

Royaume du Rêve

Aspect général :

Les Miroitants :

Quoi ?

Un Miroitant est une flaque de taille variable, allant de la taille d'un bouchon à une grande mare. Ils sont constitués d'un liquide réfléchissant et servent de passage pour aller dans l'Ilimaginaire aux héros. Les non-héros marchent dedans comme s'il s'agissait d'une eau quelconque et j'en connais certains qui en profitent pour regarder sous la jupe des femmes.

Ca sert à quoi ?

Comme je le dis, cher lecteur attentif, le Miroitant est un passage permettant aux héros d'aller dans un monde nommé l'Ilimaginaire. Une fois traversé les héros sont accueillis par de grosses libellules rouges les amenant sur l'île de leur choix. (cf. article sur la topographie). En bref, le Miroitant est un portail héroïque. Il est arrivé que certains héros prennent un Miroitant pour une vraie mare et plongent dedans tout nu pour leur bain. Sans parler de l'embarras, il est rare que le dit héros retrouve ses affaires par la suite.

Où et combien ?

Les Miroitants ne sont pas nombreux sans être pour autant rares, apparaissent et disparaissent au hasard du destin. Ainsi certains héros recherchent pendant plusieurs jours un miroitant. Il est habituel de voir des héros sauter à pieds joints comme des enfants dans des flaques d'eau après un orage en pestant. C'est d'ailleurs pour cette raison que les héros offrent régulièrement quelques talmouses à toutes personnes leur indiquant l'emplacement d'un Miroitant.

Comment ça marche ?

Le Miroitant est un passage pour le moins curieux. Pour un héros, il a la consistance d'une gelée élastique offrant de la résistance. Ainsi, si l'un d'eux souhaite passer par un miroitant de la taille d'une mare, il devra sauter dedans de très haut pour passer à travers au lieu de se voir rebondir et valdinguer plus loin. On notera le célèbre plongeur au milieu du désert de Morteplaine où il fallut plusieurs années avant de découvrir la raison de son existence avec un autre passage du héros.

Les Reflets et Santeins ?

L'existence des Miroitants est à l'origine de la reconversion de plusieurs héros en mal de quête. Certains se rassemblent en groupe d'une dizaine pour trouver et revendre l'emplacement aux héros nécessiteux, ce sont les reflets. Neuf d'entre-eux les cherchent alors que le dixième négocie avec les héros. Afin d'éviter qu'un autre groupe de Reflets ne vende le même emplacement, un recensement est effectué dans chaque ville proche pour une espèce, un consultant prélevant sa commission sur chaque emplacement.

Les Santeins sont des faussaires de Miroitants. Ils vendent de faux emplacements et les plus courageux/perfides n'hésitent pas à creuser des puits et à les remplir d'eau pour y noyer les héros surchargés. Heureusement, la ruse fut éventée et nous conseillons de rester méfiant sur les miroitants de la taille d'une flaque d'eau aussi appelés "fausses septiques" en raison du doute toujours présent.

Le Climat :

Le Royaume du rêve respect le même principe cubique que le miette-monde. Si vous allez trop loin dans une direction vous réapparaîsez à l'opposé. Par contre contrairement au MM, le RR est baigné dans une douce lumière tamisée diffusée par des nuages ocres et sent bon l'huile de tournesol.

Le RR est composé de deux îles immenses au milieu de la mer d'huile, la plus grande est l'Ilimaginaire, l'autre est l'Île de la folie. Comme chacune est décrite plus loin, je vais me contenter de vous parler du climat du RR.

Au centre de chacune des îles se trouve une immense montagne trouée par un tunnel central allant du plus profond de la mer d'huile jusqu'au sommet. Un principe thermodynamique très complexe et illogique réchauffe la mer à l'entrée sous-marine de chaque tunnel et fait s'évaporer l'huile. Ces vapeurs remontent le long des tunnels et se consomment à son sommet au contact des deux flammes-soleils. La flamme de L'Ilimaginaire est jaune alors que celle de l'Île de la folie est rouge (Cette différence est expliqué dans l'article sur la mer d'huile). Nul ne sait ce qui enflamma les évaporations mais une vieille légende raconte que le premier héros mort grimpa à leur sommet et alluma accidentellement les vapeurs à l'aide de sa torche. Toujours est-il que les fumées des flammes-soleils diffusent une odeur d'huile de tournesol et créent de nombreux nuages ocres qui entourent les deux sommets. Ces nuages protègent le regard des morts contre les flammes incandescentes en tamisant leurs éclats. De plus, chaque nuage redevient brusquement de l'huile et tombe comme si quelqu'un vidait un seau d'huile géant. C'est pour cette raison que le climat du RR est qualifié de tempéré et que l'utilisation du feu est proscrite sur les îles. C'est aussi un des principaux sujets de discussion des héros de Gilgamesh qui se retrouve bien trop souvent transformé en tas de cendre.

La Mer d'Huile :

Les Courants :

Comme son nom l'indique c'est une vaste étendu d'huile. Cependant, au delà des apparences, cette vaste étendu regorge de richesses chères au cœur des morts, le goût. Après plusieurs siècles, un mort commence à se lasser de sa mortalité. Connaissant chaque recoin de son île, il finit par rechercher d'autres choses, d'autres sensations. Certains deviennent des sages, d'autres deviennent des combattants de Oil Contact. Quels que soit leurs objectifs, ils recherchent de nouvelles sensations et il en est deux accessibles à tous. L'art et le goût sont deux émotions à part entière sans danger et qui améliorent la sensibilité. Ces deux activités passent principalement par la peinture et la cuisine à l'huile. La mer d'huile est en grande majorité composée d'huile de tournesol mais il y a de nombreux courants itinérants aux goûts et couleurs variés. L'huile est alors devenue une valeur marchande très rentable car tous les morts peuvent en profiter sans risque. Il existe donc de nombreux courants marins en perpétuels déplacements comme de grands serpents liquides allant et venant selon leurs grès. Il n'y a pas deux courants identiques et les tailles sont très variable. Ainsi, une huile se vend plus cher si son courant est petit comme le courant d'huile d'arguant.

En fait, il n'existe qu'un seul courant fixe, celui de l'huile de palme passant sous l'Ile de la Folie créant ainsi une flamme-soleil rouge. De nombreuses personnes cherchent à savoir pourquoi ce courant est fixe et espèrent pouvoir faire de même sur les courants itinérants. Si la grande majorité des courants sont utilisés pour la cuisine, certains sont utilisés comme objets.

Par exemple, le courant de l'huile solaire sert à éclairer, l'huile à 0% de réduire le poids d'un objet entièrement recouvert, l'huile de foie de morue permet de ressentir les douleurs de sa mort. Elle est très recherchée par les vieux héros morts à la recherche de sensations perdues ou oubliées.

Les Bateaux :

Il n'y a pas trente-six solutions pour voyager sur la mer d'huile. Le premier et le plus populaire est de ramer car je vous rappelle que le Royaume du Rêve ne connaît pas le vent. De nombreux navigateurs se reconvertissent ainsi comme rameurs ou capitaines de galère. Les inconvénients de ces bateaux sont leur lenteur et leur trop grande place que prennent les rameurs et les logements. Néanmoins, c'est le moyen le moins cher.

Ensuite, viennent les bateaux à vapeur mais une fois encore la place prise par la machine et son combustible est énorme. De plus, si le bateau tombe en panne il faut attendre un remorqueur dans le doute d'une attaque pirate. Cependant, c'est le transport marin le plus rapide du RR.

Enfin il y a les papillotes, des navires dont les voiles sont des papillons apprivoisés. Les papillons se nourrissant exclusivement d'huile et buvant peu d'eau permettent de gagner beaucoup de place pour stocker l'huile. Un papillon n'est malheureusement pas facile à apprivoiser, ce qui explique le faible nombre de ces bateaux. En effet, le papillon n'acceptera d'écouter un capitaine que si ce dernier accepte une condition bien particulière. Les papillons sont sexuellement inadaptés à avoir des rapports. Non pas qu'ils ne possèdent pas les organes nécessaires mais ils se trouvent repoussant. Alors que pour eux, un groupe de héros mimant un coït gnou est très érotique. Evidemment les gnoux eux-même sont jugés repoussant et sont donc bannis de ses équipages. Toujours est-il que peu de héros acceptent cette tâche humiliante. Un équipage de papillote prendra donc grand soin de dissimuler son visage dans le port.

Les récoltes :

La mer d'huile procure deux denrées utiles aux héros morts, les poissons et l'huile. Pour récupérer les courants huileux en surface les Liqueurs utilisent des sangsues boulimiques géantes qui aspirent l'huile et la vomissent dans les cales. Alors que pour les courants sous-marins, on utilise des éponges à retardement. Le capitaine a la charge de calculer précisément la vitesse de plongée de l'éponge pour qu'elle atteigne le courant huileux au moment où elle absorbe. C'est un exercice difficile génère beaucoup de gâchis si le capitaine est malhabile car après chaque plongée une éponge ne se contracte qu'après une bonne histoire. Enfin, il est important de signaler que la pêche peut être ralentie car un courant peut devenir alternatif. Sans raison.

D'autres bateaux parcourent la mer d'huile pour pêcher car l'huile n'est après tout qu'un ingrédient. La méthode est la même partout, les morts utilisent une canne. A la place d'un hameçon, il y a une pancarte détaillant la vente des prises. Vous savez les poissons du Royaume du Rêve sont loin d'être idiots mais ils ont une grande fierté. Arrivés à un certain âge, ils veulent être mangés et recherchent un pêcheur digne d'eux. Au début, ils sautaient bêtement dans la nasse et étaient vendus n'importe comment en utilisant des offres honteuses comme '2 achetés, 1 gratuit'. Aujourd'hui, le poisson est fier. La nasse doit être aménagée, éclairée et ils ont comme qui dirait un droit de regard sur la vente et sur la façon d'être cuisinés. Actuellement, l'offre rencontrant le plus de succès est une nasse à l'huile solaire transportée par un barde chanteur (latino généralement) destinée à une vente au détail sur un stand réfrigéré magiquement pour une cuisine faiblement épicée et sans béchamel. En fait, il n'y a que ces idiots de sardines qui acceptent encore la vente en boîte, considéré comme du

masochisme de groupe, ou le thon mais uniquement s'il y a des légumes. (Un fantasma huileux ?)

Territoire de l'île de l'Ilimaginaire :

La Forêt des Brumes :

A l'origine de la brume il y a un arbre. Chacune de ses feuilles n'est pas un végétal mais de la fumée blanche qui devient de plus en plus pâle au fur et à mesure de leurs croissance jusqu'à qu'elles fanes. Il n'y a pas de saisons particulière comme sur le MM alors elles tombes toute l'année. Chaque feuille fanée devient une partie de la brume et ne peut subsister qu'à proximité des arbres. Ainsi de loin la forêt ressemble à un épais brouillard laissant deviner des troncs sombres.

L'arbre en lui-même est tortueux et semble avoir été la cible de très nombreuses entailles. Les rumeurs raconte qu'à chaque fois qu'un arbre est blessé dans le MM une entaille se forme. Ensuite leur écorce est continuellement pâle, laissant apercevoir les nervures du bois. Evidement nombreux sont ceux qui ont chercher à les marquer mais le tronc semble absorber les couleurs, la magie et les marques physiques sont très difficilement distinguable à cause des entailles.

La brume formée par les feuilles mortes est très dense et se déplace lentement quelque soit le vent. Ainsi si un animal passe à travers il ne verra qu'à quelques mètre et laissera derrière lui un passage 'clair' durant quelques minutes. La brume n'est pas repoussé par la créature mais absorbé. Elle s'échappera par la suite de son corps plusieurs après son départ de la forêt et principalement par les orifices tel que la bouche ou le nez. Les brumes étant issu de feuilles réagis au feu en se cristallisant sous forme de paillettes volatiles qui s'envoleront plus loin avant de redevenir une partie de brume. C'est pourquoi de nombreux héros utilisent des torches pour avancer dans la forêt et mieux se repérer.

Aucun héros ne peut être sûr de l'avoir entièrement explorer car quiconque entre dans la forêt se perd automatiquement, il n'y a pas de chemins. Pour être sûr que personne ne se perd dans la forêt un immense tour creuse fut construit à l'entrée. Dès que le vent s'engouffre dans la tour elle émet un puissant son audible dans toute la forêt, c'est la Corne de Brume. Ainsi la forêt est un des dernier territoire de l'Ilimaginaire à posséder des mystères. Ne pouvant se diriger qu'approximativement à l'aide de la CB on suppose que de nombreuses zones son encore vierge du passage des héros. Cependant des témoignages de héros s'étant enfoncé profondément dans la forêt parlent d'ancienne ruine, d'une énorme crevasse dans le sol avec un escalier creusé à même la pierre et même d'un miroitant de la taille d'un grand lac.

Evidement tout est à prendre au conditionnel hypothétique supposé.

Enfin si la seule végétation de la forêt sont ses arbres de brume il y a de nombreux animaux dont certains spécifique à ce territoire :

_Le Spectrogramme : Créature fantomatique difficilement discernable dans la brume. Elle ne pèse qu'un gramme pour un volume d'environ un mètre cube mais sa forme varie de la boule à une forme longiligne pouvant parfois dépasser la cime des arbres. Le spectrogramme n'est pas dangereux mais si les héros ont le malheur de le brûler il devient agressif.

_Les Rôdeurs : Ce sont des héros sans auréole s'étant perdu dans la forêt avant la création de la CB. Ils errent sans but dans la forêt en poussant des gémissements peu rassurant. On raconte que parfois ils se rassemblent mais nul ne sait pourquoi.

_Les Ipi : Ce sont des oiseaux atteint de cécité qui mangent les feuilles avant qu'elles ne fanes. Ils roulent les feuilles et les aspire lentement comme un spaghetti l'air béat. Ils restent affalé les yeux dans le vague après chaque repas. Leur cécité pourtant peux en faire de

dangereux prédateur car ils confondent souvent les héros ayant absorbé beaucoup de brume pour d'énormes feuilles. Ils essaient alors de manger le héros. On raconte que certains meurent après avoir trop mangé.

Les Terres Sèches :

C'est un territoire désertique où il est impossible de trouver la moindre goutte d'eau et d'huile. Aucune plante n'y pousse, aucune espèce ne peut y survivre et pourtant c'est un territoire populaire. Les terres sèches ont plusieurs particularité assez plaisantes, par exemple contrairement à tous les territoires de l'Ilimaginaire il est le seul qui ne respecte aucune règle d'espace à cause d'une malédiction hasardeuse. En effet quiconque y pénètre est sûr de se perdre et que personne ne le retrouve. Ainsi si une personne désire se faire oublier il lui suffit d'y faire un séjour. De même si l'on désire y faire oublier quelqu'un, cependant cet acte est un délit très grave et le criminel y est lui-même abandonné.

Les terres sèches semble peut accueillante néanmoins elles n'ont pas toujours porté ce nom et elles étaient tout le contraire. Avant, telles une éponge, elles absorbaient tout liquide qui touchait son sol. Seulement après des siècles de gloutonnerie la mer d'huile était sur le point de s'assécher. Gilgamesh fut alors sollicité par les morts afin d'y remédier. Il alla donc négocier avec la terre et, au terme d'une longue discussion, les terres humides acceptèrent de faire régime afin d'amincir ses strates et de les garder en lignes. De nos jours plus aucun liquide n'est absorbé par les terres humides devenues sèches. De plus Gilgamesh commence à croire qu'elle fait de l'anorexie, mais cela n'est pas très important.

Bref. Les terres sèches sont donc un lieu de perdition où les morts aiment flâner pour y oublier l'agitation des villes. Seulement aucun mort ne souhaiterait rester indéfiniment dans ce territoire. C'est pour cette raison que Gilgamesh créa les Cars à Vannes pour retrouver tout les êtres perdus. Les morts errants peuvent ainsi vider une gourde d'huile naturel, fabriqué à base d'huile de tournesol, sur le sol que les cochonneries tractant les cars à vannes sentent à des kilomètres. La cochonnerie est un quadrupède au poil rose à quatre bosses toujours placées différemment. Le car à vannes est une espèce de grosse charrette portant un énorme tonneau d'huile essentielle. Le véhicule est généralement habité par un Valve à demi conscient et qui gère la fuite d'huile du tonneau. L'huile n'est pas absorbé dans cette contrée et mettra beaucoup de temps avant de s'évaporer donc le mort pourra facilement sortir des terres sèches.

Bien que les terres sèches ne comporte pas de créatures pour taquiner de l'ectoplasme elles restent dangereuse.

Même si un mort ne peut plus mourir s'il se perd il en subira les effets. A cause du climat son ectoplasme va se dessécher et se racornir allant même jusqu'à se rétrécir. Cet état est très gênant pour le mort, c'est un peu comme si vous portiez un pull trop large, un pantalon trop grand et que votre front se ride tellement qu'il atténue votre vision. Même les oreilles se rabattent. Cependant cette solitude et surtout le manque de visibilité va aider le mort à sortir de la miette en avançant au hasard, contrecarrant la malédiction hasardeuse des terres sèches. Donc le mort marchant maintenant en ligne droite sortira de ce lieu de perdition. Le mort pourra retrouver son aspect d'origine en se s'hydratant progressivement, on a trop souvent vu des morts à l'ectoplasme étiré, flottant, déformé suite à un plongeon dans la mer d'huile. Enfin le second et dernier danger facilement évitable est le savoir vivre. Si un mort fait l'erreur de dire la moindre critique envers les terres sèches celles-ci ne manqueront de vouloir faire la paix en enterrant la hache de guerre. Une hache très grosse, très lourde, très large, tombant très vite du ciel en direction du mort. Si ce dernier ne l'évite pas les dégâts risquent

d'être irréparable. Cependant ne vous formalisez pas sur la hache, parfois il s'agit d'une brique, d'une barque, d'un piano aqueux, etc..

Territoire de l'île de la Folie :

Le Pays de Candice :

Je ne vous cacherai pas que le RR des psychopathes et autres détraqués ressemble à ce qu'ils ont de plus profond. L'île de la Folie est le reflet de leurs âmes, Une contrée de malheur, de souffrance où chacun fait ressortir ses plus bas instincts. Ne dit-on pas 'La liberté commence là où se termine celle des autres' ? Afin de conserver cette mentalité idyllique intacte Booga Howl créa un lieu où les héros trop gentils subissent les pires sévices. Une torture mentale et physique tel que n'importe quel héros redevient fou. Dans ce lieu maudit par tous et dont le nom fait trembler les plus forts tout héros n'atteignant pas son quota de souffrance infligé ou de malheur éprouvé sera torturé. Une torture mise au point durant des centaines d'années éprouvant les 5 sens. Sur les 100 premiers mètres :

Tout commence par une agression visuelle. L'herbe est verte, des fleurs aux couleurs magnifiques poussent devant vous, de charmantes peluches autour de vous alors qu'au bord du ruisseau un prince réveille sa bien-aimé d'un tendre baisé chaste.

Ensuite, viennent les bruits stridents du chant féérique des oiseaux, du délicat clapotis du ruisseau et de la déclaration enflammée et pure du prince.

Puis, s'ajoute à tout cela le supplice olfactif de l'herbe fraîche, du parfum des fleurs un matin de rosée printanière et du vent rapportant les effluves de chocolat.

Simultanément commence le calvaire tactile des câlins des peluches, d'une légère brise, du léger frisson qui parcourt l'échine à la caresse d'une plume.

Enfin, le goût. La torture préférée de Booga Howl. Celle qui se fait désirer sur le tard. Un coup de grâce au sens propre quand le héros s'en vient à manger. Des pains moelleux, des sucreries fondantes, des épices savoureuses...

Les 100 mètres suivants il y a une forêt de jeunes éphèbes et vierges nues voulant devenir votre ami.

Ensuite il y a... En fait personne n'a jamais su résister à l'amitié mais bon nombre sont ceux qui pensent que l'épreuve suivante est l'amour.

Face à une telle menace dépassant de loin l'éventration salutaire chaque héros met du sien et tente d'innover. Et heureusement les premières victimes de la réussite du Pays de Candice sont les héros vivants de passages.

La Forêt Désespoir :

Il est un endroit où la lumière de la flamme-soleil est rejetée. Un lieu tourmenté par les ectoplasmes en tout genre. Où respirer donne envie de vomir. Où manger vous torture l'estomac. Où regarder le paysage pousserait les vivants au suicide. Bref, un endroit parfait pour le repos des morts de l'île de la Folie.

Les arbres :

Le territoire est principalement constitué d'arbres à l'écorce noire en perpétuels bourgeonnement. De chaque bouton de feuille suinte un liquide visqueux que la lumière évite. Quand cette sève coule sur l'écorce on entend le soupir d'âmes en peine et si le vent souffle,

on a l'impression d'être poursuivi par leur peine. Chaque espèce d'arbre représente un soupir particulier. Les chênes d'ébènes rappellent le rôle de victimes affamées dans des cachots. Les saules chantent la détresse d'enfants ayant tout perdu. Les marronniers rappellent la douleur. Une légende raconte que si on se repose au pied d'un arbre, il vous fait entendre le désespoir d'anciennes de vos victimes.

Les Racines :

Si un mort reste trop longtemps à la même place des mains osseuses et décharnées sortent de terre. Ces mains sont les racines des arbres et tentent d'entraîner sous terre les malheureux. Enfin c'est l'objectif. La réalité, c'est que ces racines manquent cruellement de force et n'arrivent qu'à masser douloureusement les côtes, les articulations, etc.. Ces Racines sont réputées dans toute l'Ile de la Folie car elles peuvent soulager plusieurs maladies comme l'arthrose et les rhumatisme. Cependant, il est déconseillé de se faire masser si vous avez des varices ou des hémorroïdes.

Farfadets :

Sans doute une des plaies de cette magnifique forêt. Imaginez un peu que dans cette magnifique forêt faisant transparaître toute les teintes de noir, il existe des petits être aux chapeaux pointus s'amusant à taguer ce qu'ils voient en prenant soin de les détrousser pour racheter de la peinture à l'huile. A première vue, ils ne sont pas dangereux mais ils ont tendance à colorer leurs cibles de manière à attirer d'autres créatures plus robustes qui n'aiment que le noir. Toutes ses créatures portent un nom commençant par 'Goth' comme la Gothlimb, une masse gélatineuse portant des lunettes noires. Ou le Gotha populaire pour sa distribution équitable de baffes, le Goth-Goth qui vie pendant par une corde aux plus hautes branche des arbres guettant les suicides éventuels, etc..

Pleureuses :

C'est un animal de forme humanoïde généralement rare mais qui prolifère dans la Forêt du Désespoir. Beaucoup de héros en font un animal de compagnie pour son caractère attachant. En effet, si la Pleureuse voit un être vivant elle en sera profondément attristée et compatira du malheur à quiconque arrivera par la suite. Alors que si elle voit un cadavre elle fera des petits bonds joyeux et dansera une valse avec le corps. Si vous lui bandez les yeux elle criera comme une hystérique de 15 ans lors d'un concert des Indoqueen.

L'apprentissage :

Sur l'Ile de la Folie :

Sur l'Ile de la Folie il n'existe qu'un moyen pour de recevoir la connaissance des morts, c'est de l'endurer soit même. Comprenez par là qu'il faut être légèrement masochiste sur les bords pour évoluer dans le milieu de Melchior. Contrairement à l'Ilimaginaire les morts recherchent ardemment un disciple pour assouvir leurs pulsions. Pour cela tout les moyen sont bons et certains n'hésite pas à entrer dans l'illégalité. Booga Howl a en effet instauré quelques lois, rare mais présentes et impératives. Une d'entre-elles interdit tout apprentissage forcé sur les héros en visite sur l'Ile de la Folie.

Et oui certains mort sans scrupule enlèvent des héros et leurs font subir une compétence jusqu'à apprentissage. Ensuite ils menacent le héros de renouveler l'expérience sauf s'il paie. Généralement le mort oublie bien vite qui a payé quoi et il arrive qu'un héros subissent une

compétence déjà apprise. Quand on aime on ne compte pas. Toutefois les morts prennent garde à ne jamais blesser irrémédiablement un héros ou à le tuer car ce sont eux qui font marcher le commerce. Néanmoins ce comportement est très anecdotique et peu de héros en font les frais.

La méthode la plus usitée est la publicité. De nombreux morts ont recours à des offres promotionnelles pour attirer les héros. Parmi elles on remarque les promesses de faibles souffrances, les offres de groupes où l'on enseigne trois compétences pour le prix de deux. Parfois même les héros assistent à des démonstrations publiques sur d'autres morts pour prouver la qualité de la compétence. Cependant cette technique n'est valable que pour les compétences ordinaires. Les meilleures compétences sont la possession de morts de haut niveau n'ayant pas la même considération pour la souffrance. Ils estiment que pour conserver toute la saveur d'une souffrance il faut l'utiliser avec parcimonie. Ils décident donc de se terrer au plus profond des terres et d'attendre les héros courageux. Ils commencent ainsi par observer les héros se débattre contre les dangers de l'île qu'ils créent souvent eux-mêmes. Après une phase d'observation ils jaugent le niveau du mort et son mental avec un questionnaire toujours différent et un duel. Ensuite, si le héros leur convient, ils peuvent enfin se défouler et apprendre leurs connaissances au plus profond de la chair des héros. C'est d'ailleurs pour cette raison que les héros mauvais de haut niveau se font rares.

Il faut signaler que certaines compétences ciblent plus d'une personne. Un héros désirent alors apprendre cette compétence doit rassembler autant de héros ou de morts que nécessaire. Les morts réclament un paiement pour ce service alors que les héros apprennent la même compétence. S'il est plus rentable d'apprendre avec des héros c'est plus difficile de rassembler ces derniers car chacun à ses priorités.

Sur l'île de l'Imaginaire :

Les relations de mort à vivant, appelé ironique mort-vivant, sont bien différentes entre l'île de l'Imaginaire et l'île de la Folie.

Il faut bien comprendre que l'existence de mort est de tout repos et donc les activités ou les opportunités de se divertir sont rares. C'est pour cette raison que les morts acceptent volontiers d'enseigner leurs savoirs mais d'une manière des plus particulières. Le héros vivant donne son or avant d'apprendre la compétence car rien ne dit qu'il sera apte à l'apprendre. Ensuite le vivant doit se soumettre à un test d'aptitude qui souvent n'a rien à voir avec la compétence demandée. Le plus souvent il s'agit d'un combat amical mais il arrive que ce soit le jeu du chat et de la souris, une partie d'échecs, une chasse au trésor, un concours d'apnée, etc. Cela peut paraître simple au premier abord mais il y a une chose qui diffère avec la réalité. Outre le fait que les concurrents ont droit à autant d'essais qu'il le souhaite ici ils ont le droit de faire des coups-bas pour gagner. Évidemment les morts et les vivants ne peuvent pas tenter de se tuer ni même se blesser mais les ruses sont nombreuses. De plus il faut bien avoir à l'esprit qu'un mort est très mauvais joueur et apprécie par-dessus tout être respecté même s'il est de mauvaise foi ou qu'il est tort. Ainsi même si un vivant perd à cause d'une ruse lâche et vil le vivant devra le féliciter. Il arrive aussi souvent qu'une autre mort interfère pour se distraire. Enfin si un mort se sent offensé il peut refuser de vous apprendre ce que vous êtes venu chercher et conservera l'or. Néanmoins aucun ne le fait sans raison car les vivants auront toujours un ressentiment à s'adresser à lui par la suite. Inversement les autres morts pourront refuser d'enseigner à un vivant irrespectueux. La seule manière de laver cet affront commun est

que les deux antagonistes aient à nouveau une relation de mort-vivant. Trop de jeunes prétentieux n'évoluent plus maintenant à cause de leur caractère explosifs et se sont retrouvés sur l'île de la Folie pour acquérir les compétences nécessaires à l'accomplissement de leurs quêtes.

Loisirs :

La Kétanex :

L'une des entreprises les plus lucratives de l'île de l'Imaginaire est sans aucun doute la Kétanex. Son produit est simple, ils vendent des quêtes factices aux héros en manque. Pour cela la Kétanex engage des acteurs, construit les nombreuses installations nécessaires et offre un éventail très vaste de quêtes pour chaque héros en fonction de son dieu. Le principe de base est d'acheter à chaque nouveau mort l'histoire de sa quête et de recréer les conditions de celle-ci avant de la revendre. Nombre de héros font une quête le week-end, comme cadeau d'anniversaire, etc. Ensuite, une fois que la quête est bien rodée pour être réalisable chaque jour, elle s'ajoute au catalogue des offres. Ensuite les héros paient une petite somme pour la réaliser. Évidemment l'or demandé n'est pas suffisant pour financer une telle organisation mais la Kétanex gagne de l'argent par un moyen détourné mais judicieux. Comme les morts ne ressentent rien les quêtes n'offrent plus la même sensation de satisfaction une fois réussies. C'est pour cela que la Kétanex a choisi un système de balance monétaire directement basé sur les actions réussies ou non des héros. Grossièrement plus un héros échoue plus il perd d'or alors que s'il réussit parfaitement son scénario il ne perd que la somme de départ et peu améliorer son équipement. Il faut préciser que les héros sont classés en fonction de leurs réussites et équipements, donc ils ne sont pas libres de choisir une quête facile. Évidemment chacun sait que le niveau des quêtes est plus élevé que dans la réalité mais toute société doit être lucrative et les morts recherchent principalement le divertissement.

Actuellement la base de loisir se situe dans la Plaine Désertique que la société a aménagée grâce à l'irrigation, notons au passage qu'il n'y a que des plantes grasses. La Kétanex a choisi de supprimer les trajets fastidieux et souvent ennuyeux. C'est pour cette raison que les auberges-relais se situent à la jonction de trois zones différentes ou plus. Ainsi à la frontière entre le marais des âmes, la prairie de sel et la montagne enchantée se trouve l'auberge n°7. De plus pour simuler les chutes possibles de miettes des trappes, fosses et autres oubliettes furent creusées près des frontières. Elles sont visibles mais en cas d'affrontement il est possible qu'un héros chute et soit récupéré par le personnel.

Une quête se déroule comme dans la réalité mais tous les équipements sont fournis par la Kétanex. Les armes, armures, artefacts, la magie sont remplacés par des codes de couleurs. Ainsi les armes et les sorts sont classés par dégâts et portés sur une échelle de couleur allant de 1 à 4 :

- 1 : Blanc
- 2 : Rouge
- 3 : Bleu
- 4 : Noir

Ainsi en vous battant avec une truite de couleur blanche vous infligerez 1. Si vous utilisez un mug incendiaire vous ferez aussi 1 mais comme le mug répandra sur une zone plus large vous toucherez plus d'ennemis. Les embouts de flèches, carreaux ou tout autres projectiles comme les rochers deviennent des ballons gorgés d'huile colorée. Il en est de même pour la magie où le code de couleur respecte le niveau du sort. Parallèlement les sorts inoffensifs sont utilisables normalement. Chaque figurant et participant dispose d'un capital de points à protéger qui peut

être influencer par des protections physique et/ou magique. Une fois la personne à 0 elle a perdu et doit se retirer si c'est un joueur ou faire le mort. Ce jeu est donc très coloré et chacun eut connaître le niveau de l'autre juste en voyant son équipement. De plus un arbitre suit chaque groupe pour veiller à ce qu'aucun participant ou figurant ne triche et comptabilise la perte de capital et les bonus apporter par la réussite d'un quête. Et comme il note l'équipement trouvé il remplace avantageusement la mule.

La Kétanex à encore de belles nuits devant elle surtout qu'elle a annoncé officiellement l'ouverture de campagne pour les morts les plus courageux.

Apa.