesurée ; le sol a, pour tout tapis, des monceaux d'ossements, les uns déjà blanchis, d'autres frais encore. Aussi là-dedans règne une odeur qui offusque à l'extrême leurs narines. Mais, exténués par leur marche et alourdis par la digestion des fruits dont ils se sont gorgés, ils décident de faire une pause et s'assoient sur la marche de l'âtre. La torpeur ne tarde pas à les gagner⁹.

S'ils succombent, les Voyageurs sont heureusement réveillés par un coup de tonnerre, alors que le soleil est déjà couché, juste à temps pour voir descendre du plafond un être à figure d'homme, noir comme la nuit, haut comme un palmier, plus horrible à voir que tous les singes de Cauchemar réunis. Ils a les yeux rouges comme deux tisons enflammés, les dents longues et saillantes comme les défenses d'un cochon, une bouche énorme aussi vaste que l'orifice d'un puits, des lèvres pendantes comme celles d'un chameau, des oreilles sursautantes comme celles d'un éléphant et qui lui couvrent les épaules, et des ongles crochus comme les griffes d'un lion. Le plus surprenant est que le monstre n'a pas la qualité floue et incomplètement incarnée des autres habitants des Terres ; il semble au contraire horriblement présent et constitué de l'essence des pires cauchemars de ceux qui posent les yeux sur lui. À cette vue, les chasseurs se convulsent de terreur puis deviennent rigides comme des morts¹⁰.

9 Il s'agit là de maléfices tissés par Lwahc n iflew. Chaque Voyageur doit réussir trois JR à -8 ou subir les effets de trois sorts de Fatigue, p. 244.

10 Cette frayeur est un autre effet de l'aura de cauchemar dégagée par le monstre. Chaque Voyageur doit réussir un JR à -8 ou subir les effets d'un sort de Peur, p. 246. Il lui faut alors réussir un jet de VOL à -5 pour songer à fuir.

Le puits aux barreaux d'ivoire

Sans un mot, le monstre saisit par la peau de la nuque l'un des Voyageurs immobilisés, comme on saisit un paquet de chiffons, le tourne et le retourne dans tous les sens en le palpant comme fait un boucher pour une pièce de mouton. Mais, ne le trouvant sans doute pas à sa convenance, le lâche et le laisse rouler sur le sol¹¹. Il saisit à la place un Brumeux gras et plein de chair, le mieux portant et le plus solide de tous les hommes du navire. Le prenant entre ses doigts comme un boucher aurait tenu un agneau, il le jette par terre, lui pose le pied sur le cou et, d'un seul mouvement, lui casse la nuque. Il saisit alors l'une des immenses broches et la lui enfonce dans la bouche en la faisant sortir par le fondement. Il allume un grand feu dans le fourneau, place le marin embroché dans la flamme et se met à tourner lentement.

À ce moment, le capitaine Drezalem parvient à secouer sa sidération et s'enfuit en hurlant aux Voyageurs qu'il est inutile de lutter contre l'ogre. Au besoin, les Voyageurs peuvent à nouveau tenter un jet de VOL à -3 pour trouver l'énergie de fuir. Malheureusement, toutes les portes du palais sont maintenant fermées et des volets d'ébène obturent les hautes fenêtres - c'est leur claquement à l'unisson, sur l'ordre de Lwahc, que les Voyageurs ont tantôt pris pour un coup de tonnerre.

Le mangeur d'hommes ne prend pas la peine de poursuivre ses captifs dans le palais et ne s'arrachera à la dégustation de sa première victime que s'il entend les Voyageurs ménager un trou dans une porte ou un volet à coups de hache (un hachoir géant trouvé dans les déchets peut jouer ce rôle, FOR / Hache facultative à -2, pér. 1 mn, 10 pts de tâche). S'il les prend, il les enferme alors dans un grand coffre et pose un rocher sur le couvercle. Lwahc mange un chasseur par h^{dr}, tiré au hasard parmi les Voyageurs et 6 Brumeux. Drezalem, fort chanceux, sera choisi en dernier. Une transmutation de Bois en ... serait évidemment bienvenue.

Lwahc n iflew (entité de rêve incarnée)

TAI28 RÊVE28 Niveau +9

End56 +dom+8 Vitesse18 Prot. : jet de rêve à -9

griffes ou morsure 28 à +9 +dom+11

Pour les capacités spéciales, cf. les notes ci-contre.

11 Règles de chute p.110 pour une hauteur de 3m.





Table des événements fastes en mer

Sur 1d20 :

- 1 Un phoque, marsouin, épaulard, baleineau... accompagne un moment le bateau, espérant de la nourriture ou simplement curieux.
- 2 Un îlot rocheux fourmillant d'oiseaux de mer. Tumulte de criaillements, envols d'une inquiétante ampleur, épaisseur incroyable de guano. Ruines oubliées ?
- 3 Pour passer le temps, un marin brode des sardines sur une chemise. Il peut donner des cours à un Voyageur. Idem avec de la sculpture sur bois.
- 4 Bouillonnement d'un gros banc de poissons repoussé vers la surface par un prédateur. Les mouettes plongent par centaines dans les remous écumeux et se chicanent les proies.
- 5 De nuit, le navire est cerné par des efflorescences d'algues phosphorescentes, qui tracent sous les eaux des courbes mouvantes.
- 6 Le mirage d'un port aux innombrables dômes et minarets dorés ondoie au-dessus des vagues. On entend le son lointain de cloches.
- 7 La diffraction de la lumière illumine la frange supérieure des nuages de larges bandes de couleur flamboyantes, qui dérivent lentement au gré des vents d'altitude.
- 8 Des feux de Saint-Elme bourdonnent à la pointe des mats, répandant sur le pont une pâle lueur violette.
- 9 Des lambeaux fugaces de moirure jaune vif amènent une pluie de feuilles mortes, ou de petits graviers.
- 10 Une flottille de sampans surgie d'on ne sait où entoure le navire. Leurs habitants parlent une langue incompréhensible. Ils proposent avec force gestes d'échanger des paniers de fruits inconnus contre des outils.
- 11 Une petite barque de pêche avec à son bord un vieil homme robuste à la courte barbe blanche. Le gigantesque espadon qu'il a pris est attaché au flanc de l'esquif, aussi long que lui. Le vieil homme tente en vain d'éloigner à coups de gaffe les requins qui, bouchée après bouchée, dévorent sa prise.
- 12 Pour accompagner la manœuvre, les marins entonnent un chant rythmé dont l'étonnante qualité (8) permet un jet de moral en situation heureuse (pp. 158-161).
- 13 Enfin, le ravitailleur apporte à chacun du sucre et du thé et du rhum.
- 14 Au petit matin, on trouve sur le pont un marin ivre mort. Que faire de lui ? Lui raser le ventre avec un rasoir rouillé, le laisser dans la chaloupe jusqu'à ce qu'il ait fini de cuver ou le coucher dans un lit avec la fille du capitaine ?
- 15 Un marin conte ses souvenirs de harponneur sur un baleinier sillonnant la Mer des Brumes aux terribles léviathans (5 xp en Légendes).
- 16 La mer prend à la lumière du couchant des teintes bordeaux, dans l'air flotte une subtile odeur vineuse.
- 17 Loin au large, une déchirure jaune affleurante amène une eau douce chargée de limon ocre.
- 18 Venu d'on ne sait où, un vol de passereaux versicolores se pose dans les cordages. Leurs chants égaient le voyage. Dès qu'une terre est en vue, il la rejoignent prestement.
- 19 Une accumulation d'herbes flottantes à l'épais tapis de racines entrelacées forme une île dérivante. Sur son sol bizarrement mouvant et élastique, entre les racines-échasses d'un palétuvier couvert de grappes de fleurs indigo, est blotti un village de cahutes de paille. Ses paisibles habitants cultivent de petits potagers de salicorne et de concombres halophiles.
- 20 Un poisson aux reflets bleutés, grand comme un cheval, nage une brasse au-dessus de la crête des vagues. Sur son dos, un chevalier à l'armure d'acier bleui. Son casque conique à cimier tubulaire flanqué d'un anneau rappelle étrangement un entonnoir.
- 21 Une physalie géante, à la vessie transparente irisée de bleu, à la crête bordée de reflets roses et aux tentacules dérivants interminables. À ses flancs sont pendues deux longues nacelles chargées d'hommes pâles et barbus, portant morions, cuirasses, arquebuses et étendards frappés d'une croix. Leur langage chuintant est inconnu des Voyageurs.





Table des incidents néfastes en mer

Sur 1d20 :

- 1 Sur un rocher isolé, une colonie de sirènes chante pour attirer les marins (p. 412).
- 2 Des tarets ont creusé leurs galeries dans la coque, sous la ligne de flottaison. Examen et réparations nécessaires.
- 3 La vigie repère une épave à la dérive. On y trouve 1d12+5 cadavres, morts récemment de la fièvre verte, bleue, noire ou pourpre. Aucun journal de bord. Toute la cargaison a été jetée à la mer. Risque de contagion ?
- 4 Un écueil isolé en pleine mer. Un haut phare y a été bâti. L'ouvrage continuellement giflé par les vagues est en partie ruiné. Des récifs acérés interdisent l'approche. Pourtant, une lumière sinistre luit à son sommet.
- 5 Lors d'une inspection des cales, on constate qu'une des pierres du ballast est gravée de signes antiques. Fragment de stèle funéraire du Bas Second Âge embarqué par mégarde ? Craintes superstitieuses ?
- 6 Le bateau est encalminé pendant plusieurs jours. Inquiétude sur les réserves d'eau et de nourriture si le vent ne se lève pas enfin.
- 7 La pourriture s'est mise dans une caisse de lard mal salé. Il faut vérifier le reste des provisions. Idem, l'eau d'un des tonneaux a croupi.
- 8 On entend la nuit des coups répétés frappés dans la charpente du bateau, comme si l'on toquait à une porte. Longues recherches à la bougie dans les cales. Ce ne sont finalement que des vrillettes ou autres insectes du même genre. Inquiétudes sur la structure du navire.
- 9 Le chat du bord a attrapé une bestiole curieuse. Difficile de dire quoi car elle est déjà très mâchouillée, mais ce n'est visiblement pas un rat. Puis le chat vomit les morceaux déjà avalés et va se faire pendre ailleurs. Les érudits et zoologues sont perplexes.
- 10 Un amas indistinct s'est emmêlé autour du gouvernail, juste sous la surface : un filet en lambeaux enserrant les restes pourrissants d'un animal marin impossible à reconnaître.
- 11 Les marins s'ennuient. Rixe au couteau sous un prétexte futile. Calmer les esprits, soins aux blessés, punitions.
- 12 Un épais amas d'algues dérivantes où le bateau s'échoue. Sortie prudente sur la surface mouvante et instable, chasse aux crabes, chute dans un trou d'eau dissimulé. Efforts pour dégager le bateau. Noyeuses ?
- 13 Au long cours. Premiers signes du scorbut. Il faut rapidement trouver une terre et se procurer des vivres frais.
- 14 Suite à une mauvaise bourrasque, un marin tombe des gréements sur le pont (fractures à soigner) ou à l'eau (va-t-il se noyer ?).
- 15 Près de rivages déjà connus. Le portulan qui jusqu'ici décrivait la côte de manière à peu près fiable est depuis ce matin radicalement faux. Les hommes de quart assurent que le navire n'a passé aucune déchirure de rêve.
- 16 Trouvaille macabre dans les cales : le cadavre à demi mangé par les rats d'un jeune homme ou adolescent, méconnaissable. Nul ne manque à l'appel. Un passager clandestin qui a mal fini ? Risque de maladie ?
- 17 Une déchirure violette sous la surface crée un énorme maelstrom qui menace de saisir et engloutir le navire. Comment échapper à son effroyable attraction ?
- 18 Une harpie malade, sans doute perdue, se perche dans la mâture. Elle esquive le combat, refuse de s'éloigner du bateau (qui vogue en pleine mer), souille tout de ses vomissures et de ses fientes, crie et jacasse au milieu de la nuit. Son visage rappelle étrangement la femme, la fille, la mère, la sœur d'un Voyageur ou du capitaine. Elle regagnera la terre avec soulagement dès que celle-ci sera en vue.
- 19 Des dizaines de noyés ballottés par les vagues, leurs amples vêtements flottant autour d'eux. Aucun débris de bois ou de voile évoquant un naufrage. Le mystère est entier.
- 20 Les voiles vertes des galères d'Issinnissit, cité de l'Archipeligoumène. Leurs marins au teint gris et aux langues arrachées noient les prisonniers pour honorer Celui qui rêve sous les flots.
- 21 Une ombre colossale glisse sous la quille du navire, à une profondeur difficile à évaluer, puis replonge vers les abysses du Cauchemar.





Et si ?

♣ Et si les Voyageurs ne veulent pas dormir dans le lit de Nenno ?

Il ne passeront pas dans les Terres du Rêve et ne retrouveront jamais Agalli S'fagalli-Galli, qui y est retourné après avoir accompli son forfait. Le scénario prend fin et les Voyageurs partent vers de nouvelles aventures. Celui dont le rêve a été volé devra récupérer ses points de seuil par la voie habituelle : en vainquant des Rêves de Dragon dans les Terres Médiannes ou les Hautes Terres du rêve. En partant d'aussi bas, ce sera une quête longue et laborieuse.

♣ Et si les Voyageurs combattent les Calyptes ?

Ce serait fort injuste. L'anthropophagie de ces mollusques n'est qu'un juste retour des choses et ils ne pensent pas à mal – ni à rien d'autre. C'est en outre prendre un gros risque, car si les Calyptes n'ont pas l'idée de s'attaquer à une cible mobile, ils peuvent très bien immobiliser ou assommer leur adversaire par inadvertance, en reproduisant sans les comprendre les attitudes combatives de leurs anciennes victimes, et s'aviser ensuite qu'ils peuvent l'envelopper et commencer à le digérer.

les Calyptes

TAI15 CONS18 FOR17 PER08 VOL10
RÊVE07 (forme larvaire) / 10 à 14 (adulte)
Vie17 End33 +dom+3 Prot.4 (peau) / 10 (coquille)
Vitesse 2 (mollusque) / 7 (humanoïde)

Si on l'attaque, un Calypte adulte peut avoir les réactions suivantes (sur 1d6) :

1 : ne rien faire du tout jusqu'à avoir subi une blessure (jeter alors une nouvelle fois le dé) ;

2 : fuir mollement, avec airs affolés et cris de terreur (une marche rapide suffit à le rattraper) ;

3-4 : combattre en mêlée jusqu'à recevoir une blessure (jeter alors le dé) : 10 à +2, +dom+1 sur la table des coups non mortels (membres mous ou imitation d'arme, molle elle aussi), esquive 08 à 0 ;

5-6 : empoignade jusqu'à l'immobilisation ou l'évasion de la proie : 14 à +5 ; une fois la proie immobilisée, il faut 1 round au Calypte pour la couvrir de son manteau. Jouer alors les règles d'asphyxie p. 109.

Les larves ne combattent pas : elles se contentent d'encaisser les coups (1^{er} round), de refermer leur coquille, puis de s'enfouir dans le sable (1 round pour se redresser et s'enfouir à demi, 1 round pour disparaître tout à fait). Une larve ayant enveloppé un corps ne peut ni se mouvoir ni refermer sa coquille. Elle est sans défense.

♣ Et si les Voyageurs, plutôt que de se garder des ennuis et quitter l'Isle de Tcho au plus vite, veulent faire exploser la rage des Onavesh ?

Créer ouvertement un incident dans Veshum est une mauvaise idée. Les Onavesh sont rompus à la gestion de tels débordements et élimineront sans état d'âme les fauteurs de trouble. Les Voyageurs peuvent également s'attaquer au Mur du Silence. Construit dans le même assemblage de blocs de basalte que les îles artificielles qui servent de fondation à Veshum, l'ouvrage résiste depuis toujours aux séismes qui secouent périodiquement l'Isle de Tcho. Il est vrai qu'en plusieurs endroits, les pierres ne sont plus jointives et laissent filtrer de minces filets d'eau, mais sauf si les Voyageurs font un usage intensif des Transmutations Élémentales, le barrage tiendra bon.

Un haut-rêvant puissant peut néanmoins y ouvrir une brèche. Les eaux aux reflets rouges du lac se ruent alors dans la vallée du Stygée et emportent tout ce qui se trouve sur les berges. Une marée boueuse monte soudain dans la baie, inondant la ville. Il faut peu de temps pour que les survivants, bloqués dans les étages de leurs palais ou sur les terrasses, enivrés par les émanations malveillantes qui montent des eaux troubles, en viennent aux mains. Puis les regards se durcissent, les poignards à lame ondulée sortent des fourreaux... Lorsque les eaux du lac ont fini de rejoindre la mer, mêlant leurs volutes rouge brique parsemées de cadavres aux flots clairs du large, le peuple Onavesh s'est immolé dans une ultime flambée de violence.

Celui-qui-ajoute n'interviendra pas pour éviter la destruction de Veshum : les rêves ont toujours leur part sombre, il accepte donc que les Terres du Rêve connaissent de telles catastrophes. Il ne se rendra sur les lieux que quand le drame sera consommé, pour ajouter de-ci de-là quelques touches pittoresques aux ruines de la cité pirate. Il est probable qu'à ce moment, les Voyageurs seront réveillés depuis longtemps.





♯ Et si les Voyageurs ne participent pas à la cérémonie de relèvement des morts sur l'Isle de Maqadise ?

Si les Voyageurs n'ont pas été aperçus par les villageois et évitent soigneusement tout contact, ils peuvent repartir vers l'Entremetteuse sans encombre. Mais si les autochtones les ont vus et les prennent pour des noyés venus d'au-delà de la mer, ils enverront à leur trousses des Chasseurs de Morts. On ne peut tolérer, bien évidemment, que des morts sans sépulture errent dans la forêt. Ils seraient inmanquablement contaminés par le Cauchemar et se transformeraient en Noctules ou semblables horreurs assoiffées de sang. S'il souhaite prolonger l'épisode, le Gardien des Rêves peut également lancer les Chasseurs de Morts à la poursuite de Voyageurs ayant réussi à échapper à l'emprise des drogues bues dans la maison tétraédrique.

les Chasseurs de Morts

TAI08 APP10 CONST13 FOR14 AGI15 DEX14
VUE14 OUIE14 ODO12 VOL11 INT10 EMP12
CHA12 RÊVE11

Mêlée14 Tir14 Lancer14 Dérobée14
Vie11 End22 +dom0 Prot.0

corps à corps, esquive, dague, épée 1m+4, arc+5
discretion+6, vigilance+5, survie en forêt+7
saut, course, escalade+5

Les Chasseurs de Morts ont le visage et le torse peints en jaune avec un mélange d'ocre et de résine. Ils ont l'habitude de se déplacer sur les branches des banians sur de longues distances, surprenant leur proie par une attaque venues des hauteurs. Ils utilisent des arcs courts et des flèches enduites de *galagann*, un poison végétal causant la paralysie puis la mort (M5 \ P 3 rounds \ D 1 segment de fatigue jusqu'à épuisement puis 2pV \ -4 \ Tournegraisse +10, liqu. de Bagdol +12).

♯ Et si les Voyageurs tentent de sortir du Gouffre de Molamola par la voie des airs, ou en escaladant la falaise ?

Le désespéré auquel Agalli S'fagalli-Galli a volé le songe du gouffre ne lui a pas rêvé de fin. Aussi loin que l'on s'élève, la falaise se poursuit, et le sol se fait dangereusement lointain.

♯ Et si les Voyageurs trouvent le moyen de gravir l'escalier interdit du gouffre de Molamola sans que les Lunatiques ne les y rattrapent ?

Les marches se succèdent sans discontinuer et les Voyageurs finissent par perdre toute notion du temps. Alors que le fond du gouffre est hors de vue depuis des heures, l'escalier fait un coude brusque et s'enfonce dans un tunnel creusé dans la falaise. Le pourtour de l'entrée circulaire est décoré d'un bas-relief figurant une horrible murène avalant sa propre queue. Au-delà, les marches continuent de s'élever dans la pénombre. La porte franchie, les Voyageurs sont victimes d'une désorientation escherienne et ne savent plus vraiment si l'escalier monte ou descend. Puis ils se trouvent dans une vaste salle dont le plafond bas est formé par une énorme trappe de bronze à deux battants décorés de motifs flous et emberlificotés suggérant, sans que l'on puisse vraiment en saisir les formes, des êtres difformes et hideux. Pousser vers l'extérieur les titanesques vantaux sculptés est curieusement aisé. Sans doute la gravité s'accommode-t-elle mal de la géométrie non euclidienne du lieu... Les Voyageurs et leur équipage débouchent à l'air libre, au milieu d'une étendue de vase noirâtre jonchée de poissons des profondeurs agonisants. Sous cette fange puante se devinent les ruines de bâtiments qui ne semblent pas avoir été construits pour des humains. Des ruisseaux d'eau saumâtre coulent encore vers la mer dont on aperçoit tout autour le miroitement lointain, comme si le fond de l'océan venait, par quelque incompréhensible cataclysme, de remonter à la surface. Les battants de la double porte de bronze se referment avec un assourdissant son de gong, qui réveille les Voyageurs en sursaut.

les Lunatiques dans l'escalier

TAI10 APP11 CONST13 FOR14 AGI14 DEX13
VUE12 OUIE12 ODO14 VOL13 INT12 EMP11
CHA12 RÊVE14

Mêlée14 Tir12 Lancer13 Dérobée12
Vie12 End25 +dom+1 Prot.0

corps à corps, esquive, dague, épée 1m+3
saut, course+4, escalade+2

Les Lunatiques se battent avec des épées cyanes (+dom+3), jusqu'à la mort ou la chute – ils ne peuvent de toute façon pas reculer – tout en suppliant les Voyageurs de redescendre.





☞ Et si les Voyageurs descendent dans la vallée des serpents sans être transformés ?

Sous forme humaine, les Voyageurs n'ont qu'à se baisser pour ramasser les débris de coquille et les perles par sacs entiers : ils auront bien le temps de trier leur récolte une fois remontés. L'escalade n'est pas spécialement ardue (difficulté -3) mais l'entreprise est follement dangereuse. Les serpents sont partout et ils sont très agressifs. Chaque fois qu'un Voyageur descend dans la carrière, il doit tirer 1d6, en ajoutant 1 au résultat s'il ramasse des perles, en ajoutant 4 de plus s'il prend le temps de les trier avant de remonter. Le résultat final est le nombre d'attaques de serpents qu'il subit. Si le dé indique 3 ou 5, une des attaques est portée en *demi-surprise*. Si le dé indique 1, une des attaques est portée en *surprise totale*. Si le dé indique 6, il s'agit d'une attaque d'Avaleur. Si un Voyageur tombe dans la carrière suite à un jet d'escalade calamiteux, il lance le dé une fois de plus.

les Serpents-pierre

Prendre les caract. de la Vipère jaune (p. 415)

Le venin du serpent-pierre pétrifie l'infortuné qui se fait mordre. Ses articulations se font douloureuses, se déforment et se bloquent. Sa peau se raidit, devient froide, blanchâtre, rugueuse et grumeleuse. Ses muscles se crispent en crampes atroces, deviennent durs et rigides. Bientôt, la victime est irrémédiablement transmutée en une grossière statue de pierre à la posture hideusement contordue.

(M5 \ P 3 rd \ D 1 \ -6 \ Gelée roy. +4, L. de lune +5)

les Avaleurs

TAI22 CONST18 FOR20 PER13 VOL11 RÊVE10
Vie20 End40 +dom+5 Prot.5 Vitesse 14

enveloppement	16	+6	(empoignade p. 133)
morsure	16	+6	+dom+7
esquive	12	+4	

L'Avaleur, long de presque 30m et terriblement puissant, tente d'abord de happer sa victime par surprise, en détendant son cou pour frapper à 8 à 10m de distance. S'il inflige une blessure grave, il tient sa proie dans sa gueule et bénéficie d'un bonus de +4 pour sa prochaine morsure. Autrement, il tente d'immobiliser sa proie dans ses anneaux puis de l'écraser avant de l'avalier.

☞ Et si les Voyageurs tentent de fuir l'isle des Brumes par les airs ?

Dans un Bulle volante, sur une créature invoqué ou – pour les adeptes de la sombre voie – en se transformant en bête ailée, la manœuvre est possible, peut-être plus rapide et moins aléatoire qu'une course à l'aveuglette dans le brouillard. La chose dans les nuages aura toutefois un bonus de +2 pour tenter de saisir le Voyageur volant et n'abandonnera la chasse qu'une fois qu'il aura regagné l'Entremetteuse ou aura passé la limite des brumes (à 800m de la côte). Si le Voyageur est protégé par une Bulle volante, la difficulté des jets de résistance de la bulle est de -6 et celle des jets d'EMP pour garder le contrôle en cas d'attaque de -4. La chose dans les nuages attrape la bulle dans ses tentacules si elle réussit une attaque non esquivée en tirant un double (11, 22, 33 etc.). Il faut alors jouer un jet de résistance par round jusqu'à ce que la bulle éclate ou que la haut-rêvant la libère de la chose (manœuvre à -5).

☞ Et si par malheur un Voyageur est mangé par Lwhac n iflew ?

Comme le suggère l'avertissement des fruits de l'arbre waq-waq, le principal danger de l'île est de franchir la porte menant aux Terres du Cauchemar. Le palais ne contient pas de tel passage : la salle principale où sont entrés les Voyageurs est bordée sur trois côtés par onze salles carrées tout aussi vides et négligées. Cette porte n'est autre que l'horrible gueule de Lwahc niflew. Derrière ses crocs jaunâtres, ce ne sont pas la gorge et les entrailles puantes d'un fauve assoiffé de sang qui s'ouvrent, mais un abîme insondable et glacé de ténèbres imperceptiblement teintées de violet. Celui qui y tombe, vivant ou mort, se réveille dans les Terres du Cauchemar. Il s'y réincarnera perpétuellement, incapable de retourner dans le Rêve ordinaire des Dragons. En d'autres termes, le personnage n'est plus jouable¹². Au réveil, ses compagnons survivants constatent qu'il n'est plus dans le lit de la chambre rouge. Étant donné le risque, il est utile que le Gardien des Rêves autorise le joueur à faire un *jet de chance* pour rejouer le jet de dé par lequel Lwahc n iflew a jeté son dévolu sur le personnage.

12 À moins, bien sûr, que le Gardien des Rêves n'ait pris la précaution de se munir d'un exemplaire papier ou .pdf du tome 6 des Grimoires des Gratteurs de Lune (octobre 2000), qui est intégralement consacré aux Terres du Cauchemar.





Maïs que fait donc Agalli S'fagalli-Galli ?

Le voleur de rêves, ou Celui-qui-ajoute, ne s'alarme pas outre mesure des ressortissants du monde de l'Éveil qui trouvent le chemin des Terres du Rêve. Ils ne sont qu'une poignée, ne peuvent pas causer grand dommage à son œuvre et leurs tribulations y ajoutent une touche de piquant et d'inattendu dont les créatures natives de son monde sont incapables. Brefs, ils apportent une contribution bienvenue au pittoresque du lieu.

Il sait par ailleurs fort bien que les Éveillés qui viendraient à trouver la mort dans les Terres du Rêve se réveilleront tout simplement dans leur lit. Il n'a donc aucun scrupule à laisser les visiteurs s'enfoncer dans les pires ennuis : les fins tragiques ou cocasses de leurs avatars oniriques sont autant de sujets de surprise et de divertissement, et dans le meilleur des cas le matériau de bonnes histoires. Il en va de même pour les lieux qui forment les Terres : Veshum peut bien disparaître comme Dilmun a jadis disparu, pourvu que l'histoire de cette disparition soit passionnante et que les vestiges soient propres à émerveiller les passants.

Agalli S'fagalli-Galli, est donc susceptible d'assister en spectateur aux exploits et déboires des Voyageurs si ceux-ci se montrent particulièrement hauts en couleur. Il peut pour cela prendre n'importe quelle forme, tant qu'elle a des yeux pour voir et des oreilles pour entendre. Sur l'île d'Ogug, il pourra ainsi se cacher parmi la cour du roi Bizaqos, ou s'incarner en mouette. Sur l'île de Tcho, il sera un Onavesh anonyme. Sur Maqadise, un malagouin curieux. Dans le gouffre de Mola-Mola, un crabe vert furtif. Sur l'île de Dilmun un cormoran huîtrier ou un serpent se réchauffant sur une pierre. Sur l'île des Brumes une puce de sable perchée sur un rocher. Sur l'île Waq-Waq une gazelle ou un oiseau multicolore... Il conservera au fil de ses transformations l'aspect pleinement incarné qui singularise les créatures rêvées par les Dragons. Encore faut-il que les Voyageurs y prêtent attention (VUE / Vigilance à -7, car le bougre cherche à se dissimuler).

Celui-qui-ajoute se fera plus présent si l'ennui ou la grisaille menacent, créant un incident qui permettra aux Voyageurs de briller... ou de connaître une fin spectaculaire. Il s'opposera à ce que Lwahc n'iflew avale le capitaine Drezalem, mais il est probable que les Voyageurs aient alors déjà été dévorés par le monstre.

Enfin, si les Voyageurs se sont signalés par leur panache et leur brillant exotisme mais sont en trop mauvaise posture face à l'ogre de Waq-Waq, Agalli S'fagalli-Galli peut décider de leur épargner le passage sans retour vers les Terres du Cauchemar. Ce sauvetage sera nécessairement spectaculaire : des cris et le grondement de galops se font entendre derrière les portes d'ébène, qui sont brusquement enfoncées. Une troupe de cavaliers hurlants, montés sur des zèbres vifs comme la foudre, brandissant des moukhala au long canon noir damasquiné d'argent étincelant et à la large crosse incrustée de nacre, se rue dans le palais et enveloppe l'ogre désemparé dans un tourbillon de coups de feu, de cris sauvages et d'abolements aigus.



Légende : habilement déguisé en malagouin, Celui-qui-ajoute observe le transfert des Voyageurs vers la falaise-cimetière.

Resplendissant et terrible, le voleur de rêves se dresse devant les Voyageurs et tonne : « Fuyez ! Courez jusqu'au boutre ! Nous allons tenter de le retenir. » avant de plonger à nouveau au cœur de l'assourdissante cavalcade.





L'entité a décidément le sens du spectacle.

Il est peu probable que la conversation s'engage à cette occasion, les Voyageurs étant trop occupés à fuir, mais si le Gardien des Rêves le souhaite, il peut mettre en scène plus tôt dans le scénario une rencontre avec le voleur de rêves se présentant à visage découvert. Agalli apparaît alors aussi richement vêtu que lorsqu'il rôdait dans les songes des Voyageurs, désinvolte et jovial, avide d'entendre leur opinion sur les îles qu'il ont visitées.

Si on lui demande des comptes sur son larcin, le voleur de rêve balaye les reproches d'un geste cavalier : les uns volent, les autres sont volés, c'est la vie ! et d'ailleurs, il n'avait pas caché aux Voyageurs, lors de leur première rencontre, qu'il les dévaliserait peut-être. La victime n'avait qu'à mieux défendre ses rêves. Bien entendu, la recette du gnome mendiant de Korça ne vaut rien : on peut répéter autant que l'on veut la formule « Agali, Agali, rends ce que tu as pris. », en doublant le « l » ou non, il ne rendra rien du tout. Si le Voyageur volé insiste, Agalli ramasse une poignée de terre et la lui tend, puis désigne le paysage d'un mouvement de bras théâtral et offre : « Mais je vous en prie, prenez tout ce qui vous plaira et remettez-le dans votre tête. » Si la formulation peut agacer les Voyageurs, le conseil de l'entité est bon : ce sont bien les nuits passées dans les Terres du Rêve qui permettront la récupération des points de seuil perdus et Agalli S'fagalli-Galli ne peut pas accélérer ce processus.

Si les Voyageurs s'attaquent physiquement à Agalli S'fagalli-Galli, celui-ci se prend au jeu et leur offre un combat épique, plein de bonds, d'esquives in extremis, de regards furieux, de grognements et de grincements de dents. Il ne risque en réalité pas grand-chose et ne cherche pas à tuer mais se contente de jouer, voire surjouer l'affrontement, mesurant la difficulté de ses coups pour que ses adversaires puissent les parer, en

ratant volontairement certains pour entretenir le suspense. Si les choses durent trop longtemps, il finira par assommer un Voyageurs d'un coup de poing bien placé plutôt que de le tuer dans le rêve et le renvoyer à un réveil douloureux.

Agalli S'fagalli-Galli

(entité de rêve incarnée)

TAI14 RÊVE30 Niveau +10

End44 +dom+5 Vitesse12 Prot. : jet de rêve à -10

esquive 18 à +10

corps à corps 22 à +10 +dom+5

sabre ou poignard 22 à +10 +dom+8 ou +6

Si contre toute attente les Voyageurs parviennent à détruire Agalli, ils s'exposent à un terrible danger. Celui qui ajoute est en effet le ciment qui maintient la cohésion des Terres du Rêve. Sans lui, elles se délitent à vue d'œil et se dissolvent rapidement dans les *limbes* (p. 324). Les Voyageurs encore dans les Terres quand les limbes les ont englouties à jamais se retrouvent dans le lit de la chambre rouge, avec un seuil de rêve de 0 et sans aucun point de rêve, ce qui signifie sans doute une mort rapide car rien ne peut les réveiller tant qu'ils n'ont pas au moins un point de rêve. Il leur faut donc se réveiller quand il est encore temps. Un jet de VOLonté à -4 (à 0 si le Voyageur a le *Don de contrôler son sommeil* p. 204) y suffit. Chaque Voyageur a trois possibilités de tenter ce jet avant que les limbes n'effacent son rêve. Une autre solution est de mourir dans le rêve avant que les limbes n'aient tout dissout. Le Voyageur s'éveille alors dans la chambre rouge, avec les conséquences défavorables décrites [plus haut](#).

La destruction est irrémédiable. Aucun nouveau voyage dans les Terres du Rêve n'est possible et le lit de la chambre rouge, privé de son alter ego onirique, n'est plus qu'un vieux meuble sans lustre, dont le bois épuisé craque, se fend et se brise à la première contrainte.





Le Grimoire des Îles Neuves

Les haut-révants intervenant dans ce scénario maîtrisent certains rituels et sortilèges que l'on ne trouvera pas dans le livre des règles, en voici la description.

Sort de zone par Oniros

Pluie

(Plaines), R-7, r 5

Portée : E1

Durée : HN

JR : Aucun

Effet : Cette variante de la zone d'Air en eau fait le bonheur des jardiniers. La transmutation se produit en une multitude de petites sphères dans la zone, de taille ajustable. Le magicien peut ainsi choisir l'intensité des précipitations, d'une bruine infime à une forte averse.

Invocations par hypnos

Aravalle d'Épisophe

(Gouffre d'Épisophe, L7), R-6, r6

Portée : E1

Durée : HN

Effet : L'Aravalle ou cheval-araignée a l'allure générale d'un cheval au corps long et svelte, dont la robe aux couleurs pastel, bleu, vert tendre, rose, jaune, mauve, saumon etc. rebute les invocateurs se piquant de dignité et dont chacune des six pattes se termine par une puissante serre à quatre doigts. Si son galop est moins rapide que celui d'un cheval ordinaire, l'Aravalle se déplace avec la même aisance sur le sol, une paroi verticale ou même au plafond d'une grotte. Quand le besoin s'en fait sentir, elle secrète grâce à six filières placées sous son abdomen une solide corde de soie, assez forte pour supporter deux fois son poids et le long de laquelle elle peut se laisser descendre sur plus de 30m. L'Aravalle ne se laisse monter qu'à cru et tenir sur son dos lorsqu'elle se déplace sur des parois obliques ou la tête en bas est un défi de taille pour les magiciens intrépides : Mêlée / Équitation ou Acrobatie avec un malus de -5 à -9 selon la situation permet de se maintenir en crochétant les genoux sous les pattes centrales de la monture, mais cette position est épuisante (4 à 12 points de fatigue par h^{dr} si le jet d'Équitation ou Acrobatie

est réussi, pertes identiques à celles des règles de course pp. 80 et 81 s'il est raté, avec un risque de chute à la discrétion du Gardien des Rêves, chute certaine en cas d'Échec Total). L'Aravalle grimpe aux arbres sans difficulté, mais ne saute pas.

Homme-Roue

(Plaines de Rubéga, B3), R-4, r5

Portée : E1

Durée : HN

Effet : L'Homme-Roue est une bizarre créature, constituée essentiellement d'une tête humaine, rougeaude, lippue, aux oreilles rabougries et au cheveu rare. Trois bras courts mais forts sont articulés autour de cette tête, deux au niveau des joues et l'autre au sommet du crâne. Ces membres permettent au petit monstre de marcher et courir étonnamment vite, en tournant sur lui-même. L'Homme-Roue parle très bien la langue du Voyage et fait preuve envers l'invocateur et ses amis d'une extrême politesse, un rien rustique. Il est tout de même bavard et ne peut s'empêcher de donner à tout propos des conseils sans grande pertinence. Plein de petits talents utiles, l'Homme-Roue fait un excellent serviteur. Il n'amène pas le moindre matériel avec lui et dépend des ustensiles que son maître lui fournit. Il est fidèle mais effrayé par la guerre : même s'il ne disparaît pas lors d'une attaque, il ne fait que s'affoler et distribuer au petit bonheur des coups de gourdin derrière les genoux. L'Homme-Roue effectue scrupuleusement son temps de service avant d'aller rouler ailleurs.

Homme-Roue

VOL10 INT10 EMP12 VUE14 OUIE12 ODO14
DEX16 RÊVE09 Mêlée11 Lancer12 Dérobée14
Vie08 END18 +dom0 Prot.0 Vitesse 12/26

gourdin+1, corps-à-corps+2, esquive+3
bricolage+7, course+5, cuisine+6, discrétion+3,
escalade, saut+4, vigil.+5, comédie, commerce+3,
équitation0, survie en cité, en ext.+3, chirurg.+1,
légendes0, donner des avis sans intérêt sur des
sujets qui le dépassent+9





Petit Nascoeil

(Désolation de Sel, G9), R-6, r4+

Portée : E1

Durée : HN

Effet : Le Petit Nascoeil est un insecte long comme deux mains, à l'abdomen plat et segmenté couleur vert feuille, paille ou mastic, aux longues pattes barbelées. Son thorax fin et allongé porte une tête ronde constituée de ce qui ressemble à un œil humain protégé par cinq plaques articulées s'ouvrant en corolle, comme une grosse fleur chitineuse. Le Petit Nascoeil plaque son abdomen sur la tête de la cible, les quatre pattes avant solidement accrochées autour de l'œil gauche, les pattes arrières, plus longues, sur la tempe (perte de 1d4 points d'Endurance). En fermant l'œil droit, le porteur voit à travers l'œil de l'insecte. Sur un

jet de CONStitution à -3 réussi, il voit parfaitement à de longues distances et distingue sans peine les détails les plus minimes. Cela lui confère un bonus de +2 en VUE, +1 supplémentaire par tranche de 2r supplémentaires dépensés, et le bonus en TIR correspondant (soit moitié moins). Si le jet est raté, le porteur est pris de vertiges, nauséux, *sonné*, ne gagne aucun bonus et perd 1d4 points d'Endurance. Le jet doit être fait à chaque fois que la cible ferme l'œil droit. Tant qu'elle regarde à travers l'œil de l'insecte, la cible est incapable de distinguer à moins de 5m de distance autre chose que de vagues formes mouvantes et est en pratique presque aveugle à son environnement proche (ce qui lui vaut d'être en *demi-surprise* en cas de combat). Le Petit Nascoeil disparaît si son porteur le détache de sa tête, à la fin du sort ou si on l'écrase (il n'a que 6 point d'Endurance).

Notes de l'auteur

Ce scénario est un mélange d'ingrédients pris dans l'Odyssée, Simbad le marin et dans une moindre mesure Little Nemo – pour la scène du réveil uniquement, car je n'ai pas réussi à caser Flip – et les Dreams of the Rarebit Fiend de Winsor McCay. Les inconditionnels de l'Appel de Cthulhu y retrouveront un document manuscrit à distribuer aux joueurs (pp. 25 et 26), faisant état d'un péril insondable et authentiquement rédigé par un érudit sombrant peu à peu dans la folie avant d'être anéanti par une créature indicible. La sinistre histoire de ce savant et de ses infortunés collègues est une mixture assez évidente d'Aristophane et H.P. Lovecraft, à peine orientalisée.

Les sept Voyages se déroulant dans les Terres du Rêve, le Gardien ne devrait pas hésiter à rompre avec le ton souvent âpre et réaliste des combats et résolutions d'actions de Rêve de Dragon pour adopter un style plus *pulp*. Après tout, chacun est le héros de ses propres songes.

Quant au bon dosage des interventions d'Agalli S'fagalli-Galli, l'auteur laisse le Gardien des Rêves en juger. Les joueurs commenceront sans doute par vouloir l'attraper et lui faire rendre gorge. Il pourrait alors être présent mais insaisissable, se dérobant au dernier moment par l'une des manœuvres invraisemblables dont divers témoignages sont donnés au fil du texte, ou n'apparaissant que dans les tout derniers instants du rêve, juste avant que les Voyageurs se réveillent. À partir du moment où les joueurs ont compris que la fréquentation des Terres suffit à regagner le *seuil de rêve* perdu, le rôle de l'entité devrait se limiter à celui de spectateur plus ou moins caché, et éventuellement de *deus ex machina* si les choses tournent trop mal lors du septième voyage. Mais point trop n'en faut : sa puissance est telle qu'une présence trop pesante, comme allié ou comme opposant, ôterait vite tout intérêt à la partie. Enfin, chacun fait comme il veut...

Udhessi, Sucé-sur-Erdre, le 13 mai 2023





Gratteurs de Lune n. m. pl - 1725, de l'anglais *moonrakers*. LÉGENDAIRE.



Le 10 février 1722, la flottille pirate de Bartholomew Roberts, dit Black Bart, est défaite par le vaisseau royal *Swallow*. Roberts est tué. Le *Neptune*, commandé par le capitaine Hill, échappe à la capture. La poudre d'or volée par Roberts n'est retrouvée qu'en toute petite quantité. Hill en cède une partie au gouverneur de la Barbade, qui meurt peu après dans des circonstances peu claires.

Début 1723, sur les côtes du pays de Galles, les hommes du Roi recherchent le *Neptune*, qui y aurait jeté l'ancre clandestinement. On dit que Hill aurait noyé les sacs d'or au fond d'un marais, avant de disparaître dans la foule de Portsmouth.

En mars 1723 apparaissent les premiers chercheurs de trésor. La nuit, ils draguent les marais, traqués par les hommes du Roi qui les prennent pour des complices de Hill. Prenant les reflets de la lune pour l'éclat de l'or de la Barbade, rêveurs et policiers se consument dans la quête de la légende d'une légende.

En 1865, les *moonrakers* grattent encore.

in *Dictionnaire légendaire*, A. Grammond-Déville,
coll. Cosmos Logos, Prague, 1952

Sources et illustrations

L'aspect du terrible Agalli S'fagalli-Galli est inspiré de celui du non moins terrible Scallywax de la bande dessinée *Le Rêve Prolongé de Monsieur T.* de Max, éditions l'Association 1998. L'illustration de la p. 2 est un collage de deux gravures de Gustave Doré (1832-1883). Le récit guerrier de la p. 4 est adapté de la tablette relatant la huitième campagne de Sargon II d'Assyrie contre l'Ourartou (714 avant J.-C. n° AO 5372, TCL 3, musée du Louvre). La gravure de la p. 5 est tirée du *Livre des métiers* de Jost Amman et Hans Sachs (1568). Le baghla de la p. 6 est de W.L. Wyllie (1851-1931). Les caractéristiques des Terres du Rêve sont en partie inspirées de celles la *Terre des rêves* de Brian Lumley. Les illustrations des pp. 8 et 9 sont de Anton Pieck (1895-1987). La description de l'isle d'Ogug est tirée de *l'Odyssée*, chant V, vers 59-73, dans la traduction de Victor Bérard. Les illustrations des pp. 11 et 23 ont été réalisées par l'auteur grâce au logiciel Stable Diffusion. La carte de la p. 13 est de l'auteur. La porte de la p. 15 est de James Abbott McNeill Whistler (1843-1903). Le maki rouge de la p. 16 est tiré du *Dictionnaire universel d'histoire naturelle* dirigé par Charles Henry Dessalines d'Orbigny (1806-1876). Le poisson de la p. 18 est de Edward Donovan (1768-1837). Le serpent de la p. 21 et ses proies sont de Gustaf Tenggren (1896-1970). La miniature de la p. 27 est du maître du manuscrit de al Mubashshir, première moitié du XIII^e siècle. Celle de la p. 28 est copiée du folio 44r du manuscrit OR_4615 de la British Library, *Dārābānāmah*, XVI^e siècle. La description du palais de l'Isle Waq-Waq et de Lwahn iflew (c'est-à-dire le monstre de la porte en berbère) est tirée du troisième voyage de Sindbad le marin, in *Les Mille et Une Nuits*, 299^e nuit, traduction de Joseph-Charles Mardrus, éditions Robert Laffont, collection Bouquins 1980, tome 1, pp. 709-710. Le tarsier de la p. 35 a été publié dans le *Säugethiere vom Celebes- und Philippinen-Archipel* de Adolf Bernhard Meyer (1896). Les limbes de la p. 36 sont constituées à partir d'un tableau de Caspar David Friedrich (1774-1840).