



# Le Seigneur de Clairbauge

## L'histoire dans ses grandes lignes

Les Voyageurs arrivent dans la petite ville des Emmurés. Avec l'aide d'une compagnie de mercenaires, les habitants tentent d'éradiquer les bandes de groins des environs. Toute aide est bienvenue et les Voyageurs pourront se joindre à la troupe. Après la deuxième bataille, ils feront un rêve d'archétype les ramenant au Second Âge. Pour le réaliser, ils devront s'introduire au cœur du dernier bastion des hommes-cochons. Mais les plus sûrs alliés des Voyageurs ne sont peut-être pas ceux que l'on croit et le chemin le plus évident risque fort de les conduire au désastre.

## Le contexte

Dans cette histoire, il est plusieurs fois fait allusion à l'ancien empire de Chandrapore et aux disputes onirologiques qui l'ont déchiré tout au long du Second Âge. Ces vieilles histoires étant encore vivaces dans l'esprit des protagonistes de cette aventure, les Voyageurs auront tout intérêt à en apprendre les grandes lignes. Un érudit ayant un bon niveau en Légendes et en Lire et Écrire pourra connaître certaines anecdotes ; les Gais Échaudeurs les plus dévots auront les informations relatives à leur propre doctrine ; la *Notice onirologique*, compilée par le secrétaire archiviste Arlestin, que les Voyageurs pourront consulter et dont des extraits sont reproduits en fin de scénario, suffira amplement à combler les vides. Un signe d marque les mots et personnages évoqués dans la *Notice*.

## En pratique

Ce scénario convient à tous types de Voyageurs, le Gardien des Rêves pouvant augmenter les caractéristiques et compétences des antagonistes si le besoin s'en fait sentir. La clef de la réussite est dans la psychologie et la diplomatie, aussi des joueurs privilégiant une approche trop frontale risquent-ils une déconvenue. L'épisode peut s'intégrer à une campagne plus longue, l'important étant de préserver l'isolement du bourg. Le succès rapportera aux Voyageurs des points d'expérience et des signes draconiques ; l'échec quelques poignées de deniers, ou une fin abrupte.

## La bataille de la Sèbre

Les Voyageurs sortent du *gris rêve* par un beau matin de printemps. Pour une raison qu'ils ne parviennent pas à se remémorer, ils se rendent au bourg des Emmurés. Ils suivent un sentier gravissant une colline herbue. À leur droite, une rivière serpente entre les roseaux. Ils peuvent entendre, venant de derrière l'éminence, le son discordant de flûtes jouant maladroitement une marche rapide, le claquement cadencé du métal contre le métal et, plus lointain, un concert de cris et de sifflets.

Depuis le sommet, les Voyageurs pourront assister à une brutale escarmouche. Une bande d'une trentaine de groins, armés de courtes lances et de boucliers d'osier, s'avance sur la petite prairie qui s'étend au pied de la colline. Ils sont précédés par trois fifres, le visage écarlate, les yeux exorbités, soufflant dans leurs instruments avec un enthousiasme brouillon.

Les groins semblent défendre un hameau d'une quarantaine de huttes de roseau serrées sur la berge, vers lequel une dizaine de soldats à pied, armés de haches et d'épées dont ils frappent en rythme la bosse de leur bouclier, s'avance avec une sinistre détermination. À la sortie du hameau, une foule de femmes et d'enfants groins soutient les guerriers de ses acclamations.

Du flanc de la colline, juste sous les Voyageurs, une huitaine d'archers placés sous le commandement d'un gros homme en armure de plaques colorée décoche une première volée de flèches aux hommes-cochons, rapidement suivie de deux autres. Pris au dépourvu, les groins hésitent, puis se tournent vers cette nouvelle menace et, malgré le soleil qui les éblouit, lancent une charge désordonnée vers la pente. Leur chef s'effondre soudain, un carreau d'arbalète dans la poitrine. À ce moment, un petit groupe de cavaliers lourdement harnachés d'acier





débouche du bouquet d'arbres qui les dissimulait aux regards et s'élance sur le flanc de la troupe grouine, lance baissée.

Lorsque les fantassins arrivent au contact, la déroute est déjà totale. Les soldats abattent les fuyards et incendient les huttes, qui s'embrasent en un instant. Une vingtaine de groins a péri en quelques minutes, sans compter les femmes et les petits enfants. Après avoir récolté les oreilles des tués, la troupe repart vers Les Emmurés. Les Gais Échaudeurs de Méquil Ubiloulfe ont encore une fois démontré leur foudroyante efficacité.

## Les Gais Échaudeurs

Les Gais Échaudeurs sont une troupe de vingt-cinq rudes mercenaires, menée avec une compétence glaçante par [Méquil Ubiloulfe](#) et ses deux lieutenants, [Huffin](#) et [Puffin](#). Les trois hommes se connaissent depuis plus de vingt ans et, malgré leurs différences, s'apprécient. Ils se comprennent d'un geste, d'un hochement de tête, d'un demi-mot, et certains Échaudeurs murmurent, sans que quiconque les contredise, qu'ils communiquent par la pensée.

La bande voyage de rêve en rêve, vendant ses services au plus offrant. Dans le monde fragmenté du Troisième Âge, affrontements de grande envergure et campagnes militaires de longue haleine sont rares, aussi les Échaudeurs passent-ils le plus clair de leur temps à éliminer des bandes de chafouins ou de brigands pour le compte de notables locaux. Pas vraiment de quoi s'enrichir mais les hommes ne connaissent pas d'autre vie. Ils suivent donc leurs chefs et, jusqu'ici, n'ont pas eu à le regretter.

Le signe distinctif des mercenaires est une serviette de vichy nouée autour de l'épaule droite, rouge pour le sang versé et blanc pour la noblesse des causes défendues, le motif à carreaux symbolisant le morcellement des rêves où les Gais Échaudeurs, habitués des déchirures de rêve, ont servi.

La petite troupe est arrivée aux Emmurés il y a trois semaines et le chevalier Bénard a saisi l'occasion de se débarrasser des groins qui infestent le pays. Laissons les Voyageurs faire connaissance avec les [mercenaires](#) : satisfaits par leur prompt victoire, ils sont dans de bonnes dispositions.

## La porte des Emmurés

Une demi-heure de marche suffit à rejoindre Les Emmurés. Le village occupe la crête d'une colline qu'embrasse une boucle de la Sèbre. Les pentes herbues qui coulent doucement vers la berge sont divisées en longues parcelles triangulaires par des murets de pierre sèche qui descendent des maisons jusqu'au bord de l'eau. Potagers et vergers alternent avec les petits champs et les prairies miniature où paissent vaches et moutons.

L'accès laissé libre par le méandre de la rivière est barré par un large fossé et un talus haut comme deux hommes, couronné d'un rempart d'épais madriers qui descend, à droite et à gauche, jusque dans l'eau. Au milieu se dresse une robuste tour de bois, au toit de bardeaux goudronnés, dans laquelle s'ouvre un double portail de chêne dont le pourtour s'orne de grosses guirlandes de fleurs sculptées et peintes. L'édifice dégage une impression de placide et immuable solidité (un jet d'INT/Charpenterie à - 4 permet de reconnaître un ancien ouvrage du haut Second Âge). Les Gais Échaudeurs ont agrémenté cet imposant ensemble d'ajouts plus frustes : de chaque côté du chemin ont été plantés trois grossiers poteaux où des têtes de groins essorillées sont fixées par de gros clous de fer.

Passé les deux portes, le chemin traverse une prairie bordée de saules pleureurs où les Échaudeurs ont dressé leur campement : quinze chapiteaux de toile carrés, alignés au cordeau. De massifs dogues de guerre sont couchés dans l'ombre fraîche, enchaînés à un tronc robuste au bord de la rivière. Des mules paissent tranquillement, indifférentes aux cris des enfants. Les femmes finissent de préparer le repas du midi en attendant le retour de la troupe.

Quelques centaines de pas plus loin, là où le chemin commence à gravir la pente, se dressent les cellules qui donnent son nom au village. Vingt édifices cubiques d'une toise de côté, sans ouverture, coiffés de coupoles de tuiles orangées et aux murs décorés de vieilles fresques. Sur trois d'entre eux, les visages des personnages peints ont été récemment martelés : des débris d'enduit coloré jonchent encore le pied des murs.

Ces dégradations sont dues à la ferveur iconoclaste de Puffin et de trois autres iconèchthres  de la troupe, et auraient été plus graves si Ubiloulfe, alerté par les protestations des villageois, n'avait mis le holà au zèle de ses hommes, avant d'apaiser la colère de ses employeurs par un ajustement opportun de ses tarifs.





## Les Emmurés

L'histoire des emmurés s'est perdue dans les désordres du Réveil. S'agit-il d'évidentins emmurés vivants par les subtilins  lorsque ceux-ci prirent le contrôle de Chandrapore à la mort de l'empereur Junien le Circuliste, ou d'abnégationnistes  que les évidentins  ont ainsi empêchés de propager leur coupable doctrine ? Nul n'en sait plus rien. Le fait est que les vingt édicules construits au pied de la colline contiennent chacun le corps desséché d'un malheureux, emmuré vivant dans les périodes troubles de la fin du Second Âge.

Comme les coupoles qui les protègent, les fresques qui ornent les murs sont plus récentes et retracent (INT/Légendes à -6) des épisodes de la vie pieuse des vingt pères de l'ancien évidentisme chandraporien, reconnaissables à leur long manteau blanc orné de cercles noirs. Ces grands onirosiens du Second Âge sont encore considérés comme dignes d'admiration dans la région.

Les vingt emmurés ne jouent normalement aucun rôle dans notre histoire, ce serait d'ailleurs un grand sacrilège que de déranger leurs sépultures. En revanche, la destruction des fresques est l'indice de tensions entre une partie des Échaudeurs, grands contempteurs du haut-rêve et hostiles à la représentation d'êtres humains, et les villageois, encore imbus de la vieille culture onirosienne de l'ancienne Chandrapore et tolérants envers les haut-révants. Ubiloulfe et Bénard feront en sorte d'étouffer les dissensions dans l'œuf mais les Voyageurs peuvent décider de mettre de l'huile sur le feu.

## L'arrivée au bourg

Il est probable que les Voyageurs arrivent aux Emmurés en même temps que les mercenaires. Si c'est le cas, ils verront les hommes retrouver avec joie leur campement et se mettre à l'aise pour le déjeuner, servi sur une grande table dressée au bord du chemin. Après avoir confié leurs armes à l'un des soldats, Ubiloulfe et ses deux lieutenants monteront quant à eux jusqu'au village pour faire leur rapport au chevalier Bénard. Gageons que les Voyageurs les suivent.

Au-delà des édicules aux fresques défigurées qui marquent la limite du pâturage (cf. plus haut, [La porte des Emmurés](#)) commence une calade à pas-d'âne qui, en trois lacets, monte jusqu'au bourg. Celui-ci se résume d'abord à la seule rue de la

Crête, bordée de chaque côté par une rangée de maisons mitoyennes formant, quelques marches au-dessus de la chaussée, une galerie à arcades. Au bout s'ouvre la place des Eaux, qui doit son nom au puits large et profond dont la potence élaborée permet jusqu'à cinq Emmurés de tirer simultanément leur eau. Contre la margelle ornée de reliefs que le passage du temps a rendus indistincts attendent les sémillants Vadimius et Choldique qui, pour un demi denier, puisent et livrent à votre porte deux bons seaux d'eau fraîche.

De l'autre côté de la place se dresse la maison des Voyageurs (cf. plus bas, [Le Tapir nacré](#)). Elle est contournée à droite par la rue des Hauts-Bords aux demeures cossues et à gauche par la rue des Bas-Bords, plus modeste. Toutes deux mènent à la place des Assiettes. Entre la rue de la Crête et celle des Bas-Bords, l'impasse des Gloires conduit à la salle du Conseil et à la tour du Chevalier protecteur au faite de laquelle flottent la bannière – de sinople aux trois besants d'or – des Emmurés et celle de Bénard – palée d'argent et d'azur de douze pièces, au rencontre de porc au naturel, allumé de sable, brochant sur le tout.

Voies et places sont pavées. Les maisons ont toutes un rez-de-chaussée en pierre de taille, souvent orné de sculptures érodées par les siècles. Elles paraissent (VUE/Maçonnerie à -3) bâties dans le même style et dater du Second Âge. Toutes ont une ou deux grandes caves tout aussi antiques, creusées dans la roche de la colline. Elles ont un, parfois deux étages construits de bois ou de torchis, qui semblent plus récents. Entre les bâtiments extérieurs des rues des Bas et Hauts-Bords, des ruelles pavées de petits galets s'insinuent vers les pentes de la colline. Chacune est fermée par un mur percé d'une à trois portes verrouillées qui permettent aux habitants de l'intérieur du bourg d'accéder à leurs parcelles de terrain.

## La salle hexagonale

La salle du Conseil et la tour qui la domine forment un majestueux ensemble de pierre et de brique décoré d'antiques mosaïques. L'hexagone de la salle du conseil est coiffé d'un dôme central de tuiles vertes vernissées, cerné de trois demi-coupoles bleues plus petites, chacune surmontée par la statue fraîchement repeinte d'un tapir assis, tenant dans ses pattes avant une épée et un chasse-mouche. Cinq de ses côtés présentent une scène de la vie de l'empereur et bien-révant Chlorose  :





☉ Chlorose le jour de sa naissance, son cordon ombilical encore sur le ventre, chapitrant les docteurs de la foi subtiline aux bonnets en forme de cafard ;

☉ Chlorose enfant recevant la soumission des placidiens de Nizanze en armes et de leurs chevaux caparaçonnés ;

☉ Chlorose homme fait roulant devant l'entrée de la grotte de Klevri une gigantesque meule de pierre, pour y enfermer les subtilins torves et contrefaits, chacun tenant sa queue de rat entre ses dents en signe de terreur ;

☉ la bien-rêvante Hèlinna, mère de l'empereur, découvrant suite à un rêve les hampes des trois piques sur quoi les Petséniques brandirent les restes de Sikandre Poïmène , et recevant des mains de son fils la trienchothèque d'or et cristal de roche destinée à les conserver ;

☉ et enfin, sur le tympan de l'exonarthex, Chlorose Pentonirique, anachorète chenu vêtu d'un pauvre manteau en peau de chien, plongé jusqu'aux genoux dans la source miraculeuse, les deux mains, les yeux et la bouche formant chacun le O d'Oniros, provoquant l'effroi des cauchemars et des bêtes sauvages parmi lesquels se remarquent des groins au faciès porcine et des **sciapodes à la jambe unique**.

Sur son sixième côté, la salle du Conseil est adossée à la tour du Chevalier protecteur. Avec ses deux étages de pierre et ses deux étages de brique couronnés d'un dôme de tuiles et d'un petit belvédère d'où se découvrent les alentours, elle domine l'ensemble du bourg. Sur sa face ouest, au surplomb de la salle du Conseil, une horloge astronomique depuis longtemps arrêtée divise la journée en huit heures de longueurs inégales – cinq heures de jour et trois heures de nuit – et le mois lunaire en sept quadrades (INT/Astronomie à –4 pour connaître l'ancienne division du temps des Chandraporiens). Sur sa face sud se déploie une vaste mosaïque à fond d'or dont les infiltrations et la cupidité ont déchaussé de nombreuses tesselles et où se devine encore un personnage central à la robe verte et à l'auréole de feu. Contre la face est, un escalier de pierre accède directement, au deuxième étage, à une loggia de marbre blanc finement sculpté à la balustrade de laquelle pendouillent de longues guirlandes de petites pièces de cuir brunâtres – un examen rapproché montrera qu'il s'agit d'oreilles de groins séchées, certaines portant encore des anneaux d'os ou de laiton.

## La tour du Chevalier Protecteur

On accède au rez-de-chaussée de la tour par une petite porte de la salle du Conseil, derrière le bureau du Chevalier protecteur. Anciennement réservée aux actes et édits récents, l'unique pièce voûtée sert aujourd'hui d'habitation au chevalier Bénard. Elle est tendue de belles tapisseries de laine et meublée d'un grand lit à baldaquin, de divers coffres, huches et buffets ainsi que d'un petit bureau de pente. Une confortable chaise percée près de la cheminée complète l'installation. Le vieux Travertin, huissier du Conseil, entretient l'habitation et sert également de valet de chambre au chevalier.

Un colimaçon ménagé dans l'épaisseur du mur, juste à gauche de la porte, mène au premier étage, également voûté. La pièce est entièrement consacrée aux archives, dont les innombrables tomes et rouleaux poussiéreux s'entassent sur des rangées d'étagères si serrées que l'on peine à s'y glisser. À l'extrémité sud de ce dédale, une alcôve dans l'épaisseur du mur abrite, sous l'unique petite fenêtre, le pupitre du secrétaire archiviste Arlestin.

### Arlestin

Né à l'heure de la , 43 ans beauté 11  
TAI10 APP11 VOL12 EMP13 INT14 RÊVE12  
Vie10 END22  
alchimie+1 astrologie+4 botanique+3 légendes+5  
lire et écrire+6 jeu+3 commerce+2  
càc0 esquive+1 dague+1 survie en cité+3

Secrétaire archiviste du Conseil depuis vingt ans, Arlestin est un homme doux et pâle, entièrement dévoué à sa tâche et passionné par l'histoire de l'ancien empire chandraporien et de ses factions. À ses heures perdues, il compile une très complète *Notice onirologique* (dont l'on trouvera des extraits en fin de scénario). Il la fait volontiers lire à qui le demande et est prêt à guider les Voyageurs dans la consultation des impressionnantes archives dont son long nez et ses yeux myopes connaissent le moindre recoin. Il répondra avec une érudition remarquable à toutes les questions se rapportant à son sujet de prédilection.

L'escalier poursuit jusqu'au deuxième étage. Un quart de sa surface est occupé par la loggia de marbre à laquelle mène une grande porte dont le chambranle, de marbre également, est finement sculpté de motifs géométriques et végétaux. Le reste de l'étage est une pièce richement meublée, au





plafond à caisson peint de scènes de chasse. C'est là que logeaient le chevalier Bénard l'Ancien et son fils avant l'embuscade qui coûta la vie au premier et ses forces au second (cf. plus bas, [Bénard des Emmurés](#) et [Nappe-Naphte](#)). Maintenant que Bénard le Jeune, diminué par ses blessures, ne monte plus les escaliers qu'à grand peine, la chambre est occupée par Arlestin. Chaque surface est encombrée de cahiers et de parchemins et, même si le secrétaire trouve parfois le temps de balayer rapidement le sol dallé, la poussière s'accumule.

Un escalier de bois mène à une trappe ferrée s'ouvrant sur le troisième et dernier étage. Là se trouvent l'arrière de l'horloge astronomique et son antique mécanisme, complètement encrassé et bloqué depuis des générations. Un carillon à sept cloches et quatre jacquemarts, invisibles depuis la rue, complètent l'ensemble : un tapir à cinq pattes, assis, brandissant trois épées pour le début de la première heure de nuit ; un chevalier à face de croissant de lune terrassant un monstre griffu pour la minuit ; une jeune fille en robe verte et au bonnet trifide pour l'aube ; un gros homme en habit or et carmin brandissant un gobelet et un pain pour l'heure du midi. À leur grand regret, les Emmurés n'ont jamais vu l'horloge fonctionner. Ils espèrent qu'un jour, un Voyageur suffisamment doué saura en ranimer les indéchiffrables rouages mais même le gnome Mantelet (voir plus bas, [Dissensions au sien du Conseil](#)) s'y est cassé les dents. Si les Voyageurs réussissent cet exploit, ils s'attireront les bonnes grâces des membres du Conseil, qui leur votera à l'unanimité une récompense de quinze sols (INT/Serrurerie à -8, 6 points de tâche, périod. 1 h<sup>dr</sup> pour comprendre le fonctionnement du mécanisme ; puis DEX/Serrurerie à -10, 12 points de tâche, périod. 1 h<sup>dr</sup> pour le nettoyer et remettre en marche).

Un nouvel escalier de bois et une ultime trappe conduisent à la vertigineuse corniche, heureusement ceinte d'un garde-corps de fer forgé, qui court le long de la coupole et de là au petit belvédère d'où l'on peut voir jusqu'au bois aux Svines.

## Vote et collecte des taxes

Méquil Ubiloulfe et ses lieutenants se dirigent droit vers l'entrée de la salle hexagonale, où les vingt-quatre bourgeois les plus éminents, le Chevalier protecteur et le secrétaire archiviste Arlestin sont réunis pour la matinée. Les débats étant publics, les Voyageurs peuvent suivre les mercenaires à l'intérieur du bâtiment. S'ils décident de s'installer d'abord à la maison des Voyageurs, l'hôtesse les

laissera déposer leurs armes et bagages puis les enverra immédiatement à la tour du Chevalier protecteur, où ils doivent déclarer leur arrivée et payer avant l'heure du déjeuner la taxe aérokapnique d'un sol pour l'ensemble du groupe et la taxe paracoluthique de vingt deniers par Voyageur.

Quoi qu'il en soit, les Voyageurs seront introduits dans la salle du Conseil par l'huissier chenu, qui se fera remettre leurs armes et les guidera vers la galerie haute qui permet d'assister aux débats. Les murs et le sol sont couverts de plaques de marbre de diverses couleurs formant des motifs géométriques et six colonnes de porphyre rouge et vert alterné soutiennent la galerie et, plus haut, la coupole centrale. Les conseillers sont assis à de grands bureaux sculptés occupant quatre côtés de la salle, le Chevalier protecteur et le secrétaire archiviste ont leur place sur le cinquième, face au narthex. Le sixième côté, devant l'entrée, est laissé libre à l'exception du petit comptoir de l'huissier. Deux escaliers latéraux montent à la galerie et quatre marches descendent, au centre de la pièce, dans un bassin vide pavé de mosaïques représentant divers poissons. C'est là que se tiennent les personnes entendues par le Conseil.

L'ordre du jour de la matinée est assez chargé. S'ils arrivent suffisamment tôt, les Voyageurs assisteront au fastidieux exposé des frais engagés par le poissonnier Samèque à l'occasion de son banquet (cf. plus bas, [L'affaire des poissons](#)) puis, après quelques ergoteries sur le juste prix des poissons que Samèque a lui-même fournis, à l'approbation par les conseillers enthousiastes d'une estimation du coût total du festin à cent quatre-vingt-sept sols et trente-six deniers. Si les Voyageurs s'étonnent de cette curieuse procédure, quelque villageois rigolard pourra leur chuchoter le fin mot de l'histoire.

Cette affaire réglée, Méquil descend dans le bassin à l'invitation de Bénard et fait un compte-rendu concis de l'expédition du matin. Il remet à Arlestin cinq ligatures d'oreilles, plus deux non liées, et reçoit en échange la prime gagnée par ses hommes : cinq sols et dix deniers comptés pièce par pièce. Le Chevalier protecteur proclame alors, selon une formule qui semble protocolaire : « les ci-devant oreilles seront par les soins du trésorier comptable trois fois triées et recomptées et par ensuite séchées à la fumée deux jours et deux nuits et par ensuite accrochées au balcon de la tour du grand horloge pour qu'aux yeux de tous la dépense soit ainsi justifiée et le décompte en sera consigné sur parchemin et par ensuite exposé trois jours aux yeux de tous en la salle du Conseil et par ensuite serré et conservé dedans les archives





jusqu'au temps que l'Empereur souhaitera l'évoquer. » Sous le regard parfois amer des conseillers, Arlestin remet ensuite sans cérémonie au capitaine mercenaire une bourse contenant la somme convenue pour la destruction du village groin, somme qui n'est pas énoncée devant le Conseil mais dont les Voyageurs pourront sans trop de mal apprendre qu'elle s'élève à cent vingt-quatre sols.

Le sujet suivant est l'assaut contre le village groin du bois aux Svines, programmé pour le surlendemain et que le Conseil doit confirmer. Les hésitations de Vergnat, qui réclame trois semaines de moratoire pour réévaluer la situation, et celles de Malpince, qui avance que l'expédition du matin constitue probablement une leçon suffisante pour les hommes-cochons, sont vite balayées par les alarmes du brasseur Korma, qui redoute que les groins, s'ils ne sont promptement expédiés, ne recherchent une sanglante vengeance. L'aubergiste Barzouque avance qu'il faut à tout le moins dresser les plans de l'attaque, pour ne pas être pris au dépourvu, et met sa salle à la disposition des mercenaires pour travailler confortablement leur stratégie.

Le Chevalier protecteur met enfin aux voix le principe d'une attaque le surlendemain, sous réserve que Méquill et ses lieutenants arrivent à élaborer un plan d'attaque qui leur convienne et qu'aucun élément nouveau n'amène le Conseil à réexaminer la question. La motion passe à une courte majorité et les Voyageurs pourront sentir (EMP à -2) la réticence d'une dizaine de Conseillers.

Méquill Ubiloulfe prend alors la parole et propose le recrutement d'auxiliaires pour assister ses hommes durant l'attaque, à ses frais, pour la somme de deux sols, trois pour un cavalier, plus la prime de cinq deniers par oreille. Avec l'acquiescement du Chevalier protecteur, il ouvre autant de places que le nombre de Voyageurs plus deux. Arlestin rédige immédiatement un édit destiné à être proclamé deux fois à la cantonade, place des Eaux l'après-midi et place des Assiettes le soir, et à être placardé en plusieurs endroits du bourg. Le capitaine et ses lieutenants recevront les candidats au Tapir nacré jusqu'au soir, et sur la prairie le lendemain matin.

L'offre est honnête : c'est le moyen qu'utilise communément Ubiloulfe pour repérer d'éventuelles recrues. Si les Voyageurs s'engagent, ils passeront la journée du lendemain à s'entraîner avec les mercenaires, qui jaugeront ainsi leurs capacités, et seront intégrés à l'une des unités pour l'attaque, chacun sous l'œil critique d'un tuteur qui fera rapport à son capitaine. Le seul autre candidat sera Zayats, un adolescent de

quinze ans qui sera pétrifié de terreur pendant toute la marche d'approche, s'enfuira sans demander son reste à la première occasion et se trouvera tout heureux de finir la journée sans la paye promise, mais avec sa peau.

La séance étant levée, le vieil huissier mènera les Voyageurs se présenter à Bénard, qui les accueillera avec bonhomie avant de se plonger dans d'arides paperasseries. Arlestin prendra le relais et, une fois les taxes payées, inscrira les Voyageurs dans un registre. Si les Voyageurs sont désargentés et font connaître leur intention de s'engager pour l'attaque du village groin, Ubiloulfe avancera la somme nécessaire. Le secrétaire pendra obligeamment le temps de répondre aux questions que les Voyageurs pourraient avoir. Ceux-ci seront ensuite libres de vaquer à leurs occupations.

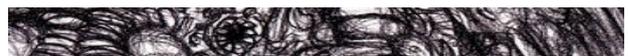
## Rêves anciens

Depuis leur arrivée au bourg, les Gais Échaudeurs sont sous l'influence de puissants souvenirs d'archétype, qui font ressurgir en eux les anciennes discordes de l'Empire. Les doctrines qui n'étaient plus que de vieilles lunes estompées par les siècles ont repris dans leur esprit une douloureuse acuité. Beaucoup sont héritiers de courants iconèchthres persécutés et leur agacement devant la joviale affection des Emmurés pour leurs mosaïques et leurs sculptures est chaque jour plus palpable.

Le soir, on peut voir Puffin masser machinalement la base de son majeur droit ou gauche. Réincarnation de Strifnos l'Octodaçtyle , il s'est vu dans un rêve d'archétype exciter la foule au saccage des thermes de Chlorose et assister impuissant à la dispersion de ses suivants par les cavaliers du préfet Oreste . Il voudra achever ce que son incarnation précédente n'a pu accomplir. Prudent, il ne dira rien. Mais il fera le lien entre son rêve et celui des Voyageurs (voir plus bas, [Le bain](#)) si ceux-ci en parlent.

Réincarnation d'un anachorète abnégationniste , marcionite dénoncé et supplicié par Hyppolytos , Huffin n'a rien contre les images en général, mais verra dans la représentation évidente orthodoxe de Magmalia dominant le Tapir une expression de la doctrine rigide de son tourmenteur. Il voudra donc prendre sa revanche en la détruisant.

Étranger à ces rêves, Méquill Ubiloulfe, observe avec une perplexité inquiète l'agitation de ses hommes. Il tentera de les en distraire en les gardant concentrés sur le combat contre les groins.





## Méquil Ubiloulfe

Né à l'heure du ♄, 49 ans beauté 10  
TAI11 APP14 VOL16 EMP14 RÊVE13  
Vie13 END29 +dom+1 Prot5  
Mêlée16 Tir13 Lancer14 Dérobée13  
hache 1m+6 bouclier+6 esquive+7 càc+5 dague+4  
chant+4 course+4 comédie+5 commerce+4 jeu+5  
équitation0 vigilance+5 médecine+3 survies :  
cité+5 ext+4 forêt+6

Le teint mat, les yeux d'une étonnante couleur d'ambre enchâssés entre des cernes brun sombre et d'épais sourcils noirs, la chevelure en bataille, le sourire carnassier s'ouvrant soudain au milieu de l'épaisse barbe poivre et sel, la vigilance tendue, le mouvement souple, tout chez Méquil Ubiloulfe évoque le fauve. Retors et implacable avec ses proies, le chef des Échaudeurs sait se montrer rond et jovial avec ses employeurs. Il estime et respecte ses soldats, tant qu'ils se montrent dignes de servir dans sa troupe, et son autorité parfois coupante ne l'empêche pas d'être bon compagnon. Mal à l'aise avec les chevaux, il conduit au combat les hommes à pied. Son courage dévastateur au cœur de la mêlée n'enlève rien à sa redoutable ingéniosité tactique.

## Puffin

Né à l'heure du ♀, 52 ans beauté 08  
TAI13 APP14 VOL12 EMP13 RÊVE14  
Vie13 END26 +dom+1 (+4 charge montée) Prot6  
Mêlée13 Tir12 Lancer12 Dérobée11  
lance 1m+6 épée+5 bouclier+5 équitation+6  
vigilance+6 musique+6 survies : cité+3 ext+5  
glaces+6

Puffin commande aux cavaliers de la troupe. C'est un homme maigre et voûté, à la longue moustache grise et à la barbe filandreuse. Le regard méfiant de ses yeux aux paupières creuses semble perpétuellement guetter de fourbes embuscades. Sa bouche pincée s'ouvre à peine pour laisser filtrer, avec une amère grimace de regret, une voix aigre à cailler le lait. Son adhésion aux thèses iconèchthres lui fait regarder toute représentation humaine ou animale comme un obscène simulacre du rêve des Dragons, presque plus scandaleux que le haut-rêve. Il tolère pourtant avec un écoeurément désabusé les coloriations bigots de Huffin. Trait inattendu, Puffin manie le luth avec virtuosité et embellit de savantes mélodies les bivouacs les plus mornes.

## Huffin

Né à l'heure du ♃, 47 ans beauté 09  
TAI15 APP13 VOL13 EMP11 RÊVE12  
Vie14 END28 +dom+1 Prot 6  
Mêlée13 Tir15 Lancer13 Dérobée09  
arbalète+7 masse 2m+4 esquive+4 vigilance+3  
légendes+4 lire et écrire+3 orfèvrerie+3 survies :  
cité+4 ext+4 montagne+5

Huffin commande aux archers de la troupe. Le regard pâle et terne de ce gros homme taciturne ne s'illumine que quand il conte les vies édifiantes des ermites abnégationnistes du Second Âge tardif. Il consulte chaque soir, avant le coucher, son recueil illustré d'exempla et chaque plaque de sa robuste armure d'acier s'orne, en motifs artistement repoussés et peints, de scènes saintes. Huffin craint par dessus tout qu'un choc malencontreux ne défigure ces pieuses images, aussi préfère-t-il aux aléas de la mêlée le maniement de sa lourde arbalète à pied de biche, dont il use avec une précision et un à-propos qui ont accouché mainte victoire.

## Les Gais Échaudeurs

PERCEPTION13 VOL11 EMP11 RÊVE12  
Vie11 END23 +dom+1 Prot4 à 6  
Mêlée13 Tir13 Lancer13 Dérobée12  
bricolage+3 course+3 survies : cité+3 ext+4 désert,  
forêt, glaces, marais, montagne ou marais+4  
discrétion+4 càc et dague+3 vigilance+3  
chaque compétence générale ou particulière est  
maîtrisée à +3 par un ou deux Échaudeurs  
**gens d'armes** : hache 1m épée 1m ou masse 1m+4  
bouclier+4 esquive+4  
**archers** : arc+4 épée 1m+3 bouclier+3 esquive+3  
**cavaliers** : équitation+4 lance 1m+4 bouclier+4  
épée 1m+4 esquive+3

La troupe compte dix hommes d'armes, huit archers et six cavaliers. Elle est accompagnée par treize femmes, sept enfants d'âges divers et un bagage d'une trentaine de mules. Le maître-chien Arnolphe prend soin de quatre molosses de guerre, protégés par des armures d'acier (prot1d6) et dressés à tuer (voir Lycans, p. 407). Les Échaudeurs sont habitués à combattre ensemble, respectent la compétence de leurs chefs et forment, malgré d'inévitables chamailleries, différends et jalousies, un groupe très soudé. Ils s'entraînent presque chaque jour lorsqu'ils ne combattent pas et manœuvrent avec une efficacité redoutable.



## Bénard des Emmurés

Le chevalier Bénard, seigneur protecteur des Emmurés, est un homme au visage replet, à l'estomac ample et pesant et aux doigts courts et ronds comme des saucisses. De vieilles fractures mal remises rendent douloureux les mouvements de sa jambe et de son bras droits et il ne peut marcher qu'appuyé sur deux béquilles. Aussi reste-t-il presque toute la journée dans la salle du conseil, derrière le lourd bureau de noyer sculpté sur lequel il mange, travaille et, quand il s'accorde une pause, joue aux dames avec le greffier Arlestin. Malgré ces difficultés qui auraient pu l'entraîner sur la voie de l'aigreur et de la mollesse, Bénard est un homme alerte et entreprenant. S'il ne peut plus protéger les Emmurés par l'épée et le bouclier, le chevalier assume avec une inépuisable énergie les rôles d'administrateur des finances et domaines de la ville, de notaire et conservateur des actes et contrats, de commandant de la milice et de la garde des portes, d'inquisiteur des crimes et délits, d'ordonnateur du Conseil, de juge et d'arbitre des différends. Le regard perçant de ses yeux noisette, son intelligence vive et subtile, ses décisions rapides et justes, portées par une voix posée et une élocution précise et fluide en font un homme à la fois craint et respecté.

Bénard est arrivé dans la région il y a une dizaine d'années. Il avait alors tout juste vingt ans et n'était que Bénard le Jeune, écuyer de son formidable père, le chevalier errant Bénard l'Ancien, surnommé Tête Brûlée en raison de son effarante témérité. Le Conseil des Emmurés, qui ne savait comment mettre fin aux incessantes rapines des groins qui infestaient alors la région, décerna au chevalier le titre de Seigneur chevalier protecteur et Pourfendeur des porcs, le logea dans la grande tour surplombant la salle du conseil, restaurée et meublée aux frais de la ville, lui accorda une dotation de huit stères de bois de chauffage, gros et petit, par année, un jambon par mois, une livre de beurre salé par semaine, quatre pintes de bière et deux livres de pain par jour.

Bénard, à qui le marché paraissait bon, ajouta une tête de cochon à ses armoiries et se mit en chasse, non sans s'être auparavant fait voter une prime de cinq deniers pour chaque oreille de groin ramenée à ses commanditaires. Pendant presque une année, flanqué de trois miliciens et de son écuyer de fils, le chevalier traqua les hommes-cochons avec vigueur et enthousiasme, à pied et à cheval, qu'il pleuve ou qu'il vente, déversant aux pieds du Conseil des oreilles par sacs entiers. Jusqu'à l'embuscade.

## Nappe-Naphte

Las de fuir et de se terrorer, les groins attirèrent le pourfendeur dans un piège. Au cœur du bois aux Svines, les chasseurs furent acculés au bas d'un escarpement par une trentaine de guerriers furieux et déterminés. Alors qu'ils se préparaient à soutenir l'assaut, des femelles que la roche avait dissimulées à leurs regards sortirent de leur cachette en hurlant des insultes et, du haut de la crête, les accablèrent d'une grêle de pierres. Les miliciens, sonnés par les projectiles et noyés sous le nombre, eurent le crâne sauvagement fracassé. Bénard le Jeune, assommé dès le début du combat, fut laissé pour mort, à moitié enfoui dans la boue, le flanc droit horriblement concassé à grands coups de gourdin. Bénard l'Ancien, saisi de toutes parts, genoux et coudes broyés avec méthode, fut amené devant le stratège qui avait mené les groins au combat. Car ceux-ci s'étaient trouvé un chef de guerre : un gros mâle rose et joufflu, à la nuque couverte de belles soies blanches, ancien guerrier esclave échappé de la ville de Spasme et que son maître avait nommé Praxcital.

Praxcital voulait envoyer aux Emmurés un message qu'ils n'oublieraient pas. Le chevalier vaincu fut traîné devant les portes de la ville et promptement lié à un arbre. Sous le regard horrifiés des habitants massés sur le chemin de ronde, l'ancien esclave arracha la tunique de son prisonnier et, du plat de sa dague, lui étala sur la poitrine et le visage une généreuse couche de goudron fumant. Puis il le saupoudra d'un grand sac d'aiguilles de pin bien sèches et, après avoir clamé « Emmurés, voilà votre Tête Brûlée ! », mit le feu au tout.

Les Emmurés, ébahis par le supplice infligé à leur protecteur par ce chef groin qu'ils ne connaissaient pas, le baptisèrent Nappe-Naphte. Les groins – qui n'avaient de toute façon jamais pu prononcer correctement le nom de Praxcital – adoptèrent aussitôt ce sobriquet qui sonnait mieux à leurs frustes oreilles. Et depuis, Nappe-Naphte supporte avec une infinie patience que ses congénères écorchent chaque jour ce nouveau nom qu'ils ne comprennent pas davantage que l'ancien.

On ne sait comment, Bénard le Jeune survécut à ses blessures et parvint à se traîner jusqu'au bourg. Les Emmurés le soignèrent comme ils purent et, pris de pitié, le Conseil l'institua Chevalier protecteur à la suite de son père. Ce titre, qui devait être purement honorifique, prit peu à peu de l'épaisseur car Bénard des Emmurés s'est révélé un administrateur capable, honnête et impartial, bientôt indispensable.





Cependant, sa haine viscérale des groins lui fait perdre toute mesure et le Conseil, qui trouve bien coûteuse l'aide des Échaudeurs et a médiocrement apprécié la destruction des fresques (cf. plus haut, [La porte des Emmurés](#)), commence à tordre le nez.

## Praxcital / Nappe-Naphte

Né à l'heure de la  $\mathcal{U}$ , 37 ans beauté 11  
TAI14 APP12 INT12 VOL13 EMP10 RÊVE12  
Vie14 END28 +dom+1 Prot3  
Mêlée13 Tir12 Lancer12 Dérobée10  
masse à une main+6 bouclier+5 c à c+4 esquive+5  
+4 vigilance+3 survies : cité+3 ext+4 forêt+4

Capturé dans une île lointaine alors qu'il était à peine sevré, Praxcital a passé sa jeunesse dans les palais de Spasme où un riche patricien l'a employé comme gladiateur puis comme garde du corps. Vieillissant, il ne se bat guère depuis des années, mais a gardé de beaux restes de son drastique entraînement. De ses origines exotiques il tient plusieurs traits qui le distinguent des hommes-cochons sur lesquels il règne. Son groin très large orné de quatre défenses, les inférieures s'emboîtant dans les supérieures pour former, quand il serre les dents, une impressionnante lune d'ivoire. Ses soies jaunes et blanches, très rases à l'exception des joues où elles forment une sorte de barbe bouclée hirsute. Son intelligence enfin : légèrement supérieure à la moyenne pour un humain, elle fait de lui un véritable génie parmi ses congénères. Il parle assez bien la langue du voyage, avec un fort accent de Spasme. Depuis qu'il s'est installé dans les anciens thermes de Magmalia, qu'il a rebaptisés Clairbauge, nombre de groins sont venus à lui car, malgré leur insondable bêtise, ils comprennent que ses ordres et ses conseils leur permettent de prospérer. Conscient qu'une lutte prolongée contre les humains des Emmurés ne peut rien donner de bon, Nappe-Naphte a convaincu les hommes-cochons de se faire oublier après la mort du Pourfendeur Bénard. C'est également lui qui a incité Yrnifle à commercer avec Vergnat, au lieu de le manger comme il en avait d'abord l'intention (voir [plus loin](#)). Les défaites face aux Échaudeurs l'inquiètent et, malgré le désir de vengeance de ses amis Yrnifle et Ornoufle, il est bien décidé à jouer la prudence et à chercher la conciliation. Il se doute néanmoins que quelque chose a changé dans le bourg et que quelqu'un a décidé la perte de ses semblables.

## Bénard des Emmurés le Jeune

Né à l'heure de la  $\mathcal{O}$ , 30 ans beauté 11  
TAI14 APP13 VOL15 EMP10 RÊVE12  
Vie10 END26 +dom-2  
Mêlée04 Tir07 Lancer05 Dérobée05  
lire et écrire+6 comédie+4 commerce+5  
épée à une main+3 bouclier+3 équitation+4  
vigilance+2 survies : cité+3 ext+3 forêt+2

Bénard le Jeune est lourdement handicapé par les séquelles de son dernier combat contre les groins, il y a neuf ans. Au fil des années, il s'est imposé comme le véritable maître des Emmurés : s'il ne peut prendre part aux votes du Conseil, sa charge d'ordonnateur lui donne la maîtrise de l'ordre du jour et de l'organisation des débats et le cumul des tâches administratives ingrates dont les villageois se sont déchargés sur lui lui confère, dans ce bourg très respectueux des vieux légalisme et formalisme impériaux, un pouvoir considérable. Sa haine des groins est inextinguible et a encore été aggravée par les arrangements de certains conseillers avec les hommes-cochons : à ses yeux, toute autre issue que l'élimination totale serait inacceptable.

## Dissensions au sein du Conseil

Parmi les membres du Conseil que le zèle grouinophobe du chevalier Bénard indispose, les plus amers sont sans doute Vergnat – de chez « Vergnat, vins et charbon, l'un réchauffe le bonhomme, l'autre réchauffe la maison » – et le charcutier Malpince. La querelle a débuté il y a cinq ans. Le printemps avait été pluvieux, l'été pourri, l'automne brumeux et l'hiver à l'avenant : si froid que les oiseaux tombaient tout gelés du ciel et que le bétail crevait par troupeaux entiers. Misérablement serrés autour de pauvres chandelles de suif, les Emmurés claquaient des dents à se les en fissurer. Ils n'osaient pas ramasser du bois mort dans la forêt aux Svines car les groins, poussés aux dernières extrémités par la famine, dévoraient tout ce qui leur tombait sous la main : charognes, racines, écorces. Et sans doute les bûcherons. À plus forte raison les lieurs de fagots désarmés. En tout cas, nul ne tentait sa chance.

Sauf Vergnat. À part la réserve personnelle qu'il brûlait avec parcimonie dans le secret de la cave où il avait transporté son lit, tout son charbon de bois était vendu. Son vin gelait dans les barriques et une



tentative de le vendre comme « sorbet granité » avait fait chou blanc. Les affaires n'étaient pas bonnes. L'audacieux boutiquier vit alors comment faire de deux misères une fortune : les groins déliraient de faim sous d'énormes réserves de bois ; les Emmurés mouraient de froid au milieu de leur bétail crevé ; tout ce qui manquait était un intermédiaire commercial avisé. Le marchand de vin alla trouver en cachette son compère Malpince, que le manque de mesure avait poussé à acheter au gnome Mantelet – un colporteur de passage – une machine à saucisses mécanique, léviathan de fer et de laiton dont les graisseux rouages se mouvaient par l'effort d'un petit âne tournant en rond sur son aire. Les mâchoires infatigables de la machine moulurent et malaxèrent carcasses de moutons, chiens, rats, corbeaux et autres bêtes trouvées mortes en douteuses fricadelles, dont la saveur prononcée fut cependant au goût d'Yrnifle, chef groin de la forêt des Svines. Par souci de rentabilité, Vergnat apprit à la petite communauté d'hommes-cochons le secret du charbon de bois, plus commode à transporter que les bûches et les fagots. Le programme « charbon de bois contre nourriture » était né. Il devait durer cinq années.

Les deux associés firent un énorme profit et furent en peu de temps les plus gros propriétaires terriens de la ville. Sous leur masque noir de suie et leur odeur persistante de bacon grillé, les groins d'Yrnifle redevinrent gras et forts, même si certains avaient la respiration un peu sifflante. Bénard, qu'une succession d'hivers rigoureux empêchait de sévir trop directement, se consumait de rage impuissante.

Pour des raisons sanitaires, le chevalier fit abattre d'un coup de masse l'âne de Malpince, qu'un voisin jaloux accusait de la peste ; le charcutier le remplaça par des ouvriers, payés en saucisses de deuxième choix, et gagna en popularité ce qu'il perdit en bénéfice. Le chevalier nomma un préfet des fouages et lui fit examiner le charbon de bois, que le préfet trouva de mauvaise qualité et dangereux ; les Emmurés pensèrent qu'il chauffait bien assez et, même s'ils le trouvaient cher, continuèrent de l'acheter. Le chevalier tenta alors d'en faire interdire la vente ; les Emmurés transis menacèrent de faire brûler le préfet des fouages à la place et Bénard, saisi d'une terreur soudaine, renonça. Le chevalier envoya des gardes saisir un convoi au motif que les marchandises n'avaient pas acquitté un octroi voté la nuit même par quatre conseillers amis ; les groins, inquiets pour leurs fricadelles, estourbirent les gardes.

Trois jour plus tard, les Gais Échaudeurs arrivaient en ville. Bénard, qui arguait depuis longtemps qu'il fallait une solution définitive au problème groin, saisit sa chance. Les blessures des gardes malmenés confirmaient que Les Emmurés étaient menacés. D'ailleurs, quelques imprudents n'avaient-ils pas déjà passé l'orée du bois pour ne plus jamais revenir ? La venue providentielle des hommes d'Ubiloulfe était l'occasion de délivrer la ville de la peur et du péril. Une taxe sur les propriétés foncières fut proposée pour payer les mercenaires. Ceux qui avaient dû vendre leur bien au marchand de vin et au charcutier la votèrent avec une joie mesquine.

Et les deux compères, qui sont les plus gros contributeurs, regardent avec aigreur leur bel argent financer la mise à sac de leur gagne-pain. Chaque soir, Malpince lorgne avec des yeux plein de haine la large gueule en entonnoir de sa machine à saucisses, cherchant à jauger en combien de morceaux il devrait découper le gros Bénard pour l'y faire passer.

## L'affaire des poissons

Au Conseil, les Voyageurs ont également pu remarquer un homme à la forte mâchoire et au menton massif piqués d'une barbe noire et dure, au nez fort et rouge surmonté de petits yeux bleus très rapprochés et à l'épaisse tignasse grise. C'est Samèque le poissonnier-saleur, qui a tenu à assister à la réunion malgré son piteux état. Le teint blafard virant au verdâtre, le regard fiévreux, le front ruisselant de sueur, les mains crispées sur le ventre, il est manifestement (INT/Médecine à -1) victime d'une terrible indigestion.

Cet inconfort est la conséquence du différend qui l'oppose au gros Jaka et au petit Jaka, deux frères exerçant dans les méandres de la Sèbre la profession de preneurs d'anguilles. Tout a commencé quand Samèque, qui ne s'est jamais entendu avec les Jaka et payait chaque matin le prix de leur pêche en grinçant des dents, s'est mis en tête de trouver d'autres pourvoyeurs. Inspiré par l'audacieuse entreprise de Vergnat et Malpince, il prit discrètement langue avec Ornoufle-cul-trempé, président des groins des marais. Ce dernier jalousait la réussite de son cousin Yrnifle du bois aux Svines et les termes de l'échange furent promptement établis : anguilles et écrevettes contre quelques outils de fer et, surtout, de ces fricadelles de viandes variées tellement en vogue dans les bois. Il y a une semaine, le poissonnier a donc claqué la porte de sa boutique aux nez des Jaka, en leur décrivant avec force détails pratiques quel usage ils pouvaient faire de leurs prises de la nuit.





Malgré le Réveil et la chute de l'Empire, les Emmurés continuent d'appliquer avec rigueur les vieilles lois chandraporiennes. Or l'empereur Corbin le Fiscaliste, voulant remplir ses caisses, avait jadis pris un édit disposant que le poisson ne pouvait être vendu au peuple sans être passé entre les mains d'un poissonnier attitré, qui y ajoutait la quantité fixée de sel, alors fourni à prix d'or par le monopole impérial des Salines de Miark. Et pour que l'on comprît bien les choses, Corbin avait prescrit la mort par noyade pour le pêcheur se mêlant de vendre lui-même le fruit de son labeur. Les frères Jaka, effrayés par cette antique menace et restant avec trois paniers d'anguilles sur les bras, allèrent se plaindre à Bénard qu'ils ne pouvaient plus subvenir à leurs besoins.

Soucieux de contrarier toute spéculation sur les vivres, le chevalier a exhumé du tréfonds de la *Somme onirologique* de Didyme de Rochesèche  le *rescrit chrématistique* limitant le bénéfice quotidien d'un marchand ou d'un artisan à ce que lui et sa famille pouvaient manger en deux journées. En mobilisant les *Recommandations domestiques* de Maltus – qui donne pour taille idéale de la famille un époux, une épouse, une fille pour les alliances par mariage et un fils pour l'héritage – et la *Diététique* de Limos le Parcimonieux – pour qui une tranche de pain noir le matin, une poignée d'herbes amères le midi et un bol de bouillon maigre le soir suffisent à sustenter un homme – il a proposé une limite de trois deniers et mis aux voix la confiscation des profits illicites du poissonnier-saleur. Les membres du Conseil ont écarquillé les yeux, froncé les sourcils, regardé leurs chaussures, puis les mosaïques du plafond, chuchoté entre eux.

Le forgeron Terpène a finalement observé que la question était délicate ; que les mœurs amollies des Emmurés du Troisième Âge ne pouvaient se comparer à l'admirable frugalité des anciens ; que certains mangeaient peu mais d'autres davantage ; que le prix des vivres variait ; en somme que l'estimation faite par le chevalier, sans doute juste, méritait d'être actualisée. Le petit Jaka a répliqué avec colère que ces arguties sur la licéité du profit était vaines quand les pêcheurs n'osaient se rendre à la rivière, terrifiés qu'ils étaient par la puissance d'Ornoufle avide de carnage et de ses tueurs sans pitié. Immédiatement, les conseillers ont reconnu l'urgence de cette nouvelle affaire et, dans une belle unanimité, mandaté Bénard pour dissiper le problème avec l'aide des Gais Échaudeurs. Le chevalier a immédiatement levé la séance pour régler avec Ubiloulfe, Huffin et Puffin les conditions de leur intervention.

Samèque, soucieux de corroborer la somme de trois deniers avancée par le chevalier, a organisé en catastrophe un somptueux banquet auquel il a convié tous les ascendants, descendants, alliés et collatéraux jusqu'à la septième génération qu'il a pu réunir. De l'aube au crépuscule du jour suivant, tous ont bafgré à s'en faire exploser la panse pendant que le poissonnier, la bouche pleine et le menton dégoulinant de vin, tenait le compte précis de ses dépenses. Cette vérification, si elle lui a détraqué le foie, lui permet de revenir devant le Conseil avec une nouvelle estimation, plus conforme aux réalités du temps, de ce qu'un homme et sa famille mangent en deux jours. Les autres conseillers, informellement consultés, la jugent plus précise.

## Le gîte et le couvert

Les maisons des Emmurés, si elles sont toutes pourvues d'une bonne cheminée de pierre pour les rudes hivers des rives de la Sèbre, n'ont pas de cuisine. Les habitants soupent habituellement dans l'une des cinq tavernes de la place des Assiettes.

*Le chien qui vomit* est une honnête rôtisserie tenue par le jovial Aminien ; *Le sanglier écarlate*, animé par Hubertus et ses quatre chasseurs de fils, est prisé pour ses gibiers et venaisons ; le charcutier Marmouset a installé à l'arrière des *Trois cochons gras* de grandes et hautes tables où l'on peut déguster ses généreux produits, en faisant glisser avec un pot de vin ou de bière mousseuse ; à *L'inspiration du moment*, la veuve Spilette sert chaque jour sur de grandes nappes vertes un plat unique, tiré de son gros *Thésaurus coquinaire* ; à *La Marmite perpétuelle* mijote depuis trente-sept années, sur un feu que l'on ne laisse jamais s'éteindre, un ragoût fort réputé dont la saveur, la texture et l'aspect se renouvellent à mesure que le mitonnier Apice remplit les écuelles de ses clients et ajoute de nouveaux ingrédients.

Partout l'on peut amener son manger, pourvu que l'on commande à boire, ou son boire, tant que l'on commande à manger. Les autres commerces de bouche ne tiennent pas de table mais vendent le soir des victuailles à emporter. Le poissonnier-saleur Samèque fait des fritures, Graslin le boulanger des gâteaux et des oublies, le charcutier Malpince des petits pâtés et des saucissons en croûte... L'on peut enfin s'installer et commander à boire dans la maison des Voyageurs.





## Le Tapir Nacré

L'établissement se signale par une grande enseigne de tôle peinte sur laquelle un blaireau assis, l'œil gauche plissé par l'effort, écrase dans ses mâchoires la tête d'un bête indistincte et désagréable, tenant à la fois de l'insecte et du reptile, qu'il agrippe entre ses pattes avant. Autour de l'image s'enroule en belles lettres rouges le nom de l'auberge : *Le tapir nacré*. C'est un grand bâtiment rond, plus large que haut, comme un pigeonnier curieusement aplati. Le rez-de-chaussée de pierre est entièrement occupé par une salle commune meublée de tables et de bancs. Au milieu de la pièce s'élève une grosse colonne en pierres, creuse, qui sert de cheminée à l'âtre central et de support à l'escalier menant à l'étage. Entre ce pilier et l'entrée, une double trappe recouvre un escalier et un plan incliné descendant dans la cave voûtée où sont entreposés des tonneaux de boisson. Au fond de la salle, un comptoir en fer à cheval délimite le domaine de Barzouque et de son épouse Taisse, hôte et hôtesse de la maison des Voyageurs.

Sur le manteau de la cheminée, un humanoïde ventru à la peau noire et blanche, doté de deux bras droits, d'une courte trompe et de petites oreilles rondes et velues sur le sommet du crâne repousse de son bouclier rond et pourfend de ses deux épées toute une armée de cauchemars hybrides où se mêlent dans un désordre comique mains de squelette, pattes de poulet, mufles d'hippopotame, fesses de grenouille, cous de girafe, têtes d'œuf, tentacules de poulpe, becs de canard, queues de scorpion, épines de hérisson, souffles de feu et haleines chargées de mouches vertes. La bedaine nue du héros porte le trigramme HON, dont le O entoure son nombril ; autour de sa tête flamboie une aura jaune poussin. Cette fresque naïve dépeint Jalmin Épialochtone, tueur de Cauchemars et protecteur du Songe jadis révéral par les hérétiques marmonites de Tolmod (INT/Légendes à -5).

L'image déplaît tant à Huffin qu'à Puffin mais les Emmurés y tiennent et Méquil Ubiloulfe, agacé par les complications causées par les premiers marte-lages (voir [La porte des Emmurés](#)), a interdit à ses lieutenants de s'y attaquer. Les Échaudeurs les plus bigots mettent un point d'honneur à toujours tourner le dos à cette scandaleuse image et, quand la troupe se réunit dans la salle commune pour faire ses plans de batailles, Barzouque la couvre prudemment d'une nappe pendue à deux clous.

L'étage construit à colombage abrite le dortoir. Il est meublé de trente lits arrangés en trois cercles concentriques ; chacun peut accueillir deux dormeurs couchés tête-bêche et est pourvu de deux coffres pour ranger les draps et les affaires des clients. Un petit âtre est ménagé dans le pilier central de pierre et le plafond bas – un homme grand devra baisser la tête pour ne pas se cogner aux poutres – permet de garder la chaleur. L'après-midi, il n'est pas rare de trouver ici quelques Emmurés venus faire un courte sieste. Un petit escalier et une trappe toujours verrouillée mènent aux combles, qui recèlent une belle surprise pour les voyageurs de passage.

Instruit par la conversation de son cousin Arlestin, Barzouque a appris que la maison des Voyageurs était installée dans l'ancien tapiréion du bourg, construit par l'empereur Chlorose en même temps que la maison de bains (cf. plus loin, [Les thermes de Magmalia](#)). Enthousiasmés par cette découverte et soucieux du bien-être de leurs clients, les deux hôtes ont ranimé l'antique tradition et enfermé sous les toits de l'établissement trois « tapirs », que Barzouque monte nourrir en fin d'après-midi, empruntant un escalier extérieur pour ne pas déranger la clientèle.

Les bêtes sont de jeunes blaireaux capturés aux limites du bois aux Svines. Ils sont certes plus petits et rustiques que les nobles tapirs du Second Âge dont l'on peut admirer partout les représentations mais cela ne choque pas les Emmurés, qui n'y voient qu'un des désordres résultant du Réveil. Barzouque et Taisse sont particulièrement fiers de leur dispositif et voudront en faire la surprise aux Voyageurs. Que ce soit par indifférence ou par goût de la plaisanterie, nul autre ne les avertira. Essentiellement nocturnes, les blaireaux dorment la journée mais agrémenteront la nuit de leurs grattements, sauts, jappements et autres vocalisations incongrues.

Conformément à la coutume, la première nuitée est gratuite. Il est peu probable qu'elle soit peuplée de cauchemars : s'ils souhaitent passer la nuit au *Tapir Nacré* et n'ont pas trouvé un moyen efficace de se boucher les oreilles, les Voyageurs devront jouer un jet de VOLONTÉ à -4, ajusté positivement par un éventuel malus de fatigue. En cas de réussite, ils bénéficieront de deux à trois heures de sommeil haché ; en cas d'échec, ils ne trouveront le sommeil que début Château Dormant, quand les blaireaux cesseront leurs cabrioles. Au matin, les Voyageurs auront sans doute compris pourquoi les Échaudeurs ont choisi de camper au pied de la colline.





## Promenons-nous dans les bois

Supposons que les Voyageurs se joignent aux Gais Échaudeurs pour la deuxième expédition. Dans le cas contraire, ils pourront en entendre le récit au village dès le début de l'après-midi.

La troupe quitte le village aux premières lueurs de l'aube, à l'heure du Vaisseau, une fois les dernières brumes du sommeil dissipées. Le trajet à travers le paysage verdoyant est plutôt agréable. Le sentier visiblement peu fréquenté qui mène jusqu'aux bois traverse des terres en friche. Fermes en ruine, murets écroulés, haies extravagantes étouffées par les ronces et anciens vergers devenus sauvages témoignent que la région a dû être bien plus peuplée avant le Réveil. Au bout d'une heure, les champs abandonnés commencent à être envahis de bouleaux, de trembles et de mélèzes, le couvert se fait de plus en plus épais, le sol se couvre de feuilles et de brindilles en décomposition. Brève halte. Les éclaireurs reviennent faire leur rapport ; Méquill, Huffin et Puffin se concertent ; des hommes sont déployés à quelque distance pour reconnaître le chemin et garder les flancs de la colonne ; la cavalerie est placée à l'arrière, en réserve. Avec prudence, la petite troupe entre enfin dans le bois.

Elle n'est pas passée inaperçue. Les survivants de la bataille de la Sèbre se sont réfugiés chez leurs cousins des bois et, avec force cris, reniflements et gesticulations, ont conté leur cuisante déculottée : les centaines de guerriers bardés de fer sortant soudain du brouillard, les pluies de flèches tombant du ciel, les hordes de cavaliers hurlants surgis de nulle part, puis le terrible incendie de leurs logis, l'incompréhensible horreur de la défaite. Les morts. Ceux du bois aux Svines ont pris tout cela très au sérieux : leurs cousins des rives ne sont pas des groins de lait et s'ils fuient ainsi leur village, le danger doit être bien réel. Aussi ont-ils placé des sentinelles à la lisière de la forêt, et celles-ci ne manquent pas de repérer les mercenaires d'Ubiloulfe.

Ce qui ne signifie pas nécessairement qu'elles feront leur rapport au gros de la troupe. À peine les mercenaires se sont-ils engagés sous le couvert que le moins convaincant des hullements déchire le silence, suivi d'un « C'est le signal ! » murmuré avec une telle force qu'un faisan effrayé s'envole dans un battement d'ailes désordonné. Plus loin, le grommellement d'un sanglier – assez bien imité – retentit dans la frondaison épaisse d'un châtaignier. Chaque fois, les archers de Huffin réagissent avec une terrible efficacité.

Permettez aux Voyageurs de briller : un jet de VUE/Vigilance à -5 leur fera voir une sentinelle que personne n'avait repérée ; un jet Tir/Arc à -6 fera dégringoler un guetteur de son arbre ; un habile mouvement tournant suivi d'une attaque par surprise taira les cui-cui gutturaux d'un rôdeur embusqué. Au bout de quelques dizaines de minutes néanmoins, le constat est sans appel : d'un côté comme de l'autre, la surprise est éventée.

## La bataille du bois aux Svines

Les trois hommes placés sur le flanc droit font retraite en bon ordre, au cri de « Vol ci aller ! », tenant leurs poursuivants en respect par des flèches sporadiques. Un groupe de vingt ou trente groins arrive de ce côté. Même scène à gauche : les groins du bois au Svines essayent de prendre les Échaudeurs en tenaille. Soudain, des grincements abominables s'élèvent des fourrés, glaçant les reins des Voyageurs et leur agaçant les dents : les groins essayent de briser le moral de l'ennemi par les miaulements dissonants de leurs violons de guerre. Puis les balles de fronde sifflent, une première salve hésitante qui rebondit contre les arbres et les boucliers, suivie d'une seconde, mieux ajustée.

Confiants dans la force de leur nombre, les groins glapissent d'excitation. À gauche, un gros guerrier à la face rose harnaché d'une fantastique armure de cuivre hérissée de poignées de casseroles se dresse hors d'un buisson et s'avance fièrement, hurlant un défi inintelligible, faisant tourner au dessus de sa tête hirsute une masse cloutée qui vrombit sinistrement. Pour tomber à genoux en gargouillant, le cou soudain tordu, les yeux écarquillés de stupéfaction, un trait d'arbalète profondément fiché dans la gorge. Puis il croule, front en avant, et ses armes sonnent sur lui.

Ubiloulfe, saisissant l'occasion qui lui offre Huffin, hurle de tous ses poumons : « sus à dextre ». Arnolphe lance ses chiens vers les groins du flanc droit, un moment interloqués, et les fantassins suivent au pas de course, bouclier en avant, poussant leur cri de ralliement. Les archers reculent pas à pas dans la même direction, lâchant des flèches sur les groins du flanc gauche, que la mort foudroyante de leur champion a déjà passablement refroidis et qui n'avancent qu'avec prudence, courant d'un arbre à l'autre et prenant de longues pauses pour choisir leur prochain abri.





Si les Voyageurs combattent avec la troupe, cette première phase du combat dure quatre à cinq minutes (environ 45 rounds, de l'annonce de l'arrivée des groins à l'arrivée de la cavalerie, dont 10 environ de combat proprement dit, selon les actions des Voyageurs). S'ils sont avec les fantassins, ils auront à éviter quelques tirs de fronde et à combattre des guerriers armés de grouines (prendre les caract. données par les règles p. 388). Ils peuvent au besoin être aidés par l'attaque d'un des chiens de guerre, qui sont dressés à saisir le bras d'arme de leur adversaire et à l'entraîner au sol.

S'ils sont avec les archers, le jeu consiste à reculer en bon ordre en lâchant suffisamment de flèches pour continuer d'inspirer à leurs poursuivants une circonspection de bon aloi, sans trébucher sur une branche morte ou s'emmêler dans les ronces (AGI/Survie en extérieur ou forêt à -3 à chaque round). Heureusement, les groins sont sensiblement plus larges que les bouleaux derrière lesquels ils tentent de se dissimuler.

Même si la charge inattendue des Gais Échaudeurs a brisé la cohésion et le bel élan des groins, ceux-ci sont très nombreux et la situation est délicate. Les groins du flanc droit se reprennent et, sous les invectives d'un gros guerrier dont la hure de sanglier est blanchie à la poudre de craie, se regroupent pour faire face aux fantassins. Au son crispant des violons de guerre, ils montent au combat avec des cris effroyables. Gémissements et clameurs de triomphe s'élèvent à la fois ; les uns tuent, les autres sont tués.

Un fracas de sabots, accompagné de hennissements stridents et de hurlements terrifiants, s'élève soudain derrière les groins. Les cavaliers de Puffin, instruits par le cri d'Ubiloulfe, ont fait un large crochet pour prendre les hommes-cochons à revers. Si le sous-bois interdit une charge en bonne et due forme, les cavaliers sabrent les groins isolés et, par leur vacarme, font croire à leurs adversaires que la menace est partout. Très vite, les groins de droite, ne sachant où donner de la tête, se débandent. Les fantassins se retournent alors contre le groupe de gauche, que les flèches de Huffin avaient tenu hors de la mêlée et qui ne tarde pas à fuir lui aussi. Laissez un éventuel coup d'éclat des Voyageurs hâter la débâcle. Le combat n'a duré qu'une quinzaine de minutes.

Méquil rassemble ses hommes et les organise rapidement en quatre groupes mixtes – mêlant archers, fantassins et cavaliers – chacun avec un chien, pour débusquer et tuer les fuyards et surtout trouver le village. La recherche prend une trentaine

de minutes. À divers endroits de la forêt, les traqueurs trouveront de larges cercles calcinés, les plus récents encore couverts de fragments de bois noirci, les plus anciens déjà colonisés par la végétation. Un jet d'INT/Survie en forêt à -3 permet de reconnaître les traces de meules de charbonnier. Sur un jet de CHA/Survie en extérieur ou en forêt à -5, les Voyageurs trouveront les cabanes des groins les premiers. Sinon les sonneries de cor et les cris des mercenaires leur indiqueront le chemin.

Le village groin est un ramassis d'une grosse cinquantaine de cabanes branlantes, construites pêle-mêle entre les arbres, vaguement entouré d'un roncier miteux qui lui sert de clôture. Six groins plus braves que les autres ont décidé de défendre vaille que vaille leur territoire. Ils sont rapidement éliminés. L'examen des huttes révèle que les industriels hommes-cochons s'étaient lancés dans la fabrication de charbon de bois. Le hangar au centre du hameau contient un stock médiocre mais cependant suffisant pour lancer l'incendie des habitations. Puis la chasse aux fuyards reprend.

## Retour au Bourg

Si les Voyageurs participent à la bataille et la traque, leur comportement sur le terrain déterminera l'opinion que les Échaudeurs auront d'eux. Et avant longtemps, il leur sera sans doute utile d'avoir la sympathie, le respect ou la gratitude de quelques-uns des mercenaires. Inversement, si les groins peuvent respecter le guerrier qui a tué l'un des leurs au combat, une participation cruelle et efficace à la traque des fuyards et à la tuerie des femelles et grouinots risque fort de rester gravée dans l'esprit des rescapés et de compliquer les choses si les Voyageurs veulent plus tard négocier avec les hommes-cochons. Mais nous n'en sommes pas encore là.

La traque dure jusqu'à la fin de l'heure du Faucon. Les cors du capitaine et de ses lieutenants sonnent alors le signal du départ et les Échaudeurs sont de retour aux Emmurés fin Couronne pour un déjeuner tardif. La hure du champion maquillé de craie est ostensiblement clouée sur l'un des poteaux à l'entrée du bourg. Le décompte des oreilles donne quarante-sept groins tués, dont douze femelles et petits, en plus des éventuelles victimes des Voyageurs. Du côté des mercenaires, on ne déplore que quelques blessures légères.

Comme après la bataille de la Sèbre, Ubiloulfe, Huffin et Puffin rachètent les trophées aux soldats





pendant le trajet du retour et, dès l'arrivée au bourg, montent à la salle hexagonale pour faire leur rapport au Conseil et recevoir leur dû. Le Chevalier protecteur proposera aux conseillers la poursuite des hostilités et le financement d'une troisième intervention des Gais Échaudeurs. L'implacable détermination de Bénard et l'efficacité prouvée des mercenaires rendront inaudibles les tergiversations des opposants et, après une brève discussion, l'assaut contre le troisième et dernier établissement des groins, siège du honni Nappe-Naphte, sera voté. Le capitaine Ubiloulfe offrira à nouveau d'embaucher des auxiliaires, aux mêmes conditions que la première fois. L'expédition est prévue pour le surlendemain. Hormis l'entraînement du lendemain matin les Voyageurs ont quartier libre.

## Le bain

La nuit suivante, les Voyageurs feront tous le même rêve. Ils sont dans des thermes. Plongée dans la pénombre, la salle où ils pénètrent semble souterraine, une petite grotte naturelle où ont été sculptées dix colonnes et dont les parois sont décorées de plaques de marbre. À leurs pieds s'ouvre un large bassin de pierre, rempli d'une eau verte et fumante, dans lequel descendent trois marches. De l'autre côté du bassin, une statue de tapir, en pierre blanche et noire, la trompe relevée, crache une eau presque bouillante. Une odeur d'herbes médicinales flotte dans l'air, portée par l'épaisse vapeur. Les Voyageurs descendent dans le bassin et s'assoient sur la banquette de roche qui le borde, plongés jusqu'au menton dans le bain chaud. En levant les yeux vers la voûte, ils distinguent une grande mosaïque à fond d'or représentant une femme en longue robe verte brodée de O noirs, coiffée d'un bonnet à trois pointes, flottant au-dessus d'un tapir, faisant de la main droite le signe d'Oniros, le pouce et l'index joints en cercle et portant dans la main gauche un chasse-mouche à manche d'or et à longs crins blancs. Autour d'elle est représenté un grouillement de petits êtres noirs et difformes, fuyant vers les ombres périphériques avec des attitudes de terreur. Sous cette image, à l'aplomb de l'extrémité la plus lointaine du bassin où l'eau se déverse, un puits de lumière laisse entrer le jour. Les yeux troublés par la sueur, les Voyageurs tentent en vain de déchiffrer à travers les volutes de buée les inscriptions que porte la mosaïque, de chaque côté de la femme en vert.

Puis la brume s'épaissit et le rêve se dissout. Au matin, les Voyageurs en garderont un souvenir vif et précis, en même temps qu'un sentiment d'attente

et d'inachevé. Que faisaient-ils dans ce bassin ? Qui étaient-ils ? Que disaient les inscriptions ? S'ils pouvaient à nouveau se baigner, contempler la mosaïque et en déchiffrer les écritures, ils pourraient se rappeler les souvenirs de cette vie antérieure qui flottent à la limite de leur conscience, si proches qu'ils pourraient presque les toucher et néanmoins hors de portée.

Il s'agit évidemment d'un rêve d'archétype, qui apportera à chaque Voyageur 60 points d'expérience s'ils le réalisent dans les six jours. Au-delà, les souvenirs s'estompent et le nombre de points gagnés diminue de 10 par jour.

## Les thermes de Magmalia

Les Voyageurs n'auront pas grand mal à apprendre où se trouve le bassin à la mosaïque. Rares sont les villageois qui y sont allés, mais quelques anciens ont entendu parler d'une source chaude miraculeuse qui jaillit du flanc d'une grande colline, à cinq lieues au nord du bourg. Il y a là d'antiques ruines et des salles souterraines ornées de belles images.

L'examen des archives, dans lesquelles Arlestin sera tout heureux de les guider, permettra aux Voyageurs d'en apprendre davantage. Avant que l'éclatement des Rêves ne dissipe le chemin liant Les Emmurés à Chandrapore, l'empereur Chlorose avait fait édifier autour de la source une belle maison de bains, toute en brique. Les meilleurs artisans de la capitale avaient couvert ses murs et ses voûtes de mosaïques à fond d'or qui faisaient la fierté de la région. Les riches chandraporiens avaient coutume de visiter ces thermes réputés quand le Cauchemar troublait leur rêve ou la boisson leur foie.

Quant à la figure à la robe verte accompagnée d'un tapir vue dans le rêve, un jet d'INT/Légendes à -4 leur apprendra qu'il s'agit d'une représentation de la Très Immaculée bien-révante Magmalia . Un échange avec Huffin, dont l'armure montre des images analogues ou Arlestin, qui est familiarisé avec les doctrines onirosiennes du vieil empire, leur apportera la même information.

Il ne reste donc aux Voyageurs qu'à explorer les ruines, repérer le bon bassin et y prendre un long bain chaud. La chose pourrait cependant ne pas être simple : les Emmurés pensent que Nappe-Naphte a installé ses groins dans les thermes, ce que les éclaireurs d'Ubiloulfe confirmeront bientôt.

Les Voyageurs devraient par ailleurs rester discrets sur leur rêve : quand il entendront parler d'une





mosaïque représentant Magmalia, que ce soit par la rumeur ou par les Voyageurs eux-mêmes, Puffin et ses suivants s'étoufferont d'indignation et n'auront de cesse qu'elle ne soit détruite. S'ils apprennent que les Voyageurs lui attachent une importance particulière, ils deviendront méfiants et se feront un devoir de les empêcher d'accéder au bassin.

## Les préparatifs

Comme prévu, l'expédition des Gais Échaudeurs contre les groins des thermes de Magmalia se met en route deux jours après la bataille dans les bois. Méquil Ubiloulfe a décidé de parcourir quatre lieues la première journée et de monter le campement à quelque distance de l'établissement, pour attaquer le lendemain matin avec des troupes fraîches. Vadimius et Choldique, las de tirer sur leurs cordes et avides d'argent facile, se sont joints à la troupe.

Le voyage à travers un paysage de collines et ruisseaux, parsemé de bosquets et des ruines d'anciennes fermes, se déroule sans encombre. Les groins rescapés cherchant à gagner le refuge de Clairbauge – nom donné par Nappe-Naphte à son repaire – sont assez nombreux mais, à part quelques flèches décochées par les hommes de Huffin quand l'occasion se présente, nul ne cherche le combat.

Nappe-Naphte a lui-même placé des veilleurs soigneusement choisis parmi les vaincus des deux premières batailles, avec instruction de revenir aussi vite que possible dès que les mercenaires sont en vue. La peur au ventre, les guerriers n'hésitent pas un seul instant à regagner la sécurité des murs de briques dès que les Échaudeurs approchent. Ainsi le chef des hommes-cochons est-il tenu informé de l'avance de l'ennemi.

Le bivouac est installé en fin d'après-midi à soixante minutes de marche des thermes et une garde légère est organisée. La nuit passe sans encombre, les trois chefs groins ne voulant pas risquer leurs forces dans une sortie incertaine. Suivant le conseil du seigneur de Clairbauge, les hommes-cochons s'affairent plutôt à ramasser tous les comestibles qu'ils peuvent trouver autour des bains, dans les directions opposées à celle d'où vient l'assaillant. Bois et prairies sont ravagées avec méthode et une chaîne de porteurs de sacs de tubercules, champignons, rhizomes, œufs, baies, fruits et gibiers divers fourmille toute la nuit. Les fourrageurs rentreront furtivement au petit matin dès que les guetteurs auront signalé que les mercenaires se remettent en marche.

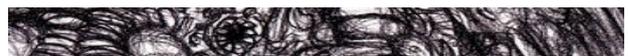
Dès l'aube, la compagnie repart. Méquil Ubiloulfe envoie deux cavaliers en éclaireur et place les autres en flanc-garde. Les approches des thermes ont été ratissées par les groins pendant les jours précédents et partout le sol est foui et gratté, les terriers éventrés et déserts, les ruches pillées. Ça et là, des cabanes grouines isolées ont été renversées et leurs petits potagers consciencieusement dépouillés. À mesure que ces préparatifs se révèlent, les grimaces des Échaudeurs se font de plus en plus maussades. Bientôt, les éclaireurs reviennent et informent leurs chefs que les hommes-cochons se bousculent devant l'enceinte des bains. Dans l'espoir de devancer ses adversaires et de les surprendre hors des murs, Ubiloulfe ordonne à ses hommes de presser le pas. À la fin de l'heure du Château Dormant, la troupe arrive en vue des thermes. Dans un désordre indescriptible, une foule de groins se presse sur les murs et aux portes encore ouvertes. Un échange de regards entendus avec ses lieutenants et Ubiloulfe décide de saisir l'occasion. L'assaut est aussitôt donné.

## La maison de briques

Les thermes de Chlorose sont construits au pied d'une falaise qui tranche abruptement le flanc d'une colline granitique et dont la masse sombre domine la forêt de plus de quinze toises. Tous ses bâtiments sont construits de briques rouges et agrémentés de décorations de marbre blanc. Ça et là sur les murs intérieurs, des restes d'enduit peint laissent entrevoir des personnages impossibles à identifier et les fragments de scènes indéchiffrables.

Un mur haut d'une toise et demie et long d'une bonne centaine, s'adossant à la falaise à chaque extrémité, délimite une grande cour où s'aperçoivent les bâtiments en partie ruinés. Au pied du mur a été creusé un large fossé qui sert visiblement de dépotoir. Le terrain alentour a été défriché sur quelques dizaines de pas et les groins s'y livrent à une agriculture primitive.

Dans la brique rouge de l'enceinte sont enchâssées des centaines de plaques de marbre sculptées de bas-reliefs érodés et d'inscriptions en vieux chandraporien, presque illisibles. Un jet réussi d'INT/Lire et Écrire ou Légendes à -4 permet d'y reconnaître des ex-voto, offerts par d'anciens visiteurs en remerciement des bienfaits de la source miraculeuse. Sur le tiers de sa longueur, de part et d'autre de la porte, le mur est couronné de lourds grossièrement ajustés (VUE/Charpenterie à -4





permet de voir que même si l'ouvrage, assez récent, est massif et maladroit, il est très robuste). Enfin, la terre tirée du fossé a été transportée dans la cour et tassée au pied du mur, pour le renforcer : si l'enceinte n'est pas à proprement parler fortifiée, elle est assez haute et solide pour décourager les intrus. Elle est percée d'un unique portail, encadré de deux pilastrs de pierre ornés d'intarse de marbre blanc et noir figurant des tapis et surmonté d'un fronton à l'effigie sculptée de Chlorose Pentonirique (voir plus haut [La salle hexagonale](#)). Les deux vantaux de madriers mal équarris, renforcés d'impressionnantes ferrures rouillées et hérissées d'énormes clous, sont de la même facture fruste et efficace que les hourds. Au-dessus du portail, sur la palissade protégeant les défenseurs, sont cloués un écu au blason à rayures bleues et blanches presque complètement effacé ; une lance rompue ; une épée à la lame tordue et une vieille armure de plates et de mailles, toute cabossée et rongée par la rouille qui dégouline en longues traînées oranges jusque dans les yeux de l'Empereur : les armes brisées de Bénard l'Ancien, exposées en trophée par ses vainqueurs.

## L'enceinte des Thermes

Les Voyageurs pourront constater que l'enceinte des thermes de Magmalia est en bien meilleur état que les bâtiments qu'elle encercle. Quand ceux-ci sont partiellement ruinés, marqués par les infiltrations et envahis de pariétaires, le mur est presque intact malgré des siècles de pluie et de gel et à peine colonisé par les lichens. C'est que les bâtisseurs du Second Âge ont préservé l'ouvrage grâce à des zones d'Eau en Terre, modelées à l'exacte forme du bâti grâce à l'ancien sort perdu de Mousse d'Oniros – qui permettait d'éclater une zone sphérique en un agrégat d'une multitude de bulles minuscules auquel le haut-rêvant pouvait faire épouser la forme souhaitée – puis rendues permanentes. Les infiltrations sont ainsi immédiatement transformées en concrétions calcaires, qui colmatent les fissures et renforcent l'appareil. La sécheresse de la construction empêche les rupicoles et les chasmophiles de s'y enraciner. Seule la surface des ex-voto, légèrement en saillie, est érodée par les ans. Accessoirement, cette ancienne magie rend l'enceinte invulnérable à tout sort de transmutation élémentale.

À l'intérieur de la cour, à droite du portail, s'élève l'antique hôtellerie dont subsistent seuls le rez-de-chaussée aux voûtes crevées et des moignons de murs percés de hautes fenêtres ouvrant sur le vide.

Un foule de groins réfugiés y campe autour de braseros de bronze aux motifs élégants, aussi anciens qu'imposants – il faut deux hommes pour les déplacer. L'un d'eux, encore imprégné d'obscurs enchantements du Second Âge, diffuse une chaleur agréable sans qu'il soit besoin de l'alimenter en combustible.

Un bâtiment allongé dont deux étages ont été préservés fait face à l'hôtellerie, de l'autre côté de l'entrée. Son rez-de-chaussée est divisé en une série de salles abritant des baignoires de marbre pouvant accueillir deux personnes, que les groins utilisent comme silos. Par endroits, les restes verdis d'anciennes tuyauteries de bronze sortent des murs. Les deux étages ne conservent rien de leurs anciens aménagements. Au premier les guerriers groins ont entreposé leur arsenal. Ils y dorment quand ils ne sont pas de garde. Au second s'entassent les blessés et malades, soignés selon les principes simples et expéditifs de la médecine grouine. Des rangées d'amples fenêtres permettaient aux poitrinaires de l'Empire de goûter l'air frais de la campagne et d'admirer la forêt, par-delà le mur d'enceinte. Elles sont maintenant occultées par des palissades où les hommes-cochons ont ménagé d'étroites meurtrières par lesquelles ils peuvent décocher leurs traits sur les assaillants.

Une large promenade dallée de pierre blanche conduit du portail à la source souterraine. Elle passe entre l'hôtellerie et la maison de bains puis dessert sept pavillons ruinés, ajourés de larges baies géminées soutenues par des colonnes graciles aux chapiteaux finement décorés. L'un a conservé sa fontaine centrale, désormais tarie, où sont encore attachées par des chaînes de bronze d'antiques timbales aux motifs repoussés de tapis. Plus à l'écart, sur la droite, un bâtiment au dôme à demi effondré abrite des latrines communes, encore en eau et que, contre toute attente, les groins instruits de leur destination par Nappe-Naphte utilisent de manière appropriée. Sur la gauche, contre le mur d'enceinte, subsistent les fondations de communs. Leur usage s'est perdu, à l'exception de la cuisine avec son évier de granit, sa grande cheminée et son four où les hommes-cochons cuisent d'amères galettes de farine de glands. Entre les bâtiments, le parc que les vieux écrits chandraporiens décrivent comme le plus plaisant qui se puisse imaginer, où le visiteur pouvait s'émerveiller des senteurs de mille essences rares et de la chamarrure et du chant des oiseaux les plus exotiques, n'est plus qu'une triste aire de terre battue, toute plate, dont chaque pouce est occupé par une tente ou un abri de fortune.





## La source miraculeuse

À l'extrémité du chemin dallé, la falaise est sculptée en une imposante façade ornée de reliefs et statues. Même à demi ruiné, le monument frappe l'imagination. L'entrée est encadrée par sept paires de demi-colonnes de pierre bleue aux chapiteaux ornés de vagues et de tourbillons. De part et d'autre, des motifs de tapirs déchirant des cauchemars font échos aux pilaîtres de portail. Le fronton porte l'image des trois Pères Aqueux : Chlorose Pentonirique dans la source au centre ; Calvos le Cophotique assis sous la cascade à gauche ; Burthakos l'Amphibien descendant dans la mer à droite. L'ensemble est surmonté d'une niche abritant une grosse urne de trois ou quatre muids, taillée dans la roche même de la colline et réputée contenir les larmes versées par les chandraporiens à la mort de Sikandre Poimène. À gauche, une entrée discrète, sans décoration, rejoint les corridors de service. Plus haut dans la paroi béent les larges ouvertures de trois puits de lumière aux parois couvertes de marbre blanc, qui s'enfoncent de biais dans la roche et par où les salles intérieures prennent le jour.

Derrière le porche, les cinq marches d'un large escalier descendent dans une antichambre dont les mosaïques dépeignent des scènes de chasse en forêt et les travaux des champs. De là, trois arches conduisent à un vestiaire meublé de quatre banquettes de marbre et dont les murs sont creusés d'une multitude de niches rectangulaires et de quatre cabines. Un large couloir dont les murs montrent des paysages idylliques de bords de rivières, de sources et de lacs dessert à gauche une grande salle nue autrefois utilisée par les serviteurs des bains et à droite des latrines communes, où peuvent s'asseoir jusqu'à sept visiteurs, équipées d'un grand évier de pierre dans lequel quatre anguilles d'airain crachent encore une eau claire et fraîche.

Le couloir se termine sur un vestibule rond aux huit colonnes taillées dans huit sortes différentes de pierre rare (VUE/Maçonnerie à -5) et dont la coupole s'orne d'une représentation colorée de Chlorose Pentonirique sur fond d'or. Autour, trois vastes salles rondes sont disposées en trèfle. Chacune est occupée par un grand bassin entouré de galeries de circulation haute et basse soutenues par dix colonnes et alimenté par une fontaine à l'image d'un tapir, faisant face à l'entrée (voir plus haut, [Le bain](#)).

À gauche, l'ancien bassin froid, surplombé par une coupole où sont fixées des scènes de la vie du bien-révant abnégationniste Aristide Kruopugos : sa capture par les subtilins débauchés de Spasme ; sa fuite à travers la mer des Brouillards, à califourchon sur le pilier de pierre auquel ses bourreaux l'avaient enchaîné et qu'un miracle des Dragons avait arraché du sol et fait flotter sur les eaux ; le sermon devant les arctorhines, géants des glaces aux jambes courtes et au nez noir, couverts de fourrure blanche, qui nagent dans la mer gelée pour attraper de leurs mains griffues les phoques qu'ils mangent crus ; sa fin tragique dans la gueule du terrible Kourganek à la voix puissante et aux petites oreilles, resté sourd à la doctrine évidentine.

À droite, le bassin tiède dont la mosaïque illustre la vie du bien-révant Drakodore Diétologos, qui guérissait obèses et dyspepsiques par un régime de poissons qu'il attrapait lui-même entre ses dents au fond de la mer, où un miracle des Dragons lui permettait de rester une heure entière. Sa mort aussi, scié en quatre quartiers par les vindicatifs subtilins de Jade, dont il avait convaincu les concitoyens de rechercher la plénitude d'Oniros sous les vagues de la baie des perles, où ils s'étaient noyés.

Au fond, dans le prolongement du couloir principal, les bains chauds dont les Voyageurs ont rêvé quelques nuits plus tôt. Contrairement aux autres salles qui sont éclairées par des ouvertures donnant sur la falaise, à l'intérieur de l'enceinte, le bain chaud tient sa maigre lumière d'une cheminée verticale, elle aussi plaquée de marbre blanc, qui débouche dans les bois sur le flanc opposé de la colline.

L'ensemble des installations est flanqué d'un long couloir ancillaire creusé dans la roche nue, grâce auquel les serviteurs des thermes accédaient aux différentes salles sans déranger les curistes. Ce couloir mène en outre à la salle des vannes. Une antique plomberie gnome, qui doit sans doute autant à l'ingéniosité technique qu'à une ancienne magie, y capte l'eau chaude de la source et l'eau fraîche amenée par un aqueduc souterrain et permet, par un ingénieux système de vannes et d'échangeurs de chaleur à contre-circulation, d'alimenter les différents bassins et d'en régler la température. Cet incroyable ouvrage, pourtant enveloppé d'une gangue de concrétions teintées par le vert-de-gris, fonctionne encore.





Même si les mosaïques sont abîmées et si de nombreuses pierres de parement sont manquantes ou brisées, les thermes sont en assez bon état. Les groins ont pris leurs quartiers dans les salles sèches et dans les galeries hautes des trois bassins. Le bassin tiède est vide et sert de salle commune aux groins des bains et de demeure à Nappe-Naphte mais les deux autres, ainsi que les latrines, sont encore en eau. Le bassin froid, toujours alimenté en eau fraîche, sert de citerne.

Le bassin chaud, avec son puits de lumière donnant hors les murs, a toujours inquiété le chef groin qui y voyait le point faible de sa forteresse. À force d'essais et de tâtonnements, Nappe-Naphte a fini par comprendre l'usage des principales vannes et a coupé l'alimentation froide du bassin de Magmalia. Sans être bouillante, l'eau y est donc brûlante – de l'ordre de 80°C – et les groins y font cuire leur nourriture, dans de grands sacs attachés à des cordes et lancés au milieu du bouillon.

Un escalier de visite prenant naissance devant la salle des vannes s'élève jusqu'au puits de lumière puis le longe successivement sur ses quatre faces. Il rejoignait la surface près de l'ouverture du puits mais sa partie supérieure est effondrée et il est depuis longtemps inaccessible depuis l'extérieur. Cinq ouvertures relie l'escalier au puits ; pour plus de sécurité les hommes-cochons y ont scellé de gros barreaux d'acier, et cinq sentinelles armées chacune d'une arbalète, d'une lance longue et d'un voulge les surveillent de jour comme de nuit. De point faible, la cheminée a ainsi été transformée en piège mortel.

## A l'assaut des bains

Lorsque les mercenaires arrivent devant les thermes de Magmalia, les fourrageurs groins n'ont pas encore gagné l'abri du mur d'enceinte et se pressent en grand désordre devant le portail béant. Ne voulant laisser échapper une pareille occasion de forcer les portes, les Gais Échaudeurs donnent l'assaut. Les archers de Huffin se déploient sur les ailes et décochent volée sur volée dans la bousculade affolée. Les cavaliers de Puffin tournoient à la limite de la foule, sabrant à tour de bras. Enfin, les fantassins menés par Ubilouffe arrivent au contact et, rejoints par les archers qui tirent leurs épées, encerclent la cohue d'un mur de bouclier, taillant et piquant sans pitié les hommes-cochons trop serrés pour pouvoir se dérober ou se battre efficacement.

Si les Voyageurs participent à cette phase de la bataille, considérer que les groins sont, sauf exception, en demi-surprise. L'affaire est donc sans grand danger, d'autant que beaucoup de ceux qui sont surpris à l'extérieur ne sont pas armés. Mais un combattant pressant de trop près les hommes-cochons ou glissant dans la boue et la tripaille peut se trouver happé par foule et être piétiné (1d4 encaissements à +4 sur la table des coups non mortels chaque round).

Le massacre est abominable mais vain. Les groins forment une masse si compacte que les Échaudeurs ne peuvent s'approcher des portes que les assiégés, poussant les battant de toutes leurs forces, parviennent à refermer petit à petit malgré la pression des fourrageurs. Pire, les défenseurs des remparts et de la maison des bains se ressaisissent et arrosent la mêlée de flèches et pierres de fronde, sans grand discernement mais avec une certaine efficacité (jouer un jet de CHA à 0 par round : en cas d'échec, le Voyageur essuie un tir mal ajusté, enc. à +2 ; en cas d'échec total, le tir est chanceux, enc. à +6). Lorsque les premiers assaillants arrivent aux portes encore entr'ouvertes, les groins dévoilent une de leurs armes secrètes : du haut du portail, ils basculent vers l'extérieur d'étroits tonneaux emplis de pierres et de sable, qui s'écrasent avec fracas sur les mercenaires et les groins retardataires (enc. à +6 pour qui se trouve pris dessous). Un examen plus approfondi montrera que ces tonneaux, hauts de quatre pieds et larges d'un et demi, présentant un trou sur le dessus, sont en fait des barattes toute neuves. S'il est interrogé sur le sujet, le tonnelier Bondar, par ailleurs ami de Malpince, se montrera fuyant et évasif.

Empêchés de pénétrer dans l'enceinte par le désordre des hommes-cochons, criblés d'un déluge de projectiles, les Gais Échaudeurs doivent finalement se replier. Plus de soixante groins ont succombé devant les portes, sous les coups de leurs ennemis ou les traits de leurs congénères. Du côté des mercenaires, on ne compte plus les ecchymoses. En plus des éventuelles blessures subies par les Voyageurs, cinq hommes sont touchés, dont deux assez grièvement. Le fantassin Crémon s'est trouvé emporté par la foule et enfermé dans l'enceinte des bains. Le pauvre Vadimius a reçu une flèche dans la gorge et agonise au bord du fossé. Trois chevaux sont atteints et un a été éventré. Plus grave encore, l'armure décorée de Huffin a été endommagée par une grêle de balles de fronde et, sur la spallière droite, l'image du bien-rêvant Pothinos, serré dans son filet de pêche et piétiné par le taureau, n'a plus de tête.





À tous égards, l'assaut frontal est un échec coûteux. La troupe se retire sombrement à la lisière de la forêt et les blessés sont renvoyés aux Emmurés sur des chevaux de remonte, avec le corps du porteur d'eau. Restent dix-neuf mercenaires et leurs trois officiers, un Choldique indemne mais passablement refroidi par les réalités du combat et les Voyageurs rescapés. Il est temps d'imaginer une nouvelle tactique.

## Une livre de chair à saucisse

L'assaut manqué fait subodorer aux Gais Échaudeurs que le nombre de groins retranchés dans les bains est plus important que ce qu'ils anticipaient. De fait, ils sont presque deux cent cinquante dont un bon tiers de guerriers en état de combattre, les femelles étant tout à fait capables d'aider à la défense des murs, en apportant des flèches aux archers ou en lançant des pierres sur les assaillants. Les hommes-cochons marchent sur leurs pieds à deux semaines, sont à peu près capables de manier les armes à six mois, atteignent leur pleine maturité vers deux ans et vivent rarement assez longtemps pour que l'âge leur fasse perdre leurs forces. Les groins incapables de se joindre d'une manière ou d'une autre au combat sont donc peu nombreux : à peine cinquante.

Conscient de la relative faiblesse de ses effectifs, Méquill Ubiloulfe maintient ses hommes sous le couvert des arbres et leur commande de se montrer à intervalles réguliers en plusieurs points de l'orée du bois, pour tromper les assiégés sur leur nombre. La nuit, il fera allumer jusqu'à quinze feux de camp pour parfaire l'illusion.

À l'heure de la Couronne, les Gais Échaudeurs tentent de négocier la reddition des groins. Le capitaine incitera lourdement les Voyageurs à jouer les intermédiaires, du moins ceux qui ne se sont pas trop illustrés pendant les combats. Leur relative neutralité pourrait en effet faciliter la discussion. Ubiloulfe est prêt à leur offrir jusqu'à quinze sols si les négociations aboutissent. Les arguments sont peaufinés dans la matinée entre Ubiloulfe, Huffin, Puffin, deux mercenaires plus subtils que la moyenne et les Voyageurs s'ils acceptent ce rôle.

En annonçant clairement qu'ils veulent parler, les émissaires peuvent s'approcher des murs, mais le portail restera fermé. Les trois chefs groins participent à l'échange, Ornoufle-cul-trempé depuis le hourd, Yrnifle depuis une fenêtre palissadée au second étage de la maison de bains et Nappe-Naphte au dessus du portail, tenant devant lui une lourde porte de chêne qui lui sert de pavois.

Tout en fermeté, le discours qui leur est tenu est simple :

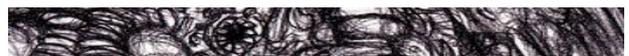
Les groins ont pu voir ce que les Gais Échaudeurs savaient faire, mais ni les mercenaires ni les gens du bourg ne veulent vraiment d'un combat. Ce qui leur importe est que les groins quittent les bâtiments et laissent la libre disposition des bains aux Emmurés. Si les groins relâchent leur prisonnier, se rendent et quittent paisiblement les thermes de Magmalia, on les laissera libres de s'installer plus loin dans la forêt, ou même de partir pour un autre rêve par la déchirure violette qui s'ouvre quelque part dans les collines. Cela évitera de faire à nouveau couler le sang.

Au Gardien des Rêves de juger de la sincérité de cette offre. Après tout, si une déchirure de rêve permet effectivement de se débarrasser des groins, les Gais Échaudeurs peuvent très bien préférer un gain prompt et sans combat à un engagement prolongé et risqué qui ne leur apportera que quelques dizaines sols de plus. Mais une fois les hommes-cochons hors des murs, les mercenaires pourraient miser sur leur lâcheté et leur faiblesse en bataille rangée et se laisser tenter.

Peu importe car les assiégés ne mordront pas à l'hameçon. Même si les Voyageurs déploient des trésors de persuasion, la peur et la colère sont fortes parmi les groins. Leurs vivres ne leur permettent guère de tenir plus de dix jours mais la plupart est incapable de se projeter aussi loin dans l'avenir et craint le péril immédiat auquel ils s'exposeraient hors de la forteresse.

Même s'il réalise que le temps est compté, Nappe-Naphte répugne à quitter une position forte et, instruit par les événements des derniers jours, ne fait aucune confiance à Ubiloulfe et à Bénard. Il exigera, pour accepter de quitter les lieux, que la bande des Gais Échaudeurs passe la déchirure dont on lui vante les mérites, sous les yeux de trois de ses guerriers qui pourront vérifier que le danger est écarté et reviendront tout lui raconter. Cet arrangement, qui les priverait du dernier paiement des Emmurés, est rejeté par les mercenaires.

Les pourparlers sont rapidement dans l'impasse et les émissaires devront retourner à l'abri des arbres, sous une pluie de balles de fronde et de détritrus divers lancés depuis les remparts et sous les quolibets des assiégés :





« ORNOUFLE – *depuis le couvert du hourd*

Reddition dans le cru de ta mère l'escalope, Murliblouffe ! On fera nos mangeüres de tes tripes jaunes et de celles de ta bande de lopettes !

YRNIFLE – *agitant le poing par une meurtrière*

On chiera dans vos crânes fracassés d'idiots et on se torchera avec vos barbes miteuses de tueurs de femelles !

NAPPE-NAPHTE – *à travers le judas de sa porte*

Ubiloulfe, tu as ri de mes pertes, conspué ma nation, refroidi mes amis, échauffé mes ennemis ; et quelle est ta raison ?... Je suis un groin ! Un groin n'a-t-il pas des yeux ? Un groin n'a-t-il pas des mains, des organes, des dimensions ?

LES ASSIÉGÉS – *avec des ricanements égrillards*

Plus grandes que les vôtres en tous cas !

NAPPE-NAPHTE

N'est-il pas blessés par les mêmes armes, exposé aux mêmes maladies que les humains ?

LES ASSIÉGÉS

Vous nous avez refilé la grippe porcine !

NAPPE-NAPHTE

Si vous nous piquez, ne saignons-nous pas ?

UN ASSIÉGÉ – *ignorant bravement une blessure au flanc*  
J'ai pas le temps de saigner !

NAPPE-NAPHTE

Si vous nous chatouillez, ne rions-nous pas ?

LES ASSIÉGÉS

Non, ça nous fait pas rire !

NAPPE-NAPHTE

Si vous nous bafouez, ne nous vengerons-nous pas ?

LES ASSIÉGÉS

Ouais, on a pris des baffes, mais on se vengera ! »

Après l'échec des négociations, Méquil Ubiloulfe visiblement préoccupé envoie deux cavaliers chercher des provisions au bourg, avec instruction de couvrir la distance au galop d'une traite et de revenir immédiatement.

La nuit quelques Échaudeurs, et peut-être les Voyageurs, se glissent discrètement jusqu'au champ de bataille pour prélever les oreilles des groins tombés devant le portail, ce qui représente un joli pactole. Une poignée de groins a sauté du haut du mur pour récupérer le cadavre du cheval tué lors de l'assaut. Ils ont l'intention de le découper en quartiers que leurs congénères hisseront dans l'enceinte grâce à des cordes, puis de remonter par le même chemin. Un accrochage dans les ténèbres est possible mais le combat ne permettra pas aux assiégeants de prendre pied sur le rempart grouillant de guerriers.

Si les Voyageurs ne prennent pas d'initiative particulière, la journée du lendemain n'apporte rien de nouveau. Ubiloulfe attend le retour des hommes envoyés au ravitaillement, entretient à l'intention des assiégés l'illusion d'une armée imposante et tente en vain, par un simulacre d'attaque et de retraite, de provoquer une sortie des guerriers groins. Dans l'après-midi, il enverra quelques hommes – si possible les Voyageurs – fouiller les alentours à la recherche d'une faille dans les défenses.

## L'Échaudeur Échaudé

Après deux jours sous les murs des thermes, les mercenaires sont d'une humeur exécrable. Ils n'ont aucune nouvelle de leur camarade fait prisonnier et le siège ne progresse pas. Certains calculent les gains et pertes à attendre de l'affaire et, ne serait la nécessité de secourir Crémon, envisageraient déjà de lever le camp.

Au petit matin, un groin grogne depuis les hourds une harangue incompréhensible mais probablement injurieuse, conclue par un « Y'a presque tout. » retentissant et mystérieux ; puis il balance un paquet par-dessus le fossé. Ubiloulfe envoie un homme le ramasser, protégé par un solide pavois. Les assiégés laissent faire, se contentant de ricaner derrière leur palissade. Il s'agit d'un baluchon de vêtements contenant les os d'un squelette humain sans tête, auxquels s'accrochent encore des débris de tendon et de cartilage. Un jet d'INT/Chirurgie ou Cuisine à -3 permet de voir qu'ils ont été cuits, rongés et brisés pour en extraire la moelle. Pour faire bonne mesure, un groin a ajouté à ces restes ses propres déjections. Le mouchoir de vichy rouge et blanc laissé dans le colis et les vêtements clairement identifiables ne laissent guère de doute : après l'échec des pourparlers, le malheureux Crémon a terminé en pot-au-feu.

Les Échaudeurs sont livides de chagrin et de rage. Parmi les hommes, la colère l'emporte sur l'expérience : il n'est plus question de lever le camp, le prix déjà payé est trop grand pour accepter de se retirer. Huffin, qui pense au nombre considérable d'oreilles à prendre et n'a toujours pas digéré le saccage de son armure illustrée, est du même avis. Puffin se fait un devoir de détruire les statues et mosaïques des thermes, qu'il a vues en rêve. Plus pragmatique, Méquil Ubiloulfe sait qu'il n'a ni les moyens de soutenir un long siège ni les forces nécessaires à l'assaut des murs, mais ne désespère pas de trouver une ouverture.





Celle-ci se présente dans l'après-midi. Les Voyageurs – ou à défaut des mercenaires envoyés en reconnaissance – explorent les alentours des thermes quand ils sont surpris par de vagues effluves de potée. En suivant l'odeur (ODO/Survie en forêt à -2), ils finissent par trouver dans les bois qui couvrent le flanc de la colline opposé à la falaise des ruines dissimulées par la végétation. Sous les fourrés s'ouvre un trou carré d'une toise et demie de côté : l'entrée de la cheminée qui mène aux bains chauds (voir plus haut, [La source miraculeuse](#)).

Ignorant tout du piège tendu par Nappe-Naphte, les Gais Échaudeurs veulent descendre quelques hommes par ce conduit à l'aide de cordes, sous le couvert la nuit. Ceux-ci devront ensuite se glisser jusqu'aux portes, égorger les gardes et débarrer les vantaux pour ouvrir le passage à leurs compagnons, qui attendront allongés dans l'ombre près de l'entrée. La tuerie des groins pris au dépourvu ne sera alors que simple routine. Ubiloulfe est bien décidé à mener le coup de main et si les Voyageurs lui paraissent en avoir la trempe, il leur proposera de l'accompagner.

Cette tentative d'infiltration est vouée au désastre. Dès que les sentinelles grouines entendent les mercenaires s'affairer au bord du trou, elles envoient chercher Praxcital, qui dirige en personne la riposte. Il laisse les premiers assaillants dépasser les trois premières lucarnes puis crie à ses guerrier de frapper à coups de pique et de voulge (armes d'hašt avec une Mêlée de 12, une compétence de +3 et un +dom total de +5) les cordes et les mains des mercenaires, pour les faire tomber. Des carreaux d'arbalète feront dégringoler ceux qui restent hors de portée.

Quand les assaillants se rendent compte de leur erreur, il est sans doute trop tard. Les cinq lucarnes sont visibles sur un jet de VUE/Vigilance à -4 mais apercevoir les groins dans leurs encoignures ténébreuses est presque impossible (jet à -6 pour qui cherche activement à les y voir). Descendre le long de la corde est facile (Mêlée/Escalade à 0), remonter plus ardu (jet à -4), esquiver ou parer en étant suspendu dans le vide est illusoire (seul un jet réussi à -6 permet d'être en demi-surprise et non en surprise totale). Quoique parsemé de mousses, le parement de marbre de la cheminée est en bon état et n'offre presque aucune prise (jet à -10). Il est possible de s'agripper aux barreaux ou au rebord des lucarnes (jet à -2) mais les groins se feront un plaisir d'écraser à la masse les doigts des récalcitrants ou de les repousser dans le vide à coups de pique. Le puits en lui-même est long de six mètres ; il s'ouvre dans la coupole huit mètres au-dessus de la surface

de l'eau, profonde à cet endroit de deux mètres. Chaque chute se conclura par un éclaboussement sinistre et des hurlements effroyables. Sur les rebords du bassin, des groins armés de lances s'emploient à maintenir les assaillants dans le bouillon jusqu'à leur mort. Le Gardien des Rêves pourra ainsi tester les règles de chute (encaissement de +6 à +1 selon la hauteur, car l'eau amortit l'impact), de brûlure (enc. +6 pour chaque rd dans l'eau, sans protection) et éventuellement de noyade.

Sauf si les Voyageurs l'en dissuadent par de solides et vigoureux arguments, Méquill Ubiloulfe s'engage le premier dans le puits et connaît une mort affreuse. Si les Voyageurs s'embarquent dans l'aventure et s'enfoncent dans le trou parmi les premiers, ils sont condamnés presque à coup sûr. S'ils descendent dans les derniers, leurs chances sont meilleures. L'odeur de mauvais pot-au-feu, des bouffées d'air chaud et quelques volutes de condensation, ou l'éternuement impromptu d'une sentinelle pourraient les alerter. Le dispositif adopté pour la descente fera toute la différence : les assaillants se succèdent-ils à plusieurs sur la même corde ou ont-ils chacun la leur ? Des comparses restés à la surface peuvent-ils prestement les hisser hors de ce mauvais pas ? Espérons simplement que tous ne succomberont pas à la ruse des groins...

## La mutilation des Jalmíns

Voici un autre épisode illustrant la détérioration des relations entre les Emmurés et les Gais Échaudeurs. Le Gardien des Rêves peut l'insérer dans l'histoire s'il juge utile d'augmenter la tension. L'événement peut prendre place entre l'assaut raté contre les thermes et l'installation du siège, ou après la mort de Méquill Ubiloulfe.

À l'entrée du bourg, de part et d'autre du seuil de pierre où les galets brisés de la calade font place aux pavés de la rue de la Crête, se dressent deux piédestaux de marbre d'où deux hommes-tapirs de bronze, ventrus, assis en tailleur, chacun brandissant dans ses trois mains le chasse-mouches, l'épée, et le bocle, scrutent farouchement l'arrivant par dessus leurs trompes retroussées par la colère. L'usure de la pierre et la verdissure du métal attestent l'antiquité des statues (VUE/Maçonnerie ou Orfèvrerie à -3 pour reconnaître un ouvrage du Second Âge). Le ventre du gardien de droite, que la superstition pousse les Emmurés à toucher du bout des doigts quand ils entrent en ville, est poli et doré ; sur celui du gardien de gauche, on peut encore lire le trigramme HON.





Il s'agit là encore d'anciennes représentations du Jalmin Épialochtone des marmonites de Tolmod . Chaque fois qu'ils passent entre les statues, les lieutenants de Méquil Ubloulfe et certains de ses hommes fixent le sol avec une obstination chaque jour plus rageuse. Pour ne pas voir les scandaleuses statues, certains Échaudeurs n'entrent plus dans le bourg que par l'une des petites portes donnant sur les champs et dont ils ont obtenu la clef. La nuit de l'échec de l'assaut contre les thermes de Magmaia, on a pu entendre l'un des cavaliers de Puffin, crispé sur sa choppe de bière, se répandre en reproches amers contre les Emmurés, qui prétendent vouloir repousser les groins mais rendent un culte douteux à des statues qui sont presque à leur image : les mercenaires ont dressé leurs plans de bataille sous une fresque impie, pour honorer un contrat passé sous le regard de mosaïques impies, dans un bourg gardé par des statues impies ; il sont complaisamment supporté l'hérésie marmonite des Emmurés et les Dragons les en ont punis.

Au début de l'heure du Vaisseau, les rues des Emmurés résonnent d'appels et de cris de colère. Au petit matin, on a retrouvé les deux statues de bronze mutilées, bras et trompe brisés à coups de hache, écrasés et jetés pêle-mêle sur le bord du chemin. Beaucoup écumant de fureur ; d'autres redoutent que la magie apotropaïque des anciennes statues ne soit dissipée et se tordent les mains d'inquiétude ; tous sont scandalisés au dernier degré : c'est le bourg des Emmurés tout entier que l'on a frappé et que l'on veut abattre. Arlestin atterré verra dans l'événement une sinistre redite de l'abominable affaire des Jalminocopides .

Qui est coupable ? Un provocateur cherchant à ruiner l'alliance entre le Chevalier protecteur et les Gais Échaudeurs, un mercenaire poussé par le dépit, le fanatisme ou un rêve d'archétype, les Voyageurs eux mêmes ? Au Gardien des Rêves d'en juger. Les mercenaires sont évidemment suspectés ; ceux qui ne sont pas sous les murs des thermes, la plupart des blessés des combats des derniers jours, se retranchent dans leur campement, renfrognés et vigilants, leurs armes à portée de la main.

Pressé par la foule, Bénard n'a d'autre choix que de tenir immédiatement Conseil. Dans les cris et la confusion, le Chevalier protecteur tente d'organiser les débats. En vain. Ses adversaires, au premier rang desquels Samèque et Malpince, attisent la colère des villageois qui ont envahi la salle hexagonale. Des bagarres éclatent dans la galerie et le petit Jaka, propulsé par dessus la balustrade, tombe lourdement

sur le rebord du bassin et a la jambe brisée. Le vieux Travertin tente de ramener l'ordre avec ses pauvres moyens mais une main compatissante l'enferme dans une pièce latérale avant que sa conscience professionnelle ne lui vaille un mauvais coup. La confusion est à son comble. Mis à part Vergnat, qui savoure l'occasion qui s'offre à lui, et ceux dont l'indignation fait écho à la fureur de la foule, les conseillers n'en mènent pas large. Arlestin a reculé jusqu'à la porte qui mène à la tour et contemple la scène avec une horreur incrédule. Rapidement, le marchand de vin entraîne la foule et les conseillers devant les statues profanées. Il cherche en fait à sortir du jeu le Chevalier protecteur, qui ne pourra suivre les émeutiers aussi loin de son fauteuil.

L'issue dépend des protagonistes présents et des actions des Voyageurs. Si Ubiloulfe est sur les lieux, il cherchera à éviter l'incident, ordonnera qu'aucun Échaudeur ne demeure près de l'impasse des Gloires, et fera sortir la compagnie de la cité en bon ordre. Si seuls ses lieutenants sont présents, et si les provocations sont trop nombreuses, ils pourraient essayer de ramener l'ordre par la force. Si seuls les blessés (deux ont au moins une blessure grave, trois ont quatre ou cinq blessures légères, un homme valide les garde) et les femmes sont au campement, ils se retrancheront et tiendront prêts à un éventuel affrontement. Parmi les conseillers, Barzouque, Karaman et Terpène voudront pousser les mercenaires à partir en évitant toute violence. Vergnat, Malpince et Sfodim voudront leur faire rendre l'argent qui leur a été versé. Samèque, qui ne brille pas par sa subtilité, incitera les Emmurés à prendre les armes contre la compagnie. Il est vrai que si les blessés sont seuls au campement, ils font une cible tentante : vite débordés, ils vendront chèrement leur peau mais finiront par succomber. Les repréailles pourraient toutefois être terribles si les hommes de Méquil Ubiloulfe sont encore assez nombreux.

Si les Voyageurs assistent aux événements et décident d'envenimer les choses (APP/Comédie ou Survie en cité à -3, périodicité 2 minutes, 4 points de tâche), tous les débordements deviennent possibles. Calmer les esprits leur sera plus difficile (comme plus haut, à -5) mais ils pourront compter sur le soutien des conseillers les plus modérés.

Enfin, les Voyageurs peuvent être soupçonnés si leur comportement des jours précédents le justifie. S'ils se sont fait des ennemis parmi les Emmurés, ceux-ci pourront tirer parti de la situation et exciter la foule contre eux par des dénonciations, mensongères ou non. Ce ne sera alors pas une mince affaire que de ne pas se faire écharper.





## Que faire ?

S'ils veulent réaliser leur rêve d'archétype, les Voyageurs devront faire preuve de finesse. Avant de se baigner dans le bassin chaud, il leur faudra tout d'abord ramener le bain à une température supportable en ouvrant l'alimentation en eau froide et en faisant les réglages appropriés. Si Praxcital ne s'en charge pas, comprendre et manœuvrer la vieille installation gnome demande un peu de travail : INT/Serrurerie à -6, périodicité 5mn, 4 points de tâche. Des plaques de laiton rivetées sur les tuyaux portent des indications sommaires en écriture gnomique mangée par l'oxydation, un jet d'INT/Lire et écrire à -8 réussi permet de les déchiffrer, ce qui donne un bonus de +2 aux jets de Serrurerie. Il faut ensuite trois bonnes heures draconiques pour que la température se stabilise au bon niveau : 40°C environ, ce qui est déjà très chaud.

Ces complications rendent quasiment impraticable une approche furtive. On voit mal comment les Voyageurs pourraient faire tout cela puis prendre tranquillement un long bain en cachette des assiégés, tellement entassés dans l'enceinte qu'il y a littéralement des groins partout.

Pour la même raison, il sera sans doute impossible de prendre le bain après une conquête des thermes par les Gais Échaudeurs, à plus forte raison si Méquill Ubiloulfe est tombé dans le piège de Nappe-Naphte. Huffin et surtout Puffin à la poursuite de son propre rêve d'archétype, ainsi qu'un bon nombre de leurs hommes, voudront absolument détruire les mosaïques, en premier lieu celle de Magmalia. Encore habités par la fureur du combat, il est peu probable qu'ils attendent que les Voyageurs aient fait trempette pour mettre Clairbaugé à sac. Il ne leur faudra que quelques dizaines de minutes pour abattre à coups de masse suffisamment de colonnes pour provoquer l'effondrement des coupoles et la disparition des images détestées.

Mettre Puffin hors jeu pourrait faciliter les choses mais même s'il est l'icônèchthre le plus enragé de la troupe, il n'est pas le seul à rechercher la destruction des mosaïques. Par ailleurs, le maître de cavalerie n'est pas né de la dernière pluie et est très apprécié par les Échaudeurs, l'éliminer ne sera donc pas une partie de plaisir et si les manigances des Voyageurs sont découvertes par les mercenaires, leur vengeance sera aussi âpre que rapide.

Si les mercenaires prennent le dessus sur les groins, les Emmurés seront dans l'ensemble hostiles à la destruction des bains. Les Voyageurs peuvent vouloir s'en faire des alliés contre les icônèchthres, surtout si les relations ont déjà tourné à l'aigre (voir [La mutilation des Jalmins](#)). Mais ils ne forment qu'un ramassis de notables et de paysans armés de bric et de broc, sans expérience du combat. Même si les villageois sont plus nombreux, les hommes d'Ubiloulfe sont des vétérans parfaitement équipés et organisés. Les cinq lieues de marche jusqu'aux thermes de Magmalia laisseront le temps aux plus échauffés de revenir sur terre et, en dernier ressort, les Emmurés n'iront pas mourir pour des images qu'ils n'ont jamais vues. Tout au plus voleront-ils au secours de la victoire si d'autres fournissent le plus gros de l'effort.

La prise des thermes par les Gais Échaudeurs est toutefois loin d'être acquise et la mort de Méquill Ubiloulfe diminuera encore leurs chances de l'emporter. Les mercenaires sont bien plus efficaces et mieux entraînés que les groins mais ces derniers sont beaucoup plus nombreux et ont l'avantage de la position. Si le ravitaillement est convenablement organisé et si aucun homme n'est perdu dans un nouvel assaut, il est possible de tenir un siège mais celui-ci sera long et coûteux. Les hommes-cochons peuvent tenir jusqu'à vingt jours en rationnant sévèrement leurs réserves et en mangeant leurs morts, ce qu'ils n'auront aucun scrupule à faire. Or les Voyageurs n'ont pas le loisir d'attendre : la quatrième nuit après l'assaut manqué, ou la nuit suivant celle de la tentative d'infiltration par la cheminée, est leur dernière chance de gagner leurs 60 points d'expérience.

Ainsi, les Voyageurs devront sans doute s'entendre avec le chef des mercenaires ou le chef des groins. S'il est toujours vivant et si les thermes sont pris, Ubiloulfe peut convenir de laisser un peu de temps aux Voyageurs et entraîner ses hommes victorieux à la poursuite de fuyards groins, pourvu qu'ils soient en nombre suffisant. Mais il faudrait pour cela qu'il soit débiteur des Voyageurs et que ceux-ci trouvent le moyen de faire rapidement entrer les Échaudeurs dans l'enceinte. Même dans cette hypothèse, les Voyageurs auront tout intérêt à surveiller leurs arrières car Puffin pourrait très bien profiter du désordre de la poursuite pour revenir aux thermes avec quelques hommes et procéder à la destruction des mosaïques. Si le maître de cavalerie est tué dans un affrontement avec les Voyageurs, Méquill Ubiloulfe ne prendra pas parti pour les assassins et laissera ses hommes régler leurs comptes.





Pour peu qu'ils en aient l'idée, les Voyageurs peuvent au contraire tenter de s'entendre avec Nappe-Naphte. Même si ses sujets sont en règle générale trop stupides pour réellement envisager un compromis, le chef groin est suffisamment fin pour voir l'intérêt à long terme de sa communauté. Laisser une poignée d'illuminés prendre tranquillement un bain dans son repaire ne lui coûte pas grand chose et si cette promesse lui permet de se tirer d'un mauvais pas, il est prêt à la faire, et même à tenir sa parole. Il n'acceptera cependant de ramener l'eau du bain de Magmalia à une température supportable que si tout danger d'invasion par la cheminée est écarté, et les Voyageurs devront avoir rendu aux groins un service méritant cette récompense.

Le plus difficile sera d'établir la confiance. Les Voyageurs devront oublier leurs préjugés contre les hommes-cochons. Certes, ce sont pour la plupart des abrutis paresseux et violents, mais en neuf années sous la férule de Praxcital, ils n'ont jamais pris l'initiative d'un conflit avec les Emmurés et si Bénard le Jeune avait laissé Vergnat et Samèque trafiquer tranquillement avec eux, un équilibre précaire aurait pu perdurer, du moins jusqu'à la mort du chef groin. Pour que Nappe-Naphte leur fasse confiance, les Voyageurs devront de leur côté se démarquer des Gais Échaudeurs et du parti grouinophobe du Chevalier protecteur par des actes visibles et décisifs.

Tirer partie de la mutilation des Jalmins (voir plus haut) et favoriser la victoire du parti de Vergnat, qui coupera les vivres aux mercenaires, empêchera leur ravitaillement et les contraindra par là même à lever le siège peut faire l'affaire. Un conflit ouvert entre les Emmurés et les Échaudeurs, qui forcerait ces derniers à abandonner les thermes et rentrer précipitamment au bourg, serait encore plus apprécié. Ceci aurait par ailleurs l'avantage de neutraliser temporairement Puffin et sa clique, qui se savent trop peu nombreux pour tenter seuls quelque chose contre les groins. Praxcital voudra bien accorder aux Voyageurs le bénéfice du doute, mais il enverra trois guerriers vérifier aussi discrètement que possible que ses interlocuteurs ne le mènent pas en bateau. De belles paroles, aussi sincères soient-elles, ne suffiront pas à lui faire baisser la garde.

Faisons confiance aux Voyageurs pour tirer leur épingle du jeu.

## Conclusion

D'une manière ou d'une autre, les Voyageurs sont parvenus à leurs fins. L'eau du bain chaud fume agréablement dans l'air frais de la grotte et des volutes de buée montent mollement vers le plafond. Comme dans le rêve, les Voyageurs sont confortablement assis sur la banquette de pierre qui court sous l'eau le long du bassin, immergés jusqu'au menton dans le liquide apaisant. Nul de dérange leur rêverie, bercée par le gargouillis de la fontaine à l'image du Tapir et le clapotis de l'onde contre les bords du bain. L'atmosphère est à peine troublée par un incongru mais discret relent de pot-au-feu.

Au-dessus d'eux, l'image sur fond d'or de la femme en vert se déploie dans toute sa majesté. De part et d'autre de la figure, ils peuvent lire des inscriptions dans la vieille langue chandre, écrites dans un mélange de runes gnomiques et d'alphabet pointu de Sélikanthe (INT/Lire et Écrire à -4, le rêve sera accompli que les inscriptions soient déchiffrées ou non) : « Condensée des trois principes HON par la volonté des Dragons, Très Immaculée Bien-Révante Magmalia, Mère de l'Empire et Dissipatrice du Cauchemar, abattue et relevée, dissipée et recrée, victrice du Sombre Adversaire et élevée du monde sublunaire à l'Orient, veilleur du Songe, intercesseur des rêvés auprès des Révants ».

Les haut-révants pourront reconnaître dans les circonvolutions diaphanes de la buée qui s'élève dans la douce lumière diffusée par la cheminée de marbre un signe draconique (Fleuve, durant tout le temps du bain, difficulté -3, valeur identique au nombre de points d'expérience apporté par le rêve d'archétype).

La nuit suivant le bain, les Voyageurs rêveront de leur première venue aux Emmurés, dans une vie précédente à la fin troublée du Second Âge. Ils sont des suivants du préfet Oreste le Jeune, qui a pris la succession de son oncle Oreste l'Ancien quand celui-ci s'est paisiblement éteint à l'âge vénérable quatre-vingts ans, dont cinquante au service des empereurs.

Malgré leurs penchants marmonites hétérodoxes, les Emmurés sont protégés par Lénon  le Saurien, qui aime à soulager ses terribles démangeaisons dans l'eau des vieux thermes édifiés par Chlorose. Aussi l'empereur a-t-il accédé à leur requête quand ils ont supplié la capitale de chasser l'importun Strifnos l'Octodactyle qui menace d'investir les bains avec ses sbires pour y détruire les images impies.





Ils se voient longer la rivière Sèbra, à travers des champs de coton brumeux parsemés de mandariniers touffus où triment sans relâche des esclaves groins, et d'autres issus des peuples vaincus. Ils se voient arriver dans la ville – bien plus riche et étendue que le bourg dirigé par le chevalier Bénard – et parcourir ses rues bigarrées aux hauts bâtiments de pierre. Ils se voient rêvasser dans le grand tapiréion décoré de marbre, au milieu de la ville haute.

Ils se voient ouvrir les négociations avec Strifnos et ses acolytes – dans lesquels ils reconnaîtront Puffin et une partie des Gais Échaudeurs. Ils voient l'échec prévisible de la discussion, formalité menée de part et d'autre avec une mauvaise foi assumée. Ils se souviennent de l'attaque des thermes en pleine nuit par les iconèchthres avides de destruction, des cris et du flamboiement des torches. Ils revoient un jeune esclave anthropochère d aux soies blondes, au large museau allongé, aux joues couvertes d'un semblant de barbe bouclée. Ils revoient ses quatre défenses formant un menaçant croissant d'ivoire dont il défie la foule en furie avec un grognement

profond, avant de fermer au nez de Strifnos les lourdes portes de bronze qui protègent les bains de Chlorose.

Il se rappellent le sonnement du cor lançant la triple charge des cataphractaires d'Oreste, qui écrase la foule contre les murs des thermes et disperse les trublions. Ils se souviennent du décompte des morts, parmi lesquels Strifnos n'était pas. Strifnos qu'ils seraient appelés à revoir à Chandrapore quelques mois plus tard, lors de la querelles des poupées.

Puis ils se réveillent, riches des souvenirs de toute une vie passée.

S'ils peuvent toujours entrer dans le bourg, les Voyageurs instruits par ces antiques souvenirs peuvent compléter les connaissances d'Arlestin et l'aider à enrichir sa *Notice*. Si Puffin est toujours vivant, ils peuvent aussi lui offrir une poupée de chiffon, en souvenir du temps jadis. Après quoi ils retournent aux brumes du *gris rêve* jusqu'à leur prochaine aventure.





# Notice Onirologique

## par Arlestinos des Emmurés

### extraits choisis

Les débats onirologiques ont secoué l'empire de Chandrapore durant tout le Second Âge, jusqu'au Réveil. L'Empire était passionné par ces arguments savants tenant à la nature du Rêve et de la licéité de ses différents usages, et les tenants des différentes thèses et doctrines se livraient à d'âpres luttes pour la prééminence politique et l'accès aux postes clefs de l'administration impériale.

Le préfet de Chandrapore Oreste le Pondéré, mort dans son lit après quatre-vingt et dix années de service impartial et auteur d'une *Taxonomie des dissensions* encore étudiée par les garants de l'ordre public, distinguait ainsi quatre types de débats onirologiques : la « conversation » faisait moins de trente morts dans les partisans des thèses opposées et s'apaisait sans qu'on eût recours à la contrainte ; la « discussion » faisait de trente à trois cents morts et exigeait que des gardes à masses et bâtons contraignissent les discutants à se disperser ; la « controverse » faisait de trois cents à trois mille morts et pouvait durer plusieurs semaines ; la « dispute » faisait plus de trois mille morts et impliquait l'intervention de l'armée en grand arroi de campagne. Un débat était dit « enflammé » si des incendies s'ensuivaient. La dispute des iconophiles et des iconèchthres, qui valut à Chandrapore trente années de guerre civile et causa trente mille morts rien que dans la capitale, poussa Oreste à enrichir son échelle d'un cinquième degré : le « désaccord ». En ce Second Âge turbulent, selon les mots du grand homme : « de l'immuable paix civile, le miroir étal parfois, imperceptiblement, se troublait ».

## Magmalia et la fondation de Chandrapore

Malgré leurs querelles, les différentes factions de Chandrapore se sont toujours accordées sur l'éminence de la Très Immaculée bien-révante Magmalia, Dissipatrice du Cauchemar et Mère de l'Empire. Cette femme exemplaire vivait parmi les Chandres, peuple de cavaliers qui nomadisaient au début du Second Âge dans les steppes de Sélikanthe, faisant paître leurs moutons sur les deux rives du moyen Éphire, là où le cours languide du fleuve éclate brusquement en terribles rapides avant de se précipiter dans le lac de Trazimène. La région baignait alors dans la lumière de la lointaine mais glorieuse cité d'Orpodée, au sud du lac, à l'embouchure du bas Éphire, Orpodée qui serait plus tard vaincue et absorbée par l'empire chandraporien, sous le nom de Havem.

Les *Chroniques* d'Hérodos rapportent : « Magmalia était une esclave de Sikandre Poïmène, guide et protecteur des Chandres, chargée de veiller sur son sommeil et d'interpréter ses rêves. Une nuit, Sikandre fit les Trois Rêves Pastoraux, dont il se rappela à l'aube avec une grande acuité. D'abord il rêva que son plus beau bélier, ayant trébuché dans un terrier qui s'ouvrait dans la plaine desséchée, avait le pied coincé par une racine. Il ne pouvait chercher d'herbe pour se nourrir et dépérissait. Le berger dégagea le bélier mais l'herbe avait reverdi autour de lui et, plutôt que de s'éloigner, il se remit à brouter et le reste du troupeau le rejoignit. Ensuite, il rêva que son troupeau courait et, courant, perdait sa laine sale et mitée, puis qu'il s'arrêtait au bord de l'eau et qu'une nouvelle toison, dorée, poussait sur le dos des moutons. Enfin, Sikandre rêva que sa brebis blanche et noire était égorgée et démembrée par un lupul affamé, qui enfouit les quartiers dans trois trous sur la prairie. Mais trois jours plus tard la brebis avait reparu et brisait d'un coup de sabot le crâne du lupul qui rôdait encore autour du troupeau.

« Sikandre demanda à Magmalia ce que signifiait le premier rêve. Elle répondit qu'il montrait que les Chandres devaient quitter les rapides de l'Éphire, pour prendre et faire leur le comptoir orpodéen de Poria, sur la rive nord du lac ; que le siège serait difficile mais qu'ensuite leur prospérité reviendrait. Sikandre demanda à Magmalia ce que signifiait le deuxième rêve. Elle répondit qu'il montrait que les Chandres devaient cesser de guider leurs moutons à travers la plaine et rester à Poria, et qu'alors les autres peuples se rallieraient à eux et que leur fortune grandirait. Sikandre demanda à Magmalia ce que signifiait le troisième rêve. Elle répondit que celui-là serait expliqué en son temps.





« Et comme il avait été annoncé, les Chandres longèrent la rive nord du lac jusqu'aux murs de Poria, qu'il assiégèrent et prirent après deux années de cruels combats. Depuis ce jour, la ville fut appelée Poria des Chandres, ce qui se dit dans l'ancienne langue Chandrapora. Située sur la route commerciale qui va des cités du Nord à Orpodée, et au-delà vers tous les ports du Grand Océan et de la mer d'Ostarlath, Chandrapore prospéra et regroupa autour d'elle les peuples jusque là dispersés de Sélikanthe et des vallées des moyennes et hautes Éphires, de l'Ize et de l'Ikra. Et en toute chose, Magmalia conseillait Sikandre sur l'action judicieuse et la juste parole.

« Cependant les Petséniques, qui menaient leurs troupeaux à l'orient des plaines de Sélikanthe, refusaient de se rallier à Chandrapore et sans cesse harcelaient ses fermiers, ses bergers et ses marchands. Ils refusaient d'abandonner leur vie d'errance car leur comportement était en tout point odieux et immoral et ils redoutaient, s'ils se fixaient plus d'un seul jour à un endroit, que la honte et le remord de leurs crimes affreux ne les rattrapent et ne les aspirent dans le Cauchemar.

« La neuvième année de son règne sur Chandrapore, Sikandre fit une nouvelle fois venir devant lui les Petséniques, exigea qu'ils montrassent leur loyauté en donnant à l'Empire le tiers de leurs troupeaux et leur commanda de se fixer au pied des collines d'Aquila. Sans un mot, les ambassadeurs petséniques produisirent un sac de feutre et en firent tomber sur les dalles quinze taupes. Puis ils ouvrirent une petite cage d'où sortirent cinq furets, qui eurent tôt fait de saigner les taupes. Ils remirent alors les furets dans leur cage et se retirèrent en laissant les petits cadavres au pied du trône. Et à chaque pas, ils tournaient la tête de côté et crachaient sur le sol.

« Les deux hordes, celle des terribles cavaliers petséniques et celle plus terrible encore des cauchemars qu'ils tiraient dans leur sillage, passaient et repassaient sous les murailles et, comme l'assemblée d'Orpodée avait voté la guerre et dépêché sa flotte devant le port de Chandrapore, tout ce qui essayait d'entrer ou de sortir, par la terre ou par les eaux, était massacré. La famine s'installa dans la cité. Les Petséniques jetaient dans la ville des carcasses de moutons malades, et de nombreux habitants avaient dans la bouche, aux mains et aux pieds des ulcères très douloureux. Magmalia, Sikandre et les Chandres grisonnants qui avaient conquis Poria sous ses ordres étaient cependant indemnes, ce qui renforça l'adoration que le peuple avait pour eux et leur valut le nom d'Immaculés.

« Au troisième mois de siège, Sikandre sortit par la Porte des Toisons avec ses Immaculés et se porta au-devant de la horde. De même, Magmalia et ses trois aides sortirent par la Porte d'Ivoire et allèrent au-devant des cauchemars. La bataille dura tout le jour sans qu'aucun camp fût vainqueur mais au crépuscule, l'ultime rayon du soleil frappa Sikandre à l'œil gauche et l'aveugla. Le terrible Gourganne abattit alors son large faulx et le trancha au cou et à la taille. Les Petséniques paradèrent sous les murs de Chandrapore en portant la tête, le torse et les jambes du fondateur sur de longues piques puis trois d'entre eux partirent au galop dans la plaine, pour jeter les morceaux dans trois lieux secrets. De même, le cauchemar de Gourganne écrasa l'un après l'autre les trois aides de Magmalia et déchira son Rêve en ses trois principes Oniros, Narcos et Hypnos. Au coucher du soleil, la Mère de l'Empire fut ainsi dissoute dans les vents de l'oubli.

« Chandrapore était au désespoir. Les cauchemars des Petséniques s'infiltraient dans la ville la nuit et, le jour, la dissension régnait. Les uns prétendaient que le successeur de Sikandre ne pouvait être que l'Immaculé Sélikandre le Petsénique, cousin de l'empereur qui avait rassemblé les survivants du Crépuscule Sombre au nord du champ de bataille et se trouvait ainsi hors de la ville. Les autres assuraient que le trône ne pouvait être occupé que par le vénérable Thimon le Porien, qui avait depuis toujours administré l'Empire auprès de Sikandre et partagé chacune de ses décisions.

« Le troisième jour, Magmalia se présenta devant Thimon et l'instruisit de mener à nouveau ses hommes contre les Petséniques et de les vaincre. Comme Jalmin le Sceptique faisait le geste de la toucher, car il ne pouvait admettre que celle qu'il avait vu mourir dans la plaine fût aussitôt réincarnée dans le palais, les Dragons firent un grand miracle et, pour le punir de son incrédulité, desséchèrent la main sacrilège, dont les chairs tombèrent en poussière et dont les os s'éparpillèrent sur le sol. Tous alors crurent au retour de Magmalia. Comme Jalmin se plaignait que sans main, il ne pouvait combattre pour le bien de la cité, la Dissipatrice s'étonna qu'il pût penser que les Dragons diminueraient qui se battaient contre le Cauchemar, au lieu de l'augmenter. Jalmin regarda son côté et vit que sa main était régénérée et que sous son bras droit un





second bras avait poussé, aussi puissant que le premier, ce dont tous furent fort étonnés. Thimon ordonna qu'une troisième manche fût fixée à l'armure de Jalmin et lui donna une seconde épée.

« Le troisième soir, Thimon et ses cavaliers sortirent par la Porte des Moissons et se portèrent au-devant de la horde. De même, Magmalia et Jalmin sortirent par la Porte de Corne et allèrent au-devant des cauchemars. Le combat dura toute la nuit sans qu'aucun camp fût vainqueur mais à l'aube, le premier rayon du soleil frappa le terrible Gourganne à l'œil droit et l'aveugla. De son épée, Thimon le fendit comme une bûche, du haut du crâne à l'aine en deux moitiés. Les Petséniques épouvantés se débandèrent et beaucoup furent tués dans leur fuite. De même, Jalmin trancha de son épée les trois cordons qui reliaient Gourganne à son cauchemar, *bien qu'en vérité, Jalmin eût été un Tapir Céleste qui retranscha le cauchemar de sa trompe*, et de trois gestes, Magmalia dissipa le grouillement des entités qui hantaient les cavaliers petséniques, comme la queue de la vache dissipe un nuage de mouches.

« Magmalia conduisit Thimon victorieux à la rive du lac et lui commanda de s'y plonger pour se laver du sang du combat, puis elle le conduisit jusqu'au trône. Tous virent alors qu'elle emplissait l'horizon à l'orient et le bleu du ciel et le jaune de la plaine se mêlaient pour former le vert de sa robe. Sa forme gigantesque et aveuglante s'éleva alors dans les cieux au-delà du monde sublunaire, dans l'éther d'où elle veille aux destinées de l'Empire.

« Quant à Sélikandre et aux Immaculés, ils n'osaient plus s'opposer à Thimon et, plutôt que de faire à nouveau couler le sang, ils prirent pour eux les troupeaux abandonnés par les Petséniques et quittèrent la ville. Ils passèrent les Crochemonts et descendirent la Vallée des Lacs jusqu'à Tolmod, qu'ils prirent pour eux et qui fut ensuite rattachée à l'Empire par l'empereur Servin. »

## De l'importance du Tapir

Si elles donnent de précieuses indications sur Magmalia, les *Chroniques* d'Hérodos n'expliquent pas l'importance du tapir, qui lui est associé par les différentes doctrines. Les vieilles traditions orpodéennes sont cependant riches en mentions de cet animal mystérieux, réputé attraper avec sa trompe les fièvres et les cauchemars des dormeurs pour s'en nourrir. Dormir sous un tapir était ainsi, pendant tout le Second Âge orpodéen la garantie d'une nuit paisible, fertile en songes prémonitoires et rêves d'archétypes. L'on peut encore voir à Havem un tapiréion, grande salle souterraine circulaire de quatorze coudées de diamètre, richement sculptée et bordée de dix couchettes de pierre surmontées d'une galerie à rambardes délicatement ajoutées où vauquaient librement des tapirs capturés dans la proche forêt de Lyeïs.

L'existence de tels édifices à Poria est attestée par la correspondance du notaire orpodéen Sidonios, qui a vécu l'installation des Chandres et la fondation de Chandrapore. Une copie de ses lettres, traduites en langue chandre par Hyponnyomos l'Interpolateur, a été conservée dans la bibliothèque impériale :

« À Ecdicios, le salut. Que cette lettre te trouve en bonne santé et qu'Orpodée se porte mieux que le sordide comptoir où mes affaires me contraignent à séjourner. Tu n'es pas sans savoir qu'il y a quatre ans de cela, le gouverneur Thimon a invité les Chandres Petséniques à s'installer à Poria et à faire paître leurs moutons dans les plaines alentour, *bien qu'en vérité il se fût agi de deux peuples différents, le premier brave et vertueux, le second jaloux et méprisable*.

« Cette regrettable nouveauté a de bien pénibles conséquences. Ainsi, au moment où je trace ces mots, mes oreilles sonnent des criailleries de vieilles Chandres qui, dans la cour en contrebas de mon étude, se disputent dans leur incompréhensible jargon. Et mes narines sont assaillies par la puanteur de leur infecte cuisine, car ils ne peuvent rien avaler qui n'ait été cuit dans des flots de beurre et enseveli sous une quantité d'ail à faire frémir le plus grossier des pirates de Skordon. Peut-être pourras-tu en sentir l'odeur sur le papyrus, *bien qu'en vérité la langue et la cuisine de Chandrapore fussent toutes deux fort raffinées*.

« Pire encore, Thimon ayant accordé une exemption d'impôt aux barbares se fixant dans le territoire de la ville, de purs Orpodéens, dont les pères ont porté la toge et qui ont étudié avec nous les écrits des Anciens, se prétendent Chandres et singent leurs coutumes. Il se rencontre chaque jour dans la rue des citoyens arborant cheveux courts et moustache cirées à la mode des plaines de Sélikanthe et répétant, en se rengorgeant comme des paons, d'obscur et gutturales tirades imitant la langue petsénique et dont nul, pas même les Chandres, ne peut pénétrer le sens.





« J'ai vu hier au tapiréion, où je recherchais tranquillité et songes paisibles, l'estimable Agathoclès dont tu te souviens sans doute. Gagné par cette folie, il s'était affublé de ces ridicules braies rouges des cavaliers de Sélikanthe, qui moulent si laidement la jambe. Ce pitre ne cessait de se retourner sur sa couche et de tirer sur le fond de cette inconfortable culotte, qui semblait toujours lui rentrer dans le fondement. Pour son malheur, la voracité des tapirs sacrés, si efficace pour engloutir les cauchemars, est sans effet sur le ridicule et la bêtise, *bien qu'en vérité les habits des antiques Chandres fussent fort commodes et d'un blanc immaculé manifestant leur pureté.*

« Ainsi, Thimon a invité des barbares dans la ville pour la défendre de leurs semblables et c'est la ville qui rejoint les barbares dans leur bassesse. Quelle amère ironie ! De ce cauchemar chandre, les tapirs vont cependant peut-être nous délivrer. Il y a deux mois, la nef d'Onirophane, qui apportait dans ses cales trente belles bêtes blanches et noires pour le tapiréion du quartier des Encluses, a dévié de sa route et a coulé sur des récifs. Dix tapirs se sont noyés mais la plupart a nagé jusqu'à la berge et s'est mêlée aux troupeaux qui y pâturaient.

« Il semble qu'ils ont apporté avec eux une maladie et les moutons des Chandres Petséniques ont aux pieds et à la bouche des plaies écarlates, dont ils crèvent en souffrant terriblement, *bien qu'en vérité la maladie fût apportée par les Dragons et aux seuls moutons des Petséniques, ceux des Chandres étant restés indemnes de tout mal,* puissent les bergers semblablement en crever.

« Le pasteur des Chandres, un brigand nommé Sélikandre Poïmène, est fort mécontent de cette situation, *bien qu'en vérité Sélikandre fût le chef des Petséniques et non des Chandres.* Il a commandé à ses archers de chasser et abattre les tapirs échappés – ce dont nous véritables Orpodéens sommes fort choqués – et menace Thimon. Heureusement, les fortifications de Poria sont solides et la meilleure cavalerie est sans utilité contre une épaisse muraille. Ce n'est cependant pas sans inquiétude que je te prie de proposer à l'Assemblée de dépêcher un corps expéditionnaire, pour chasser les barbares et corriger les désordres fomentés par notre piètre gouverneur, *bien qu'en vérité Thimon et Sikandre eussent été dans la voie juste.* »

## Mardonites, Marcionites et Marmonites

Le lien entre Magmalia et le tapir est merveilleusement éclairé par la *Réfutation des hérésies* d'Hyppolytos de Chandrapore :

« [...] et nous disons pareillement que les thèses abominables de Mardonios, de Marcionos et de Marmonios de Tolmod doivent être répudiées et honnies avec les plus grandes intransigeance et sévérité. En premier lieu les mardonites prétendent que Jalmin fut un homme et assista Magmalia dans sa victoire contre le Cauchemar. Stupidité et folie ! car Gourgane l'homme fut vaincu par Thimon l'homme et le cauchemar de Gourgane fut vaincu par Magmalia instrument des Dragons. Le rêvé accomplit ainsi l'œuvre du rêvé et le rêvant celle du rêvant, chacun en son domaine, et il est absurde de penser que le second ne pût agir sans le secours du premier, qui lui est inférieur. De surcroît, l'homme Jalmin doté de trois bras et maniant deux épées est sans conteste une vision obscène et cauchemardesque, qu'on ne peut supposer émaner des Dragons.

« Les marcionites en second lieu, déchiffrant le troisième Rêve Pastoral avec les yeux de l'erreur, déclarent follement que la brebis blanche et noire est Magmalia, et qu'ayant ainsi les couleurs du tapir céleste, Magmalia en est nécessairement une manifestation, qu'elle lui est subordonnée et revêt forme tantôt de femme, tantôt d'animal. Et pour montrer que le tapir est premier et présent en elle, ils la dépeignent avec une longue trompe au milieu du visage, démontrant par la hideur de leur art la fausseté de leur doctrine.

« Pire encore sont les monistes marmonites, qui prétendent que Magmalia, Jalmin aux trois bras et le Tapir céleste ne sont qu'un seul et même être, qu'ils nomment Tueur de Cauchemar ou Èpialochtone. Que les tenants de ces doctrines scandaleuses et impies voient leur corps brûlé par le feu et leur rêve brûlé par les limbes.

« Face à ces erreurs exécrables et dangereuses, nous déclarons et professons que les Dragons ont manifesté en Magmalia le Songe et ses trois principes, Oniros prééminent, Hypnos et Narcos coéminents ; qu'ils ont inspiré à Sikandre les trois Rêves Pastoraux et les ont déchiffrés par la voix de Magmalia ; qu'ils ont laissé une première fois le Cauchemar la vaincre et dissiper les trois principes ; puis l'ont réévoquée, plus forte et plus pure, alors que le Cauchemar s'était révélé et affaibli dans l'affrontement ; qu'ils ont flétri et dispersé





l'homme Jalmin, deux fois coupable car il avait douté mais encore avait voulu intervenir dans l'ordre onirique, qui n'était pas le sien ; qu'ils ont formé auprès de Magmalia à partir des trois principes le Tapir Céleste, pour qu'il soit son instrument et qu'ainsi elle ne fût pas souillée par le contact direct du Cauchemar ; que le Tapir a subtilement posé sur le Cauchemar son antérieur droit, dont les trois ongles font l'H d'Hypnos ; qu'il a placidement posé sur le Cauchemar son antérieur gauche, dont les trois ongles font le N de Narcos ; qu'il a évidemment déchiré le Cauchemar de sa trompe, qui est comme une troisième main et dont les deux narines font le O d'Oniros ; qu'il a ensuite absorbé et dissout le Cauchemar dans sa bile, verte comme les limbes.

« Nous implorons donc de la sagesse et de la générosité de l'Empereur qu'il commande que les écrits fautifs d'Hérodos, imbus de mardonisme, soient corrigés ; que toute représentation de Magmalia soit conforme au rite : qu'elle ait forme et visage de femme ; qu'elle porte en tête le bonnet trifide, la pointe avant portant le O, celle de l'arrière à droite portant le H, celle de gauche le N ; qu'elle ait la robe verte marquée du signe d'Oniros, symbolisant les limbes de l'Oubli où se dissipe le Cauchemar, bordées et contenues par Oniros-le-Rêve-maintenu ; qu'elle soit accompagnée du Tapir Céleste, blanc et noir car il sépare le Cauchemar du Songe, cosubstantiel de Magmalia car il est lui aussi façonné à partir des trois principes, mais subordonné car il est l'instrument quand Magmalia est la manifestation.

« Nous implorons également et que, dans Orpodée conquise par les armes de son glorieux prédécesseur, l'Empereur commande que soient détruites les répugnantes statues qui défigurent les tapiréions, car ces images assises d'hommes ventrus à la tête aux trois visages bestiaux d'où jaillissent autant de trompes sont assurément abjectes, impies et cauchemardesques et les Dragons [...] »

## Évidentins, Subtilins et Placidiens

Hyppolytos établit ainsi une hiérarchie entre les trois principes du rêve, faisant d'Oniros le premier d'entre eux. Si les évidentins, clergé altonirique professant comme lui la prééminence évidente d'Oniros se sont imposés dans le paysage onirologique de l'empire chandraporien, les luttes d'influence avec les subtilins, tenants de la prééminence subtile d'Hypnos furent longtemps indécises. L'empereur Junien le Circuliste proclama pour la première fois la prééminence d'Oniros et ordonna la confiscation des biens des subtilins. Mais sa mort dans des circonstances troubles et l'avènement de Pragon l'Oniroclaste renversèrent la situation : les biens des évidentins furent saisis, la moitié étant offerte aux subtilins en réparation de leur malheur passé et le clergé d'Oniros fut invité à admettre qu'Hypnos était le principe premier du Rêve.

Pragon fut déposé et aveuglé dix ans plus tard par son neveu Chlorose Porphyronépos et les évidentins revinrent au premier plan. Reproduisant le partage égalitaire inauguré par son oncle, le nouvel empereur accapara la moitié des biens des subtilins et distribua l'autre. Pour renforcer sa mainmise sur les provinces et assurer que la doctrine évidentine était comprise par le peuple, il envoya ses hommes – parmi lesquels le très jeune Oreste – converser avec les subtilins dans chaque ville et chaque village. Leurs arguments furent si fermes et convaincants que la doctrine subtiline ne fut plus que chuchotée dans le secret de caves inquiètes et que parmi les communautés hypnosiennes de l'empire, seule subsista celle des troglodytes de Klevri.

La doctrine placidienne, centrée sur la prééminence placide de Narcos, resta quant à elle cantonnée à Nizanze. Les placidiens constituaient l'essentiel des garnisons de cette région frontalière, aux confins des plaines de Sélikanthe, et n'eurent jamais le mauvais goût de marcher sur la capitale pour faire valoir leur vérité. Aussi furent-ils plus ou moins tolérés par les tenants des deux autres doctrines.

## Hérésie des Unijambistes

La prise de pouvoir des onirosiens ne mit pas fin aux débats : avant même la conclusion des conversations de Chlorose, des discussions s'élevaient autour de la réintégration au clergé d'Oniros des évêques qui avaient abjuré la doctrine évidentine sous le règne de Pragon. Les englobistes, autour du patriarche Chrysophane, y étaient favorables et s'opposaient aux unijambistes, partisans de Donatos de Skordon, qui la refusaient. Beaucoup de ces derniers avaient en effet tenu bon face aux exigences de l'Oniroclaste, qui avait fini par décréter : « S'ils s'entêtent dans leur fausse doctrine, que la hache du bourreau les rende aussi bancals que leurs navrantes idées. Ainsi, s'ils persistent à fuir la vérité, au moins ne la fuiront-ils pas trop loin. » La réintégration des abjureurs leur laissait donc un goût amer.





Chlorose convoqua le huitième synode de Chandrapore pour trancher la question. Oreste raconte : « Le jeune évêque Kyrevette s'était tenu jusque là hors de la discussion et, du fait de cette neutralité, avait été chargé du bon ordonnancement des débats. Les rancœurs étaient fortes et Kyrevette redoutait que les esprits ne s'échauffassent et que des coups fussent échangés. Jugeant qu'une prolongation excessive du synode accroissait le risque qu'un incident survînt, il constata au troisième jour d'argumentation que le quorum était atteint et que le vote pouvait avoir lieu, bien que de nombreux Unijambistes fussent encore en chemin. Par louable crainte qu'un évêque reçût une blessure, il avait interdit que fût introduite dans la salle du synode toute manière de stylet, bâton, canne ou gourdin et fait asseoir chacun sur un petit coussin posé à même le sol, au lieu des lourds tabourets habituels. Lorsqu'il appela les évêques présents à négliger les plaquettes de cire sur lesquelles étaient d'ordinaire marqués les votes et à se lever pour soutenir l'une ou l'autre motion, Chrysophane reçut plus de quarante voix, et Donatos n'en reçut que trois.

« Donatos se plaignit fort à l'Empereur mais celui-ci répondit qu'il importait de donner une conclusion rapide au débat, dans un esprit de tranquillité, et que Kyrevette avait judicieusement agi. Donatos, rejoint par d'autres Unijambistes, continua cependant ses récriminations et prétendit, pour débattre à nouveau de la réintégration, réunir un autre synode, que les chroniques ont retenu sous le nom de « synode des tardifs ». Chlorose en conçut une terrible colère mais il fut adouci par Chrysophane, qui fit observer que, Donatos penchant fort du côté de sa jambe manquante, il était injuste de reprocher que sa vision fût de biais et que, sa démarche boiteuse lui secouant fort la cervelle, il était naturel que son raisonnement en fût troublé. Ému par ces arguments et se souvenant que les Unijambistes étaient avant tout de fervents Évidentins, l'Empereur ordonna que les jambes des tardifs fussent égalisées et qu'on les transportât sur l'île de Colomes, dont le climat est excellent et où ils pourraient jouir pleinement de leur aplomb retrouvé. »

## Hérésie des Abnégationnistes

La dispute suivante, plus amère encore, fut celle des évidentins et des abnégationnistes, qui rejetaient avec force tout usage du haut-rêve et prêchaient pauvreté et retour au désert. Un épisode notable est l'opposition entre Kyrevette, devenu patriarche d'Oniros et gardien de la doctrine évidentine, et le bien-rêvant Simonin le Stylite, qui resta sept ans sur un pilier de granit haut de trois toises, planté une demi-lieue hors des murailles, face à la porte des Toisons. De là, le stylite flétrissait chaque matin devant une audience toujours plus nombreuse la corruption des onirosiens de la cité, avec un ferveur qui scella son destin. Les vers encore chantés par les gamins de Chandrapore immortalisent ces événements :

Le bon Simonin qui n'était pas grand,  
montrait sa sagesse à tous les passants ;  
Les Évidentins qui étaient fâchés,  
du haut d'son pilier l'ont précipité.

Laissons la parole au préfet :

« Kyrevette avait avec lui des Évidentins fervents, qui se recrutaient parmi les pauvres de l'Empire et surtout les bergers qui gardaient les moutons de Chandrapore. Leur chef était Vervex-le-mouton, ancien esclave ainsi nommé pour son humilité et sa stricte observance des doctrines et dont la ferveur et la dévotion furent tellement entières et admirables qu'il n'eut ni femme ni enfants. Un jour que le patriarche sortait apporter aux troupeaux la bénédiction d'Oniros, le stylite exhiba sa sagesse avec véhémence, à quoi les Évidentins répondirent qu'on aurait tôt fait de rabattre sa fierté et chargèrent les Vervéciani de « le ramener au ras des pâquerettes pour l'y faire ravalier sa rhétorique fétide qui, depuis trop longtemps, y pourrissait. »

« Ne pouvant obtenir que Simonin descendît de son perchoir ni que la foule de ses adeptes s'en écartât, Vervex fit nuitamment dresser dans le secret d'un proche bosquet un trébuchet, qui d'une pierre adroitement ajustée emporta au petit matin l'ermitte et sa nacelle. Les Simoniniens, portant devant eux le corps écrasé de leur guide, forcèrent les portes de la ville et allèrent aux réserves de laine pour les brûler mais en furent empêchés par la milice des drapiers. Beaucoup furent saisis et amenés devant les patriarches d'Oniros. Kyrevette commanda aux Simoniniens d'abjurer leur erreur mais leur entendement était endurci et, par manière de défi, ils lui faisaient de chacun de leurs majeurs dressés le signe du pilier. Il ordonna





alors que les doigts blasphématoires leur fussent tranchés, à quoi les Vervéciani employèrent les grosses forces de fer avec quoi ils tondaient ordinairement les moutons, mutilation dont les tièdes furent si épouvantés qu'ils renversèrent de sitôt leur foi et dont les bouillants tirèrent leur surnom d'octodactyles. Puis les Vervéciani jetèrent à leurs chiens les restes aplatis de Simonin et les doigts coupés de ses disciples. De cet épisode vient que le vulgaire use des mots < par la force > pour les cas où une chose s'obtient par voie de contrainte et moyen de coercition. »

L'apologiste Geocques de Vire-à-Jaune, célèbre pour la faiblesse de son foie, relate dans sa *Légende Dorée* l'histoire du bien-rêvant Grégon le Céphalodrome : « Or Grégon était un Abnégationniste fervent et admirable. En raison de la pureté et de l'intransigeance de sa foi, le synode de Nyzance le jugea apte à la propager et l'envoya dans la vaste plaine de Sélikanthe convertir à l'humilité et l'abstinence les cavaliers fumeurs d'herbe de lune qui la peuplaient alors – leur impiété était affreuse et notoire car ils mangeaient des marmottes et, disant devant leurs belles-mères des obscénités, n'en concevaient aucune honte. Bien qu'il parlât avec sagesse et patience, sa mission ne connut pas le succès et le brutal Gourganne le décapita d'un large coup de faux. Les Dragons firent alors un grand miracle par lequel Grégon ramassa sa tête tombée et s'enfuit dans la plaine, d'un pas si rapide que le plus vifs chevaux de Sélikanthe ne purent le rattraper. De nombreuses sources très sûres et très véridiques attestent qu'il court toujours par la steppe, sa tête sous son bras, le sang jaillissant éternellement de son cou tranché pour asperger de pureté les herbes qui jadis refusèrent sa parole car, ainsi qu'il est écrit, qui reste sourd à la vérité professée par la bouche ne peut ignorer la vérité professée par le cœur. »

Un autre abnégationniste marquant est le bien-rêvant Oxoli l'Hypoclimaïque dont l'hépatique Vire-à-Jaune écrit : « Il était fils d'un prospère et joufflu patricien du port de Havem – que l'on nommait Orpodée dans la vieille langue de Sélikanthe – et son ascendance le promettait à la puissance et au stupre. Il entreprit en sa jeunesse le pèlerinage de Chandrapore pour baiser la bague du pontife d'Oniros. Sur le lac de Trazimène, il fut pris et fait esclave par les pirates de Skordon, au sang fluide et à l'haleine puissante, et rama dans leurs galères. Seulement après trois naufrages et autant d'années de pitoyable errance put-il revenir à Orpodée. Refusant les fastes de son existence passée, il s'installa humblement sous l'escalier du palais familial, où il agonisa pendant toute la durée de sept années. Et les passants le voyaient bleu de froid, grelottant de faim, couvert d'escarres, dévoré par les punaises et les taons qui étaient sa seule nourriture, méprisé même par les chiens errants. Sans jamais se faire connaître ni jamais rien demander, il endura sublimement ses souffrances et quand une bonne âme lui donnait du pain, il l'offrait aux rats car leur faim était plus vive que la sienne. À l'heure de sa mort, enfin, il se révéla. Son dépouillement, incompréhensible au fol comme au sage mais aimable au naïf et au pur, et ses ultimes paroles : < En fait, Père, c'était moi... > ont suscité de nombreuses interprétations, dont aucune n'est évidente. »

## Iconophiles et Iconèchthres

Les affrontements entre évidentins et abnégationnistes prirent fin lorsque le Lénon le Saurien, tourmarque du thème des Éphiriens – triste pays de marécages où il contracta le terrible eczéma qui lui vaut son surnom – arriva à Chandrapore à la tête de six mille cavaliers pour déposer l'empereur. Le désaccord des iconophiles et des iconèchthres s'embrasa dès le lendemain. Il devait durer trente années. Orešte relate : « Le nouvel empereur tenait pour haïssables les images et représentations de personnes et d'animaux par lesquelles l'Homme tente de se hisser au rang des Dragons et singe le Rêve, ce que les Grands Rêveurs ont en horreur. La vérité de cette doctrine est prouvée par la bataille des fleurs de lin où les troupes de Chandrapore, qui portaient devant elles une statue de l'empereur Constin le Dyslogue et des étendards marqués de l'image d'Oniros, avaient été mises en déroute par les cavaliers de Sélikanthe, qui n'en avaient point et n'auraient pu l'emporter si les Dragons ne les avaient favorisés.

« Pour dévoiler la voie juste, Lénon ordonna que fussent saisies et fondues les innombrables statues d'or et d'argent qui ornaient les édifices et demeures de la ville et que les images de bois et de pierre fussent laissées au peuple afin qu'il pût exprimer son enthousiasme par leur anéantissement. La raison en était que l'empereur craignait que la splendeur des plus précieuses images n'inspirât au vulgaire un respect indu et une timide superstition qui auraient retenu sa main.





« Le patriarche Kyrevette, qui avait longtemps été dévoré d'une honte secrète et déploré en son cœur l'opulence excessive du clergé d'Oniros, démontra dès le premier jour son humilité et sa piété en soustrayant aux yeux du profane et débitant en lamelles les grandes semblances chryseléphantines d'Hypnos, Oniros et Narcos qui illuminaient – d'une clarté frelatée – la salle du Grand Synode. Comme Chrysophane, Grand Pontife d'Oniros qui s'enquerrait modestement de ces actes pies, s'était approché par trop imprudemment, un Vervécianos que la ferveur avait rendu maladroit laissa échapper un marteau, qui lui brisa le front, tandis que pour son malheur le burin d'un autre, en glissant, et lui perça le ventre en trois places. Kyrevette se rendit au palais et, le visage baigné de larmes, annonça à Lénon la mort fortuite du Grand Pontife. Ému à la limite de l'émotion et reconnaissant les vertus du patriarche, l'empereur le nomma sur le champ successeur du défunt. En raison de cette sage haine des images, les manieurs de marteaux et de burins furent ensuite appelés Iconèchthres, et Iconophiles ceux qui étaient en désaccord avec eux. »

Les débordements furent graves et nombreux, comme cela peut se lire dans les vivantes chroniques rédigées par l'iconèchthre Marton l'Orpodéen : « Près de la Porte de Bronze, le méprisable Hazbrel avait sa sinistre boutique. Dans la pénombre honteuse de son atelier puant, il fabriquait d'odieuses figurines qu'il vendait aux parents ignorants pour corrompre et abaisser leurs enfants. Et dès que ceux-ci avaient en main ces terrifiants fétiches, l'insidieuse sorcellerie de Hazbrel les prenait. Les plus petits agitaient les fétiches, riant sans raison et poussant des cris inintelligibles. D'autres, plus grands, en manipulaient un ou plusieurs en une horrible parodie de vie et, de voix qui n'étaient pas les leurs, contaient des histoires fausses et menaient seuls avec eux-mêmes des dialogues absurdes.

« Tous devant ce spectacle versaient des larmes d'effroi et d'indignation et Strifnos l'Oçtodaçtyle, dont la peine était plus forte que toute autre, suppliait ses voisins de mettre fin à cette ignominie. Aussi, ils arrachèrent aux enfants les fétiches et, comme le Cauchemar qui les possédait les faisait crier et pleurer et trépigner, ils les battirent pour l'extirper de leurs corps. Puis, pour redresser leurs esprits que la possession avait tordus, ils les forcèrent à apprendre par cœur et réciter chaque jour les sentences d'Auștiros le Stoïque et leur donnèrent à chacun un morceau de charbon pour qu'ils puissent les copier sur le sol et les murs. Quant à l'exécrable Hazbrel, ils se rendirent en nombre à son antre maudit et, après lui avoir rompu les bras, les jambes et la mâchoire de peur qu'il ne recourût à la sorcellerie, le brûlèrent sur ses fétiches entassés, et avec lui sa maison. Et les Dragons voulurent que ce feu purificateur se propageât à de très nombreuses autres maisons, toutes souillées de Cauchemar, et que le brasier les consumât pendant trois jours et trois nuits.

« Mais les Iconophiles dans leur vindicte diffamèrent Strifnos devant l'Empereur et insinuèrent que s'il ne leur était pas livré, de grands désordres s'ensuivraient. Bien qu'il aimât Strifnos en son cœur, pour déjouer les maux dont les Iconophiles menaçaient la cité et épargner à l'Oçtodaçtyle les mille tortures qu'ils lui auraient infligées s'ils l'avaient eux-mêmes saisi, Lénon le Saurien commanda en s'étouffant dans ses larmes qu'il fût exécuté. Strifnos ne voulait pas que l'empire souffrît davantage. Il devisa toute la nuit avec ses compagnons, leur prodiguant de sages conseils puis, quand le préfet Orešte le Jeune vint l'arrêter en tremblant de chagrin, Strifnos le réconforta et marcha en souriant à son glorieux supplice. »

Orešte relate la suite des événements : « Après trois jours, l'incendiaire et fauteur de trouble Strifnos – un récidiviste endurci déjà connu pour l'attaque des thermes de Chlorose – fut dénoncé par un tripier nommé Gabale et les excubiteurs le tirèrent de la cave où il se cachait et l'enfermèrent dans la tour des Maroniens. L'Empereur commanda, dans sa juste rigueur, qu'il fût flagellé, noyé, empalé, écartelé, décapité et sa tête exposée sur une pique à la Porte de Bronze pour l'édification du peuple. Ainsi prit fin la controverse des poupées. Le printemps suivant, un marchand d'Esparlongue nommé Colzino amena en ville un jouet qui était une boule de bois percée d'un trou, reliée par une ficelle à une tige assez courte et robuste et qu'il appelait dans son langage un bilboquet. Le jeu est de tenir la tige dans une main, la boule pendant par dessous, de faire sauter celle-ci d'une secousse du poignet et d'enfiler la tige dans le trou, ce qui demande une grande adresse. Les citoyens s'éprirent tellement de ce jeu qu'il s'en vendit en quelques jours des centaines, que l'on manquait à chaque coin de rue d'être assommé par un maladroit et que le protonotaire dut en faire interdire l'usage dans l'administration, car nombre de copistes, s'étant blessé l'œil, la main ou le bras, ne pouvaient accomplir leur office, ce qui était cause de désordre.





« Certains dans le parti iconèchthre considéraient que le jeu raillait la mort de Strifnos, qu'ils continuaient de regarder secrètement comme un martyr. Ils disputèrent les joueurs au point qu'on en vint aux mains et que les disputants tournèrent les bilboquets en armes pour s'estourbir les uns les autres. Colzino fut saisi et enfermé dans la prison des Maroniens pour avoir fait entrer la sédition dans Chandrapore mais l'Empereur décida plus tard que ses gains douteux seraient versés au Trésor et que les marchands d'Esparlongue paieraient une forte amende pour sa tête, contre quoi il fut expulsé par le premier navire et averti de ne revenir dans l'Empire sous peine de mort.

« La dispute dura quatre semaines. Quand elle s'éteignait en un endroit de la ville, elle s'avivait dans un autre. On rapporte qu'un charpentier ivre qui s'était frappé les doigts de son maillet fut battu à mort par des Iconèchthres qui avaient vu sa main bleuie. À la fin, pour réconcilier les disputants, l'Empereur autorisa qu'ils se massassent dans l'hippodrome, où il les rencontrerait afin d'écouter leurs arguments pour les peser et comparer. Mais avant son arrivée, la foule était prise de folie et criait, dans un tel tumulte qu'il jugea que quoiqu'on voulût dire, rien ne serait entendu et resta dans le palais en attendant que le calme se fit.

« Or trois compagnies de cataphractaires étaient par hasard stationnées dans les écuries de l'hippodrome avec leurs armes et, entendant les cris, crurent que la vie de l'Empereur était menacée. Par amour de lui, ils voulurent disperser la foule par la tactique de la triple chevauchée – qui est très efficace contre les formations d'archers. Mais, sans que nul le sût, des maçons avaient remisé dans les entrées secondaires les briques et les blocs de pierre qu'on avait livrés la nuit même et avec quoi ils devaient réparer les gradins du tournant ouest, si bien qu'on ne pouvait sortir et que, sans que nul l'eût voulu, les disputants périrent en grand nombre, écrasés par la presse ou les sabots des chevaux. Ne trouvant pas l'Empereur, les cataphractaires sortirent dans les rues et saisirent tous ceux qu'il trouvaient hors de leur maison pour les questionner et, comme ces hommes robustes et ne connaissant que le combat étaient éperdus d'inquiétude, quelques citoyens furent bousculés.

« Quand l'empereur Lénon, que la migraine avait retenu quatre jours dans ses appartements, apprit cet incident, il versa des larmes amères et déchira ses vêtements sur sa poitrine. Il se montra aux soldats pour les rassurer et commanda que les trois compagnies défilassent dans la rue des drapiers, tête et lance baissées en signe de contrition. Après quoi la dispute des bilboquets s'apaisa spontanément, car les uns et les autres étaient submergés par le regret et la honte. »

## Anthropochères et Jalminocopides

La querelle des Iconophiles et des Iconèchthres fut finalement résolue par le *Compromis onirodoctrinal sur les images* établi par le bien-rêvant de Yanis le Siniétopolitain. Dans ses *Conseils et récits*, le patrice Charimer relate : « Yanis étant un homme de grand savoir mais de peu de bon sens, à qui sa sinécure d'évêque in partibus du thème des Sarcomiaques, à défaut de lui procurer un revenu, demandait peu d'effort. Aussi avait-il à la fois la connaissance et le temps nécessaires pour élaborer la synthèse onirologique qui permettrait de réconcilier les deux factions. Le succès du bien-rêvant dut beaucoup à l'impénétrable obscurité des écrits, car il fallut plus de deux décennies aux sages docteurs des partis iconèchthre et iconophile, unis dans la même incompréhension perplexe, pour débrouiller les confuses démonstrations de Yanis et les augmenter de commentaires et interprétations plus abscons encore.

« Les circonstances pressantes dans lesquelles se trouvaient alors Chandrapore avaient par ailleurs amené l'empereur Alaric Komminès à enjoindre avec la plus grande insistance le bien-rêvant de mettre rapidement la dernière main à son *Compromis* ; et dans l'urgence de la situation, les deux factions, appelées aux armes, avaient placé la querelle entre les mains des seuls onirosophes. En effet, avant que Yanis eût pu rejoindre son siège de Sarcome, le thème avait échappé à l'Empire suite au désastre des Passes Cinériques, où l'imprudence du clisourarque Artavazd avait causé l'écrasement des armées chandraporienne par les anthropochères. Quand le logothète du Drome avait ensuite dépêché une ambassade aux hommes-bêtes pour régler l'issue du conflit, celle-ci ne put que prendre ses jambes à son cou et rentrer précipitamment à Chandrapore, tant le danger était grand. Tout espoir de nommer un toparque anthropochère de Sarcome et





d'adoucir ses dispositions par le tribut approprié s'étant ainsi envolé, le Siniſtropolitain n'avait jamais quitté la capitale.

« C'est le moment de t'en dire plus sur ces anthropochères, encore appelés cochommes dans le parler vulgaire et qui par une plaisante synecdoque se nomment eux-mêmes groins. Ces bêtes ont été autrefois décrites par l'illustre Caille Plain qui les avait vues sur les Plateaux des Cendres, alors terres vaines et vagues que les colons n'avaient pas défrichées. Caille les nommait dolichochères en raison de la longueur de leurs bras terminés par de grossières mains de singe et leur étrange démarche, qui les éloignaient des porcs ordinaires auxquels ils étaient autrement tout à fait semblables. Ces créatures étaient tout à fait bestiales. Elles allaient à quatre pattes, nues, grognaient entre elles et mangeaient les choses répugnantes qu'elles trouvaient par terre et sous la terre.

« Au contact des colons qui se répandaient peu à peu sur les terres autour de la halte de Sarcome, les dolichochères se montraient toutefois d'une grande curiosité, s'aventurant jusqu'à la limite des champs pour observer les paysans. Après quelques mois, ils les imitaient dans leurs gestes et attitudes. Ils faisaient quelques pas debout sur leurs jambes et, au milieu de leurs grognements, répétaient sans ordre des mots qu'ils avaient entendus. Les patriciens de Chandrapore, Spasme et Orpodée s'entichèrent de ces animaux et chacun en voulait un, pour lui apprendre des tours et le dresser à parler. À Miark-des-Salines, la courtisane Hypoplasie possédait ainsi le remarquable Polygraphe Polygraphidès, qui avait lui-même choisi son nom et jouait assez bien aux quilles.

« En deux générations, ces étonnantes créatures imitaient les hommes en tous points et utilisaient des outils. Dans les arènes de Spasme et de Skordon, les laniſtes les entraînaient au combat pour le divertissement de la foule. Leurs mots n'étaient plus des sons répétés sans être compris : ils parlaient désormais entre eux et avec leurs maîtres. Et comme les anthropochères échappés rejoignaient toujours leurs congénères sauvages, ceux-ci se transformaient également dans le secret de leurs ravins et de leurs collines. Nul ne savait alors s'il fallait y voir un grand miracle des Dragons ou une manifestation du Cauchemar.

« Certains tinrent les anthropochères pour des caricatures d'hommes et, s'offusquant, voulaient les bannir de l'Empire. Les marmonites y virent une image contordue et odieuse de l'Épialochtone et massacrèrent tous ceux qu'ils trouvèrent dans Tolmod. Sur les bas et hauts Plateaux Cinériques, les cochommes toujours plus nombreux attaquèrent les fermes et villages pour emporter ce qu'ils voulaient et l'on vit que s'ils restaient au fond des bêtes brutes, ils étaient aussi capables d'une rouerie qu'il fallait redouter. L'année de la guerre des trois Nicéphores, quarante hardes et compagnies de quarante guerriers cochommes pillèrent les environs de Sarcome et mirent le feu à la ville. On raconte que c'est dans le défi lancé aux Sarcomiaques que le nom de groins fut la première fois entendu.

« J'avais vendu ma charge de protosalire à Aphélès Tzikas dès les premières rumeurs de trouble, faisant un confortable bénéfice. Lorsque la route de Miark fut ensuite coupée, il ne put payer à l'Empereur la taxe sur le sel qu'il avait devoir de collecter et, si je ne l'avais secouru en versant la somme manquante en échange de tous ses biens, il eût subi de l'empereur Nicéphore un châtement bien plus sévère. Mais Nicéphore le rejoignit bientôt dans son pitoyable dénuement car Alaric l'aveugla à son tour. C'est ainsi un conseil qu'il te faudra suivre, que d'être continuellement aux aguets pour voir et savoir avant tout autre les tours et retours de fortune pour toujours faire ce qui est profitable.

« Ainsi, les groins étaient dans tout le Nord. Ce désastre accomplit ce que les diatribes et exigences d'Hyppolytos et de ses épigones n'avaient jamais obtenu. Certains murmuraient que le Jalmin Épialochtone des marmonites ressemblait par trop aux groins et que ses nombreuses représentations étaient un hommage traître et secret au fléau de l'Empire. Les habitants de Tolmod, sûrs de leur antique doctrine et qui préparaient une expédition dans de la Vallée des Lacs pour rejoindre Artavazd et défendre l'Empire contre le péril groin, se riaient de ces accusations ineptes.

« Mais ils devaient être déçus dans leur confiance car une nuit, toutes les statues de Jalmin qui se trouvaient dans les rues et devant les maisons furent mutilées sans que l'on sût qui en était responsable. La recherche des jalminocopides – car ainsi nomme-t-on dans l'ancienne langue ceux qui commirent ce sacrilège – causa des troubles profonds. On disait avoir vu une trentaine d'hommes encapuchés rôder dans la ville et le voisin dénonçait le voisin. Mais, même si les accusations furent nombreuses, la question





appliquée fermement et les exécutions promptes et exemplaires, aucune culpabilité ne fut rigoureusement établie car il n'y avait rien de sûr ni de solide dans les dépositions des dénonciateurs. Ainsi l'un d'entre eux, à qui l'on demandait comment il avait reconnu les visages des jalminocopides, répondit que c'était grâce au clair de lune. C'était absolument faux, vu que le délit avait eu lieu lors de la nouvelle lune.

« Les désordres furent donc d'une grande gravité et à la troisième année d'enquête, l'empereur Alaric estima que ses forces ne pouvaient faire face simultanément aux menaces extérieures et intérieures et décida de prévenir les incursions des anthropochères en construisant tout le long de la frontière des territoires perdus le mur qui porte son nom. »

## Didyme de Rochesèche

Le bien-rêvant Didyme fut un moine du Second Âge finissant. Né dans la lointaine Tolmod qui supplantait alors une Chandrapore déclinante, il administra avec une cauteleuse efficacité le riche monastère de Rochesèche, niché dans la Vallée des Lacs, et consacra sa vie à la mise en ordre, clarification et codification de la doctrine évidentine, qui dominait depuis des décennies. Ses réflexions et prescriptions sur le profit, la monnaie et l'usure influencèrent fortement la manière de conduire le commerce et de fixer les prix dans les restes de l'Empire. On lui doit notamment le célèbre *rescrit chrématistique* limitant le bénéfice quotidien qu'un artisan ou commerçant peut licitement tirer de son art à ce que lui et sa famille peuvent manger en deux journées. Il accomplit en outre de grands miracles, comme l'illustrent les mémoires de Caſtorne, secrétaire particulier du Premier conseiller Ansprand de Tolmod :

« Nous entrâmes dans la cellule de Didyme pour obtenir de lui l'exemplaire de sa *Somme oniologique*, que les moines copistes de Rochesèche, dans l'élan généreux et désintéressé de transmettre et diffuser cet irremplaçable savoir, avaient gracieusement préparé à notre intention ; et pour convenir du montant de l'aumône que la munificence de notre seigneur Ansprand le poussait à faire au monastère à l'occasion de cette visite.

« Le besoin de cette discussion était apparu le matin quand, en réponse à la question que mon ignorance des coutumes de l'endroit m'avait soufflée, l'armaire avait suggéré pour l'aumône une somme telle que le jeune seigneur Liutprand, qui dans sa fraîcheur ne savait se contenir, s'était récrié que si les moines entendaient lui faire déboursier, pour un paquet de peaux de veau crevé barbouillées d'un galimatias incompréhensible, trois fois la rançon que les barons de Balène avaient extorquée au roi Palladax, ils auraient certes pu lui offrir une hospitalité plus digne que le grabat farci de punaises et le bouillon maigre que seules la solennité de la mission confiée par son père et l'excellente réputation du monastère l'empêchaient de regarder comme une insulte délibérée.

« Le bien-rêvant était assis devant une table couverte de savants parchemins, préservés de la dispersion par un plateau lourdement chargé de fromages, poissons fumés, viandes cuites et fruits confits, qui les retenait par l'effet de son poids. Didyme nous exposait la gêne dans laquelle était le monastère ; l'ampleur des travaux de réfection de sa toiture et de redressement des pierres d'enceinte délimitant ses terres ; la charge, acceptée avec reconnaissance mais néanmoins considérable, que les indigents du voisinage faisaient peser sur ses finances ; quand un bruit dans un coin de la cellule l'interrompit.

« Dans l'ombre se tenait une silhouette aux yeux rouges, grande comme un enfant, drapée dans une cape noire en lambeaux sous laquelle se devinait une affreuse maigreur emmaillotée de haillons piteux. J'appris par la suite que cette espèce de rat bipède, aux dents jaunes et aux mains crochues, était une entité nommée Scrifus, que les moines invoquaient presque chaque jour pour veiller sur la bibliothèque, retrouver les ouvrages dont on avait besoin et classer ceux dont on ne se servait pas. La bête se plaignit avec des couinements amers de ce que les moines mangeaient tout le fromage qui aurait dû lui revenir en application du pacte la liant à l'endroit et que cette injustice la rendait si faible qu'elle ne pouvait accomplir sa tâche et en était réduite aux dernières extrémités. J'avais constaté par moi-même que nombre de tomes et rouleaux paraissaient rongés, mais avais attribué ces dommages aux souris, que les chats du monastère, gras et indolents, semblaient dédaigner. Et pendant qu'elle parlait, la bête n'osait regarder le large visage du moine mais fixait la table avec des yeux fiévreux. Didyme, qui était fort irascible, bondit de son siège et





commanda à la créature de retourner au Cauchemar dont elle était issue, abattant une terrible gifle sur le museau tremblant. La main du bien-rêvant était lourde et sa colère plus encore, et la puissance des Dragons habitait son geste, si bien que, par un grand miracle, Scrifus fut dissipé et chassé du Rêve, ce dont tous furent profondément ébahis.

« Le jeune seigneur Liutprand prit sur le siège désormais vide le tome préparé à la demande de son père et que l'embonpoint et l'ampleur de l'assise du bien-rêvant avaient jusque là dissimulé à nos regards. Examinant les pages, il y trouva abondance d'illustrations et enluminures à son goût. Pour célébrer le miracle, les moines nous offrirent une grosse roue de fromage de Rochesèche – qui est persillé et teinté de jaune par une poudre de fleurs de crocus et a acquis une grande renommée – et l'affaire fut enfin heureusement conclue à la satisfaction de tous. »

On constate dans ce passage que le naïf Liutprand semble établir un lien entre deux dons désintéressés, pourtant sans rapport entre eux si ce n'est la circonstance que d'une part le donataire de l'un est le donateur de l'autre ; d'autre part ils ont lieu le même jour. Il y voit ainsi, à tort, une transaction commerciale dans laquelle le grand Didyme négligerait de se plier à ses propres règles. Telle est parfois l'ignorance de la jeunesse.





# Chronologie des événements

## Second Âge :

Les Emmurés font partie de l'empire de Chandrapore. Chlorose fait construire à quelque distance de la ville les thermes de Magmalia, qui attirent la bonne société de la capitale.

## Réveil :

Dans les désordres du Réveil et du rendormissement des Dragons, Les Emmurés sont séparés de l'Empire et se retrouvent isolés.

## Il y a dix ans :

Les deux Bénard arrivent aux Emmurés. Bénard l'Ancien devient Chevalier protecteur du bourg, Pourfendeur des porcs, Rempart contre la menace grouine. Massacres d'hommes-cochons.

## Il y a neuf ans :

Praxcital s'échappe de la cité de Spasme et, passant par une déchirure de rêve, arrive par hasard dans les environs des Emmurés. Il prend la tête de la résistance grouine et tue Bénard l'Ancien. Les Emmurés lui donnent le nom de Nappe-Naphte. Bénard le Jeune, grièvement blessé et souffrant de lourdes séquelles, est nommé Chevalier protecteur à la suite de son père.

## Il y a cinq ans :

Hiver particulièrement rude. Vergnat prend langue avec Yrnifle, chef des groins du bois aux Svines, et met en place le programme « charbon de bois contre nourriture ». Au sein du Conseil des Emmurés, les dissensions autour de la question grouine s'aggravent.

## Il y a vingt-quatre jours :

Les groins du bois aux Svines molestent les gardes qui bloquaient leur convoi de fricadelles. Le parti du Chevalier protecteur tient un prétexte pour sévir mais n'a pas les forces nécessaires.

## Il y a vingt-et-un jours :

Les Gais Échaudeurs arrivent aux Emmurés et sont embauchés par le Conseil pour défendre le bourg contre les groins. Ils reconnaissent les environs et préparent l'assaut contre les groins des bois.

## Il y a sept jours :

Rencontre entre Samèque et Ornoufle-cul-trempé. Affaire des poissons. Le Conseil vote l'expédition contre les groins des marais. En accord avec Bénard, Méquil Ubiloulfe décide de mener en premier cette mission, qui lui semble plus aisée.

## Début du scénario :

Arrivée des Voyageurs. Bataille de la Sèbre, où les groins sont écrasés.

## Deux jours plus tard :

Expédition contre le village groin du bois aux Svines, à laquelle les Voyageurs sont invités à participer. À moins que les Voyageurs ne fassent échouer l'attaque, les groins seront écrasés une nouvelle fois. La nuit, les Voyageurs font un rêve d'archétype.

## Quatre jours plus tard :

Expédition contre les groins regroupés autour des sources chaudes. Après l'échec du premier assaut, les Gais Échaudeurs mettent le siège devant les thermes de Magmalia. Pour réaliser leur rêve d'archétype, les Voyageurs doivent trouver un moyen d'y entrer et de s'y baigner en regardant les mosaïques. Également à la suite d'un rêve, Huffin et Puffin veulent détruire ces mêmes images.

## Six jours plus tard :

La cheminée est découverte. Si personne ne l'en dissuade, Méquil Ubiloulfe tente de pénétrer dans l'enceinte des bains par ce chemin, avec des conséquences désastreuses.





## Les vingt-quatre membres du Conseil

### Vergnat :

Marchand de vins et charbon. Amer et vindicatif. Veut le départ des mercenaires, la révocation de Bénard et reprendre son commerce avec les groins.

### Malpince :

Charcutier. Hait Bénard le Jeune depuis l'injuste abattage de son âne. Veut qu'il soit destitué et chassé de la ville. Déteste les Jaka depuis l'affaire des poissons. Veut le départ des mercenaires et reprendre son commerce avec les groins.

### Makarim :

Boucher, volailler. Indifférent aux groins. Respecte Bénard mais juge que son acharnement contre les groins passe toute mesure. Mécontent de la présence des mercenaires, veut leur départ. Choqué par la destruction des fresques et enragé par la mutilation des Jalmins.

### Sfodim :

Solliciteur, présente devant le tribunal des conflits les différends de ses clients. N'aime pas Bénard, juge trop fin connaisseur des lois et ne se laissant pas embobiner. Jalouse et méprise Arlestin, meilleur juriste. Pense que l'argent versé aux mercenaires serait mieux employé à de juteux et interminables procès.

### Protiste :

Charretier. Craint les mercenaires et souhaite leur départ. N'ose pas s'opposer ouvertement à Bénard mais suivra Vergnat s'il prend le dessus. Croit dur comme fer que les Jalmins protègent Les Emmurés du Cauchemar.

### Bondar :

Tonnelier. Commerce secrètement avec les groins. Vergnat utilisait ses tonnelets pour livrer les fricadelles de Malpince. Opposé à l'embauche des mercenaires, dont il met en avant le coût excessif. Parle publiquement contre les groins pour se dédouaner, mais votera avec Vergnat.

### Zadnitsa :

Maquignon, muletier. Fait quelques affaires avec les Échaudeurs. Regrette secrètement le programme charbon de bois contre nourriture qui lui permettait de se débarrasser à bon compte de ses vieilles

bêtes. Votera avec Vergnat.

### Kamienshik :

Maçon, charpentier, sculpteur. Très attaché aux antiquités du bourg. Terrifié par la ferveur des iconèchthres de Puffin depuis le premier jour. Aux mercenaires, il préfère de loin les groins, qui restent à distance. Ne prendra pas la parole mais votera contre les trois expéditions et pour le renvoi des mercenaires.

### Jaka le Gros :

Pêcheur. Déteste Samèque. Intrigue avec Bénard pour l'élimination complète des groins. Le soutiendra jusqu'au bout.

### Marmouset :

Charcutier. Jaloux des succès de Malpince, Veut sa ruine et la disparition des groins à tout prix. S'entêtera même après la mutilation des Jalmins.

### Spilette :

Cuisinière. Veuve. Éprouve une profonde aversion pour les groins, même si elle n'en a jamais vu. Considère Vergnat et Malpince comme des traîtres et veut leur éviction du Conseil. Admire Bénard comme elle admirait son père et ira dans son sens, même après la mutilation des Jalmins.

### Korma :

Brasseur, distillateur, bouilleur de cru. Enchanté par la présence des mercenaires, à qui il pense vendre de grandes quantités d'alcool. Veut qu'ils restent le plus longtemps possible. Soupçonne – à tort – Vergnat de vendre du vin aux groins et veut les éliminer pour ruiner ce marché qui ne lui profite pas.

### Pachetour :

Éleveur de moutons et de chèvres. Aimerais développer son élevage en utilisant des pâtures hors des limites du bourg. Considère avec raison que la présence des groins serait une menace pour ses troupeaux. Veut leur élimination. Garde rancune à Vergnat et Malpince, qui ont tiré avantage de la mort de ses bêtes il y a cinq hivers.

### Travnik :

Médecin, herboriste. Redoute les groins et n'ose aller chercher des herbes trop loin hors





du bourg. Pense que l'intervention des mercenaires lui apportera la sécurité et votera les trois expéditions. Craint les excès des iconèchthres et voudrait que la troupe campe hors des murs.

#### **Nochotchky :**

Astrologue, écrivain public, onirologue, secrètement haut-rêvant (Oniros et Narcos). Apprécie Arlestin pour son érudition. Considère les groins comme des créature issues du Cauchemar, qu'il faut absolument éliminer. Iconophile, souhaite que les mercenaires agissent le plus rapidement possible et s'en aillent aussitôt avec leur paye. Enragé par la mutilation des Jalmins, dans laquelle il verra une provocation de Malpince.

#### **Karaman :**

Représente les miséreux au Conseil. Craint et déteste les groins, pense que leur présence alentour interdit aux pauvres de coloniser les terres vides hors des limites du bourg et veut leur élimination. Attaché aux mosaïques et sculptures des Emmurés, il se méfiera de plus en plus des Gais Échaudeurs mais votera tout de même l'attaque des thermes. Il cherchera ensuite à hâter le départ des mercenaires.

#### **Terpène :**

Forgeron. Peu intéressé par cette histoire de groins, pense surtout aux bonnes affaires qu'il peut faire avec les mercenaires. Juge en son for intérieur que les Échaudeurs coûtent trop cher mais fera passer son propre intérêt avant le budget des Emmurés. Résigné à la destruction des fresques grâce aux tractations entre Bénard de Méquil Ubiloulfe. La mutilation des Jalmins le fera basculer dans une franche opposition aux coupables.

#### **Barzouque :**

Hôte de la maison des Voyageurs. Cousin d'Arlestin. Désireux de préserver et raviver les anciennes traditions chandraporiennes. Voit les groins, puis les mercenaires comme une menace. Cherchera toujours à ménager avec bon sens un moyen terme préservant les intérêts du bourg.

#### **Graslin :**

Boulangier. Timide et conservateur. Veut que les choses s'arrangent, mais ne sait pas vraiment lesquelles, ni comment. Il fera confiance à qui aura l'air prendre les choses

en main en sachant ce qu'il fait, sans trop dépenser ni lever de nouvelles taxes.

#### **Dolba :**

Cultivateur de céréales, meunier. Totalement dépassé par les discussions du Conseil, il fait confiance à Bénard, mais finit par trouver que le conflit avec les groins coûte cher. Il s'agace et demande des explications, qu'il comprend mal, ce qui l'agace davantage. Il a confiance en Graslin et, dans le doute, votera comme lui.

#### **Barkhat :**

Tailleur, chapelier, chausseur. Vaniteux et poseur. Prend la parole en reformulant ce qui a déjà été dit par d'autres, pour s'en attribuer le mérite et avoir le dernier mot. Relit après chaque conseil les minutes prises par Arlestin, pour embellir la retranscription de ses interventions. Se ralliera au parti dominant et adoptera les positions lui permettant de recevoir l'approbation de ses pairs et de se faire valoir, sans risque, par des discours pompeux.

#### **Valedam :**

Chirurgien, barbier, dentiste. Très médiocre. A soigné Bénard le Jeune il y a neuf ans. Honteux du résultat mais trop orgueilleux pour rien admettre. Son sentiment diffus de culpabilité mélangé d'une bonne dose de déni le conduit à suivre les orientations de Bénard dans presque tous les votes. N'osera pas aller contre lui tant qu'il sera fort mais est choqué par la destruction des fresques et aimerait que les mercenaires s'en aillent.

#### **Ayva :**

Maraîcher, cultivateur de fruits et légumes. Paisible et bienveillant, confiant. A tendance à faire confiance à Bénard et à suivre la majorité mais aura des doutes et pourrait se laisser entraîner par Vergnat suite à la mutilation des Jalmins, ou si on lui démontre que depuis dix ans, les groins ne font que se défendre contre les agressions menées par les Chevaliers protecteurs, père et fils.

#### **Ulubeg Bombosh :**

Marchand. Bazar, brocante, quincaillerie et articles divers. Ancien voyageur. Désireux de prouver son intégration aux Emmurés en soutenant toutes les décisions qui sont prises. Vote toujours avec un petit temps de retard, pour être certain de se rallier à la majorité.





## Les fonctionnaires du Conseil

Payés par le Conseil, les fonctionnaires ne peuvent devenir conseiller et ne prennent jamais part au vote.

### Bénard des Emmurés le Jeune :

Chevalier protecteur, ordonnateur des débats du Conseil, administrateur des finances et domaines, notaire, conservateur des actes et contrats, commandant de la milice et de la garde des portes, inquisiteur des crimes et délits, juge et arbitre des différends. A petit à petit concentré dans ses mains tous les pouvoirs administratifs des Emmurés. Accomplit sa tâche avec compétence et intégrité. Cependant, il hait les groins sans aucune mesure et abusera de ses pouvoirs pour tous les éliminer.

### Arlestin :

Secrétaire archiviste, bibliothécaire. Chargé de consigner les débats et délibérations du conseil, jugements, actes et autres productions administratives. Passe le plus clair de son temps libre dans les archives, qu'il connaît comme sa poche. Très érudit et grand connaisseur de l'histoire de Chandrapore. A de longues conversations avec Kamienshik et Nochotchky sur ce sujet. Admire la compétence et la sagesse de Bénard, avec qui il travaille chaque jour, mais désapprouve en secret sa haine viscérale des groins. Considère que les expéditions contre eux ne sont pas juridiquement justifiées et pense que, dans ce domaine, le Chevalier protecteur abuse de son pouvoir. Reste cependant loyalement dans son rôle.

### Pridirtchivy :

Comptable et exécuter des dépenses. Scrupuleux et pointilleux à l'extrême. Veille à ce que la moindre dépense soit faite dans les règles. Accable Bénard de demandes de justificatifs. Craint par dessus tout une inspection des comptes par les inquisiteurs financiers impériaux, même si cela ne s'est jamais produit depuis la fin du Second Âge. Beau-frère de Samèque. Au début du scénario, il est alité suite à ses excès lors du banquet organisé par le poissonnier et Arlestin le remplace. Passera des semaines à vérifier les opérations enregistrées par le secrétaire en son absence, en se plaignant

amèrement de son dangereux manque de rigueur – sans raison valable.

### Samèque :

Poissonnier saleur. Chargé de la collecte des taxes sur le sel et les poissons. Sans finesse et d'intelligence très limitée. N'a pas compris que la discussion sur le profit quotidien licite, qui lui a coûté si cher, n'était qu'une distraction de Bénard, lui permettant de faire voter sans débat l'expédition contre les groins des marais. Sera furieux en l'apprenant. Déteste les Jaka et cherche à les surprendre en train de vendre directement leur poisson, ce qui justifierait leur exécution par noyade. Les Jaka prennent un malin plaisir à l'entraîner sur d'innombrables fausses pistes.

### Travertin :

Huissier appariteur du Conseil depuis cinquante-cinq ans, valet de chambre et homme à tout faire de Bénard et d'Arlestin. Vieil homme maigre, à moitié sourd, myope, presbyte et tremblotant. Étonnamment bien informé. Très au fait des personnalités et motivations des conseillers. A en mémoire des débats et décrets datant de plusieurs dizaines d'années.

### Taraudin :

Capitaine de la garde et de la milice, qu'il dirige au jour le jour selon les directives générales de Bénard. Loyal et courageux, sans grand sens de l'initiative. Un peu jaloux de l'efficacité et du prestige des Gais Échaudeurs. Aimerais qu'ils partent rapidement mais ne fera rien qui sorte de la stricte application des directives et du règlement.

### Guelfred :

Sergent de la garde et de la milice, adjoint de Taraudin. Agacé par son chef qu'il considère comme un empoté occupant la place qui lui reviendrait de droit. Ronge son frein. Déteste en secret les mercenaires, qui marchent sur ses plate-bandes. Est prêt à participer à un coup tordu pour s'en débarrasser mais ne sait pas trop quoi faire.

### Garmin, Sozome et Karel :

Gardes de jour de la porte des Emmurés,





chargés de la perception de l'octroi. Font sans enthousiasme leur travail routinier et sans risque. N'apprécient pas les mercenaires, dont la compétence leur fait de l'ombre. Garmin aimerait passer dans la garde de nuit.

### **Koloman, Derval et Ségard :**

Gardes de nuit de la porte des Emmurés. Mêmes attributions que les gardes de jour. En outre complices de la contrebande entre Les Emmurés et les groins. Aimeraient piéger le petit Jaka, seul parmi les Emmurés à sortir et entrer en ville par voie d'eau et qui leur fait une concurrence déloyale.

### **Drakostome, Vilia et Hypnodore :**

Miliciens, chargés de l'ordre dans la ville et des rares expéditions hors les murs. Malmenés par les groins quand ils ont tenté d'arraisonner le dernier convoi de fricadelles, ils n'ont pas digéré leur échec. Soupçonnent à raison la garde de nuit. Aimeraient sévir contre les fauteurs de troubles iconèchthres et n'ont pas apprécié l'arrangement entre Bénard et Méquil Ubiloulfe sur le martèlement des fresques. Laisseront la foule s'en prendre aux coupables – réels ou non – de la mutilation des Jalmins, avec quelques protestations de pure forme.

## **Les Gais Echaudeurs**

### **Méquil Ubiloulfe, Huffin et Puffin :**

Capitaine de la troupe et ses deux lieutenants. Inséparables. Ont fondé la compagnie il y a vingt-cinq ans.

### **Arnolphe :**

Maître-chien et ses quatre molosses de guerre. Mène ses chiens au combat. Porte une lance courte et trois javelines, qu'il utilise pour les tirer de situations difficiles. Chasse pour la troupe pendant que celle-ci s'entraîne.

### **Dame Aliana :**

Intendante et économe. Conserve les fonds de la troupe dans un long coffre plat à ferrures qui lui sert de lit. Il faut deux clés pour ouvrir le coffre, l'une conservée par Aliana l'autre par Huffin.

### **Les non combattants :**

Erfingrèle le muletier. Aidé par les plus grands des enfants, s'occupe du bagage de trente ânes et mules, garde les chevaux de remonte, soigne et ferre les bêtes.

Sakni, Dumnila, Linzelle, Elbeth, Malléa, Magdille, Elinna, Voleine, Cryséis, Zavva, Dirane et Bucenhilde, femmes de la troupe. S'occupent des soins aux blessés et assurent l'ensemble des fonctions de soutien. Zavva fabrique les flèches pour les hommes de Huffin. La plupart se sert convenablement d'une dague (niv. +1).

Sept enfants de trois à douze ans.

### **Les archers :**

Fernoul, Josinque, Sabalkan, Brial, Llésus, Scrippin, Clénoque et Frodwayne, menés par Huffin.

### **Les cavaliers :**

Brigo, Pridin, Wibaut, Zonnekin, Walrave et Gents Lootvoet, menés par Puffin. Pridin, surnommé « le prince consort », est le compagnon de dame Aliana.

### **Les fantassins :**

Sammiusz, Lesplingart, Excingomar, Drogon, Artavazd, Bergambiot, Foldrain, Valien, Faurzin et Crémon, menés par Méquil Ubiloulfe.





## Notes de l'auteur

Il y a longtemps que je pensais à transposer en scénario de JdR l'histoire des trois petits cochons. C'est désormais chose faite avec *le Seigneur de Clairbauge*, écrit en 2018-2019. L'arrière-plan onirologique de l'histoire s'est assez vite imposé comme un complément donnant de la profondeur au cadre et mettant en place une opposition aux plans des Voyageurs, grâce à la mécanique des rêves d'archétype appliquée aux PNJ.

La figure de Magmalia et du Tapir (authentiquement réputé chasser les cauchemars) est venue comme une transposition comique des mosaïques byzantines. Pour les zoologistes pointilleux, il s'agit ici du tapir à chabraque de Malaisie, dont la robe bicolore se prête mieux à des extrapolations métaphysique élaborées. J'ai eu du mal à intégrer cette bête dans une onirologie cohérente, avant de m'aviser qu'un syncrétisme bancal faisait aussi bien l'affaire.

On reconnaîtra, ou pas, les auteurs et personnages de la *Notice Onirologique* qui, et cela est navrant, ne doit en fait pas grand-chose à mon imagination. À

part les bilboquets, non attestés dans l'empire romain tardif, que ce soit en orient ou en occident.

On m'a fait remarquer qu'il y avait dans cette histoire de nombreux trios et trinités : les 3 principes du Rêve, les 3 chefs groins, les 3 chefs des mercenaires, les 3 guerriers grouinicides (les deux Bénard et Méquil Ubiloulfe), les 3 notables trafiquant avec les groins, les 3 morceaux cachés du cadavre de Sikandre, les 3 jours avant la résurrection de Magmalia, les 3 bras de l'Èpialochtone, les 3 composantes de la garde des Emmurés, les 3 salles des thermes et sans doute d'autres. Ce à quoi je réponds : « Ah, tiens ! C'est vrai ».

Un grand merci à Tybalt pour ses conseils sur les noms grecs. Les hellénistes sourcilleux diront que épialès est la fièvre et non le cauchemar, qui se dit éphialtès. Mais d'une part les grecs eux-mêmes mélangeaient les deux, d'autre part Èphialtochtone sonne beaucoup moins bien : trop de « t ».

Udhessi, Sucé-sur-Erdre le 11 avril 2021

### 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

