



# Le Succin Blanc

*Cet hommage au scénario Un parfum d'Oniroses, qu'il est inutile de présenter au lecteur, entraîne encore une fois les Voyageurs sur les traces d'Algorifmus, à la recherche d'un ingrédient mystérieux, nécessaire à la fabrication d'un remède au mal qui frappe le prince Léorid XI de Chandrapore. De Rêve en Rêve, ils découvriront des peuples exotiques aux mœurs improbables et souvent dérangeantes, qui survivent tant bien que mal aux confins du Cauchemar. Un périple riche en frayeurs et, peut-être, en enseignements. Tout cela porte-t-il un message métaphorique des Dragons ? L'auteur n'en sait rien, au lecteur d'en juger.*

Ce scénario convient à tous types de Voyageurs. Le haut-rêve n'est pas nécessaire mais de bonnes compétences de survie (forêt, marais, désert, sous-sol) seront utiles.

## La persistante Aragne

La scène est à Chandrapore. Quinze années ont passé depuis les événements relatés dans *Un parfum d'Oniroses*. Depuis longtemps, le dernier soupir du sage Panfrène s'est mêlé aux effluves de ses chères fleurs. Le prince Ibtarid XIX est mort lui aussi, à l'âge de cinquante-huit ans, et son fils Léorid XI le Prudent lui a succédé. Semant la zizanie au sein de la milice et de la Guilde Bourgeoise par les manigances tordues qui lui valent le surnom de « persistante aragne », le prince a affermi son pouvoir sur la cité. Le sang a coulé, certes, mais tel est le prix de l'autorité. La Chouette Écarlate, clique redoutée de gens de sac et de corde qui rend au prince les services trop douteux pour que les Impérissables s'y salissent les mains, plane sans un bruit sur la cité, écoutant chaque murmure, scrutant chaque frémissement, ravissant dans un silence angoissant ses proies abasourdies. Cette garde secrète a son quartier général près du rempart nord, dans une maison à la porte peinte de rouge que l'on feint de ne pas remarquer. On dit – pas trop fort et après avoir regardé par dessus son épaule – que la Chouette est responsable, entre autres, de la disparition de dame Octarine, il y a quatre ans.

Autre nouveauté, la Saboture résonne depuis deux ans des lamentations pathétiques de bêtes étranges et jusqu'ici inconnues : les Tortemoques. Après un début de règne ferme et volontaire, Léorid XI a subi deux attaques d'apoplexie et, très diminué, craignant les complots, ne quitte plus son palais. Ses extrémités ayant perdu toute sensibilité, il se croit atteint de la lèpre contre laquelle, assurent les médecins, un bain de sang de Tortemoque mélangé de cinnabre, suivi de la

dévoration des chairs et de la graisse de la bête<sup>1</sup>, est remède souverain. Un dénommé Algorifmus lui a vendu, fort cher, le secret d'un passage vers les Marais Mielleux, à l'est du Haut-Lobéron, dans le duché de Par-Delà, où l'on trouve ces monstres. En peu de temps, une lucrative et sinistre traite des tortues à tête de veau s'est donc installée.

Le parfumeur Porphyre, un peu vieilli, tient toujours boutique entre le Marché aux Toisons et le Pont au Sec. C'est par son truchement et celui de son ami Bissipat que l'aventure va se présenter.

## La substance inconnue

Bissipat est un médecin distingué des résidents de l'Impérimont. Interrogé par le prince sur le moyen de faire passer les maux et infirmités résultant de ses attaques cérébrales, il a étourdi vanté les mérites de l'Onguent Salitaire de Dolæus.

### L'Onguent Salitaire de Dolæus

Prenez de noix de muscade une dragme et demie, trois chevilles de lièvre, de cendre de taupe deux dragmes, de poudre de chardon-béni quatre scrupules, de râpure d'ongle d'élan, de succin blanc et de gui deux scrupules et demi chacun, de perles préparées une dragme, de corne de cerf calcinée une demie, de poudre de crâne humain trois, de semence de pivoine une et demie. Faites une poudre homogène. L'incorporez à la graisse de pigeon raffinée en une crème onctueuse. Étalez à dose de trois scrupules sur des feuilles d'or et les appliquez quatre heures sur les tempes rasées. Ayez précaution placer une mousseline par-dessus, de peur qu'elles ne se décollent.

<sup>1</sup> Tout de même arrangées en une soupe relevée d'épices, à la saveur très raffinée, car Léorid n'est pas un sauvage.





Mais si les apothicaires de Chandrapore possèdent presque tous les ingrédients de cette mixture, le succin blanc les laisse pour le moins perplexes. Un jet d'INT/Alchimie à -6 permet de savoir que le succin est un autre nom de l'ambre, mais un jet d'INT/médecine à -4 enseigne qu'il serait ridicule et dangereux d'incorporer cette résine dorée dans un remède aux affections du cerveau et des nerfs. On peut penser à l'ambre gris des parfumeurs, parfois utilisé pour guérir les maladies du cœur et du cerveau mais, comme son nom l'indique, il n'est pas blanc. De plus, l'ouvrage où Bissipat a trouvé la formule assure que la substance est « extraite d'une unique mine au rêve des sept dormants et lavée dans l'eau viride ».

Le mystère restait donc complet et le médecin, pressé par le prince Léorid et ne parvenant pas à identifier l'élément manquant, commençait à avoir des sueurs froides. Porphyre, avec qui il avait discuté la piste de l'ambre gris, l'a à tout hasard mis en contact avec Algorifmus, qui s'y entend pour dénicher à travers les Rêves les trésors les plus rares. Et le Voyageur semble avoir fait un rapprochement entre cette description et les notes griffonnées dans son petit carnet. Après avoir négocié un bon prix - 1 sol pour sept dragmes - et fait quelques préparatifs, il a pris la route, promettant de revenir, après dix jours tout au plus, avec suffisamment de succin blanc pour guérir tous les fols de l'Empire .

Il y a de cela un mois.

Algorifmus n'a toujours pas reparu et le médecin a reçu la visite d'inconnus au regard torve qui lui ont demandé d'un air entendu si ses affaires progressaient convenablement. Il est donc chaque jour plus anxieux et recherche des aventuriers assez aguerris pour se lancer sur les traces du vieil explorateur et rapporter à Chandrapore l'énigmatique produit.

Quant aux Voyageurs, ils sont incapables, quelles que soient leurs connaissances, d'identifier la mystérieuse substance. La seule manière de se la procurer est donc de suivre Algorifmus.

## Une mission de tout repos

Au Gardien des Rêves de voir comment les Voyageurs ont eu vent de cette histoire. Ont-ils rendu visite à Porphyre, qui les a reconnus comme les anciens pourvoyeurs des fleurs rares à la base

de son célèbre N°7 ? Bissipat a-t-il négocié ce service contre les soins prodigués à un Voyageur mourant ? Ont-ils surpris une conversation entre les deux amis lors d'une promenade sur le Florimont ? Sont-ils embauchés par un rival du médecin cherchant à le doubler ? Par un serviteur du prince, qui veut passer outre un intermédiaire visiblement incompetent ? Peu importe.

Leurs motivations pour se lancer dans l'aventure peuvent elles aussi être diverses. L'appât du gain ; la soif de reconnaissance ; la simple curiosité ; le désir de secourir leur vieil ami Algorifmus ; de le rattraper pour enfin se venger de lui ; l'espoir que Léorid XI, recouvrant ses esprits, ne se croie plus lépreux et cesse le massacre des Tortemoques dont le sort les émeut ; tout est possible.

Enfin, si les Voyageurs rejettent toutes ces accroches et rechignent toujours à sauter le pas, l'auteur recommande au Gardien des Rêves de les faire tuer par la Chouette Écarlate, de mettre fin à la partie et de trouver un autre groupe de joueurs, plus coopératifs.

### Les tueurs de la Chouette Écarlate

VOL15 CHA13 RÊVE14

Mêlée16 Tir15 Lancer15 Dérobée14

Vie12 End26 +dom+1 Prot.2

corps à corps, esquive, dague, épée 1m, bouclier, dague lancée, arc+7

course, saut, escalade, acrobatie et survie en cité+6, discrétion et vigilance+8

Dans un affrontement ouvert, ces assassins se battent avec une épée courte (+dom +3) et un bocle (bouclier léger). Mais ils préfèrent rester tapis dans l'ombre et frapper dans le dos, par surprise, avec une dague effilée enduite de Vent du Nord ou décocher sournoisement une flèche enduite du même poison, puis attendre à quelque distance, en ricanant, que celui-ci fasse effet. Ils attaquent toujours en surnombre et ne laissent aucune chance à leur victime. Le Vent du Nord (malignité : 6, périodicité : 1 round, dom. : 6 pv, intense sensation de froid, vertiges, remèdes : -5 \ teinture d'Érozonne +10, Tournegraisse +6) est un poison foudroyant distillé à partir des venins de plusieurs serpents par le rebouteux de la Chouette Écarlate, un certain Chafouinard qui mangerait sa propre langue plutôt que de révéler ses secrets.





## Bougies parfumées

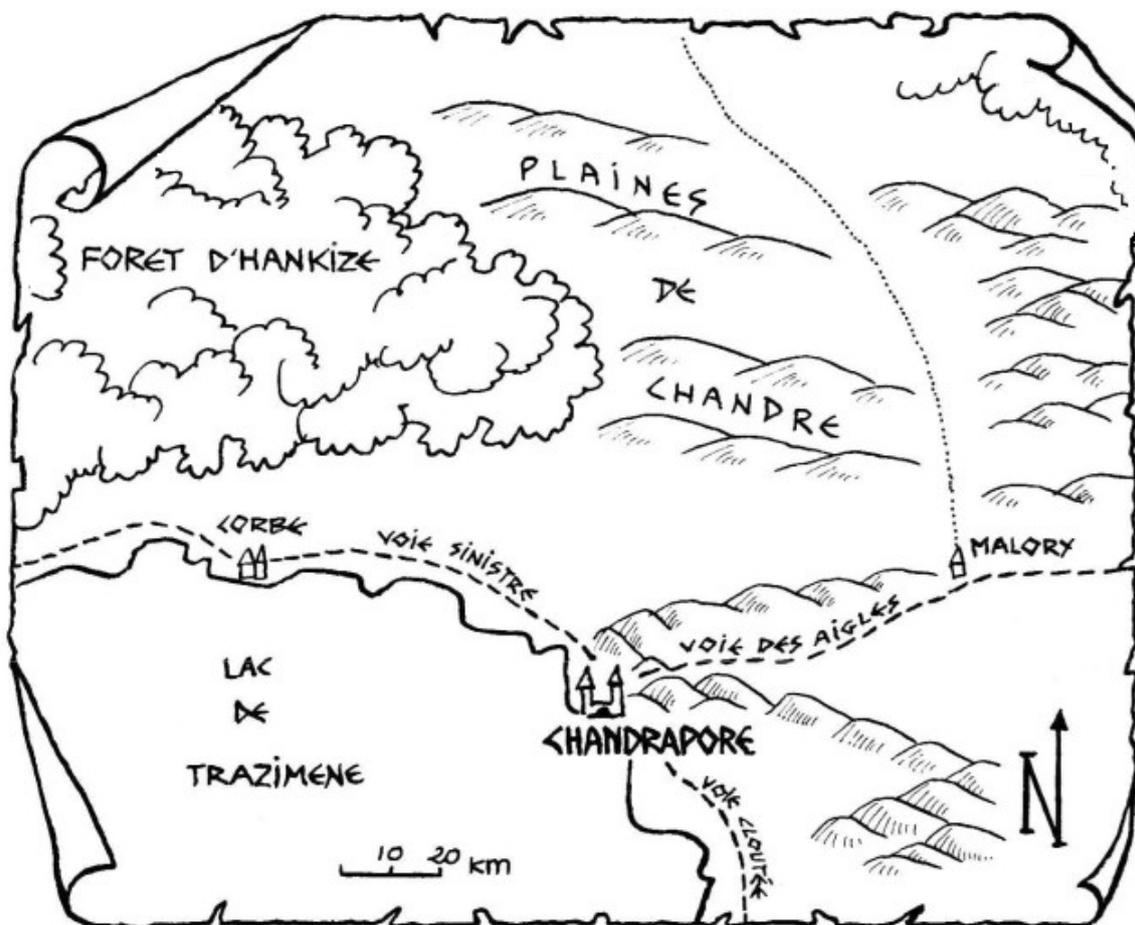
Gageons que les Voyageurs ont accepté de partir à la recherche d'Algorifmus. Ils gagneraient alors à s'entretenir avec Porphyre, qui l'a aidé à préparer son expédition. Le coureur de rêves a confié au parfumeur un bloc d'une matière cireuse d'un gris irrégulier, s'amollissant dans la main, friable, dégageant des senteurs terreuses et musquées évoquant à la fois les feuilles morte, le tabac et les épices, avec une note animale : de l'ambre gris.

Suivant les instructions d'Algorifmus, Porphyre a préparé une chandelle parfumée mêlant trois parts de cire vierge pour une d'ambre gris. Le Voyageur a expliqué que les fragrances de la bougie lui permettraient de passer sans risque d'un rêve à l'autre. Par chance, Porphyre a conservé assez

d'ambre gris pour préparer une seconde chandelle, plus petite, qu'il tient à offrir aux Voyageurs.

Un jet d'INT/Légendes à -6 ou INT/Draconic à -4 laissera les érudits interrogatifs : l'on n'a jamais entendu parler de bougies ou de parfums ouvrant des déchirures de rêve, permettant de les traverser ou quoi que ce soit du genre. Comme on va le voir, les Voyageurs seraient cependant bien inspiré de suivre l'exemple d'Algorifmus (voir [Et si ?](#)).

Celui-ci s'est par ailleurs procuré chez l'herboriste voisin des feuilles et du baume d'ortigal glauque, comme s'il projetait de passer plusieurs jours dans les marais, et a demandé qu'on lui indique un batelier convenable faisant le trajet jusqu'à Corbe. Laissons les Voyageurs faire leurs emplettes pour les jours à venir.



## Le village aux cent couleurs

La première étape est donc Corbe, 80 km à l'ouest de Chandrapore sur la rive du lac de Trazimène. L'on peut s'y rendre par la voie sinistre en deux journées de marche ou une journée et demie de

cheval. Les Voyageurs peuvent aussi embarquer sur l'un des boutres qui trafiquent entre le petit port et la capitale. Le passage coûte autour de 10 deniers par personne et prend de 5 à 7 heures draconiques selon les vents (un jet de CHA ajusté astrologiquement dira s'ils sont favorables).





Corbe est un port sans histoires, dont les maisons aux toits en terrasse et aux murs crépis de couleurs vives s'étagent à flanc de colline. Sa petite flotte de pêche alimente les marchés de Chandrapore et ses barges approvisionnent la métropole en bois d'œuvre provenant des lisières de la forêt d'Hankize.

Les Voyageurs n'auront pas trop de mal à y retrouver la trace d'Algorifmus : dans l'ombre de la magnifique Chandrapore, le petit port reçoit peu de visiteurs. Une description succincte de leur homme – Algorifmus portait lorsqu'il a quitté Porphyre une large ceinture de soie safran – et une petite heure de recherches (jet d'INT/Survie en cité à 0) suffisent à reconstituer son passage à Corbe. Il est arrivé fin Couronne dans la barque de Borsini, qui revenait de Chandrapore où il avait vendu sa pêche de la nuit. Il a rapidement déjeuné de pain et de poisson grillé, vendus par la jeune Izgara qui tient son commerce sur le pavé du quai. Il a ensuite acheté dans diverses échoppes des provisions pour quelques jours. Puis il a pris le chemin qui mène, au nord, à la forêt d'Hankize.

## Le Renard et l'Écureuil

Il faut une bonne heure draconique pour parvenir à l'orée de la forêt et si les Voyageurs progressent au même rythme qu'Algorifmus, ils y arrivent fin Épées, alors que les forestiers finissent leur journée. C'est un campement permanent assez confortable qui a été installé là. Avec un puits ; une petite basse-cour ceinte de claies hérissées d'épines ; un long entrepôt aux parois de planches goudronnées, ajourées pour laisser circuler le vent, où sèchent du bois de chauffage et des planches fraîchement découpées ; et un grand et robuste échafaudage équipé d'une chèvre de levage dans lequel les Voyageurs peuvent reconnaître une installation de sciage de long (jet d'INT/Survie en forêt ou Charpenterie à -1). Une agréable odeur de bois et de sciure plane dans l'air.

À droite du chemin est bâtie une grande maison de rondins dans laquelle on abrite pour la nuit les deux chevaux de traits et où se reposent les ouvriers. Pour le moment y résident cinq bûcherons et une couple de scieurs de long. Tous ont une maison à Corbe et passent huit à dix jours à travailler à la bordure de la forêt avant revenir

au port vendre leur chargement et prendre un repos bien mérité. Un charpentier venu choisir les bois pour son nouveau boutre est également sur les lieux. Les Voyageurs sont les bienvenus, même si les forestiers s'attendent à ce qu'ils aient apporté leur propre nourriture.

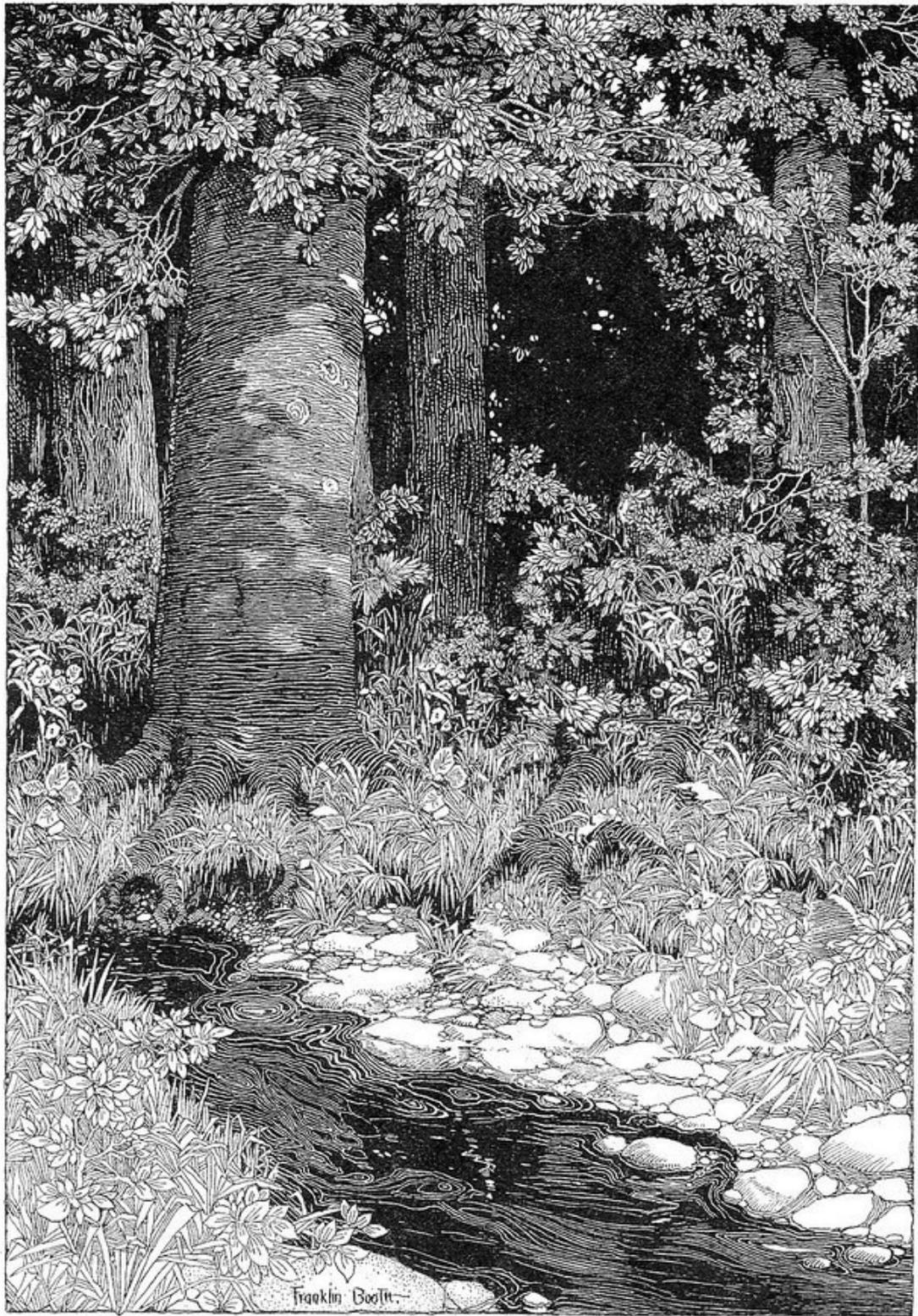
Là encore, l'enquête sera sans difficulté. Les forestiers se rappellent parfaitement le passage d'Algorifmus et de sa ceinture orange : ils en rient encore. Ce vieux fou, s'esclaffent les scieurs de long, a acheté le matin de son départ quatre bonnes planches de pin, longues d'une toise, larges d'un pied et épaisses d'un pouce. Il les a liées avec une corde, sans doute pour les transporter plus facilement, et s'est enfoncé dans les fourrés en suivant les sentiers de cerfs. Avec ses planches ! Et on ne l'a plus jamais revu ! Il aurait mieux fait d'emmener une échelle ! Les braves travailleurs du bois en ont les larmes aux yeux et font joyeusement passer les cruchons de bière.

Redevenant sérieux, ils déconseilleront aux Voyageurs de suivre son exemple : au-delà de la lisière où ils travaillent, la forêt est sauvage, les sous-bois denses et pleins d'épines. Les seuls sentiers sont ceux tracés par les fauves, et l'on entend la nuit, étouffé par l'épaisseur de la sylve, le rire aigu des mariols (livre des règles p. 408).

Aux Voyageurs de voir s'ils veulent eux aussi acheter quelques planches avant de poursuivre leur chemin. Une planche de même dimension que celles décrites plus haut représente 3,5 points d'encombrement et leur coûtera 4 deniers. Les forestiers leur recommanderont avec des mines soucieuses de prendre avec eux une échelle, pour le cas où l'un d'entre eux tomberait dans une fosse. Cet ustensile vaut 3 points d'encombrement et autant de sols, ce qui est un peu cher mais il s'agit, après tout, d'une question de vie ou de mort.

Aucun des ouvriers ne sait ce que sont les sept dormants, le succin blanc ou la destination précise d'Algorifmus. En revanche, ils pensent que celui-ci est parti en direction de la Combe aux Lilas, un lieu réputé dangereux, que la rumeur place au plus profond de la forêt et qu'aucun d'eux n'a jamais visité. De toute façon, on voit mal ce que l'explorateur irait faire d'autre dans les bois : à part cette combe, il n'y a que des arbres, des fourrés et des trous.





DANS · LA · FOREST · ☪ ☪ ☪ ☪  
☪ ☪ ☪ ☪ ☪ D'HANKIZE ·





## La forêt d'Hankize

Même si les trouées ménagées par les cerfs et les bramarts qui s'aventurent parfois hors de la forêt peuvent faciliter leur progression, les Voyageurs auront toutes les peines du monde à franchir l'entrelacs des buissons et arbustes qui colmatent la lisière. À plus forte raison s'ils ont jugé bon de s'encombrer de planches et d'échelles. Après une centaine de mètres toutefois, les frondaisons se font plus épaisses et, dans la pénombre des arbres, le sous-bois s'éclaircit.

Hankize est dominée par les conifères et résineux, même si d'autres essences y sont présentes. Les futaies abritent hardes de cervidés et compagnies de singuliers<sup>2</sup>, chassées par les mariols et les lycans (livre des règles p. 407). On y trouve aussi bovins et ovins à l'état sauvage, descendants de troupeaux chandres laissés à eux-mêmes dans les désordres du Réveil. Sauf si un Voyageur est en mauvaise posture, les lycans laisseront le groupe tranquille : brebis et chevreuils font des proies plus faciles. En revanche, les pièges des mariols présentent un réel danger.

Après un mois, la piste d'Algorifmus est froide et la seule trace que les Voyageurs pourront trouver est le campement où il a passé une nuit : un foyer et un sommaire abri de branchages – (CHA/Survie en forêt à -8). Reste donc à trouver la Combe aux Lilas. Les indications reçues étant pour le moins sommaires, la seule solution est de ratisser la forêt en s'éloignant de la lisière : CHA/Survie en forêt à -4, périodicité 1h<sup>dr</sup>, 8 points de tâche. Les Voyageurs peuvent jouer plusieurs jets par heure s'ils se séparent en plusieurs groupes. Pour chaque groupe et chaque heure, tirer une rencontre aléatoire dans la table ci-contre.

Au terme de ces recherches – normalement au cours de la deuxième journée – un Voyageur sentira une odeur de lilas de plus en plus forte (jet d'ODO/Botanique à -2). Le sous-bois se fait plus dense, signe que l'on s'approche d'une trouée dans les arbres, et bientôt, comme à l'orée de la forêt, les arbustes et les ronces s'entremêlent en un lacis presque infranchissable. Un peu de recherche (VUE/Survie en forêt à -2) permet néanmoins de découvrir un passage où les broussailles ont été dégagées : enfin, la trace d'Algorifmus.

2 Appellation locale du sanglier, qui a dans la forêt d'Hankize une robe rousse et une taille imposante.

### Table des rencontres dans la forêt d'Hankize

Sur 1d20 :

- |       |   |
|-------|---|
| 1     | Une petite clairière.   |
| 2     | Un tronc pourri grouillant de cloportes.  |
| 3     | Un parterre de jacinthes sauvages.  |
| 4     | Des écureuils sautant dans les branches.  |
| 5     | Un terrier de blaireau.   |
| 6     | Laissées de cerf, bouse de vache ou crottin de mouton (sur 1d3) : l'occasion d'une chasse fructueuse ?  |
| 7     | Un chevreuil surpris, qui bondit et puis s'enfuit.  |
| 8     | 1d6 lycans dans les fourrés. Sauf si le Voyageur est seul et blessé, les fauves restent à distance.   |
| 9     | Un bélier protège ses brebis. Vite s'éclipser ou subir une charge.  |
| 10    | Un taureau protège ses vaches. Idem.  |
| 11    | Une singulière suivie par ses marcassins. Se tenir à l'écart ou subir une charge.   |
| 12    | Un singulier dans sa souille. Idem.   |
| 13-14 | Une fosse de mariols contenant une proie et entourée de 5d4 mariols armés de cailloux, bien décidés à la garder pour eux. Filer ou subir la lapidation.   |
| 15-20 | Une fosse de mariols prête à engloutir l'étourdi. VUE/Vigilance ou Survie en forêt (prendre la compétence la plus faible) à -6 pour la détecter.  |
| 21    | Connicle Laistrugon, carnassier fouisseur alliant l'allure générale du lapin de garenne et les techniques de chasse du tigre à la taille et à la férocité du grizzal (prendre les caractéristique de ce dernier p. 405, en les revoyant à la hausse et en remplaçant Escalade par Saut). Il a coutume de bondir par surprise sur le dos de sa proie insouciant, depuis sa cachette à une dizaine de mètres, et de lui briser la nuque de ses fortes incisives avant qu'elle ne soit remise de l'impact. |





## La Combe aux Lilas

Derrière le dernier roncier se découvre une faille aux contours irréguliers, grossièrement elliptique, d'une septantaine de mètres de large et deux fois plus dans sa longueur. Sur tout son pourtour, le sol descend vers les profondeurs en une vingtaine de terrasse successives. Sur les parois sont enracinés une multitude des pieds de lilas, dont les grappes de fleurs violettes, blanches, mauves masquent presque entièrement la roche et emplissent l'air de leur parfum entêtant. Sur le versant opposé aux Voyageurs, une petite cascade rebondit de terrasse en terrasse, s'attardant en autant de petites mares frémissantes de libellules avant de rejoindre le minuscule étang qui occupe le fond de la cavité, une cinquantaine de mètres plus bas. Ce cadre féérique semble devoir autant au rêve des Dragons qu'à l'ingéniosité des hommes car l'on aperçoit çà et là des restes de maçonnerie qui confortent et prolongent les terrasse naturelles. Une succession d'éboulis et d'escaliers aux marches effondrées descend jusqu'à l'étang et remonte sur la face opposée, le long de la cascade.

L'exploration de la combe ne donnera pas grand-chose. Les sols sont couverts de feuilles mortes et de fleurs fanées, les lilas bourdonnent d'une multitude d'insecte butineurs, quelques lézards se prélassent sur les pierres qui reçoivent encore le soleil, les moustiques chassent les Voyageurs et sont à leur tour chassés par les libellules.

Au bord de l'étang, juste en face de la cascade, s'ouvre un petit passage que la pente avait jusque là caché aux Voyageurs. Ses contours arrondis et lisses, quoiqu'irréguliers, suggèrent qu'il a été creusé par les eaux (INT/Survie en sous-sol à -3). Le clair filet qui, s'échappant de la mare, s'y écoule en gargouillant joyeusement confirme cette hypothèse.

En s'avancant dans le boyau, on remarque sur la pierre des résidus de bois tendre, là où les longues planches d'Algorifmus ont raclé contre la paroi (VUE/Vigilance ou Survie en sous-sol à -2). Après une septennaine de mètres et deux inflexions de sa direction, le passage débouche dans une large caverne baignée d'une luminescence violette. La déchirure de rêve est contenue dans un cercle de sept monolithes dressés, deux fois hauts comme un homme. Ils sont à première vue presque cylindriques, plus effilés toutefois dans leur partie basse et un peu aplatis dans l'épaisseur dans leur

partie haute. Leur surface est polie, dépourvue d'aspérités. Ils sont de la même pierre que le boyau et les parois de la grotte et semblent ne faire qu'un avec le sol. Ne serait la régularité de leurs formes et de leur disposition, il paraîtraient naturels...

On peut voir sur le sol, à l'entrée de la caverne, quelques gouttes de cette cire grise et odorante des chandelles fabriquées par Porphyre (jet de VUE/Vigilance ou Survie en sous-sol à -3). Il semble donc qu'Algorifmus ait allumé la sienne avant de passer la déchirure.

Après quelques hésitations, les Voyageurs font de même et s'engagent dans la brume. Une brève sensation de déséquilibre puis...

## Un réveil laborieux

Les Voyageurs se réveillent dans une pénombre teintée de jaune, sans source de lumière apparente, comme si de l'air lui-même émanait une clarté pâle et diffuse : les Voyageurs sont toujours au cœur d'une *déchirure jaune*. Ils peinent à rassembler leurs esprits encore embrouillés par le sommeil. Leurs membres sont alourdis de fatigue et ils se sentent faibles : tous sont au quart de leur endurance et il leur manque chacun 1d4 points de vie, en revanche leurs éventuelles blessures ont guéri (compter 10 jours de repos avec jets de constitutions à +5). Malgré l'engourdissement de leur corps et de leur esprit, ils se sentent bien, détendus, apaisés : tous un moral de +3 et tous leurs points de rêve.

Certains Voyageurs ont peut-être sur la peau des taches d'un vert vif, luisant de reflets jaunes. Elles ne causent aucune douleur et sont imperceptibles au toucher, comme si la couleur avait imprégné la peau. En termes techniques, chaque Voyageur tire 1d8. Sur un résultat de 1 à 5 : aucune tache ; 6 : petites taches peu nombreuses ; 7 : plus nombreuses, plusieurs de la taille d'un ongle ; 8 : certaines ont la taille de la paume de la main. Leur emplacement est choisi par le Gardien des Rêves, avec une préférence pour le visage, les mains et avant-bras, les pieds et le devant des jambes.

Les Voyageurs reposent, seuls ou par deux, dans des couches en forme de demie-barque à la proue relevée en pointe, longues de quelques deux mètres et larges d'un peu plus d'un au plus fort, faites d'une matière dure, d'un brun sombre marbré de blond et évoquant la corne, l'écaille de tortue ou le coquil-





lage. Leur fond est tapissé d'un mélange de débris végétaux et de charpie qui en améliore un peu le confort. Chaque Voyageurs a près de lui un flacon bouché contenant un peu d'eau claire, une écuelle à moitié pleine d'une pâte gris sombre, à la consistance de pâte d'amande un peu sèche et à l'odeur d'humus et de vieux poisson. Les marques de doigts et de dents que les Voyageurs y découvrent montrent qu'ils en ont déjà mangé. Enfin, un bol contenant un morceau partiellement brûlé d'une pâte plus friable et claire, presque blanche, ainsi qu'un briquet à étoupe et un large chiffon douteux. Ils se rappellent vaguement avoir utilisé ces derniers ustensiles pour des fumigations.

Les couches sont scellées dans la paroi d'un puits d'à peu près huit mètres de diamètre. Ses formes rondes et lisses évoquent (VUE/Maçonnerie à -3) un creusement par les eaux. Il est presque vertical, même si un coup d'œil vers les hauteurs et les profondeurs suggère des changements de direction. Au-dessus et en dessous de celles des Voyageurs s'étagent des dizaines, peut-être des centaines de couches semblables, et la plupart paraît occupée. De frustes filets de corde de chiffons permettent la circulation. Tout baigne dans la faible lueur jaune de la déchirure. En se penchant un peu, les Voyageurs découvriront leurs sacs pendant sous leurs couches au bout de cordes grossières.

La fatigue est toujours là, mieux vaut grignoter un peu, aspirer la fumée de la pâte blanchâtre et se recoucher.

## Chez les hommes verts

Il est probable que les Voyageurs refusent de se complaire dans cette torpeur. Mais en sortir n'est pas si aisé et il leur faudra pour cela réussir un jet de VOL à -3 (-6 s'ils mangent à nouveau la pâte gris sombre ou respirent la fumée de la pâte blanchâtre). En cas d'échec, ils se prélasseront dans leur couche une journée de plus, et seront dans le même état le lendemain.

Gageons toutefois qu'ils finissent par se secouer et faire connaissance de leurs voisins. Les hommes verts paraissent une troupe de vagabonds de tous types et toutes origines, arrivés on ne sait comment dans cet étrange puits. Tous sont misérables, maladivement maigres, hirsutes, nus ou couverts de quelques haillons – l'atmosphère est chaude et humide. Tous racontent la même histoire : ils sont passés à travers une déchirure de rêve et sont

arrivés ici, puis sont restés. Ils ne se rappellent plus les détails. Certains ne se rappellent même plus leur nom. Mais la vie est agréable ici. On ne manque de rien : pour boire, il suffit de récolter l'eau claire qui suinte le long des parois ; pour manger, de creuser la terre-mère un peu plus bas dans le puits ; et pour fabriquer le Parfum, de laver la terre-mère dans l'eau limbique, tout au fond. Le reste du temps est consacré au repos et à la rêverie. C'est une existence agréable, sans complication. Comme elles paraissent lointaines, les tribulations et les souffrances du passé ! Les Voyageurs sont les bien-venus et peuvent rester tant qu'ils le souhaitent.

De fait, en descendant le long des filets aux larges mailles, les Voyageurs trouveront, trente mètres plus bas, une zone où la surface gris clair de la paroi, finalement pas plus épaisse que la largeur d'une main, a été brisée. Derrière se révèle la terre-mère, qui fait l'ordinaire des hommes verts et, depuis quelques jours, des Voyageurs. Quelques hommes verts raclent cette pâte sombre avec des gestes lents, emplissant des sacs qu'ils vont remonter partager avec leurs camarades.

Toujours plus bas, alors que le puits a fortement obliqué et descend en pente raide mais praticable, l'eau coulant le long des parois forme un ruisseau qui se jette dans une mare de quelques pas de large, visiblement profonde, qui termine le tunnel et semble disparaître dans un siphon. À quelque distance sous la surface, les reflets de la déchirure jaune cèdent la place à une turbidité gris vert, froide et angoissante : les limbes dont, assurent les hommes verts, le pouvoir transmutancier sublime l'eau claire du ruisseau pour former l'eau limbique. Deux vieilles femmes accroupies au bord de l'eau impriment d'amples mouvements de balancier à de grands infusoires de métal accrochés à des chaînes fixées dans la paroi, pour en rincer le contenu tout en prenant garde qu'ils ne touchent pas les limbes. Puis elles remontent les récipients et en sortent de petits blocs blanchâtres qu'elles posent dans des paniers ajourés où ils vont s'égoutter. Avant de remonter, elles remplissent à nouveau les infusoires de terre-mère et les laissent immergés tout au bord de la mare, pour les prochains venus. Ainsi les hommes verts fabriquent-ils le Parfum dont ils sont si épris.

C'est ce travail qui leur vaut les tâches auxquelles ils doivent leur nom. Si le pouvoir destructeur des limbes semble miraculeusement dissipé par l'eau de la mare, celle-ci n'est pas sans effet sur les laveurs de parfum. Là où l'eau les éclabousse, leur





peau se colore d'un vert vif d'herbe à la fin du printemps. Ceux qui sont particulièrement verdissés sont considérés avec respect et gratitude car, plus que les autres, ils ont donné à la communauté en préparant le précieux Parfum. La mare est aussi le lieu où l'on rend les derniers hommages aux morts. Convenablement lestés, ils coulent à travers les eaux dans les limbes où ils se dissolvent.

Les Voyageurs dont la peau présente elle aussi ces taches vertes sont manifestement déjà descendus auprès de l'eau limbique, mais ils n'en conservent aucun souvenir. À moins qu'ils n'aient juste été éclaboussés par le panier d'un laveur de parfum remontant des profondeurs ?

## Si près du but ...

On s'en doute, le Parfum des hommes verts n'est rien d'autre que le succin blanc du pharmacopole Dolæus. Tiré, si l'on peut dire, d'une mine et affiné dans les eaux limbiques de la mare des hommes verts. Les Voyageurs interrogeront sans doute ceux-ci pour confirmer leurs doutes, mais ils auront grand peine à en tirer des renseignements précis. Non que les hommes verts soient hostiles ou de mauvaise volonté, bien au contraire. Mais ils sont si indolents, si oublieux, si prompts à glisser à nouveau dans leur rêverie un instant interrompue...

Qu'en est-il des sept dormants dont ce lieu est censé être le rêve ? Les habitants du puits assurent que ce rêve est en effet celui des sept dormants. Qui sont les sept, où sont-ils et de quoi rêvent-ils ? Mystère. Certains sont arrivés ici en cherchant les sept dormants, et on a toujours utilisé ce nom-là. Mais tout cela est bien loin. Dans les vies d'avant, comprenez-vous. Et ça n'a pas grande importance.

Algorifmus ? Un Voyageur cherchant le Parfum ? Avec des planches et une ceinture orange ? Les hommes verts sont confus. Peut-être... Il arrive parfois des gens ou des objets par la déchirure. Alors, pourquoi pas ? Mais, un instant ! Ce vieillard qui se hisse avec la lenteur béate d'un aï le long du filet transporte quelque chose dans un tissu orange vif, qui semble neuf ! D'abord étourdi par les questions des Voyageurs, il dira l'avoir emprunté à « l'homme au visage vert », car son propre sac est percé. Celui-là n'a rien répondu quand il a demandé à prendre la pièce de tissu, trop perdu dans ses rêves...

Suivant les vagues indications du bonhomme, les Voyageurs trouvent la couche où repose Algorifmus. Perdu dans ses rêves et effet : il ne respire plus et est sans doute mort depuis plus d'une semaine. Ses mains et ses avant-bras ainsi que son visage sont entièrement verts, son cou sillonné de dégoulinures couleur pomme et son torse largement éclaboussé. Comme s'il avait trébuché et s'était étalé tête la première dans l'eau limbique. L'explorateur ne ramènera jamais sa prestigieuse cargaison à l'anxieux Bissipat.

Suspendus sous sa couche sont une besace et deux sacs contenant les affaires de voyage du défunt, parmi lesquelles une épée courte, une dague, une barbute d'acier bleui et plusieurs pots de pommade d'ortigal glauque. Il n'a plus de vivres et a dû lui aussi se nourrir de terre-mère. Le ballot bien fermé qui sert d'oreiller au cadavre contient six livres de succin blanc, un autre sac dans la couche en est à moitié rempli. Près de la tête du mort traînent un carnet de notes et un crayon à mine de plomb.

Laissons les Voyageurs décider ce qu'ils font du corps et chercher à vaincre...

## L'engourdissement

Les Voyageurs doivent en premier lieu recouvrer pleinement leurs esprits : la consommation de terre-mère et de Parfum trouble leurs sens, érode leur mémoire et dissout leur volonté. Ils ont le plus grand mal à se concentrer et, pour faire quoi que ce soit d'autre que rêvasser, tenir des propos oiseux et décousus, manger ou faire des fumigations, ils doivent réussir un jet d'engourdissement.

### L'Engourdissement

La terre-mère et le Parfum ont un effet narcotique puissant. Pour entreprendre toute action dépassant la satisfaction des besoins physiologiques de base ou la quête de ces substances, le Voyageur doit réussir un jet de VOL ajusté négativement par son *engourdissement*. Celui-ci a une valeur de 0 (aucune influence) à 6 (influence maximale), baisse de 1 pour chaque journée sans consommation, augmente de 1 pour chaque journée avec. L'abstinence cause des courbatures et migraines occasionnant un malus à toute action égal à l'*eng.* restant. Elle pose par ailleurs un problème de taille : à part la terre-mère, il n'y a absolument rien à manger chez les hommes verts. Les Voyageurs commencent avec un *eng.* de 6.

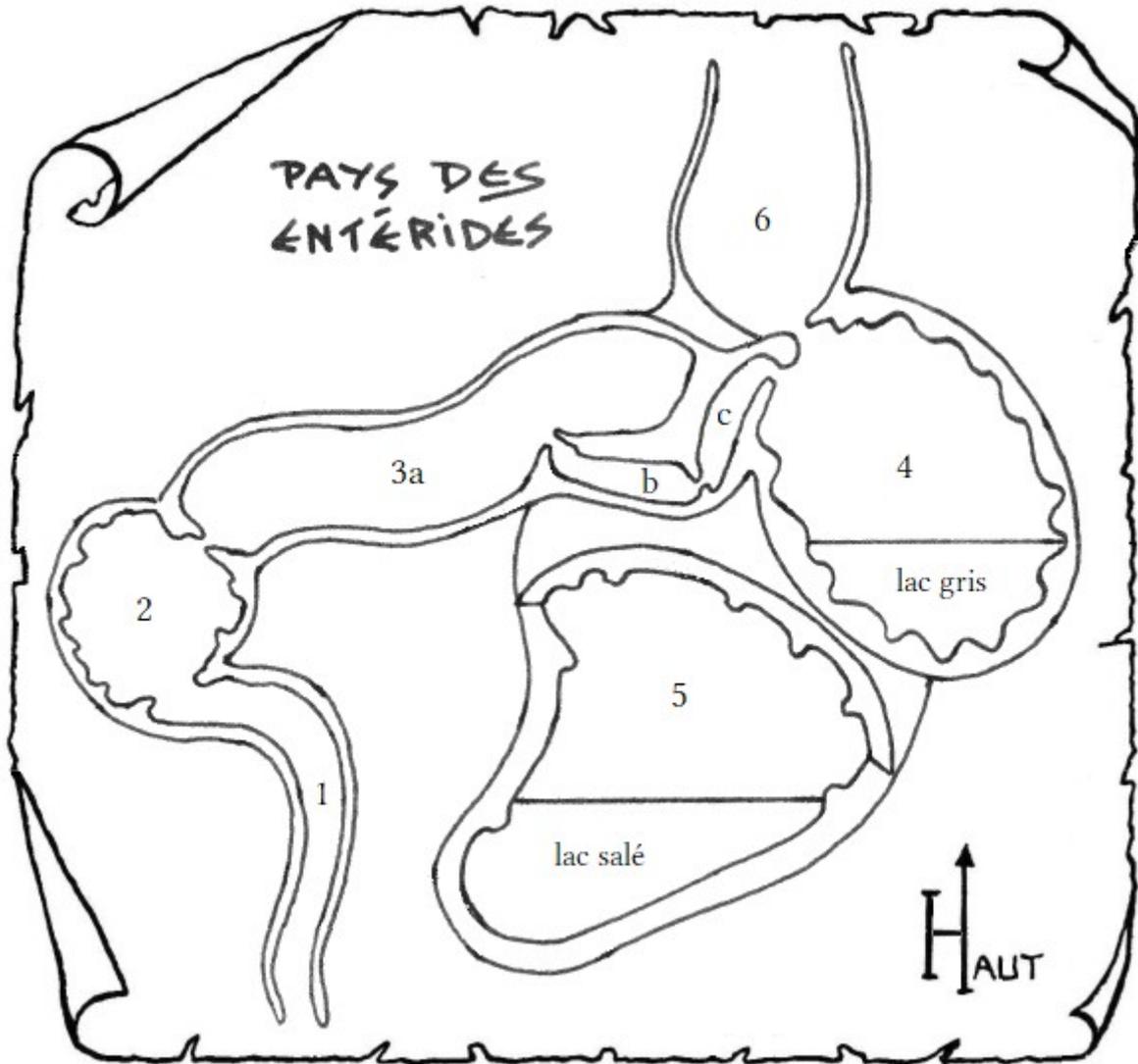




Aux Voyageurs de voir s'ils se laissent mourir de faim pour sortir de leur torpeur ou s'ils essaient de s'extraire de leur cocon à force de volonté. La situation n'est cependant pas si sombre qu'il y paraît. Tout d'abord les Voyageurs peuvent choisir de partager l'existence indolente et plutôt confortable des habitants de cet étrange puits. Ensuite l'eau qui coule sur les parois est claire et ceux qui optent pour le jeûne pourront du moins boire tout leur saoul. Enfin le chemin est clairement tracé : une fois

écartée la voie du bas et la plongée dans l'eau limbique, il ne reste qu'à escalader les filets jusqu'en haut du puits.

Les hommes verts enjoindront les Voyageurs de n'en rien faire car en haut, disent-ils, se trouve le domaine des lémuriens gris, des monstres cruels dépourvus de visage, menés par le terrible roi Sparagmos et l'affreuse Procné. Ils descendent parfois dans le puits capturer des hommes verts et ceux qui sont ainsi enlevés ne reviennent jamais.



Légende : le pays des Entérides – autrement dit les hommes verts et les hommes gris – est ici représenté en coupe verticale, le haut de la carte étant également celui que rêvent les Dragons, et le bas les profondeurs.

- 1 : le puits des hommes verts (sa partie inférieure et la mare d'eau viride ou limbique ne sont pas représentées).
- 2 : la caverne blanche aux crêtes.
- 3a, b et c : les trois chambres bleues.
- 4 : le vide du lac gris (le passage vers la chambre suivante n'est pas représenté).
- 5 : le gouffre des hommes gris.
- 6 : la voie haute.





## L'ascension

Bravant le danger, les Voyageurs se lancent dans l'ascension du puits. Après une quarantaine de mètres, l'ordonnancement des couches devient irrégulier, elles surgissent de la paroi selon des angles aléatoires et certaines y sont presque enfouies, ne présentant que la pointe ou le flanc. Puis elles deviennent rares et finissent par disparaître. La galerie s'élargit jusqu'à un diamètre d'une dizaine de mètres et le gris rugueux des parois fait place à un blanc sale et lisse. Le grossier filet se prolonge toutefois, jusqu'au point où le puits s'incurve progressivement puis devient horizontal. Le sol est couvert de morceaux de bois, tessons de poterie, fragments d'os et autres débris indistincts. Ces débris semblent englués dans une substance épaisse et translucide, dégageant une odeur âcre. Un chemin de vieilles planches permet heureusement de longer le couloir sans patauger dans les immondices. Au bout d'une quinzaine de mètres, la galerie se termine sur un amoncellement de débris qui s'élève jusqu'à la voûte. Un escalier de bois précaire gravit l'amas et mène à une ouverture ronde.

Au-delà s'évase une caverne approximativement sphérique d'une trentaine de mètres de diamètre, à la paroi blanchâtre sillonnée de crêtes entrecroisées aux contours érodés. Son sol est lui aussi couvert d'une épaisse couche de débris. Un nouveau filet grimpe jusqu'à une ouverture ronde de moins d'un mètre ménagée dans la voûte, au surplomb de celle par où les Voyageurs sont arrivés. Derrière s'ouvre une deuxième grotte de forme tubulaire, aux parois bleuâtres et suintantes et aux dimensions impressionnantes : dans la lueur jaune qui baigne les lieux, on distingue la voûte presque quinze mètres plus haut. Cette deuxième salle est équipée d'un autre chemin de planches posées sur un ballast de déchets imbibé de sucres douteux. Au bout d'une cinquantaine de mètres, alors que la pente s'est accentuée et que le chemin se mue de nouveau en escalier, une ouverture conduit à autre chambre bleue de dimensions plus modeste puis, une quinzaine de mètres plus loin et après un autre rétrécissement, à une troisième, presque verticale et dans laquelle un autre filet est tendu.

En franchissant un dernier goulet les Voyageurs pénètrent enfin...

## L'enlèvement

Mais peut-être les Voyageurs ne trouveront-ils ni la force ni l'envie de parcourir tout ce chemin. Le Voyage a perdu son attrait et ils se sont oubliés dans les volutes du Parfum. Comme tant d'autres avant eux, ils sont devenus des hommes verts. Le Gardien des Rêves est libre de penser que cette fin oisive manque de piquant.

Les Voyageurs gisent donc tout embrumés dans leurs couches quand ils repèrent une dizaine d'humanoïdes grisâtres qui descendent le filet avec l'agilité de lémuriens. Leur yeux sont d'énormes billes noires et luisantes, sans paupières, et là où devraient se trouver leur nez et leur bouche s'étale une peau unie, vaguement bosselée. Les créatures grises examinent rapidement le contenu des couches lors de leur descente et en choisissent une première. Son occupant est prestement entravé par trois lémuriens, qui passent ensuite à la couche suivante. Un à un, les Voyageurs voient un des êtres gris le fixer de ses yeux brillants et appeler ses congénères à grands gestes.

### Les lémuriens

VOL12 CHA10 RÊVE11 Mêlée13 Dérobée13  
Vie11 End23 +dom+1 Prot.1  
corps à corps, esquive, gourdin+5  
saut, escalade, acrobatie, discrétion et vigilance+4

Ils chercheront à empoigner les Voyageurs et, une fois qu'ils les ont réduits à l'impuissance, à les ligoter. À trois contre un, leurs proies engourdis ou dans un état général lamentable, il n'est pas douteux qu'ils finissent par y arriver, au besoin en assommant les récalcitrants.

Les ravisseurs suivront le chemin décrit ci-contre avec une étonnante rapidité, portant leurs proies sur une épaule : tous les Voyageurs et deux inconnus. En y regardant de plus près, ceux qui sont encore conscients remarquent que ce qu'ils ont pris pour une peau grise n'est que la superposition des bandellettes crasseuses et effilochées dont les créatures sont emmaillottées des pieds à la tête. Quant aux gros yeux noirs, ils semblent appartenir à un masque de protection couvrant aussi le nez et la bouche.

C'est dans cette position dépourvue de dignité que les Voyageurs arrivent...

## Chez les hommes gris





## Chez les hommes gris

Le pénultième passage débouche sur une caverne plus immense encore que les précédentes, aux parois d'un violet sombre et luisant, grêlées d'innombrables cavités et replis. L'air est chargé de vapeurs acides et délétères<sup>3</sup>. À trente mètres sous les pieds des Voyageurs, au bas d'une pente raide, un lac de liquide gris, vaguement verdâtre, luit dans la pénombre. On s'en doute, toute chute dans le lac gris est mortelle<sup>4</sup>.

Le chemin de planches, porté par de solides poutres plantées dans la falaise violine, rejoint une ouverture béante, quinze mètres à gauche de l'entrée. Elle est entièrement bouchée par un barrage de bois, de terre-mère et de débris divers, où se découpe une ultime porte. Un coup frappé au battant ou un appel suffiront à ce que le lémurien montant la garde de l'autre côté ouvre et fasse entrer le groupe sans poser de questions, avant de refermer et étayer la porte avec un lourd madrier : la muraille n'est là que pour contenir les remous et débordements du lac gris.

Le gouffre des hommes gris est plus vertigineux encore que les chambres précédentes : les Voyageurs débouchent sur le flanc d'une faille d'une quarantaine de mètres de long aux parois vieux rose auxquelles la lueur de la déchirure jaune donne des reflets saumon. Soixante mètres sous leurs pieds miroite la surface d'un second lac, entouré d'arbres. À une septaine de mètres au-dessus de leurs têtes, une ample cheminée monte vers les ténèbres. Sur l'autre face de la faille, à une quinzaine de mètres, des constructions ressemblant à de gros paniers de branches et de cordes tressées, en forme de goutte, complètement fermées si l'on excepte une entrée circulaire sur un côté, sont suspendues à de grosses poutres fichées dans la paroi : les nids des hommes gris. Des filets de corde permettent la circulation d'un nid à l'autre. Une passerelle suspendue traverse le gouffre jusqu'à cet étrange village.

3 appliquer les règles d'asphyxie, avec des dommages de 1d4 points d'endurance par round, réduits à 1 chaque 1d4 rounds si le nez et la bouche sont efficacement protégés e.g. par plusieurs épaisseurs de tissu.

4 si le Gardien des Rêves est dans une veine simulationniste, il peut assimiler les dégâts du lac d'acide à ceux du feu, avec un encaissement à +8 pour chaque round à barboter, à +12 si le Voyageur rate un jet de natation et boit le tasse, à +4 si le Voyageur est ressorti mais n'a pas encore été rincé à grande eau, le tout en appliquant une protection de 2 au maximum.

Les hommes gris sont une quarantaine, parmi lesquels huit enfants. Quand ils sont dans leur gouffre, ils vivent nus, ne se couvrant le corps que pour se protéger des sucs et acides corrosifs des cavernes voisines. Leur peau est mouchetée de tâches grises et squameuses : les cicatrices des brûlures accidentelles causées par l'acide du lac.

Le petit groupe subsiste chichement de poissons blêmes attrapés dans la mangrove qui ceinture le lac, de pâté d'algues et de viande de *singe mou*, ces bêtes ahuries qui vivent au-delà du lac gris. Outre la chasse, leur principale distraction est de se rassembler sur leur filet, confortablement installés, et de vocaliser et siffler, rivalisant de virtuosité pendant des heures entières. Pour communiquer de part et d'autre de la faille, ou du bord du lac au village, ils ont élaboré un langage sifflé complexe et harmonieux. Ils pratiquent toutefois la langue du voyage.

Si les Voyageurs sont venus d'eux mêmes, les hommes gris les reconnaîtront immédiatement comme des humains et, quoiqu'étonnés de leur arrivée, les accueilleront à bras ouverts. S'ils ont été enlevés, ils devront d'abord subir...

## Le jugement de Procné

Comme l'ont dit les hommes verts, les hommes gris sont dirigés par Sparagmos et Procné. Le premier est un homme dans la force de l'âge, massif et hirsute, dont l'œil gauche est voilé d'une taie laiteuse. Sa jambe droite, entièrement grise, est raide et douloureuse et il boite bas. Procné est une femme sans grâce d'une trentaine d'année, aux traits rudes et aux membres secs. Ces deux personnages veillent au respect des interdits alimentaires de la communauté.

Car les hommes gris mangent volontiers du singe mou, mais considèrent que l'anthropophagie est le plus grand crime qui se puisse commettre. Or le singe mou a forme d'homme et il peut en imiter la voix, même si son discours se borne à des bredouillis geignards entrecoupés de cris articulés pouvant évoquer à des mots<sup>5</sup>. Mais ces créatures sont dépourvues de combativité, ne courent pas et ne chantent pas. Les Voyageurs et leurs deux compagnons d'infortune sont donc descendus au bord du lac, du côté du barrage. La paroi du gouffre descend en pente douce jusqu'à une corniche qui court au ras de l'eau. La rive est

5 « non » et « pitié » sont des sons parmi les plus communs.





envahie par une mangrove de palétuviers aux feuilles d'un bleu très sombre, haut perchés sur leur échafaudage de racines aériennes. L'atmosphère est plus chaude et humide encore que dans les hauteurs.

Le premier homme vert est détaché. Procné se plante face à lui, solidement campée sur ses jambes écartée, genoux fléchis. Elle lève soudain ses mains de chaque côté de la tête et, fixant le malheureux de ses yeux écarquillés, langue tirée hors de la bouche, pousse un cri affreux. L'homme vert, qui tremblait déjà de terreur, tombe à genoux en sanglotant, levant les bras devant son visage en un dérisoire geste de défense. Le manège dure une petite minute puis, après un échange de sifflements mélodieux, Sparagmos passe derrière sa proie effondrée et, d'un puissant coup de son casse-tête de bois dur, lui fracasse le crâne. Les hommes gris délirent de joie. Le second homme vert subit le même sort. Vient le tour du premier Voyageur. Espérons qu'il aura davantage de ressort.

Il en faut en vérité bien peu pour être sauvé : se battre, parler intelligiblement sans implorer, insulter brutalement Procné en lui rendant son regard, ou même s'enfuir suffit. Dans ce dernier cas, Procné poursuivra le Voyageur sur quelques dizaines de mètres pour lever le doute puis se déclarera satisfaite. Chanter ou siffler un morceau (qualité d'interprétation 4 au moins) fait aussi bien l'affaire mais il est peu probable que les Voyageurs soient d'humeur. Une fois ceux-ci maîtrisés et calmés, Sparagmos leur donne une accolade joviale : ce ne sont pas des singes mous mais bien des hommes, les premiers qu'ils aient vus depuis longtemps, ils ne seront pas mangés.

Puis les hommes gris se jettent sur les deux cadavres et les déchiquettent de leurs ongles et de leurs dents, avalant les lambeaux sanglants avec voracité. Procné, le menton dégoulinant de sang, proposera aux Voyageurs les plus beaux morceaux, qu'elle a arrachés aux carcasses pour leur faire honneur.

Si les Voyageurs sont venus par leurs propres moyens dans le gouffre, les hommes gris les accueilleront joyeusement au village puis, après les avoir installés, les inviteront au bord du lac pour partager avec eux deux singes mous capturés le jour même. Ils participeront alors au jugement en simples spectateurs.

## Les brumes se dissipent

Mis à part ces habitudes alimentaires exotiques, les hommes gris sont tout à fait pacifiques. Ils laissent à la disposition des Voyageurs un nid entier et seront avides de commercer avec eux. Les objets de métal, les planches ou les échelles les intéressent tout particulièrement mais ils ne peuvent offrir en échange qu'un peu de *tanemiel noir*, une variété de tanemiel poussant dans la mangrove et dont le bonus de guérison est de +6. En revanche, ils peuvent aider efficacement les Voyageurs dans leur ascension s'ils décident de quitter le gouffre par [les voies hautes](#). Ils n'ont pas vu Algorifmus depuis des années et ne s'en souviennent pas.

Au cours de leurs conversations, les hommes gris apprendront aux Voyageurs que le puits des singes mous est empli de vapeurs narcotiques qui troublent l'entendement. En ce lieu trompeur, les choses ne sont pas ce qu'elles semblent.

Et en effet, à mesure que leur *engourdissement* se dissipe, les Voyageurs font une déplaisante découverte. Les taches vertes qui parsèment peut-être leur peau sont en réalité des brûlures, verdâtres assurément mais fort douloureuses maintenant que les vertus analgésiques de la terre-mère et du Parfum n'agissent plus. Les Voyageurs verdis ont de 1 à 3 blessures légères selon le résultat du jet de dé fait à leur réveil (voir [plus haut](#)). Si l'un d'eux s'est trempé dans l'eau limbique ou y est tombé, le Gardien des Rêves lui inflige immédiatement une ou deux blessures graves (sans hémorragie).

### Un monde étrange

L'*engourdissement* dissipé, il est probable que les Voyageurs s'intéressent d'un peu plus près à leur étrange environnement. Les parois des salles et couloirs sont toutes en courbes et en arrondis, sans un seul angle. Leur matière, le plus souvent humide et suintante, rappelle davantage un cuir mouillé, inconcevablement épais, que la pierre ou le bois. D'éventuelles tentatives de Transmutation par Oniros confirmeront qu'il s'agit bel et bien du septième élément et le rituel de Détection d'aura que le pays des Entérides est une chose rêvante, dont les dimensions défient l'imagination.





S'ils redescendent explorer le puits sans être engourdis et en se protégeant convenablement, ils décèleront dans l'odeur de la terre-mère une note animale et légèrement excrémentielle qui leur avait jusque là échappé (ODO/Vigilance à -2). Ils verront l'eau limbique pour ce qu'elle est : une mare de liquide vert épais, mordant, dont l'odeur les fait larmoyer et qui rappelle la bile (VUE/Médecine à -4). Les hommes verts leur paraîtront pitoyables : de pauvres épaves,

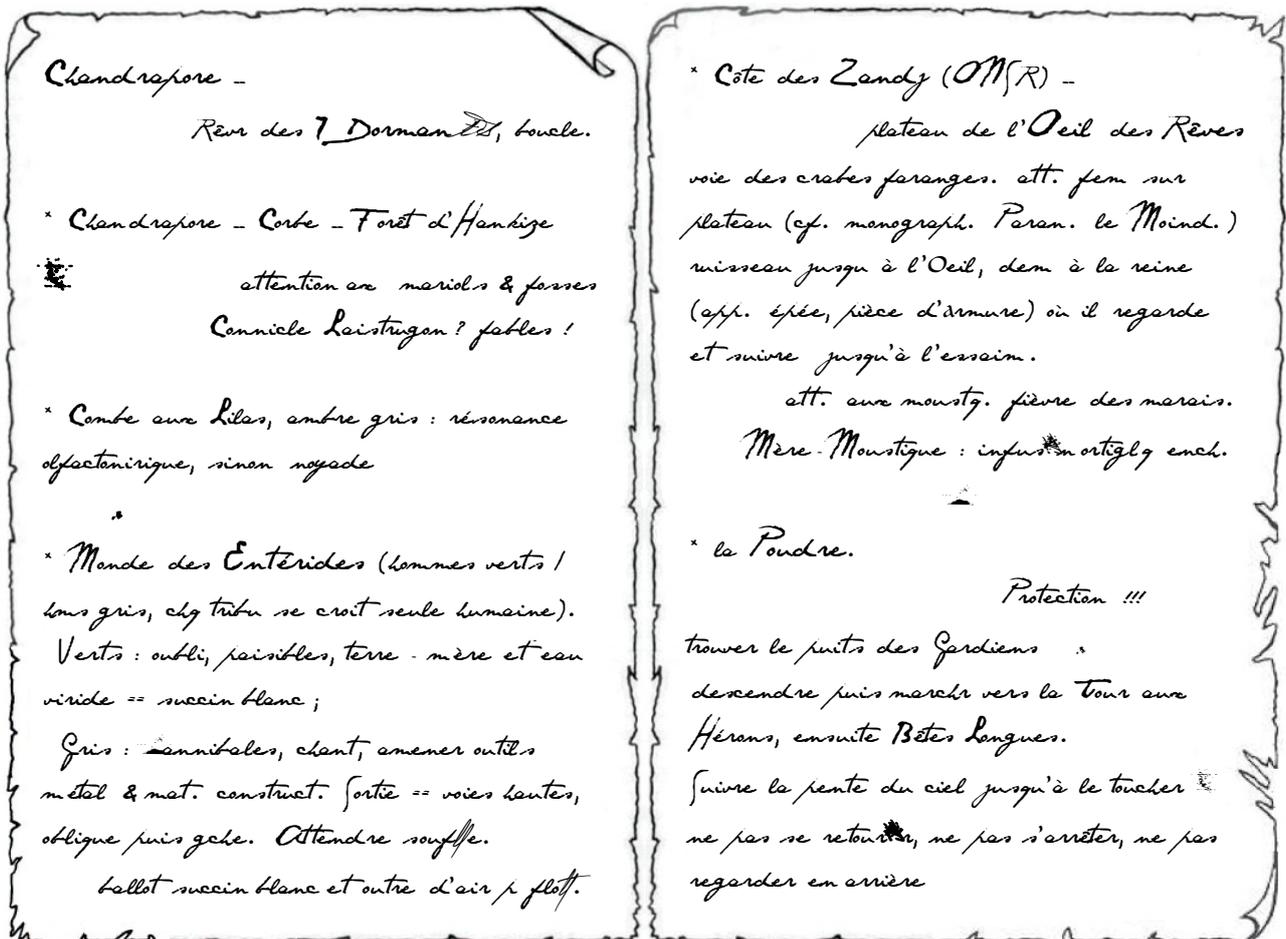
abruties et incohérentes, couvertes de brûlures négligées, végétant sur des litières puantes. Et les Voyageurs ont passé dans cet état des jours entiers, peut-être des semaines...

Le succin blanc reste semblable à lui-même et son odeur riche et plaisante n'est en rien avilie par la disparition de l'engourdissement. Mais surtout, les Voyageurs ont enfin l'esprits assez clair pour lire...

## Les carnets d'Algorifmus

Il s'agit de deux petits carnets de papier fort, solidement reliés et serrés entre deux couvertures de bois. Les pages sont couvertes de pattes de mouches, certains feuillets contenant des notes prises à la mine de plomb, d'autres ayant été mis au propre à l'encre noire. Les annotations sont si synthétiques et évasives que les Voyageurs ont toutes les peines du monde à en retirer quoi que ce soit. Même si l'écriture n'est visiblement pas codée, Algorifmus n'a fait que jeter sur le papier des éléments d'informations épars et incomplets, suffisants pour qu'il se remémore les détails qu'il connaît déjà, mais trop succincts pour qui n'en connaît pas le contexte. Au Gardien des Rêves d'imaginer quel profit les Voyageurs pourront plus tard en tirer, s'ils arrivent à les conserver jusqu'à la fin de cette histoire.

Dans le second carnet, qui semble le plus récent et n'est qu'aux trois quart rempli, a été glissée une feuille de lilas qui sert de signet. La page ainsi marquée porte les mots suivants :





## Les voies hautes

Les Voyageurs ont trouvé le précieux succin blanc, il ne reste plus qu'à revenir à Chandrapore pour recevoir leur récompense. À en croire les notes de l'explorateur, ce périple n'est pas une partie de plaisir. Mais chaque chose en son temps : il faut tout d'abord quitter le monde des Entérides. Les hommes gris assurent qu'il suffit pour cela de se rendre à la Porte du Monde, au sommet des voies hautes, puis d'attendre qu'elle s'ouvre. Aucun n'a tenté l'expérience, car c'est un voyage sans retour. Tous connaissent néanmoins le chemin car gravir les voies hautes est le premier des rituels de passage à l'âge adulte, le second étant de remonter du fond du puits des singes mous un bol de suc vert, qui est cérémoniellement versé dans le lac gris.

Les Voyageurs ont négocié les services d'un guide. Les hommes gris préparent cordes et grappins<sup>6</sup>, ainsi que quelques vivres : une outre d'eau, des pâtés d'algues et des lamelles de viande crue.

L'escalade commence. L'ouverture au faite du gouffre est franchie grâce à un filet. Au-dessus, le passage s'élargit en une salle ovoïde assez vaste, qui s'étrécit à nouveau dans les hauteurs, en une cheminée d'une vingtaine de mètres de diamètre. Sa surface blanchâtre est cannelée de nervures et de rigoles verticales aux contours arrondis, qui facilitent l'ascension. C'est la *voie blanche*. Après un temps qui leur semble infini, les Voyageurs voient au-dessus d'eux un pilier de dix mètres de diamètre, qui surgit de la paroi de la cheminée et, s'élevant de biais à travers le vide, rejoint la paroi opposée un peu plus haut. C'est le *conduit oblique*.

Le petit groupe grimpe sur le pilier oblique et en gravit avec précaution la pente pour traverser le vide. À son extrémité haute, le pilier s'encastre dans un orifice circulaire ménagé dans la paroi du gouffre. Un étroit interstice entre le pilier et le sommet de l'ouverture permet de s'enfoncer en rampant dans la paroi. Après quelques mètres de reptation, l'orifice s'élargit en une salle rosée, marbrée de rouge, vaguement conique, et le pilier s'interrompt. Les Voyageurs se laissent glisser sur le sol de cette nouvelle caverne. Ils constatent tout d'abord que le pilier sur lequel ils ont rampé est creux, formant un premier conduit qui redescend dans une nouvelle pénombre jaunâtre.

<sup>6</sup> Un examen attentif (VUE / Chirurgie à -3) révèle que les crochets sont des côtes humaines et que les cordes sont probablement faites d'intestins tannés et tressés.

Leur guide monte vers l'extrémité plus large de la caverne. Là s'ouvrent deux autres entrées. Celle de gauche, est plus petite et s'incurve rapidement en un puits presque vertical, qui s'aplatit et s'élargit progressivement en une faille obscure qui s'élève vers l'inconnu. C'est la *voie de droite* que le guide refusera de suivre en raison de ses [dangers](#). Celle de droite est plus vaste et donne sur un boyau rond qui monte en pente très raide, s'enroulant imperceptiblement vers la gauche (VUE/Survie en sous-sol à -4). Son plafond se bombe rapidement, donnant au boyau une section en U écrasé. C'est la *voie de gauche* que les Voyageurs doivent emprunter.

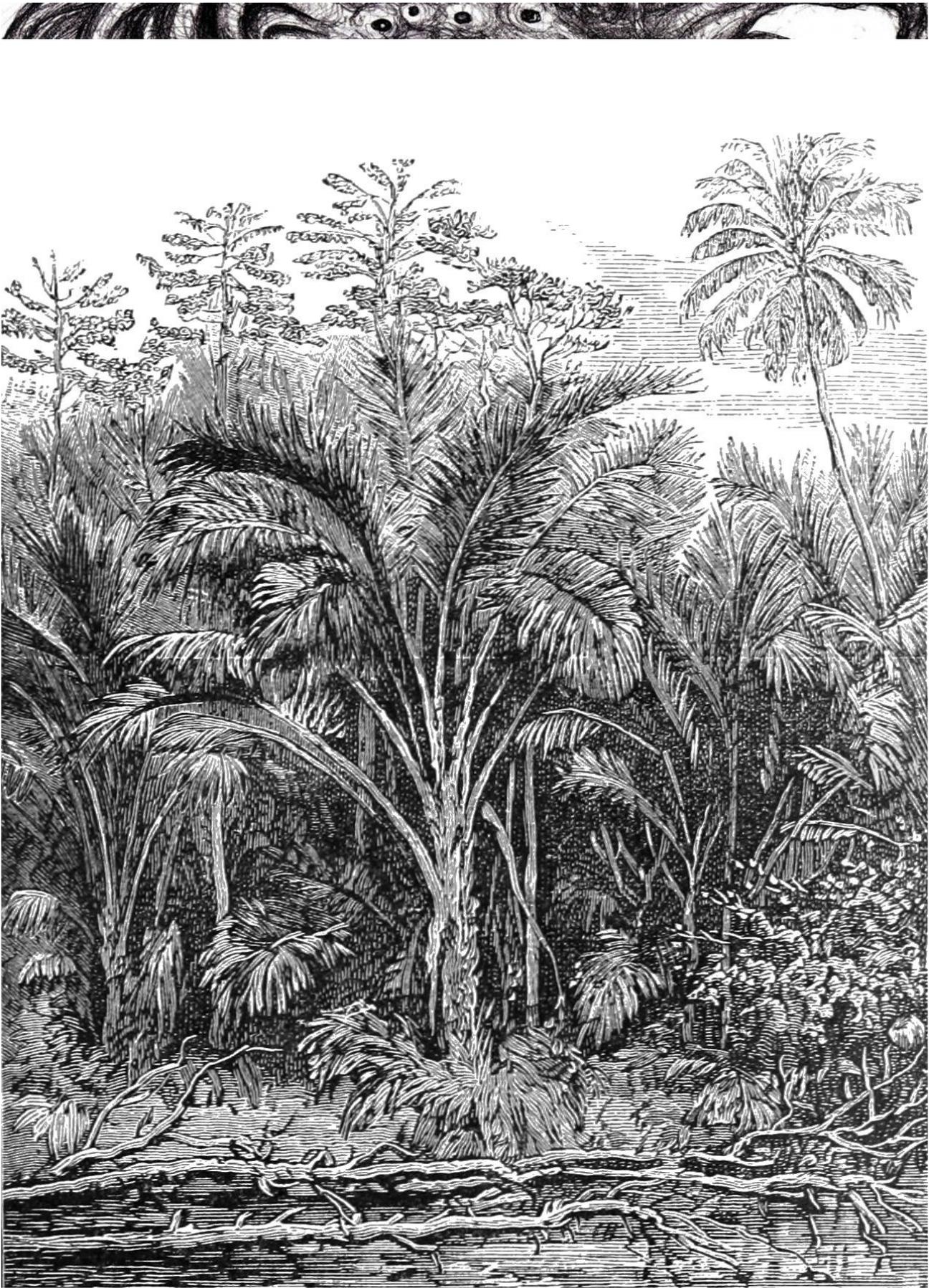
Si elle est moins technique que l'escalade de la voie blanche, l'ascension de la voie de gauche est plus interminable encore et, en raison de la forme du conduit, particulièrement inconfortable. Les Voyageurs finiront toutefois par arriver devant la Porte du Monde. À cet endroit, la voie s'évase en un large et haut vestibule. Sur l'une de ses parois se dessine une fente en forme de S, haute comme trois hommes. Dans la voûte du vestibule s'ouvre un autre puits, dont le guide assure qu'il retourne, après une boucle périlleuse, au débouché du conduit oblique par la voie de droite. Les Voyageurs ne devraient pas s'y aventurer : ils n'ont qu'à attendre ici que la Porte du Monde s'ouvre devant eux. Craignant d'être expulsé du pays des Entérides avec les Voyageurs, le guide rebrousse aussitôt chemin. Il n'y a plus qu'à attendre.

### Un peu de technique

L'auteur laisse au Gardien des Rêves le soin de calibrer la fréquence et la difficulté des jets d'Escalade demandés aux joueurs. Qu'il suffise de dire que du village des hommes gris à la Porte du Monde, les Voyageurs auront gravi un dénivelé de plus de 1 000 mètres. Le parcours prendra dans le meilleur des cas 7h<sup>dr</sup> et coûtera autant de segments de fatigue. C'est donc épuisés et dégoûtés pour longtemps de la varappe que les Voyageurs arrivent à destination.

Après 3d12 h<sup>dr</sup> d'attente, les Voyageurs sentent soudain un souffle d'air chaud et humide remonter de la voie de gauche, gagnant vite en puissance. Leurs oreilles se bouchent et se font douloureuses. La fente en S s'élargit d'un coup et tout ce qui se trouve dans le vestibule est violemment expulsé du monde des Entérides.





*Légende : un recoin isolé de la palmeraie des Zandj*



## Perdus en mer !

Les Voyageurs sont dans les profondeurs d'une mer verdâtre, violemment projetés dans un tourbillon de bulles énormes. D'abord, l'eau mêlée d'air ne les soutient pas et ils se sentent brièvement tomber avant que la masse des flots ne s'écrase sur eux, tandis que les myriades de bulles argentées se fragmentent et filent vers la surface<sup>7</sup>. S'ils ont eu la présence d'esprit de s'accrocher à un ballot de succin blanc ou à une outre emplie d'air, comme le suggéraient les carnets d'Algorifmus, il leur suffira de se laisser tirer vers l'air libre par leur bouée improvisée (jet de FOR/Corps à corps à -4 pour ne pas lâcher prise dans la bousculade de l'expulsion, puis jet de CON/Natation à -2 pour ne pas boire la tasse). Sinon, il leur faut nager à la poursuite des bulles (Mêlée/Natation à 0, périodicité 1rd, 8 points de tâche, le Voyageur commence à manquer d'air et à s'asphyxier au bout de sc CON. +1d4 rd, ne pas oublier les malus dus à l'encombrement : règles p. 81).

S'ils prennent le temps de regarder derrière eux, les Voyageurs verront une forme immense sous les eaux, comme un énorme cylindre noir à l'extrémité arrondie qui s'enfonce à perte de vue dans les abysses et dont la silhouette rappelle singulièrement celle des piliers de la caverne sous [la combe aux lilas](#). Autour de la forme, d'amples lambeaux de peau, plus grands que les voiles des plus grandes carques d'Esparlongue, se déploient et ondulent mollement. Loin dans le flou vert des eaux se devinent d'autres formes semblables, qui semblent former un vaste cercle. Cette vision est un signe Draconic (diff. -2, perm., fleuve, 15 pts).

Les têtes des Voyageurs crèvent enfin la surface. À bout de souffle, ils aspirent de grandes goulées d'air. La mer est écrasée de soleil. Malgré les ondulations de l'air surchauffé et le miroitement aveuglant de la surface, les Voyageurs distinguent à l'ouest un horizon plus sombre devant lequel tournoient une multitude de points clairs : le rivage et ses oiseaux de mer. Accrochés à leurs ballots d'ambre blanc, les Voyageurs battent désespérément des jambes pour s'en rapprocher. Peu important en réalité leurs efforts, le courant les amènera, morts ou vifs, sur les plages de...

<sup>7</sup> Cette succession de chocs vaut à chaque Voyageur un jet d'encaissement à +4 sur la table des coups non mortels

## La côte des Zandj

Les Voyageurs reprennent conscience sur une étendue de sable blanc, gorgé d'eau salée et grouillant de talitres. Levant les yeux au-delà de la laisse de coquilles et de débris d'algues qui marque la limite de l'éstran, ils voient la plage s'élever en un haut talus couronné de palmiers et de quelques buissons. Une trentaine de mètres en arrière, le paysage est barré par une falaise grise qui court du nord vers le sud, aussi loin que porte le regard. Se relevant pour prendre leurs repères, ils constatent que la plage est vide du côté nord. Au sud, ils distinguent trois silhouettes qui s'avancent vers eux, la main levée devant les yeux pour les saluer, ou pour se protéger de l'éblouissement de l'heure du Dragon. L'une d'elles agite la main en signe de salut et crie quelques paroles qui se perdent dans le grondement des vagues.

Les nouveaux venus sont trois hommes à la peau noire, vêtus de longues jupes de toile blanche et portant des chapeaux de fibres tressées. Chacun porte à la ceinture une houe à soc de pierre, un poignard de bon acier et une paire de sandales de paille et a le torse barré d'un rouleau de corde de fibres de palmier. Le petit groupe était parti chercher de la nourriture à l'aplomb du [chemin des crabes](#). La rencontre des Voyageurs les emplit de stupéfaction et leur fait oublier leur mission.

Après les avoir contemplés d'un œil incrédule, le plus jeune des trois, un homme bien bâti qui semble avoir trente ou quarante ans, les assomme de questions : Quelles sont les nouvelles du pays des marais ? Sont-ils les envoyés de 'Ali Sahib az-Zandj ? Après la victoire de la bataille des barges, Ubulla a-t-elle été prise ? Son aîné, dont les cheveux et la barbe grisonnent et qui peut avoir une cinquantaine d'années, tempère : « Du calme, Thawrat. Depuis le temps, les nouvelles de la révolte peuvent bien attendre ce soir. » Le plus âgé, un vieillard aux chairs flétries, renchérit : « Bien parlé, Tamarud. Compagnons, mon nom est Uasi, soyez les bienvenus. Vous avez sans doute faim et soif. »

Les Voyageurs, secoués par le naufrage, vont sans doute accepter l'hospitalité des trois hommes. Une fois les ballots de succin blanc débarrassés des petits crabes gris qui les grignotaient, ils emboîtent le pas des nouveaux venus, qui tournent les talons et retournent à leur village. Celui-ci est installé un quart de lieue plus au sud, près d'une cascade





qui tombe du plateau rocheux. Un espace a été dégagé dans la palmeraie, de chaque côté du ruisseau, et une cinquantaine de maisons longues et étroites, aux murs chaulés de blanc et au toit de palmes séchées y a été érigée. Elles abritent une centaine d'habitants, presque tous des hommes dont aucun ne semble avoir moins de trente ans et dont la majorité a passé les quarante. Une dizaine de femmes, elles aussi assez âgées, se mêlent au groupe. Tous ont la peau noire et sont minces, voire maigres. Il n'y a aucun enfant.

Tous accueillent les Voyageurs avec l'étonnement plein d'espérance de ceux qui ont attendus des années en vain et avaient fini par renoncer. Le malentendu devra être dissipé à un moment ou à un autre mais pour l'instant, les Zandj ne veulent rien entendre : la discussion attendra le repas du soir, quand tout le monde sera rentré au village. L'hébergement des Voyageurs est réparti entre plusieurs maisonnées ; on leur installe des lits au sommier de palmes tressées ; on les vêt de grands tissus blancs tandis que deux villageois vont laver leurs habits imprégnés de sel ; on leur sert une collation de dates et de poisson. Ils ont tout l'après-midi pour se laver et finir reprendre leurs forces.

## La méprise

Le soir venu, tous les villageois se rassemblent sur un vaste espace libre proche du ruisseau, autour d'une large fosse où finissent de cuire deux énormes crabes et de grandes jarres emplies d'une purée de tubercules que les Voyageurs n'arrivent pas à reconnaître. Les nouveaux venus sont conduits à la place d'honneur, sur des nattes de palmes tressées disposées à quelque distance du feu. À chaque coin, dans des carapaces de crabe retournées, se consomment des herbes odorantes dont la fumée éloigne les moustiques. Thawrat leur sert avec déférence de généreuses portions de chair de crabe et de purée, accompagnées de dates et d'un gobelet d'un alcool trouble, passablement vinaigré et allongé d'eau claire. Tous mangent en silence en dévisageant les Voyageurs à la dérobée. Si ceux-ci prennent la parole pendant le repas, Uasi leur fera signe d'un geste bienveillant de tenir leur langue encore quelques instants.

Enfin un vieillard tordu et fripé comme un vieux cep de vigne, précairement appuyé sur une canne dangereusement frêle, se plante à côté d'eux et

prend la parole : « Compagnons. Il y a vingt années, nous avons quitté les maisons de nos maîtres. Il y a vingt années, nous sommes arrivés en cet endroit oublié des Dragons et des hommes. Et depuis vingt années, nous attendons. Ceux que le premier messager avait annoncés sont venus à nous, porteur d'espoir. Réjouissons-nous, et écoutons. » Puis il s'écarte d'un pas, s'assoit péniblement sur le sol et d'un ample geste du bras, donne la parole aux Voyageurs.

Laissons-les improviser le moyen de se sortir de cette embarrassante situation et d'en apprendre assez pour reprendre leur voyage.

### Les Zandj

Depuis le début du Second Âge, les habitants du pays de Hadadu ont acheté des esclaves dans le pays des Zandj, souvent des villageois capturés à l'intérieur des terres par les chefs guerriers de la côte ou les vaincus de conflits entre tribus. Les jeunes filles les plus belles devenaient concubines ; les autres servantes. La plupart des hommes était affectée au drainage, au dessalage et à la culture des marais qui s'étendent autour de la Ville de l'Œil, entre la mer et la confluence des fleuves jumeaux Idiqna et Buranun. Quelques-uns, s'ils survivaient aux mutilations appropriées, devenaient esclaves domestiques.

Puis les petits paysans et les esclaves des marais se révoltèrent, suivis par une partie des pauvres de la Ville de l'Œil. À la Cour de Hadadu, trop loin en amont pour prendre la pleine mesure du soulèvement, on était fort occupé : les successions sont toujours des affaires embrouillées et meurtrières. On sous-estima donc le problème.

Menés par leur chef charismatique, un certain 'Ali qui prit le titre de Sahib az-Zandj, les révoltés contrôlaient les campagnes et menaient des opérations de guérilla contre les troupes de la Ville de l'Œil, jusqu'au jour où les citadins décidèrent une opération d'ampleur contre les rebelles. Suite à une trahison, les Zandj apprirent le détail de l'expédition qui les menaçait et prirent les troupes en embuscade. Ce fut la Bataille des Barges où presque toute la troupe venue de la ville fut massacrée. La ville de l'Œil, ainsi dégarnie, ne tarda pas à être prise et pillée par les rebelles. Les esclaves domestiques libérés se joignirent à leurs frères des marais.





Ceux-ci les regardaient avec un mélange de compassion et de dédain, ne sachant trop quelle place réserver à ceux qu'ils appelaient dans la langue de Hadadu les Abou La'ahad. Sahib az-Zandj n'était toutefois pas homme à décourager les bonnes volontés. Il arma donc les esclaves domestiques et, après un court entraînement, les envoya renforcer les révoltés qui attaquaient la ville d'Ubullu.

Mais le caprice des Dragons voulut que les Abou La'ahad, alors qu'ils gagnaient leur destination sous le couvert de la nuit, fussent emportés par une *déchirure de rêve* et arrivassent sur cette côte déserte. Pleins de confiance en leur guide, ils attendent depuis vingt ans un signe, un envoyé de Sahib az-Zanj, qui leur annoncera la victoire et leur montrera le chemin du retour.

Il y a maintenant huit ans, un premier messenger est venu – sa description, rendue imprécise par le temps et l'oubli, peut correspondre à celle d'un Algorifmus un peu plus jeune. Il a longuement parlé, les a rassurés et a promis que l'on reviendrait, lorsque le temps serait venu, leur montrer la voie. Était-ce bien Algorifmus ? Était-il sincère ? A-t-il cherché et trouvé le moyen de retourner, de Rêve en Rêve, à Hadadu ou au pays d'où les Zandj sont issus ? L'auteur laisse au Gardien des Rêves le soin d'en décider. Toujours est-il que ces promesses mettent les Voyageurs dans l'embarras.

## Le troc muet

Pour trouver le passage vers le prochain Rêve, les carnets d'Algorifmus parlent d'un plateau, d'une reine, de marais et de fièvre. Le village des Zandj n'abrite manifestement rien de tout cela mais, sauf pour ce qui est de l'Œil, ces indications seront sans mystère pour les anciens esclaves. Même s'ils sont déçus que les Voyageurs ne soient pas les envoyés tant attendus, ils se feront un devoir de les renseigner de leur mieux.

Les falaises qui bordent la palmeraie marquent en effet la limite d'un vaste plateau marécageux, hanté par les moustiques et une dangereuse tribu de femmes guerrières. Les Zandj ne s'y risquent pas, même s'ils montent régulièrement à la lisière du marais pour échanger des dates et produits de la mer contre les fleurs cotonneuses de linaigrette

dont ils tissent les fibres pour se vêtir, la viande d'un gros rongeur des marais, des fleurs d'hibiscus séchées dont ils font une infusion à la réjouissante couleur pourpre et des herbes médicinales – principalement des ortigals. Même si ce commerce est régulier, les Zandj connaissent très mal les habitants des marais. Il s'agit en effet d'un troc muet, où l'une des parties vient déposer au lieu prescrit les biens qu'elle souhaite échanger, sonne le signal convenu sur une conque et se retire, pour revenir le lendemain reprendre les marchandises dédaignées et celles que l'autre peuple a laissées en échange de ce qu'il a emporté. Et si le paiement paraît insuffisant, on laisse tout en plan et sonne à nouveau dans la conque, indiquant à l'acheteur qu'il doit déposer des marchandises supplémentaires ou rendre ce qu'il a pris.

Cet étrange commerce était déjà pratiqué avant l'arrivée des Zandj, par une poignée de pêcheurs autochtones qui ont rapidement fui devant les nouveaux venus. À moins de tenter une escalade risquée, l'unique manière d'accéder au plateau, est de suivre...

## Le chemin des crabes

Il s'agit d'une corniche naturelle accrochée au flanc de la falaise, de deux toises de large environ, qui s'élève en pente douce de la palmeraie au sommet de la paroi, un peu moins d'une lieue au nord du village. S'en approchant, les Voyageurs entendent de plus en plus distinctement un vacarme de claquements creux, évoquant un sac de noix dégringolant les marches d'un escalier de bois. Ils aperçoivent quelques crabes géants, puis des dizaines, des centaines, qui sortent des vagues et crapahutent entre les arbres pour se presser sur la rampe en un flot ininterrompu et rejoindre, dans les hauteurs encore invisibles, la bourbe du marais.

C'est la saison de la grande migration, qui dure presque trois mois et interrompt le commerce entre le peuple de la côte et celui du plateau. Dans la bousculade de ces énormes tourteaux dont les carapaces d'un diamètre d'un mètre ou plus s'entrechoquent sans cesse, s'aventurer sur le chemin des crabes est en effet le meilleur moyen d'avoir une jambe écrasée et de finir piétiné. Mais cette cohue est aussi un aubaine pour les Zandj : il est fréquent qu'un crabe soit poussé dans le vide par ses congénères et s'écrase en contrebas.





Trois hommes croisés en chemin ont repéré un de ces crustacés accidentés et, après l'avoir achevé à coups de houe, l'ont retourné sur le dos et le traînent vers le village avec leurs cordes, en suivant la limite des vagues, là où le sable est à la fois lisse et ferme.

Tout à leur instinct de remonter vers les marais, les crabes ignorent totalement les humains qui s'avancent parmi eux. Leur nombre et leur masse présentent cependant un danger certain : monter la rampe à pieds au milieu de ces monstres exige une grande adresse : Dérobée/Danse ou Acrobatie à -7 ou Dérobée/Esquive à -10, périodicité 1rd, 10 points de tâche, encaissement à +5 à chaque échec, un échec particulier se traduisant par une chute hors de la corniche ou sous les pattes des crabes (un encaissement à +7 à chaque round, sans progression). Il est plus prudent de s'asseoir sur un gros crabe et de se laisser porter jusqu'en haut sans glisser à bas de sa monture.

## Sur le plateau

Arrivés en haut de la falaise, les Voyageurs ont sous les yeux une vaste étendue marécageuse, contenue par le plateau dont la surface rocheuse semble décliner depuis le bord vers le centre, comme celle d'une immense assiette creuse. Les à-plats de tourbe gorgée d'eau et couverte de linaigrettes dont les têtes blanches ondulent sous la brise alternent avec les méandres de mille ruisseaux et mille mares cachées par les lentilles d'eau. Ça et là, les touffes des papyrus et des roselières marquent les contours d'étangs secrets. Sur des mamelons un peu plus élevés s'épanouissent des hibiscus sauvages aux fleurs écarlates. Une vie foisonnante d'insectes bourdonnants et de crustacés indistincts grouille sous la surface et entre les herbes ; de petits poissons filent se cacher entre les racines et les grenouilles se réfugient dans l'eau avec un éclaboussement discret. Plus loin vers l'intérieur, des groupes d'ibis rouges s'envolent dans l'air ondulant de chaleur. La réverbération du soleil sur les eaux empêche les Voyageurs de distinguer l'horizon.

Arrivés dans ce paysage enchanteur, les crabes géants se dispersent et vont un à un s'enfouir dans la vase des plans d'eau. Une centaine de mètres au nord, le rebord rocheux du marais s'élargit en une placette à peu près sèche au centre de laquelle se dresse un bloc grossière-

ment taillé formant une grande table de pierre. Une cavité ronde est creusée sur l'un des coins du plateau, une grosse conque y repose. S'ils en sonnent, les Voyageurs ne feront qu'effrayer les oiseaux et un gros animal caché dans les roseaux, qui plonge bruyamment et s'enfuit à la nage, son museau carré pointant seul hors de l'eau. La saison des crabes n'est en effet pas celle du commerce et les habitants du marais se sont réfugiés dans leur village, plus loin vers le centre du plateau. Il n'y a donc personne pour entendre l'appel des Voyageurs.

## Les chevaliers muets

Personne, c'est un peu vite dit. Car dans le marais, les Voyageurs vont faire d'étranges rencontres. Elles sont présentées ici dans l'ordre qui semble mieux préserver le mystère. Chacune est introduite par le signe ✕. Le chiffre qui le suit structurera, au chapitre suivant, l'explication de ces scènes.

✕ 1. Un crabe est tapi au fond d'une mare peu profonde, proche de la falaise. Le fond rocheux, trop proche de la surface, l'a empêché de s'enfouir dans la vase. Celle-ci se soulève autour de lui par intermittence en petites volutes, comme si le crabe aspirait et recrachait rythmiquement de l'eau. Un examen attentif (VUE/Zoologie à -2) révèle que sa carapace est fendue sur tout son pourtour, juste sous le bouclier dorsal, et commence à s'entr'ouvrir à l'arrière. Le crabe est en train de muer. Les Voyageurs pourront l'observer des heures sans voir d'évolution notable (l'exuviation dure 2 jours).

✕ 4. À quelque distance, un homme est attaqué par des dizaines de mouettes, qui le piquent cruellement de leur bec acéré et s'envolent en lui arrachant des morceaux de chair. Le malheureux titube et tente de se protéger en battant des bras et en rentrant la tête dans les épaules. Avant que les Voyageurs aient pu le secourir, il bascule dans le vide et tombe dans la palmeraie en contrebas. Les mouettes plongent à sa suite. L'homme n'a pas poussé un cri. Un Voyageur attentif peut remarquer (VUE/Vigilance à -4) qu'il semble nu et que sa peau est d'une complexion inhabituelle, blafarde avec des zones orangées ou rougeâtres.

✕ 7. Au détour d'une papyrus, des guerriers en armure de plates complète assaillent sans un mot les Voyageurs (1d4+1 dans la limite du nombre de





Voyageurs, prendre les caract. du Guerrier Sorde p. 260). Ils sont armés d'épées bâtardes et utilisent la technique de la demi-épée, la main gauche tenant la lame par le milieu, cherchant à frapper d'estoc à la gorge, à l'aine, à l'aisselle ou aux articulations (INT/compétence de combat à -2 permet de juger qu'ils cherchent un défaut de l'armure, et ce même si leur cible n'en porte pas). Quand l'un des guerriers abat un Voyageur (blessure critique ou grave avec inconscience), il interrompt aussitôt le combat et commence à traîner le corps vers le nord.

✂ 2. Au bord d'une mare, 1d4 de ces guerriers semblent monter la garde. Dans l'eau, à côté d'une carapace de crabe géant ouverte et vide, une silhouette évoquant un homme nu tenant dans sa main droite une épée gît sur le ventre. Sa peau a le même teint blafard relevé de larges zones rouges et orangées. La forme bouge faiblement. Ses gardiens ignoreront les Voyageurs tant que ceux-ci ne tenteront pas d'entrer dans la mare ou d'attaquer l'homme qui s'y trouve. Dans ce cas, ils passeront à l'attaque et combattront jusqu'à la mort, ou jusqu'à ce que les assaillants s'éloignent.

✂ 3. 1d4 guerriers en armure de plates orangée marchent inexorablement vers un objectif inconnu. Ils ignoreront les Voyageurs sauf si ceux-ci les attaquent ou cherchent à entraver leur progression. Si c'est le cas, ils se battront jusqu'à la mort ou jusqu'à ce qu'on les laisse en paix.

✂ 6. Deux de ces guerriers se battent en duel. Le vainqueur, qui a plongé son épée dans un défaut de l'armure de son adversaire, attrape sa dépouille par les pieds en commence à la traîner vers le nord. Si les Voyageurs le suivent, ils arrivent au bout d'une lieue à un promontoire où les vagues battent le pied de la falaise avec furie. Le guerrier vainqueur précipite la corps du vaincu dans les flots. D'autres guerriers, tirant pareillement derrière eux un adversaire terrassé, convergent vers le promontoire pour se livrer au même rituel.

✂ 5. Une quarantaine de ces guerriers est assemblée pour une étrange cérémonie. La moitié est alignée en deux rangs affrontés formant une allée ; chacun a la tête baissée et le genou gauche en terre, les deux mains sur la poignée de son épée fichée dans la boue devant lui, dans une attitude de profond recueillement. Entre les deux rangs, d'autres guerriers attendent, prostrés au

sol, face contre terre, bras en croix, la main droite toujours serrée sur la poignée de l'épée. Un par un, ils se lèvent et viennent s'agenouiller devant un dernier guerrier qui se dresse au bout de l'allée. Ils lui présentent l'épée à l'horizontale, la main droite sur la poignée et la lame reposant sur la paume gauche et baissent la tête. Après un long moment, le chevalier dressé touche du plat de son épée l'épaule droite, puis l'épaule gauche du guerrier. Celui-ci se lève alors et, d'un pas emprunt de dignité, rejoint les rangs des guerriers agenouillés. Quand tous ont ainsi solennellement reçu la colée, les deux rangées se dispersent par groupes de quatre ou cinq, tandis que le chevalier qui a célébré ce curieux adoubement s'éloigne seul vers le cœur du marais.

Lors de ces rencontres, des détails incongrus éveillent l'immanquablement la curiosité des Voyageurs :

○ Tout d'abord, les chevaliers sont absolument muets : pas un mot, pas un cri ne sort de leur gorge, même au plus fort du combat.

○ Ensuite, leurs épées et armures ont une teinte rouge orangée, plus vive au niveau du plastron, sur le devant des cuissards et des grèves ; tirant au brun presque noir à la pointe des solerets, aux doigts de la main gauche et à la pointe de l'épée ; pour prendre une nuance plus pâle, presque blanche, sur la dossière.

○ Aucun tintement de métal : épées et armures orangées rendent un son mat et creux.

○ Les doigts de la main droite semblent soudés à la poignée de l'épée, comme si celle-ci était un prolongement du bras. Elle n'est pas vraiment aiguisée et n'est efficace que d'estoc. Un examen attentif (VUE/Vigilance à -4) permet de remarquer, à sa pointe, un trou de deux millimètres de diamètre environ.

○ Le mézail de leur armet ne s'ouvre pas et l'armure dans son ensemble ne paraît pas pouvoir être enlevée. À l'intérieur des articulations, là où un armurier aurait mis du cuir ou de la maille, s'observe une épaisse membrane blanche, résistante mais flexible. Si l'armure est brisée, elle révèle une chair blanche, presque translucide par endroits, rose orangé en surface, soutenue par des cartilages plats.





## Le cycle du crabe

Un érudit ou un gourmet (INT/Zoologie ou Cuisine à -4) comprendra que ces chevaliers muets et oranges ont tout du crabe. Des crabes qui imitent à la perfection des hommes d'armes en harnois complet. À moins que ce ne soit l'inverse. Le Rêve des Dragons est décidément plein de surprises !

Et en effet, crabes géants et chevaliers muets sont membres d'une seule et même espèce, mentionnée dans les carnets d'Algorifmus sous le nom de *crabes faranges*. Un nom forgé par les habitants du marais en référence au peuple des Faranges, qui porte de semblables armures et avait, au Second Âge, établi sur la côte un comptoir aujourd'hui disparu.

Les Voyageurs ont assisté à presque toutes les étapes du complexe cycle de reproduction des crabes faranges. Après avoir atteint en mer leur poids maximal, les crabes rejoignent la terre ferme et cherchent des eaux douces et stagnantes. C'est cette [migration](#) que les Voyageurs ont suivie pour rejoindre le plateau. Les crabes s'enfouissent ensuite dans la vase des marais pour une dernière mue (✕ 1), à l'occasion de laquelle ils quitteront leur forme carcinéenne juvénile pour leur forme bipède adulte. Extraits de leur exuvie, ils doivent attendre quelques jours que leur armure nouvelle durcisse et durant cette période de vulnérabilité, leurs congénères dont la carapace est déjà solide les protègent (✕ 2). Cela fait, les femelles partent en groupe à la recherche d'un mâle (✕ 3). Il peut cependant arriver qu'un crabe quitte sa mare avant que sa carapace ait durci. Sans protection, il fait alors une proie facile (✕ 4). Quand des femelles se sont rassemblées autour d'un mâle en nombre suffisant, celui-ci dépose sa semence dans des spermathèques qui s'ouvrent sur les spallières, de chaque côté du col. Puis, son rôle accompli, il s'enfonce dans les marais où il finira par mourir de faim, les crabes faranges adultes ne disposant pas des pièces buccales nécessaires pour se nourrir (✕ 5). Les femelles ainsi fécondées se mettent alors en quête d'une autre femelle à combattre. Chacune cherchera à planter son pondoir sous la carapace de l'autre pour y déposer ses œufs. L'individu vaincu sera alors jeté à la mer (✕ 6). Sous l'effet de l'eau salée, les œufs écloreont en quelques jours. Les larves de crabes faranges se nourriront des chairs de leur

hôte puis sortiront en pleine mer, pas plus grosses que l'ongle du pouce et mettront dix à quinze années à atteindre leur taille maximale, recommençant un nouveau cycle. Ces combats entre femelles peuvent prendre la forme de duels ou, les femelles fécondées par un même mâle coopérant entre elles, de véritables mêlées. Les crabes faranges prennent aisément les humains pour d'autres crabes et, ne les reconnaissant ni comme mâles ni comme femelles de leur groupe, les attaquent (✕ 7).



Légende : deux crabes faranges femelles affrontées. Celle de gauche tente de percer de son pondoir le défaut du coude de son adversaire. P. le Moindre, in L'horreur crustacée, corpus XVII, pp. 1124-1125.

Cette biologie originale peut être reconstituée par un érudit très pointu (INT/Zoologie à -6 ou INT/Légendes à -9), qui pourra s'appuyer sur les conjectures formulées par le célèbre Paranos le Moindre, dont la défiance envers toutes formes animales était pour une fois parfaitement justifiée. Le peuple du crabe peut lui aussi leur donner une partie de ces informations, mais le Gardien des Rêves peut tout à fait décider de laisser aux crabes faranges leur mystère.





Il va sans dire que si la présence des crabes peut donner lieu à d'amusants quiproquos, les Voyageurs ne pourront rien tirer de ces crustacés dépourvus d'intelligence. Bien malin qui pourra dire si ce sont là les vierges guerrières annoncées par les Zandj, mais il est certain que les crabes ne commercent pas, n'ont pas de reine et seraient bien en mal de guider qui que ce soit vers un hypothétique Œil des Rêves.

Il faut donc chercher ailleurs. Les carnets conseillent de suivre un ruisseau. Peut-être est-ce celui qui donne naissance à la cascade des Zandj ?

## Dans la boue, jusqu'aux genoux

Si les Voyageurs reviennent sur leurs pas et suivent la falaise en direction du sud, ils n'ont aucun mal à retrouver la cascade. Le courant de la chute crée, en amont, un petit bassin d'eau claire où la vase et les débris végétaux n'ont pas le temps de s'accumuler mais, à une quinzaine de mètres à peine du point où l'eau se jette dans le vide, il faut à nouveau patauger dans le fouillis des lentilles d'eau et des herbes flottantes.

Presque toujours dissimulé, passant parfois sous des entrelacs de tiges et de mousses qui le masquent entièrement, le cours du ruisseau se perd en un dédale d'affluents et de bras morts. Le remonter est une entreprise longue et pénible, faite de faux espoirs et de retours en arrière (CHA/Survie en marais à -10, périodicité 1 h<sup>dr</sup>, 20 points de tâche, un jet de rencontre sur la table ci-contre pour chaque heure).

Les moustiques sont une nuisance le jour, une torture la nuit, un enfer au crépuscule. Seule la canicule du midi laisse aux Voyageurs le loisir de se gratter en paix. Le baume d'ortigal glauque les repousse (6 brins pour une dose) mais la sueur, le frottement des habits et de la végétation, les éclaboussures de la progression marécageuse, ont tôt fait de lessiver cette protection. Il faut donc renouveler l'application toutes les 3 h<sup>dr</sup>. Bue en infusion (6 brins) la plante donne à la sueur un parfum qui chasse les insectes. L'effet dure 6 h<sup>dr</sup> mais ne débute que 1 h<sup>dr</sup> après la prise.

Tester la contamination par la fièvre brune à chaque heure sans protection (sauf Couronne et Dragon).

### Table des rencontres dans les marais

Sur 1d20 :

- |       |   |
|-------|---|
| 1     | Une petite mare où montent des chapelets de bulles d'un gaz nauséabond.   |
| 2     | Un ruisseau bordé de papyrus. Il serpente sur une lieue et se termine en cul-de-sac. Des formes inquiétantes glissent sous la surface.  |
| 3     | Un parterre d'ortigals (glauque, simple et noir pour 6d6 brins en tout).  |
| 4     | Des touffes de massettes pouvant fournir 2d4 points de sustentation.  |
| 5     | Des libellules longues comme la main, aux couleurs éclatantes.  |
| 6-9   | Une concentration inhabituelle de moustiques, qui aveuglent, envahissent bouche, narines et oreilles. Sauf à être protégé par l'ortigal glauque, perte de 1d6 end. du fait des piqûres et possibilité supplémentaire de <i>fièvre brune</i> (p. 350). |
| 10    | Un cabiaï surpris, qui plonge dans l'eau et s'enfuit à la nage. 35 kg, 70 sušt.   |
| 11    | 1d6 zyglutes sauvages, au plumage rose vif et aux pattes vermillon. Elles ne se laissent pas approcher.   |
| 12-13 | Un nid de 1d4 vipères jaunes (p. 415) dissimulé dans les herbes. VUE/Survie en marais ou Vigilance à -5 pour les éviter et ne pas être <i>surpris</i> . Dérangées, elle attaquent pendant 1 rd avant de fuir.   |
| 14-15 | 3d6 crabes faranges mourants, allongés dans la boue là où ils sont tombés. Ils bougent encore faiblement mais ne présentent plus aucun danger.  |
| 16-20 | Un parti de crabes faranges en quête d'hôtes pour leurs œufs. Ils sont 1d4+1 fois plus nombreux que les Voyageurs et attaquent immédiatement.   |

Il est donc peu probable que les Voyageurs trouvent les représentants du peuple du crabe les premiers. Ce sont plutôt ceux-ci qui les secourront alors qu'ils sont sur le point de succomber aux assauts des crabes faranges. Heureusement...





## La zygluterie arrive toujours à temps

Après des heures d'errance vaine et harassante dans le palud, les Voyageurs sont complètement perdus. Ils ont été rattrapés par un important groupe de crabes faranges (jet de 16-20 sur la table des rencontres) et la situation semble désespérée.

L'un des Voyageurs voit soudain une série de formes majestueuses se découper sur l'horizon : dix zyglutes au plumage d'un rose profond et luisant, massives<sup>8</sup>, immobiles et fières. Chacune porte un zyglutier protégé par une armure de plates rouge orangé, portant un écu rouge sur l'épaule gauche et, dans la main droite, une longue lance pointée vers le ciel, au bout de laquelle un étendard écarlate claque au vent d'une bourrasque aussi soudaine qu'opportune. Percevant le danger, les crabes faranges se tournent vers les nouveaux venus.

Le temps semble un instant suspendu.

L'une des zyglutes tourne la tête. « Kouêêrkk ». Les zyglutiers talonnent leurs montures, d'abord au trot, de plus en plus rapide, puis au galop, ils abaissent leurs lances, serrent les rangs. Le choc est terrible. Des crabes faranges sont transpercés de part en part, cloués au sol par une lance brisée ; d'autres sont projetés à près de six toises, désarticulés par l'impact. Les zyglutiers font déjà tourner leurs montures, abandonnant leurs lances pour des masses d'arme. Le combat s'achève vite par le massacre des crabes, qui gisent dans la fange, fracassés.

Lors de la première charge, les Voyageurs devront esquiver les zyglutes (Dérobée/Esquive à -4) ou être bousculés et subir un encaissement à +5. Le plus sûr, même si cela ne leur semble pas intuitif, est de se jeter au sol, car ces énormes oiseaux les enjamberont sans difficulté (l'esquive n'est alors pas nécessaire). Ils pourront ensuite se relever et poursuivre le combat aux côtés de leurs sauveurs.

Après s'être assurés que plus aucun crabe ne bouge, les zyglutiers sautent à bas de leurs montures. Leurs armures sont faites de segments de carapace de crabes faranges, assemblés par des sangles de cuir. Quelques-uns mêlent à ce

<sup>8</sup> Les zyglutes de combat du peuple des crabes sont aux zyglutes dont les Voyageurs ont peut-être l'habitude ce que les destriers sont aux poneys.

harnois des pièces de véritable acier. La plupart se dirige vers les crabes terrassés et s'emploie à récupérer les tronçons de carapace qui semblent intacts. Les deux derniers rejoignent les Voyageurs en relevant la visière de leur armet, révélant des traits indiscutablement humains.

Les zyglutiers ont le visage couturé de cicatrices et le sourire indifférent des guerriers accomplis, le regard glacé des tueurs. C'est cependant avec une aménité pleine de respect qu'ils s'adressent aux Voyageurs : « Ô vous, nos enfants surgis des flots, recevez le salut de vos mères. Votre venue était attendue. La prophétie de notre reine est réalisée. Suivez vos mères. »

Diantre... Ce Rêve est décidément celui des malentendus !

## La mère-moustique

Si le Gardien des Rêves souhaite varier les péripiéties ou mettre une embûche de plus sur le chemin des Voyageurs, il peut leur faire rencontrer la mère-moustique. Le premier prodrome de cette attaque est la découverte de la carcasse d'un animal de taille respectable – un cabiaï ou une zyglute – entièrement vidé de son sang. Aucune blessure n'est visible si ce n'est une multitude de petites piqûres (VUE/Médecine, Chirurgie ou Zoologie à -5). Le soir, alors que les Voyageurs s'installent pour la nuit, les moustiques sont étonnamment peu nombreux. C'est lors du premier tour de garde que se manifèstera la créature.

Le veilleur remarque d'abord que les bourdonnements se font plus présents. Mais, au lieu d'emplir l'air comme de coutume, il semblent provenir d'une source précise, quelque part au cœur du campement. Une forme vaguement humaine est accroupie au-dessus d'un des dormeurs. Sombre et indistincte, frémissante, ses contours étrangement brouillés et mouvants, la chose semble constituée d'une multitude de petits points qui s'agitent frénétiquement. Des moustiques ! Les bourdonnements s'organisent en une sinistre berceuse, suggèrent des paroles : « Son sang... Son sang... Son sang pour nos enfants... ». La mère-moustique penche vers sa proie un visage flou, dont le nez et les lèvres s'allongent en un rostre pointu, long comme le bras. Les mains levées de chaque côté de sa tête, elle caresse de ses doigts démesurés la peau de sa victime, qu'aucun appel ne parvient à tirer du sommeil.





## La mère-moustique (ECI)

TAI10 RÊVE17 End.27

Dérobée14 niveau +4 vitesse 8/16

piquure	13	+4	+dom0	1 fois/rd
tourbillon de moustiques	13	+4	+dom0	3 fois/rd

La mère-moustique veut simplement boire assez de sang pour que toutes les femelles moustiques qui la composent puissent pondre. Sur une proie immobile, cette ponction se fait au rythme de 1d6 points d'endurance par round jusqu'à zéro, puis 1 point de vie par round jusqu'à la mort.

Tant qu'elle dure, sa *berceuse* a le même effet que le sort Sommeil d'Hypnos. Ce pouvoir s'exerce sur seule une cible à la fois et ne peut être utilisé que si la mère-moustique n'est pas dérangée (cela n'est donc pas possible pendant un combat).

Plutôt que d'attaquer, la mère-moustique peut décider de *se dissiper*, pour se regrouper au début du round suivant jusqu'à 10 mètres plus loin. Ce mouvement lui donne une esquive de plus au moment de sa disparition, et la possibilité d'une attaque par surprise le round suivant (utiliser les règles de discrétion p. 83).

Ses attaques ne peuvent être qu'esquivées ou parées au bouclier. Les autres tentatives de parade resteront sans effet, le nuage de moustiques se laissant traverser par les armes classiques. Pour la même raison, les armures n'apportent aucune protection. L'encaissement se fait sur la table des coups non mortels.

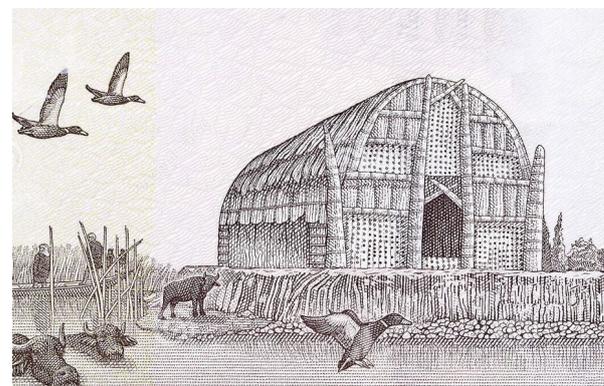
En plus de son attaque par piquure, la mère-moustique peut déchaîner sur 3 de ses assaillants des *tourbillons de moustiques*. Si elle n'est pas contrée, cette attaque fait perdre 1d4 points d'end., et l'adversaire ainsi frappé doit réussir un jet de VOL de même difficulté pour ne pas être en demi-susprise.

Bue entre 1 et 7 h<sup>dr</sup> avant le combat, une potion d'ortigal glauque enchantée (6 brins) apporte une protection de 3 pour chaque 1r dépensé. Jetée sur la créature, cette potion lui fait perdre autant de points d'endurance (sans qu'un jet de rêve soit nécessaire).

Tester la contamination par la fièvre brune pour tout personnage blessé par la mère-moustique.

## Le peuple du crabe

Que les Voyageurs arrivent par leurs propres moyens ou qu'ils soient guidés par les zyglutiers, ils finissent par arriver au village du Peuple du Crabe. Il est constitué d'une centaine de constructions dont les colonnes, arches et panneaux ajourés sont entièrement faits de tiges de roseau. Les maisons se dressent sur des îles en partie artificielles, aux berges surélevées et taillées à la verticale pour empêcher les crabes faranges d'y pénétrer. D'autres îles plus basses et quadrillées de rigoles d'irrigation portent des potagers. Des canaux bien dégagés desservent les îles et mènent à des étangs artificiels ceinturés de claies de roseaux où les villageois élèvent des poissons et de grosses crevettes. Quelques buffles d'eau aux longues cornes recourbées complètent ce tableau.



Avec leurs visages ronds, leur teint cuivré et leurs yeux en amande, les membres du peuple du crabe sont fort différents des Zandj de la côte. Tous fixent les Voyageurs avec des yeux écarquillés et admiratifs, débordant d'une joie respectueuse. Ils pressent entre les mains des nouveaux venus de petits cadeaux : un fruit, une fleur, un œuf, un petit pain de farine de massette, une pièce de tissu blanc... et chuchotent avec animation : « Les enfants ! Les enfants montent de la mer ! Les prochains suivront bientôt ! » Et en effet, les Voyageurs peuvent remarquer qu'un bon tiers des bâtiments de roseau semble abandonné, comme si la population du village, vieillissante et comptant assez peu d'enfants, avait diminué.

Pour expliquer cet état de chose, il faut remonter trente-quatre années en arrière, au début du règne de la reine Sénérang. Les gens du marais formaient alors un peuple simple, vivant de pêche, de maraîchage et de troc avec les habitants





de la côte. Les fièvres et les crabes faranges constituaient certes de terribles menaces mais l'on avait réussi à s'en accommoder et l'existence n'était pas si inconfortable. Mais la troisième année du règne de Sénérang, les crabes faranges furent particulièrement nombreux et, sans qu'on sût pourquoi, s'enfoncèrent dans les profondeurs du marais au lieu de s'entretuer en périphérie comme à leur habitude. Le village fut attaqué à plusieurs reprises par un grouillement de ces crustacés à forme humaine et l'on ne comptait plus les morts, emportés et jetés à la mer par les crabes.

## La voie du crabe

La reine Sénérang, qui savait lire la volonté des Dragons dans le vol des moustiques et dans les bulles montant du fond des mares, enseigna à son peuple que pour échapper au péril carcinéen, il faudrait se fondre en lui, devenir crabe pour ne plus craindre le crabe. La société du peuple du marais fut donc réorganisée en trois castes.

Les mâles, dont le rôle est d'ordonner le peuple et de choisir les femelles. Les femelles, dont le rôle est de combattre et d'enfanter. Les juvéniles, régis par les premiers, protégés par les secondes. La première caste ne comprend de fait que la reine elle-même. La deuxième regroupe les femmes enceintes – qui retournent dans les rangs des juvéniles après l'accouchement – et les combattants, soit cent à cent-vingt personnes. Tous les autres villageois, soit quatre bonnes centaines, appartiennent à la troisième caste. Ces réformes mises en place, le peuple des marais se rebaptisa Peuple du Crabe.

En raison de leur rôle prééminent, les mâles et les femelles sont exemptés de tout travail manuel et sont entretenus par les juvéniles. Chaque femelle dispose ainsi de trois à quatre servants, qui lui sont dévoués mais peuvent librement rejoindre une autre femelle s'ils estiment que leur protectrice ne remplit pas son rôle. Les juvéniles sont libres de faire ce qu'ils veulent, tant qu'ils nourrissent, vêtent et logent les mâles et les femelles et ne nuisent pas à la tranquillité du village. Les femelles doivent défendre le peuple du marais contre les dangers extérieurs et participer chaque année à la Cérémonie du Renouveau.

Elle se déroule à la fin de la saison des crabes, quand les derniers crabes faranges meurent après avoir jeté à la mer leurs congénères vaincus. Les femelles du Peuple du Crabe se rendent alors en procession au [promontoire](#) surplombant les flots, guidées par les mâles. Ceux-ci confirment les nouvelles femelles en leur donnant la colée<sup>9</sup>, et renouvellent par le même moyen le statut des anciennes. Puis les femelles sont opposées par paires dans des duels à mort, qui ne se terminent que lorsqu'un huitième combattant a péri. Les vaincus sont rituellement précipités dans les flots, où ils donneront naissance à une nouvelle génération qui, dans dix, quinze ou vingt années, reviendra au marais en montant par le chemin des crabes.

N'importe quel juvénile, homme, femme, enfant, peut rejoindre les rangs des femelles. Il suffit pour cela de subir l'épreuve de la mue : passer 12 h<sup>dr</sup> dans une cage de rotin immergée au centre du village<sup>10</sup>. Mais peu nombreuses sont les femmes à ne pas être intimidées par la perspective d'un affrontement avec un guerrier en armes, et plus rares encore sont celles qui y survivent plusieurs années. Il est donc naturel que, si l'on excepte le statut temporaire des femmes enceintes, les femelles soient dans leur immense majorité des hommes.

Autre coutume pittoresque, les juvéniles que le jugement de la reine reconnaît coupables des crimes les plus graves accèdent à la caste des femelles lors de la Cérémonie du Renouveau suivante. Leur mue étant récente, leur carapace n'a toutefois pas le temps de durcir et ils doivent mener leur combat sans armure.

Sur le plan militaire, les réformes de la reine Sénérang furent un succès : la constitution d'une troupe permanente de zyglutiers bien entraînés a fait de la peur des crabes faranges un spectre du passé. En revanche, l'organisation de combats à mort entre ces vétérans et les femmes enceintes semble être une impasse d'un point de vue démographique. Les nouvelles générations d'enfants du crabe ne sont toujours pas sorties de la mer. La population décline. On comprend donc l'émotion des villageois lorsqu'ils voient arriver les Voyageurs.

<sup>9</sup> La description de cette partie de la cérémonie est exactement celle qui a été donnée plus haut pour les crabes.

<sup>10</sup> Un long tube de roseau suffit à y survivre, même si l'inconfort est grand.





## Les enfants du crabe

Les Voyageurs sont une nouvelle fois pris pour ce qu'ils ne sont pas. Ils sont pour l'instant traités comme des juvéniles. Les zyglutiers qui les ont secourus les suivent comme des ombres et leurs servants fournissent vivres, habits de rechange et infusion d'ortigal glauque à foison. La suite dépend de ce que les Voyageurs disent aux guerriers ainsi devenus leurs mères adoptives.

Contre l'expulsion hors du corps d'un énorme monstre marin, l'arrivée sur la plage et l'escalade par le chemin des crabes ne fera que renforcer la conviction que les Voyageurs sont leurs enfants grandis sous les flots, dotés de grands pouvoirs qui seront révélés par la mue. Toute allusion aux Entérides fera naître un immense espoir : il y a donc des centaines d'autres larves, prêtes à rejoindre le village, peut-être à la prochaine saison ! Tout au plus les mères des Voyageurs corrigeront-elles le récit avec pédagogie : le monstre marin dont ils parlent n'était que le corps terrassé où ils ont incubé ; s'il leur a paru immense, ce n'est qu'en comparaison avec leur taille minuscule de larve.

Les Voyageurs peuvent également détromper les villageois et dire qu'ils viennent d'un autre Rêve. On mentionnera alors le peuple légendaire des Faranges, d'après lesquels les crabes sont nommés. Le plus simple est que les Voyageurs confirment qu'ils appartiennent à cette nation déjà connue, ce qui rassurera les zyglutiers. Sinon, les explications promettent d'être longues.

Quoiqu'il en soit, le carnet d'Algorifmus insiste sur une rencontre avec la reine, qui doit montrer dans quelle direction regarde l'Œil. Or la reine n'est pas au village. On accepte évidemment de les mener jusqu'à elle mais certaines conditions doivent d'abord être remplies. Si les Voyageurs sont toujours considérés comme des enfants du peuple du crabe, il faudra d'abord subir la mue, car il est inconcevable d'amener un juvénile devant la reine. S'ils sont considérés comme des étrangers, ils doivent apporter des présents dignes de lui être offerts. Le peuple du crabe ne sachant pas travailler le métal, des épées ou une armure feront l'affaire. Le succin blanc, matière rare et exotique dont les habitants du marais ont cependant connaissance, conviendra aussi. Il faudra alors sacrifier la moitié de la cargaison.

## L'Œil du Marais

Supposons donc que les Voyageurs ne se sont pas noyés dans leur cage de rotin, ou qu'ils ont sacrifié des marchandises de prix. Montés sur des zyglutes de guerre (AGI/Équitation à -2) et flanqués de douze femelles, ils sortent du village et partent plus profondément encore dans les marais. Le trajet, sans encombre<sup>11</sup>, dure près de 4 h<sup>dr</sup>. Aussi loin de la côte, l'air se fait plus étouffant, plus insupportablement saturé d'humidité. Les Voyageurs sont en nage au moindre mouvement. Sous le soleil écrasant, l'éclat des vols d'ibis rouges fait écho au rose et au vermillon des zyglutiers et de leurs montures. Les Voyageurs doivent réussir un jet de CON/Survie en marais à -4 pour ne pas se laisser gagner par une somnolence qui leur fera perdre la notion du temps et tout repère permettant de revenir en arrière.

Puis un cours d'eau se dessine plus nettement parmi les herbes et la vase. Il s'élargit en un étang circulaire large de plus de trente mètres, bordé d'un tapis ras et incroyablement dense de mousses et d'herbes rampantes, éclaboussé de petites fleurs rouges. Au milieu de l'étang, une île parfaitement ronde elle aussi, à peine moins large, plate et tapissée de la même végétation, tourne lentement sur elle-même, roulant contre la berge du plan d'eau. Un jet d'INT/Survie en marais à -5 ou Botanique à -6 permet de comprendre qu'elle est constituée de végétation flottante, et se meut par l'effet du courant.

Voilà enfin l'Œil du Marais.

Les zyglutes sautent aussi élégamment qu'elle le peuvent l'espace qui sépare l'île de la rive et tout le monde met pied à terre. Au milieu de l'île, gardée par dix femelles en armes, se dresse une petite hutte de roseau, exquisément ornée de tiges tressées et complétée d'un large auvent. Sur un fauteuil d'osier, décharnée, perdue dans une carapace de crabe farange devenue trop large, les yeux étincelants de fièvre, le regard perdu, est assise une femme d'une cinquantaine d'années. Les zyglutiers mettent un genou en terre devant elle et, après quelques mots d'introduction, cèdent la place aux Voyageurs, leur faisant signe de s'agenouiller eux aussi.

<sup>11</sup> Le Gardien des Rêves peut ajouter une rencontre avec une libelle, un vaseux ou un crocodile pour l'ambiance, mais passé la surprise éventuelle, les femelles auront tôt fait de juguler la menace.





Quoiqu'ils disent, la reine ne réagit d'abord pas à leur présence. Puis, après un silence inconfortable, elle relève soudain la tête. Son visage vacant s'anime et elle déclare d'une voix pleine d'autorité mais terriblement faible : « Je suis le reine Sénérang, père du peuple du marais, diseur de lois, vainqueur des crabes. Voyez ! Voyez, comme le monde tourne autour de moi ! ». Elle retombe ensuite dans son mutisme, l'air absent.

Nul doute que les Voyageurs débordent de questions. Tant qu'ils conservent une attitude respectueuse et ne tentent pas de toucher la reine, les zyglutiers n'interviendront pas. Sinon, ils rappelleront les Voyageurs à l'ordre, au besoin par les armes. Si l'on mentionne le nom d'Algorifmus, la reine relève imperceptiblement le menton : « Algorifmus... Oui, Algorifmus... Qui amène l'acier et puis qui disparaît. » Si on lui demande où regarde l'Œil, elle balaye la question d'un revers de main agacé : « L'Œil regarde l'Essaim ! L'Œil regarde toujours, l'Essaim ! » Et elle désigne d'un doigt tremblant une direction apparemment choisie au hasard, que rien ne distingue d'une autre. Pas moyen de tirer quoi que ce soit d'autre de cette pauvre femme, qui a visiblement perdu la tête.

## Les papillons des rêves

Et de fait, il ne reste plus aux Voyageurs qu'à suivre la direction indiquée par la reine. Les zyglutiers ne les en empêcheront pas et ne poseront pas de question : ils n'ont aucune raison de le faire. Ils garderont cependant avec eux les zyglutes qui ont mené la troupe jusqu'à l'Œil du Marais.

S'ils ont pris la précaution de relever des points de repère précis (VUE/Survie en marais à -4), les Voyageurs arriveront à destination en un peu moins d'une heure, sinon, doubler le temps de trajet. Tirer pour chaque heure entamée une rencontre sur la [table](#), en remplaçant le résultat pour un jet de 14-15 par un vol d'ibis rouges et celui pour un jet de 16-20 par un vol de moustiques (comme pour un jet de 6-9).

L'endroit en lui-même n'a rien de remarquable : un îlot de terre un peu plus ferme comme les Voyageurs en ont croisé des dizaines. Des buissons au feuillage jaune et violet, très dense, y

poussent. Ces feuilles bougent bizarrement, et leur couleur est maintenant impossible à déterminer. Puis toutes s'envolent. Des papillons. Des milliers de papillons dont les ailes semblent changer de teinte à chaque battement : jaunes, puis violettes, et jaunes encore. Leur vol est en pointillés, comme s'ils disparaissaient sans cesse pour réparaître l'instant suivant, comme s'ils volaient entre les Rêves.

Un jet d'INT/Draconic à -7 ou Légendes à -9 permet d'avoir entendu parler de ces insectes étranges. Sinon, il ne reste qu'à faire confiance à Algorifmus. Si les Voyageurs s'avancent sur l'îlot et se gardent de tout mouvement brusque, les papillons viendront se poser sur eux, d'abord un par un puis de plus en plus nombreux, jusqu'à les recouvrir entièrement, sans cesser de battre des ailes. Et lorsqu'ils seront tout à fait aveuglés par les ailes frémissantes et assourdis par la somme de leurs minuscules battements, les Voyageurs ressentiront un bref déséquilibre, comme s'ils descendaient un escalier et venaient de rater une marche. Chacun perd un point de rêve, un point de seuil de rêve et un point de vie. De ce modeste prélèvement naîtra une poignée de nouveaux papillons des rêves.

## La Poudre

Les derniers papillons se détachent des Voyageurs et, d'un preste battement d'aile, fuient vers un autre Rêve. Quelques-uns gisent au sol, morts, leurs ailes désormais ternes et flétries. Ils s'effritent au moindre contact, ne laissant qu'une pincée de fine poudre grise. L'endroit est plongé dans une obscurité crépusculaire. L'air est froid et terriblement sec. Aucun bruit. Le sol n'est que sable, cendre et poussière.

Le ciel brun est occulté par les particules portées par le vent et c'est à peine si l'on peut distinguer une zone un peu moins sombre où, peut-être, se trouve le soleil. Partout, cette même poudre, mélange de grains brun sombre, gris et blancs, qui couvre le sol, emplit l'atmosphère, s'insinue partout. Abrasive et crissante comme le sable, corrosive et volatile comme la cendre, astringente et dessiccative comme l'alun. Des bourrasques inopinées en soulèvent des nuages étouffants qui aveuglent les Voyageurs et les prennent à la gorge.





Là où la roche affleure, elle semble constituée de la même matière, compactée et durcie, formant un grès aux nuances beiges et brunes plus ou moins foncées. Les poussières en suspension tourbillonnent dans l'air et ne permettent pas de voir à plus de quelques dizaines de pas. Pour autant que les Voyageurs puissent en juger, ils sont seuls et ce Rêve est vide de toute vie.

Les carnets d'Algorifmus ne donnent aucune indication sur l'emplacement du « puits » où demeurent les Gardiens. Les Voyageurs n'ont donc d'autre ressource que d'explorer les lieux au hasard, en espérant trouver une piste avant de mourir d'épuisement, de soif et de faim. À chaque h<sup>dr</sup> d'errance, tirer une rencontre dans la table de la page suivante.



S'orienter dans ce paysage accablant demande selon les cas des jets de VUE, INT, EMP ou CHA/ Survie en désert. Il est inutile de jouer ces jets tant que les Voyageurs ne se dirigent pas vers un objectif précis. La survie sera difficile : quoi qu'ils fassent, les Voyageurs ne trouvent ni eau, ni nourriture, pas même du bois de chauffage : il n'y en a tout simplement pas dans ce paysage purement minéral, où cette poudre brune semble avoir tout consumé.

Ils devront donc manger crues les provisions qu'ils ont amenées avec eux en quittant les marais et, quand l'obscurité devient si profonde qu'il n'est plus possible de progresser, attendre le jour en grelottant, serrés les uns contre les autres.

En plus des dégâts de la soif et de la faim (pp. 110 et 111), les Voyageurs n'ayant pas le moyen de filtrer l'air qu'ils respirent sont petit à petit étouffés par la Poudre qu'ils inhalent en permanence (règles d'asphyxie p. 109, en appliquant les pertes d'endurance à chaque h<sup>dr</sup> et non à chaque round). Si leurs yeux ne sont pas protégés, ils sont vite irrités et injectés de sang (chaque jour, jet de CON ajusté par l'état général, perte de 1 point de VUE en cas d'échec, quand le malade n'est plus en contact avec la Poudre, il commence à regagner les points perdus, cf. règles pour la fièvre brune p. 350). Si les Voyageurs les ont emportées avec eux, les protections utilisées par les hommes gris pour traverser [le vide du lac gris](#) seront ici d'un grand secours.





### Table des rencontres dans la Poudre

Sur 1d20. Ajouter 1 (cumulatif) à chaque nouveau jet jusqu'à ce que les Voyageurs aperçoivent la cheminée (21) ou trouvent un triangle de pierre (22 ou plus). S'ils ne suivent pas la direction correspondante, reprendre à zéro :

- 1 Une chaîne de dunes. La Poudre poussée par le vent coule le long des pentes en un friselis sinistre et soyeux.
- 2 La Poudre, très fluide et accumulée sur une épaisseur insondable, glisse et se dérobe sous le pas des Voyageurs, qui s'y enfoncent jusqu'aux genoux. La fatigue de la marche est doublée (pp. 80-81).
- 3 Une large zone plane où la roche marron craquelée affleure, rendant la progression moins pénible. La fine couche de Poudre poussée par le vent dessine entre les pieds des Voyageurs d'évanescents calligraphies.
- 4 Des cheminées de fée. L'érosion a arasé la pierre, ne laissant que de grossiers piliers surmontés de blocs coniques de roche plus dure.
- 5 Une falaise basse criblée de petites cavernes rondes, jonchées de Poudre. Toutes sont vides.
- 6 Des turbulences inexplicables animent une succession de tourbillons de Poudre, de la taille d'un homme, qui zigzaguent quelques instants avant de s'effondrer.
- 7 Le vent soulève de lourds nuages de Poudre qui occultent complètement le soleil, plongeant les Voyageurs dans les ténèbres. S'ils ne s'arrêtent pas, ils risquent de se perdre et d'être séparés.
- 8 Un fragment d'objet métallique, rongé par la rouille, méconnaissable.
- 9 Un tessou de poterie, un morceau de bois mort ou un reste d'os, poli et arrondi par la Poudre, comme un galet.
- 10 Une trouée dans les nuages laisse filtrer des rais de lumière roussâtre, qui barrent obliquement le ciel brun fuligineux. Chaque Voyageur joue VUE/Vigilance à -3 ; sur un double (11, 22, 33 etc.) l'observateur distingue une petite silhouette gravissant un rayon, comme si c'était un escalier.
- 11 La Poudre compactée sur lequel marchait un Voyageur cède soudain, révélant une crevasse. Chute d'une dizaine de mètres, encaissement à +3.
- 12 Un blizzard de Poudre contraint les Voyageurs à s'abriter (EMP/Survie en désert à -3, à réussir une fois pour tout le groupe). Chacun subit un encaissement à +4 sur la table des coups non mortels (prot. d'armure limitée à 2) à chaque jet de survie raté.
- 13 De curieuses formations rocheuses évoquant des ruines.
- 14 Les Voyageurs suivent un canyon étroit et sinueux, aux parois striées de beige et de brun.
- 15 Une dépression dans la Poudre, en forme d'entonnoir aux parois instables.
- 16 Une avalanche sur le flanc d'un énorme amas de Poudre. Jet de CHA ajusté astrol. ou encaissement à +3 et ensevelissement.
- 17 Un amphithéâtre rocheux aux gradins irréguliers s'ouvre devant les Voyageurs. Le vent murmure entre les blocs.
- 18 1d4 Désespoirs (RÊVE 4d6, pp. 434-435).
- 19 Un Désespoir (RÊVE 5d6, idem).
- 20 Le cadavre desséché et bruni d'un homme nu, à demi enseveli. Les mains momifiées sont serrées autour de la gorge, la bouche aux lèvres disparues bée, figée dans une ultime aspiration, vaine et désespérée. Par les trous de la peau déjà rongée par la Poudre qui emplit tous les orifices se révèlent os jaunis et viscères racornis. Une cordelette retient au cou du mort un petit sac de toile grossière renfermant trois bouts de bois lisses, secs et cassants.
- 21 Un courant d'air froid plaque un instant au sol la Poudre en suspension dans l'air, dégageant l'horizon. Une forme se dresse au loin sur la plaine, elle semble artificielle et évoque une bouteille de grès marron, dont il est ardu d'évaluer la taille, sans doute immense.
- 22+ Une forme géométrique sur le sol. C'est un cairn d'une longueur d'un pas, aux angles estompés par une épaisse couche de Poudre, dessinant un triangle isocèle dont la pointe la plus aiguë semble indiquer une direction. Les Voyageurs vont-ils la suivre ?





## Sur la piste des Gardiens

Les découvertes des Voyageurs – restes d'objets, entités de cauchemar ou le cadavre desséché – laissent à penser que ce Rêve dévasté a un jour été habité. Peut-être l'est-il encore. Ils sont confortés dans cette idée en butant sur un cairn triangulaire, incontestablement artificiel (22 ou plus sur la table des rencontres), ou en apercevant dans le lointain une structure qui semble ne rien devoir à la nature (21). N'ayant pas d'autre choix, les Voyageurs devraient suivre la direction indiquée par les cairns ou tenter de rejoindre la cheminée vue au loin. Cela revient au même : les cairns ont été élevés pour retrouver la cheminée lorsque la Poudre masque l'horizon, ce qui est presque toujours le cas. Dispersés dans un rayon de près de quatre lieues, ils pointent tous vers la construction.

Garder ses repères et suivre la bonne direction pendant plusieurs heures malgré les difficultés du terrain ne sera pas chose aisée (EMP/Survie en désert à -2, à -4 si la rencontre précédente était susceptible de dérouter les Voyageurs, à 0 s'il s'agissait d'un cairn ou d'une vision de la cheminée ; 4 points de tâche ; périodicité 1 h<sup>dr</sup> ; tirer une rencontre pour chaque heure de progression). Gageons que les Voyageurs arrivent malgré tout à destination, harassés, affamés, déshydratés, frigorifiés, mais toujours en vie. Ils se tiennent au pied de...

## La cheminée de grès

C'est un cylindrique de 5 toises de diamètre et quinze de hauteur, aux parois de grès brun parfaitement lisses, comme si la cheminée avait été taillée dans un seul bloc, ou moulée. Dans sa partie supérieure, l'édifice se resserre en une épaule puis un col, qui lui donnent la forme générale d'une bouteille. On monte au goulot grâce à deux lignes alternées d'anfractuosités en forme d'étrier, qui font une échelle vertigineuse mais sans grand péril (AGI/Escalade à 0).

Le même système permet de descendre dans le goulot et de là dans le premier des onze puits disposés en spirale qui occupent l'intérieur du fût. Une fois au fond du premier puits, une ouverture donne dans le deuxième puits, au sommet duquel se trouve l'ouverture qui mène au

troisième, dans lequel il faudra descendre pour entrer dans le quatrième, et ainsi de suite. Le fond de chaque puits est couvert de Poudre, sur une épaisseur qui semble moindre à chaque descente.

S'ils creusent au fond du troisième puits, les Voyageurs exhument le cadavre récent d'un homme à la peau blafarde, émacié, nu, que la Poudre n'a pas encore tout à fait desséché même si elle a commencé à teinter la peau par endroits. Les cheveux rares et filasses, la barbe blanche emmêlée, les ongles ébréchés ont de curieux reflets verdâtres. Le corps a été placé en position allongée, les bras le long du corps. Il ne porte aucune blessure visible et l'homme peut être mort de faim ou de maladie (VUE/Médecine à -3). Son âge reste un mystère : s'agit-il d'un vieillard ou d'un homme dans la force de l'âge, usé avant l'heure par un existence effroyable ?

Le onzième puits s'enfonce plus profondément, jusqu'à une petite salle circulaire taillée dans la roche, d'où partent quatre galeries. Ce trajet nécessite des jets d'AGI/Escalade à 0 si les personnages parviennent à s'éclairer, à -3 s'ils doivent progresser dans les ténèbres. Un jet d'INT/Maçonnerie à -4 (ou la perspicacité des joueurs) indique que cette installation sert à décanter l'air qui entre dans le réseau souterrain, pour éviter que celui-ci soit envahi par la Poudre. Par la même occasion, les Voyageurs se sont débarrassés du plus gros de la poussière dont ils étaient couverts.

Il est temps de faire l'inventaire des possessions et provisions, d'épousseter la Poudre qui s'est infiltrée dans les bagages et sous les vêtements. À leur grand dam, les Voyageurs constatent que les qualités abrasives et corrosives de la Poudre ont eu un effet dévastateur sur le succin blanc : pour chaque tranche de 12 h<sup>dr</sup> passées dehors, la moitié de la cargaison s'est muée en une pâte aigre et marronnasse, invendable. Après s'en être débarrassé, il est temps d'explorer...

## Le complexe

Il s'agit d'un réseau de galeries rectilignes d'un mètre cinquante de large et autant de haut, se croisant à angle droit tous les dix mètres. Elles ont été creusées dans la roche vive avec précision et l'on ne voit sur les parois aucune trace d'outil.





À chaque carrefour, des runes gnomiques pointues rappellent le numéro des couloirs : G1234, G1235, G1236... dans une direction ; Q751, Q752, Q753... dans l'autre. Les ténèbres sont totales et les Voyageurs feraient bien d'avoir emmené des torches ou une lanterne. La température reste fraîche, mais plus clémente qu'à l'extérieur. L'odeur acide de la poudre flotte partout ; elle semble provenir des parois de grès brun et beige plutôt que de poussières en suspension. Il est cependant vite évident que les tunnels sont mal aérés, et les Voyageurs auront rapidement le souffle court. Progressant courbés dans ce dédale, ils ne trouvent d'abord aucune salle. Les signes d'occupation sont néanmoins évidents.

Dans les parois des galeries les plus proches de la cheminée, des niches grossières ont été creusées, sans doute avec des outils rudimentaires et plus récemment que le complexe lui-même. Dans chacune gît un cadavre humain desséché et nu, la peau teintée de brun par la Poudre. Aucune objet n'accompagne les corps, aucune inscription ne les identifie.

En examinant le sol, les Voyageurs pourront voir des traces étranges. Malgré la remarquable architecture de la cheminée aux onze puits, la Poudre parvient à s'infiltrer dans les galeries souterraines et se dépose en couche fine sur le sol. Et il semble bien que quelqu'un cherche à la ramasser. Dans un couloir à moitié nettoyé, l'on peut voir des zones dégagées en arc de cercle avec au milieu de minuscules tas en forme d'étoile, comme si l'on avait balayé le sol avec le tranchant de la main avant de ramasser l'amas ainsi formé avec les doigts (VUE/Vigilance ou Survie en sous-sol à -3). Le balayeur a aussi laissé derrière lui quelques postillons sanglants (VUE/Vigilance ou Survie en sous-sol à -5).

Et enfin, au détour d'un couloir, les Voyageurs aperçoivent à quelque distance une forme verdâtre, faiblement lumineuse, qui s'agite au ras du sol.

## Les troglodytes

La chose est saisie d'une interminable quinte de toux, sèche et douloureuse, qui ne présage aucune issue favorable (OUIE/Médecine à -4). Entre deux quintes, elle marmonne en boucle : « La Poudre, la Poudre. Elle entre partout. Il faut

la ramasser. Ramasser la Poudre. » S'approchant, les Voyageurs y reconnaissent un homme, une femme ou un enfant comme ils en verront des dizaines dans les souterrains : hâve, hagard, la respiration sibilante, nu et crasseux, accroupi à même le sol, ramassant la Poudre de ses mains couvertes de callosités brunâtres. Le troglodyte grimace et détourne la tête, visiblement gêné par la lumière des torches, mais poursuit néanmoins son œuvre. Quand il a amassé assez de Poudre pour remplir ses deux mains en coupe, il s'éloigne à petits pas courbés, faisant bien attention de ne rien perdre. Dans l'obscurité ses cheveux, ses ongles et la fine sueur qui couvre son corps luisent d'une ténue phosphorescence vert-jaune.

Rien ne sert de questionner les troglodytes : leur seule expérience, leur seule préoccupation, leur seule perspective est le ramassage de la Poudre, ce qui ne donne pas matière à de longues discussions. Si les Voyageurs suivent l'un des ramasseurs de Poudre, celui-ci les mènera par un dédale de couloir à une autre pièce circulaire, à l'intersection de deux galeries. En son centre se trouve une dalle ronde du même grès marron, légèrement convexe et percé en son milieu d'un trou large comme la main. Les troglodytes y déversent tour à tour leur récolte, en veillant de ne pas soulever de nuage par un geste brusque ou une toux mal dirigée. Puis ils repartent dans les couloirs ramasser la Poudre qui toujours s'y accumule.

Les Voyageurs pourront régulièrement voir des troglodytes s'éloigner par groupes de deux ou trois, en discutant à mi-voix de la quantité de Poudre qu'ils ont ramassée : « 43 poignées. – 46 poignées. – 37, en Q702. – Oh ! En Q702 ! C'est loin... » Leur emboîter le pas amènera les Voyageurs au-delà des couloirs G1300 et Q810...

## Au cœur du complexe

Les carrés délimités par les galeries sont désormais creusés de vastes pièces au plafond voûté, abritant chacune neuf énormes cuves. Les plafonds des coursives sont encombrés de plusieurs épaisseurs de tuyaux entrecroisés qui semblent relier les cuves entre elles. Toute cette installation est faite d'un étrange métal gris terne, parfois couvert d'une oxydation blanchâtre, qui sonne d'un pauvre bruit mat quand on le heurte.





Des vannes et des jauges hors d'usage aux graduations incompréhensibles complètent le dispositif. Si le fonctionnement de toute cette tuyauterie reste impénétrable, les érudits reconnaîtront dans les runes utilisées pour les marquages techniques d'antiques formes de l'écriture gnomique, qui pourraient bien dater du Premier Âge (INT/Écriture à -5). Le mystère des plafonds trop bas semble donc résolu.

S'ils ont le goût du recensement et prennent le temps de les dénombrer, les Voyageurs constateront que le complexe possède 1 665 cuves, chacune d'une capacité de 13,5 m<sup>3</sup>. Elles sont pour la plupart vides : seules 106 contiennent encore du liquide. C'est vers l'une de ces dernières que se dirigent les troglodytes en pause : les scellés de plomb du robinet de vidange ont été arrachés et les habitants du souterrain s'allongent en dessous pour boire quelques gorgées d'eau, en veillant à ne pas en perdre une goutte. Les alchimistes prenant le temps de l'examiner y reconnaîtront de l'eau alchimiquement simple (VUE ou ODO/Alchimie à -4).

Lorsqu'ils ont éteint leur soif, les troglodytes cueillent dans les salles aux cuves encore pleines les tiges d'étranges plantes touffues, qui pendent des plafonds et des murs comme de longues et épaisses barbes vert pâle et phosphorescentes (un jet d'INT/Botanique à -4 permet de les identifier comme une variété inconnue de barbe de Dragon, une plante épiphyte qui prospère ordinairement sur les arbres des marais et des berges). Les habitants des souterrains laisseront les Voyageurs en ramasser autant qu'ils veulent : même si leur goût est abominable, les tiges sont nourrissantes. Le seul inconvénient de ce régime qu'au bout de quelques jours, les Voyageurs deviendront aussi phosphorescents que leurs hôtes.<sup>12</sup>

En revanche, l'accès à l'eau leur sera interdit. Les troglodytes sont intraitables : « Non ! Pour boire, il faut d'abord ramasser la Poudre ! 35 poignées au moins. » À moins d'un massacre, les Voyageurs garderont donc la gorge sèche. S'ils insistent, les troglodytes conviendront qu'il faut en référer au « fils de l'œuf ».

<sup>12</sup> La sueur ne restera teintée que quelques jours après que les Voyageurs auront repris une alimentation normale. Les ongles et cheveux garderont quant à eux une strie faiblement phosphorescente jusqu'à ce qu'ils soient coupés.

## Le fils de l'œuf

Seul parmi la centaine de troglodytes à porter un titre le distinguant des autres, le fils de l'œuf est un vieillard émacié, cassé en deux par les rhumatismes, les mains déformées par l'arthrose. Comme ses compagnons, il a la respiration sifflante de qui a inhalé trop de Poudre et le poil vert luminescent des mangeurs de mousse. Ses orbites creuses sont bordées des cicatrices de multiples griffures : le malheureux a manifestement eu, il y a fort longtemps, les deux yeux crevés par un fauve. La cécité ne l'empêche pas de se déplacer sans hésitation dans les couloirs et de toujours trouver le trou de son petit encrier, comme si un sens inconnu palliait la perte de sa vision. Il est aussi le seul à porter un vêtement, une chasuble raide aux larges épaules, découpée dans une toile à larges mailles visiblement tissée avec des tiges de barbe de Dragon et qui lui donne un air de carte à jouer.

Pendant que les autres troglodytes ramassent la poussière, le fils de l'œuf mâche les tiges dures de la barbe des Dragons en une pâte filandreuse qu'il étale et laisse sécher au sol pour fabriquer une sorte de papier gris. Il mélange dans un antique petit flacon de céramique un peu d'eau, de sang et de Poudre, pour faire une encre roussâtre. Avec un petit pinceau de cheveux, il couvre les pages de ses réflexions.

Las ! Les lignes tracées par l'aveugle se croisent, les mots se chevauchent, sa main brosse l'encre encore humide et brouille les caractères en longues traînées, le trait bave dans le papier trop fibreux, les taches couvrent les lettres mal formées. Quelque fulgurante que soit peut-être la pensée du fils de l'œuf, les pages de son grand œuvre sont absolument illisibles. À peine peut-on déchiffrer ci et là, des passages désespérément obscurs : « l'immotivation de la trace doit être maintenant entendue comme une opération et non comme un état [...] l'instance de la trace instituée [...] en tant qu'elle délimite l'ontodraconologie, la métaphysique de la présence est le logocentrisme [...] ce qui s'écrit la différence, c'est donc le mouvement de jeu qui produit, par ce qui n'est pas simplement une activité, ces différences, ces effets de différence [...] l'horizon du savoir absolu, c'est la résurrection de la trace dans la parousie [...] la trace est la différence qui ouvre l'apparaître. »





## Les troglodytes

VOL10 CHA11 RÊVE10

Mêlée09 Tir11 Lancer09 Dérobée12

Vie08 End18 +dom0 Prot.0

corps à corps et esquive+1, course, escalade et saut+3, survie en sous-sol, en désert+2, discrétion et vigilance+2

Au nombre d'une centaine, les troglodytes sont bel et bien des humains, réduits à la plus grande misère et tous en très mauvaise condition physique. La Poudre rongeur tout, ils n'ont ni vêtements ni outils, et encore moins d'armes. Ils se battent cependant avec l'énergie du désespoir si leurs réserves d'eau sont menacées, tâchant de submerger l'adversaire sous le nombre. Ils sont autrement tout à fait paisibles et n'ont d'autres centres d'intérêt que le ramassage de la Poudre et la crainte d'une fuite dans une cuve. Ils utilisent parfois les tiges de barbe de Dragon pour tisser à la main une étoffe grossière, dont ils font de petits sacs. Les plus forts sortent de temps à autre à la surface dans l'espoir de trouver des débris de bois (voir [plus loin](#)).

## Le fils de l'œuf

Né à l'heure de la , 61 ans, beauté 08

TAI07 APP11 CONST07 FOR07 AGI10 DEX13

VUE00 OUIE14 ODO10 VOL15 INT16 EMP13

CHA15 RÊVE18

Mêlée08 Tir00 Lancer00 Dérobée12

Vie07 End22 +dom-1 Prot.0

corps à corps, esquive+2, discrétion+3  
comédie, commerce,+5 survie en sous-sol, en désert+7 navigation+8, chirurgie, médecine+4, botanique, légendes, zoologie-1, écriture+6, Hypnos+4, Oniros, Narcos-4, Thanatos+5

H : détection d'aura magique, lecture d'aura, annulation de magie, égarement, fatigue, oubli, suggestion, repos, voix d'H.os, conjurer l'oubli, invisibilité, invoc. de sylphes voltigeantes.

N : enchantement.

T : putrescence, poing de Th.os, résurgence des essences défuntes.

Le fils de l'œuf a pour les rituels d'invocation de sylphes et de résurgence des essences défuntes des bonus de case assurant une réussite.

Contrairement aux autres troglodytes, le fils de l'œuf a fait dans sa jeunesse de nombreux rêves d'archétype qui lui ont donné des visions du monde extérieur et des connaissances qu'il n'aurait pu autrement obtenir dans un Rêve si pauvre. Sa curiosité l'a poussé à explorer les archives souterraines des gnomes et à essayer à plusieurs reprises d'en lire les ouvrages. Pour ces intrusions, les Gardiens du Sçavoir l'ont aveuglé. Il est friand de descriptions et histoires des autres Rêves et se souvient d'un Voyageur venu dans les souterrains il y a fort longtemps, et qui avait disparu le lendemain de son arrivée, sans qu'on pût dire par où. Il ne connaît rien de l'origine du complexe souterrain qu'habitent les troglodytes, de celle de la Poudre, ni d'un passage vers un autre Rêve.

Lorsqu'il ne se perd pas en hautes spéculations, écriture ou papeterie artisanale, le fils de l'œuf arbitre les différends entre troglodytes et garantit l'équité de la distribution d'eau. Lorsque les Voyageurs lui sont présentés, il prend un instant de réflexion et décrète que chacun d'eux a droit à cinq gorgées, au titre de l'hospitalité. S'ils veulent boire davantage, les Voyageurs devront, comme les autres, ramasser la poudre qui s'insinue dans les souterrains. Mais avant que le robinet leur soit ouvert, ils doivent retourner au [trou de purification](#) et s'y débarrasser par un brossage délicat mais rigoureux de la Poudre qui a envahi leurs cheveux, leurs oreilles, leurs sacs et leurs vêtements. Même s'ils ont déjà pratiqué un premier époussetage, la précaution n'est pas inutile. Il reste de la Poudre partout, et un examen approfondi révèle qu'en plus des irritations et ulcères qu'elle a causés sur la peau des Voyageurs, elle a détérioré leur équipement : les textiles sont élimés comme par des années d'usage, les cuirs craquelés et cassants, les provisions de bouche desséchées et moirées d'un marron peu appétissant, les métaux oxydés et émoussés, même les bouteilles de verre ou de céramique sont dépolies, usées, griffées.

## Le rituel

Les Voyageurs ont peut-être trouvé à l'extérieur du complexe des débris de bois, dans la Poudre (9 sur la table des rencontres) ou sur un cadavre (21). S'ils ont la présence d'esprit de les montrer aux troglodytes, leur attitude jusque là réticente





ou indifférente change du tout au tout. L'un des leurs est parti il y a huit sommeils<sup>13</sup> chercher de telles reliques et il n'est pas revenu, sans doute avalé et dissout par la Poudre. Pour la première fois depuis longtemps, les précieuses échardes ramenées par les Voyageurs vont permettre d'accomplir le rituel. Si celui-ci est satisfaisant, ils auront droit chacun à dix gorgées d'eau de plus en remerciement.

Le rituel se déroule dans une salle située un peu à l'écart<sup>14</sup>. Son plafond a été grossièrement creusé, ouvrant un volume de presque quinze mètres de haut. Contre la paroi reposent des tuyaux sans doute arrachés à la force des bras aux plafonds des réserves d'eau et dont une extrémité a été écrasée pour former une sorte de pic rudimentaire : ce sont là les précieux outils que les troglodytes utilisent pour leurs excavations. Le sol a été creusé lui aussi, ménageant une fosse dans laquelle est placée une cuve à eau dont les soudures du couvercle ont été arrachées. La cavité ainsi protégée du contact de la roche toxique a été emplie d'un substrat fait de débris de barbe de Dragon et, si l'on en juge par les esquilles d'os et les morceaux de dents et de crânes qui parsèment le mélange, de momies écrasées. Une odeur âcre d'ammoniac suggère que la cuve sert occasionnellement de latrines. Quand les Voyageurs entrent dans la salle, les troglodytes finissent d'écartier le couvercle du réceptacle. Une trentaine d'entre eux arrosent alors cet improbable terreau de l'eau qu'ils gardaient dans leur bouche.

Le fils de l'œuf s'avance cérémonieusement au centre de la cuve. Il s'agenouille et place l'un des morceaux de bois dans un petit creux avant de le recouvrir délicatement. Il recrache une gorgée d'eau par dessus puis s'immobilise (il accomplit le rituel [Résurgence des essences défuntes](#), un observateur attentif pourra comprendre qu'il est en transe). Et, sous les murmures d'admiration de la foule misérable, un arbre sort de terre, déploie son houppier et son feuillage. Les fleurs s'épanouissent et se fanent en un instant, et les fruits grossissent puis mûrissent. La croissance s'arrête alors.

<sup>13</sup> Une unité de temps de durée mouvante et incertaine dans les souterrains où l'on n'aperçoit ni soleil ni lune, mais qui vaut plus ou moins 14 h<sup>dt</sup>.

<sup>14</sup> Juste à droite de l'entrée se croisent les corridors G1307 et Q767.

Les troglodytes se bousculent pour grimper dans les branches. La cueillette est frénétique : les plus généreux jettent des fruits à ceux qui n'ont pu monter ; quelques maladroits dégringolent au sol ; les goinfres s'emplissent la panse sans souci du lendemain.

Au Gardien des Rêves d'imaginer quel arbre est ainsi ressuscité. Il peut également décider (par exemple sur un jet de CHA malheureux) qu'il ne s'agit que d'un buisson sans intérêt comme un pied de buis, ou d'une espèce aux fruits empoisonnés, comme un if.

## Les Gardiens

Quoi qu'il en soit, cet attristant folklore ne rapproche pas les Voyageurs de la sortie. Les carnets d'Algorifmus parlent de Gardiens et d'un puits. À moins de croire que les troglodytes eux-mêmes sont ces fameux gardiens, il reste encore des choses à découvrir dans les souterrains. Les troglodytes n'en feront d'ailleurs pas mystère : ils partagent le complexe avec les Gardiens du Sçavoir, des créatures étranges, qui ne mangent jamais, ne boivent jamais, dorment beaucoup et défendent de leurs dents et de leurs griffes acérées leur incompréhensible trésor.

Le fils de l'œuf guidera volontiers les Voyageurs vers leur domaine, mais sera intraitable sur un point : on ne peut en aucune circonstance se présenter nu devant les Gardiens. S'il éloigne les troglodytes, cet interdit ne devrait pas poser de problème aux Voyageurs.

Le domaine des Gardiens est situé à l'opposé de la salle du rituel, dans le carré de vingt-cinq pièces délimité par les couloirs G1299, G1305, Q853 et Q859. Les constructeurs du complexe y ont aménagé des salles basses de plafond, s'ouvrant au milieu leurs quatre côtés par des portes carrées inconfortablement petites. Y sont alignées des étagères du même métal que les cuves, portant des tablettes gravées, de vieux grimoires prêts à tomber en poussières, des rouleaux de parchemin écrasés et secs, des liasses de feuillets qui semblent couverts de runes gnomiques.

Plus d'un millier de [Gardiens du Sçavoir](#) hantent les lieux. Tant que les Voyageurs ne prétendent pas lire ou écrire quoi que ce soit, les Gardiens se contenteront de leur jeter des regards blasés et de





filer dans leurs jambes au risque de les faire trébucher. Ils ne comprennent pas le tabou formulé par le fils de l'œuf et, même si les Voyageurs se promènent dans l'antique bibliothèque dans le plus simple appareil, rien ne se passera.

L'exploration du secteur révélera une inconcevable abondance de science inaccessible mais de puits, aucun. Il faut donc chercher ailleurs.

## Les puits

Les Voyageurs exploreront probablement les tréfonds du complexe à la recherche du fameux puits. À la chiche lumière d'une touffe de barbe de Dragon, ils suivent les coursives, au hasard ou avec méthode. L'immense installation forme un carré de 2 373 couloirs sur 2 373, tous identiques et parfaitement tracés. Les quartiers où des salles ont été aménagées sont relativement peu nombreux et, hormis celles qui abritent les réserves d'eau et la bibliothèque, toutes sont vides.

À mesure que l'on s'éloigne de la cheminée par où les Voyageurs sont entrés, la Poudre se fait plus présente : loin de leur base, les troglodytes ne peuvent entretenir les couloirs suffisamment régulièrement et certains sont presque obstrués. Trois autres cheminées judicieusement placées sur cette grille en assureraient la ventilation si elles n'étaient elles aussi bouchées par la Poudre.

Où donc sont les puits ? Une scène devrait avoir attiré l'attention des Voyageurs : depuis des temps immémoriaux, les troglodytes ramassent la Poudre et la versent dans [le trou de purification](#), sans que celui-ci paraisse se remplir. Si elle ne s'y accumule pas, la Poudre doit bien disparaître quelque part. C'est donc une piste prometteuse.

Il existe dans le complexe trois autres trous, identiques à celui qui a déjà été décrit. Deux d'entre eux sont dissimulés par l'accumulation de tonnes de Poudre et les Voyageurs ne pourront les atteindre. Le troisième est dans un couloir encore accessible, au-delà de la bibliothèque. La Poudre s'y accumule sur un bon mètre et il faudra ramper pour accéder au puits, qui se signale par la dépression en entonnoir libérée par la Poudre coulant par le trou. C'est ce second passage, plus discret, qu'Algorifmus a utilisé lors de sa précédente visite il y a des années.

Que les Voyageurs retrouvent et dégagent en secret le puits oublié ou qu'ils utilisent le trou de purification, le résultat sera le même. Agir au vu et au su des troglodytes posera cependant quelques difficultés : terrifiés par l'inconnu, ils s'opposeront d'abord à ce que la dalle ronde soit soulevée. Aux Voyageurs de trouver les bons arguments

## Le blurêve

Les Voyageurs écartent la lourde dalle ronde percée d'un trou. En dessous s'ouvre un puits circulaire creusé dans la roche. Tout au fond luit un brouillard d'un gris bleu terne : le *blurêve* (p. 321-323). Des trous dans la paroi du puits forment une échelle qui permet de descendre jusqu'au fond. La Poudre accumulée dans les prises tombe doucement et disparaît quand elle rencontre la brume bleue. S'ils l'osent, les Voyageurs peuvent aussi bien sauter dans le vide : grâce aux règles étranges du blurêve, ils atterriront en douceur.

Aussi loin que porte le regard, les constructions évanescence d'une ville fantôme se profilent dans la brume bleue : murs cyclopéens, arches impossibles, minarets vertigineux, coupoles immenses. Cette architecture gigantesque fourmille de formes humanoïdes, courtes et contrefaites, rappelant des gnomes dont les costumes élaborés et les coiffes invraisemblables semblent confectionnés d'une arachnéenne dentelle de métal. Un rapide tour d'horizon révèle la Tour aux Hérons, un bâtiment carré d'une hauteur formidable, dont les quatre arrêtes sont sculptées à l'image d'un échassier dressé sur une patte, le cou étiré, son bec démesuré pointé vers le ciel.

En marchant vers la tour, les Voyageurs finissent par sortir de la ville. Le paysage est plat, dégagé, parsemé d'arbres isolés. Après un temps incertain, ils distinguent dans la savane fumeuse un troupeau de formes mouvantes. Des choses évoquant des girafes molles, grotesquement étirée, dont les cornes interminables ondulent vers le ciel comme les tentacules de méduses inversées. Sans doute les Bêtes Longues des carnets.

Se dirigeant vers le troupeau toujours inaccessible, les Voyageurs finiront par remarquer à travers les nuages filandreux que le ciel au-dessus





de leurs têtes miroite comme la surface d'un lac éclairé par la lune. Une surface en pente qui descend doucement vers le sol et semble le rejoindre loin à l'horizon, quelque part vers la gauche.

Comme le promettent les carnets, le ciel, qui ressemble décidément à la surface d'un plan d'eau voilé par des écharpes de brume, se rapproche à mesure que les Voyageurs progressent, jusqu'à ce qu'ils puissent le toucher en levant la main.

De l'eau douce.

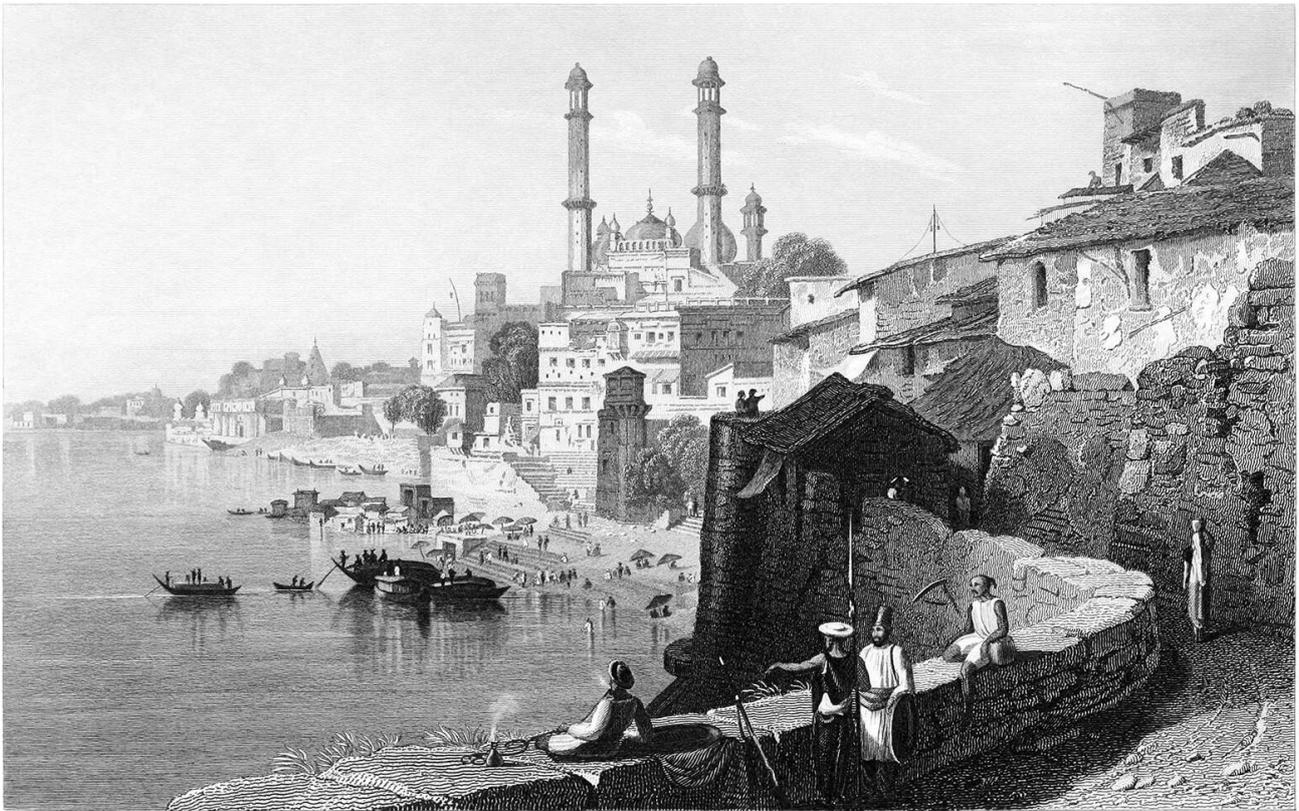
## La fin du Voyage

Algorifmus n'a rien écrit de plus. Aux Voyageurs de comprendre qu'il ne leur reste qu'à plonger. Ils sont sous le lac de Trazimène, une lieue au sud de Chandrapore, moins de cinq brasses sous la surface. Sitôt dans l'eau, ils n'ont qu'à nager quelques instants pour remonter à l'air libre.

Le soir tombe, l'air est encore chaud, les gouttes d'une lourde averse battent le lac. Les Voyageurs une seconde fois naufragés vont-ils nager jusqu'aux lumières de la ville qu'ils aperçoivent au loin ? Seront-ils secourus par un pêcheur égaré ? Au Gardien des Rêves d'en décider.

De retour en ville, les Voyageurs retrouveront un Bissipat sur les nerfs, plus anxieux encore qu'à leur départ. Porphyre s'affligera du triste sort d'Algorifmus : même s'ils n'étaient pas vraiment amis, toutes ces années de commerce avaient fini par créer un lien. Les Voyageurs ont-ils réussi à rapporter assez de succin blanc ? L'onguent salubre de Dolæus rendra-t-il ses esprits au prince Léorid XI ? Y aura-t-il une récompense et qui la touchera ? Les tortemoques seront-elles sauvées ? L'auteur n'a pas la réponse à ces questions.

Toujours est-il que les Voyageurs, en plus des points de stress accumulés au cours de l'aventure, reçoivent pour avoir mené à bien cette périlleuse expédition 40 points d'expérience bien mérités.



Drawn by W. Parsen.

Engraved by W. Cooke.

Légende : Chandrapore vue de la terrasse de l'auberge des Trois Poireaux, près du début de la voie cloutée, à l'est du port.





## Et si ?

Et si les Voyageurs essayent de rejoindre le rêve des sept dormants sans allumer une chandelle d'ambre gris ?

La fragrance dégagée par la chandelle établit une résonance olfactonirique entre le rêve de départ et le rêve d'arrivée, assurant que les Voyageurs débouchent bien dans le petit monde des Entérides (voir [plus haut](#)). S'ils s'engagent dans la déchirure violette sans établir cette résonance subtile, ils changeront bien de rêve mais arriveront en un point aléatoire de la déchirure jaune.

Chacun doit alors jouer un jet de CHA à -10 ajusté astrologiquement. Pour toute réussite, le Voyageur débouche bel et bien chez les Entérides. Pour tout échec, il se retrouve loin sous la surface d'un océan, dans des ténèbres qu'éclaire seule la luminescence jaunâtre de la déchirure de rêve. Autour de lui, à une distance difficile à évaluer, il distingue des silhouettes gigantesques flottant verticalement entre deux eaux. Leur forme rappelle vaguement un pilon, le gros bout tourné vers le haut, ou celle des sept monolithes de la grotte. Un jet d'INT/Zoologie à -7 permet de reconnaître sept cachalots aux proportions titanesques, dormant en position de chandelle. Des débris de mue dérivent mollement alentour, dévorés par des poissons plus affreux les uns que les autres. Le Voyageur voit l'espace d'un instant l'œil énorme de l'un des monstrueux cétaqués s'entrouvrir et le regarder paisiblement. Puis la pression phénoménale de l'eau chasse l'air de ses poumons et la noyade survient. Les poissons prédateurs se rapprochent.

En termes techniques, le Voyageur dispose d'un round avant de commencer à se noyer et la profondeur est trop importante pour qu'il ait le temps de remonter à l'air libre. Triste fin. Un haut-rêvant maîtrisant la voie de Thanatos pourrait à la rigueur trouver le temps de se métamorphoser en éléphant de mer...

Et si les Voyageurs tentent de rejoindre la Porte du Monde des Entérides par la voie de droite plutôt que la voie de gauche ?

Leur guide les laissera là et ils poursuivront seuls leur chemin. Peu après la sortie de la salle conique, juste avant que la cheminée ne s'écrase, un large couloir latéral mène à une immense caverne dont la forme semble grossièrement circulaire et dont le plafond relativement plan s'étend quelques huit mètres au-dessus de la tête des Voyageurs. Le sol de la caverne est couvert de renflements ronds et plats évoquant de gigantesques phlyctènes. L'endroit n'a pas d'autre entrée et est désespérément vide.

Plus haut, le puits s'évase rapidement en une faille large de plusieurs centaines de mètres dont les parois lisses sont distantes d'un à dix mètres. Outre l'extrême difficulté de l'escalade (jets à -9 en raison du manque de prises et de l'humidité) et la hauteur vertigineuse de la faille (1 000 m de dénivélé), le mouvement des parois présente un danger mortel. Un œil exercé (VUE/Survie en sous-sol à -5) reconnaîtra en effet que celles-ci se rapprochent puis s'éloignent, changeant d'inclinaison selon un cycle lent mais néanmoins perceptible. Pour chaque h<sup>dt</sup> d'escalade, jouer un jet de CHA ajusté astrologiquement.

**Éch. T.** : les parois se rapprochent et écrasent les Voyageurs.

**Éch. P.** : les parois se rapprochent et bloquent le passage. Il faut redescendre ou attendre. Dans ce dernier cas, le jet de CHA suivant est à -4.

**Éch.** : la paroi devient déversante sur plusieurs dizaines de mètres. Jet d'escalade à -13 pour poursuivre.

**Succès** : l'escalade se poursuit normalement.

**Sign.** : La pente devient favorable. Le prochain jet d'escalade est à -7.

**Part.** : La pente est favorable et la proximité de la paroi opposée fournit des appuis supplémentaires. Le prochain jet d'escalade est à -5.

Si les Voyageurs franchissent malgré tout cet obstacle, la faille se resserre à nouveau en un puits de six mètres de large aux parois curieusement plissées qui débouche, vingt mètres plus haut, dans une autre vaste caverne lenticulaire, nettement plus basse que la salle inférieure. À l'extrémité opposée, un autre puits descend dans le [vestibule de la Porte du Monde](#).





Et si les Voyageurs choisissent de se faire passer pour des hommes crabes sortis de la mer et d'endurer l'épreuve de la mue ?

L'épreuve débute en fin de matinée. Les villageois ne se sentent plus de joie et portent les Voyageurs en triomphe jusqu'au bord du canal principal. Un ponton permet d'atteindre une dizaine de cages de rotin suspendues à des portiques par un système rudimentaire de cordes et de poulies. C'est là l'unique construction de bois du village. Les cages sont assez hautes pour que l'on puisse s'y tenir accroupi et assez larges pour que l'on puisse étendre les jambes. Leurs barreaux sont très serrés sur le fond et sur les flancs, mais assez espacés sur le dessus pour qu'on puisse à passer le bras. Elles ne sont pas là pour empêcher les postulants de s'échapper mais au contraire pour les protéger des bêtes des eaux pendant cette période de vulnérabilité. Voilà bien de quoi rassurer les Voyageurs !

Les juvéniles qui les prépareront pour l'épreuve leur tendront avec un air entendu une longue tige creuse de roseau, après quoi les candidats, complètement nus, sont enfermés dans des cages séparées. Lorsque le soleil est à son zénith, les femelles s'emparent des cordes et descendent les cages dans l'eau, jusqu'à ce qu'elles soient complètement immergées. La surface n'est que quelques centimètres au-dessus des barreaux mais reste absolument inaccessible. Les Voyageurs doivent maintenant patienter jusqu'au lendemain, au milieu de l'heure de la Couronne, en respirant par leur tube de roseau. La chose ne semble pas très difficile au premier abord mais devient particulièrement éprouvante sur la durée.

Pour chaque heure draconique, jouer un jet de VOL ou CON (prendre la caractéristique la plus élevée)/Natation à 0. Les malus d'encombrement ne sont pas pris en compte, mais les ajustements liés à l'état général le sont ; si la compétence de natation est inférieure à 0, elle n'est prise en compte que pour le premier jet de dés et ignorée ensuite. Il est bien entendu impossible de dormir.

Les hommes crabes surveillent les cages jour et nuit. S'ils voient qu'un Voyageur se noie, ils hisseront sa cage hors de l'eau en 1d4+2 rounds. Il aura alors échoué et ne pourra plus jamais retenter l'épreuve. Un élémentariste tricheur

tentant de s'en sortir grâce à un sortilège d'Eau en Air créera un dégagement de bulles tel que l'on croira d'abord à une noyade. Le sort d'Autométamorphose en bête peut en revanche donner de bons résultats et a peu de chances d'être détecté, tant l'eau est trouble.

**Éch. T.** : le Voyageur boit la tasse, panique et laisse échapper son roseau. Appliquer les règles de noyade (p.109).

**Éch. P.** : le Voyageur boit la tasse, jouer un jet de VOL/Natation à 0 par round jusqu'à ce qu'il se reprenne et, pour chaque d'échec, appliquer les règles de noyade (p. 109).

**Éch.** : le Voyageur tient bon, mais le flux d'air insuffisant érode ses forces, marquer 4 points de fatigue.

**Succès** : le Voyageur endure l'épreuve, marquer 2 points de fatigue.

**Sign.** : le Voyageur maîtrise son souffle et parvient à rester détendu, marquer 1 point de fatigue.

**Part.** : idem, bonus de +4 au prochain jet.

Et si les Voyageurs ne comprennent pas que le trou de purification est la sortie du complexe des troglodytes ?

S'ils s'entêtent à chercher du côté des Gardiens du Sçavoir, le Gardien des Rêves peut considérer que ces entités sont prêtes à passer un marché. En échange d'une offrande écrite, elles répondent à une question posée par les Voyageurs. Les carnets d'Algorifmus feront l'affaire mais si les Voyageurs transportent plusieurs ouvrages, elles voudront obtenir celui qui renferme le plus de connaissances.

Il ne sera pas aisé de négocier avec ces créatures dépourvues de parole : elles peuvent poser leur patte sur l'ouvrage qu'elles désirent, ou gratter la besace qui le contient, mais ne peuvent être plus explicites. Interrogées sur l'emplacement de la sortie, elles réveilleront dans la mémoire du Voyageur le spectacle des troglodytes déversant la Poudre dans le trou de purification. L'auteur laisse au Gardien des Rêves le soin de décider quelle vision elles susciteront en réponse à une question différente.





## Déchiffrer les carnets d'Algorifmus

Il est possible que les joueurs aient quelque peine à déchiffrer les pattes de mouche d'Algorifmus (p. 14) et à comprendre le précieux contenu de ses carnets. S'il souhaite les aider, le Gardien des Rêves trouvera ici une version plus lisible du même texte, sans taches d'encre, abréviations ni lettres omises.

Chandrapore - Rêve des 7 Dormants, boucle.

o Chandrapore — Corbe — Forêt d'Hankize  
attention aux mariols et fosses  
Connicle Laistrugon ? fables !

o Combe aux Lilas, ambre gris : résonance  
olfactonirique, sinon noyade

o Monde des Entérides (hommes verts / hommes  
gris, chaque tribu se croit seule humaine).  
Verts : oubli, paisibles, terre-mère et eau viride ==  
succin blanc ;  
Gris : cannibales, chant, amener outils métal et  
matériaux de construction. Sortie == voies hautes,  
oblique puis gauche. Attendre souffle.  
ballot succin blanc et outre d'air pour flottaison.

o Côte des Zandj (ONSR) — plateau de l'Œil des Rêves  
voie des crabes faranges. attention femelles sur  
plateau (cf. monographie Paranos le Moindre)  
ruisseau jusqu'à l'Œil, demander à la reine  
(apporter épée, pièce d'armure) où il regarde et  
suivre jusqu'à l'essai.

attention aux moustiques : fièvre des marais.  
mère-moustique : infusion d'ortigal glauque  
enchantée.

o la Poudre.

Protection !!!

trouver le puits des Gardiens.  
descendre puis marcher vers la Tour aux Hérons,  
ensuite Bêtes Longues.  
Suivre la pente du ciel jusqu'à le toucher  
ne pas se retourner, ne pas s'arrêter, ne pas  
regarder en arrière



Légende : Algorifmus, ici représenté faisant halte à la sortie de Magenbourg, peine à se relire...





# Le Grimoire

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

## Invocations par Hypnos

### Sylphes voltigeantes

(Plaines Venteuses, L12), R-7, r 7+

Portée : Variable

Durée : HN

Effet : Ce rituel invoque des esprits de l'air, formes floues et transparentes en perpétuel mouvement. Leur nombre n'est jamais clairement défini, car les sylphes se mélangent et se divisent sans cesse. Elles sont sans force et ne peuvent pas même de déclencher une légère brise. Mais, habitant l'air que le haut-rêvant respire et qui l'entoure, elles explorent en permanence les environs de leurs longs tentacules imperceptibles, lui rapportant ce qu'elles ont senti par de subtils effleurements dans son nez, sa gorge et ses poumons. L'invocateur respire ainsi littéralement une perception des volumes, de la texture et de la température de ce qui l'entoure – dans toutes les directions, sur un diamètre de 18 mètres plus 3 par tranche de 4r supplémentaires dépensés – tant que l'air peut circuler entre lui et ce qu'il perçoit. Les sylphes peuvent ainsi sentir l'espace derrière une porte fermée en passant par le trou de la serrure, les fissures du battant et les interstices le séparant du chambranle. Cette sensation est assimilable au sens du toucher, mais la plupart de ceux qui en ont fait l'expérience témoignent qu'une représentation visuelle de l'environnement s'est formé dans leur esprit, les solides et liquides apparaissant comme des blocs d'un gris plus ou moins sombre ou clair selon qu'ils étaient plus froids ou chauds que l'air environnant, les courants d'air prenant la forme de lignes mouvantes et tourbillonnantes. Ce mode de perception inhabituel nécessite un certain entraînement et si le haut-rêvant ne ferme pas les yeux, le mélange entre sa vision et ce que lui rapportent les sylphes causera vertiges, nausées et désorientation le rendant incapable de faire quoi que ce soit. S'il ferme les yeux, il doit réussir un JR ou subir les mêmes effets pendant 21-rêve minutes. Une brise assez forte peut fausser l'estimation des distance et des direction des objets lointains.

## Invocations par Thanatos

La voie ténébreuse permet des invocations dont les lois générales suivent celles des invocations par Hypnos, à ceci près que les créatures invoquées sont le plus souvent des Entités de cauchemar. Les rituels thanataires nécessitent généralement de tenir en main un focus matériel. Cette préparation est appelée « condition » dans les descriptions qui suivent. Une \* indique que le focus permet à l'Entité de s'incarner et est détruit dans le processus.

### Gardiens du Sçavoir

(Lac des Chats, F8), R-5 r6

Portée : E1

Condition : un morceau de parchemin, de papyrus ou de papier\*

Durée : HN

JR : aucun

Effet : Ce rituel fait apparaître un nombre indéterminé mais sans doute conséquent d'entités de cauchemar incarnées, ayant l'aspect de petits fauves d'un poids apparent de 3 à 6 kg, aux robes de teintes et motifs variés : blanc, gris, noir, brun, roux ; unie, tigrée, marbrée, tachetée, mouchetée, tricolores... Créées par les thanatologues de l'UTELS<sup>15</sup>, pour protéger leurs savoirs secrets, ces entités ont pour seul tâche d'entraver tout travail de lecture ou d'écriture. À peine êtes-vous installé devant un tome ou un rouleau qu'un Gardien du Sçavoir saute sur la table, s'assoit sur le parchemin et commence à se gratter, à faire sa toilette, la vôtre, fixe le vide avec attention, place sa tête juste devant vos yeux, mord votre plume, renverse l'encrier avec une lenteur délibérée, s'allonge pour dormir, masquant les lignes, rendant tout travail impossible<sup>16</sup>. Déplacer un Gardien nécessite une empoignade réussie (règles

<sup>15</sup> Voir à ce propos le scénario *Primum non nocere*, du même auteur.

<sup>16</sup> On s'étonnera donc à juste titre que dans l'histoire qui précède, les Gardiens du Sçavoir laissent le fils de l'œuf couvrir de lignes des centaines de pages. Peut-être la sombre puissance qui les rêve juge-t-elle qu'il ne produit aucun Savoir et que ses gribouillis sont hors de sa juridiction.





p. 134, sans oublier les jets de rêve) mais est une entreprise vaine : à peine avez-vous surmonté la molle immuabilité du premier qu'un deuxième bondit pour prendre sa place. Les grimoires de plus grande taille peuvent être occupés par 3 ou 4 Gardiens simultanément.



### *Gardien du Sçavoir*

Entité de Cauchemar Incarnée  
TAI02 RÊVE19 Mêlée10 Dérobée19 End21  
vitesse 10/30 Prot. (jet de Rêve à -5)  
corps-à-corps, esquive, course, escalade, saut,  
discrétion, vigilance+5

morsure/griffes 10 à +5 dom+1

Les Gardiens du Sçavoir utilisent la compétence corps-à-corps pour tenter d'échapper à une empoignade en cours. Ils ne combattent normalement pas mais se contentent d'esquiver et de s'enfuir, avant de revenir obstinément là d'où on vient de les chasser. Cependant, si l'on tente de sortir de leur territoire un des ouvrages qu'ils gardent (à supposer que l'on ait pu les en déloger), ils deviennent agressifs et se liguent à 9, 18 ou 27 pour mordre et griffer le voleur en feulant de rage, cherchant à atteindre le visage et s'acharnant jusqu'à ce que leur victime tombe inconsciente ou abandonne son larcin.

## Résurgence des essences défuntes

(Forêt de Kluth, K13), R-10 r8

Portée : E1

Condition : un débris de végétal mort et un peu d'eau\*

Durée : HN

JR : aucun

Effet : Ce rituel rappelle à la conscience endormie des Dragons le souvenir d'un végétal mort dont le haut-rêvant possède un fragment. En quelques minutes, celui-ci reverdit, pousse des racines, puis des tiges et des feuilles, grandit à sa taille maximale, atteint sa maturité, produit des fleurs puis des fruits. La plante reste alors en cet état jusqu'à la fin du rituel, puis elle se désagrège, de même que tout ce qui en a été détaché, en une poussière sans vertu qui se dissout elle-même rapidement dans l'oubli. Cela laisse normalement assez de temps pour se sustenter des parties comestibles de la plante qui, une fois avalées, ne subissent pas cette désintégration. Le rituel ne fait ainsi revivre qu'une plante individuelle, celle dont le fragment est issu, et ce quelle qu'en soit la taille : tel arbre, tel pied de courgettes, tel brin d'herbe avec ses racines. Le végétal doit avoir assez de sol pour s'enraciner, sinon il dépérit en même temps qu'il croît et meurt avant sa maturité. Quels que soient les débats des botanistes sur la nature des champignons, le rituel semble les ramener à la vie. Si le rituel est accompli sur les restes d'une créature végétale consciente, il ne produit qu'un corps sans esprit, bel et bien vivant mais inanimé.

Note :

♣ Au vu des tribulations que les Voyageurs ont endurées, la promesse d'Algorifmus de revenir à Chandrapore en dix jours ou moins peut sembler exagérément optimiste. Il ne faut toutefois pas oublier que l'explorateur connaît déjà le chemin et qu'en onirosien accompli, il maîtrise les sortilèges Bulle volante et Barque de rêve (cf. *Un parfum d'Onirosoes* p. 40). Son trajet à travers le marais des crabes et la désolation de la Poudre, de même que le retour à Chandrapore depuis le lac de Trazimène s'en trouvent fort raccourcis.





## Notes de l'auteur

Ne nous leurrions pas, ce scénario choquera les zoologistes : ambre gris dans le duodénum du cachalot et non dans la partie postérieure du colon ; appareil digestif d'icelui illustré par le schéma d'un estomac de dauphin ; canal hépatopancréatique oublié ; couleur aléatoire des organes ; chambres de l'estomac présentées distendues alors qu'elles sont vides ; effet irréaliste des sucs gastriques ; crabe se

promenant après sa mue avant que sa nouvelle carapace ait durci et autres approximations coupables. Mais voyons le bon côté des choses : ce réalisme imparfait est déjà un net progrès par rapport aux passages comparables de la Bible et de Pinocchio.

Udhessi, Sucé-sur-Erdre le 23 septembre 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 consomment dans la quête de la légende d'une légende.

En 1865, les *moonrakers* grattent encore.

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

## Sources et illustrations

La description de Chandrapore et la carte de ses alentours sont reprises de l'excellent « Un parfum d'Oniroses » de Denis Gerfaud. L'illustration de la p. 5 est de Franklin Booth (1874-1948). Le monde des Entérides est inspiré de suggestions de Jessica Liopé, postées sur le site de Scriptarium lors de la préparation de ce texte et que j'ai revisités, avec un peu d'Homère, de H.G. Wells et de J.G. Arnaud. La carte de ce monde est copiée, pour autant que je sache, de *The oesophagus and stomach of dolphins (Tursiops, Delphinus, Stenella)* R. J. Harrison, F.R. Johnson, B. A. Young (1970) J. Zool. Lon. 160 : 377-390. L'illustration de la p. 15 est parue dans *Popular science monthly*, août 1889, *Life in the Solomon islands*, by C.M. Woodford (1852-1927). L'histoire des Zandj est inspirée de la révolte de Zanj, qui déchira le sud de l'Iraq à la fin du X<sup>e</sup> siècle. S'il souhaite donner un peu plus de profondeur aux discussions avec les Zandj, le Gardien des Rêves en trouvera aisément le détail en ligne, ainsi que des descriptions de la Bataille des Barges. L'illustration de la page 22 est adaptée de l'*Ambraser Codex* (MS KK5-342), folio 14v, duel de Luithold von Könisegg par Hans Talhoffer. La mère-moustique est reprise de *A thousand thousand islands 1, MR-KR-GR The Death-Rolled Kingdom*, Zedeck Siew et Munkao (2017) [athousandthousandislands.com](http://athousandthousandislands.com). L'architecture des maisons du peuple du crabe est inspirée de celle des mudhif des marais iraqiens, l'illustration de la page 25 étant tirée du billet de 50 000 dinars. La gravure de la p. 29 est de George Elbert Burr (1859-1939). Celle de la p. 37 est de W. B. Cooke (1788-1855). Celle de la p. 40 est adaptée d'Albrecht Dürer ; l'illustration de la p. 42 de Félix Vallotton (1865-1925).

